



***E-learning: nuevas fronteras en la
enseñanza de Lenguas Extranje-
ras en Educación Secundaria.***

**Máster en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria.
Especialidad: Lenguas Extranjeras.**

**Trabajo Fin de Máster
Curso 2012-2013**

AUTOR: Rubén Sainz Güiles

Bajo la dirección de: Dra. María del Carmen Camus Camus

Universidad de Cantabria

DECLARACIÓN

Septiembre 2013

Rubén Sainz Güiles: 'Declaro que el presente estudio es un trabajo personal y de carácter original, excepto en aquellos puntos en los que se indica lo contrario por medio de las correspondientes citas y referencias'. Para lo cual firmo en Santander a 7 de octubre de 2013.

Firma del autor del TFM:

La Dra. M^a del Carmen Camus Camus, como directora del presente trabajo Fin de Máster, autoriza la presentación y defensa del mismo ante el tribunal correspondiente, para lo cual firmo en Santander a 7 de octubre de 2013.

Firma de la Directora del TFM:

Índice de contenidos.

1. Introducción.	3
2. Objetivos.	4
3. Estado de la cuestión.	5
3.1. Formación a distancia, una evolución permanente.	5
3.2. Educación a distancia a través de las tecnologías: e-learning.	8
3.2.1. ¿Qué es el e-learning?	8
3.2.2. Nuevos roles del e-profesor y del e-alumno.	9
3.2.3. Algunas herramientas multimedia para facilitar la comunicación entre e- profesor y e-alumno.	10
3.2.3.1. <i>Herramientas asincrónicas.</i>	11
3.2.3.2. <i>Herramientas sincrónicas.</i>	12
3.3. CALL.	13
3.3.1. Evolución histórica del CALL.	13
3.3.2. Las TIC y las Lenguas Extranjeras.	15
4. Propuesta didáctica.	17
4.1. Introducción.	17
4.2. Herramientas para el desarrollo de las distintas destrezas.	18
4.2.1. Herramientas para el desarrollo de la comprensión oral.	19
4.2.1.1. <i>Actividad: Space Robot.</i>	23
4.2.2. Herramientas para el desarrollo de la comprensión escrita.	25
4.2.2.1. <i>Actividad: Mindmapping the Music in the Baroque Era.</i>	29
4.2.3. Herramientas para el desarrollo de la expresión oral.	31
4.2.3.1. <i>Actividad: Speech Comic.</i>	35
4.2.4. Herramientas para el desarrollo de la expresión escrita.	38
4.2.4.1. <i>Actividad: Scholarship Letter.</i>	40

4.2.5. Herramientas para el desarrollo de la interacción.	41
4.3. Herramientas propuestas para mejorar la competencia en inglés como L2.	43
5. Conclusiones.	45
6. Bibliografía.	47
7. Anexos.	51
7.1. Anexo 1: cuestionario actividad 1, Space robot quiz.	51
7.2. Anexo 2: cuestionario actividad 2, Mindmapping the Music in the Baroque era.	56
7.3. Anexo 3: cuestionario actividad 3, Speech comic.	57
7.4. Anexo 4: cuestionario actividad 4, Scholarship letter.	58

1. Introducción.

Nos encontramos inmersos en una sociedad que cada vez avanza de forma más vertiginosa. Por esta razón surge la necesidad de lo que se conoce como “aprender a aprender”, para estar preparados y poder así adaptarse a los nuevos cambios que vendrán. En este nuevo contexto, nace la “obligación” de aprender durante toda la vida, y para ello, las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) surgen como una potente herramienta que puede ser utilizada desde cualquier parte y en cualquier momento.

Esto implica que, en una sociedad cada vez más globalizada como la actual, el conocimiento de lenguas extranjeras resulte indispensables para poder comunicarse, en especial la lengua inglesa. En el aprendizaje de esta lengua, las TIC e Internet cumplen una función sumamente importante, dado que es el idioma vehicular de ambas. Quien no tenga un cierto dominio de lengua inglesa se verá, en algunos casos, “perdido” en un mar de dudas cuando se encuentre frente al manejo de esta fuente de información.

El trabajo que abordaremos se circunscribe a la Educación Secundaria. En esta etapa, los alumnos sienten una especial atracción y curiosidad sobre las TIC, las cuales manejan con gran habilidad en su día a día (ordenadores, *tablets* y *smartphones* entre los más comunes). Aunque estos dispositivos son empleados por los estudiantes, principalmente de manera lúdica, también son una potente herramienta didáctica que puede ser aplicada para potenciar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

2. Objetivos.

El presente trabajo pretende realizar un análisis de cómo se ha ido desarrollando, en general, el aprendizaje a distancia desde los medios más rudimentarios, como la correspondencia física, hasta la actual “nube” de Internet. Así mismo, se realizará un análisis de la evolución que ha tenido la enseñanza de lenguas por ordenador, los pasos seguidos, y los requisitos necesarios para lograr una enseñanza eficaz.

Una vez analizados ambos aspectos, detallaremos algunas posibilidades de uso que brindan las TIC para la enseñanza virtual de segundas lenguas (L2), a nivel de Educación Secundaria y de Bachillerato. Del mismo modo, se propondrá una actividad para ejemplificar el uso que con estas herramientas se puede hacer a nivel de Secundaria, aunque las actividades presentadas podrán ser adaptadas a otros niveles educativos, como la Educación Primaria o la Formación Superior.

Así, tras reflejar las características de la Educación a Distancia a través de los ordenadores (*e-learning*) y su evolución a lo largo del tiempo, y de la Enseñanza/Aprendizaje de Lenguas Asistido por Ordenador (*CALL*), se propondrán herramientas para la Enseñanza y Aprendizaje a Distancia de L2 Asistida en las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

El principal objetivo de este Trabajo de Fin de Máster es, por tanto, aportar herramientas para la Enseñanza/Aprendizaje de Lenguas Extranjeras a distancia usando las TIC, es decir, proporcionar un acercamiento a lo que podríamos considerar el *e-learning* de Lenguas Extranjeras.

3.Estado de la cuestión.

3.1. Formación a distancia, una evolución permanente.

En este apartado presentaremos, en primer lugar, la evolución de la Educación a Distancia, pues el *e-learning* (o *electronic learning*) no es sino el resultado de su evolución y desarrollo a lo largo del tiempo. Para delimitar su significado, revisaremos algunas definiciones de autores como Escotet (1980), quien afirma que la educación, en este contexto, es “entregada” de un profesor a un alumno a través de unos nuevos medios que no requieren de la asistencia regular al aula por parte del alumno. De este modo, es el mismo alumno el encargado de construir su propio aprendizaje.

Rowntree (1986:16) afirma que el estudiante recibe unos materiales didácticos que están previamente preparados por unos profesores con los cuales tendrá escaso contacto directo, al igual que con sus compañeros, con quienes el contacto directo puede ser, asimismo, escaso o nulo.

La Educación a Distancia engloba una serie de características que presentamos a continuación:

- Separación física profesor-alumno.
- El profesor prepara unos materiales adaptados e individualizados.
- El alumno construye su propio conocimiento.
- Escaso contacto entre alumnos.
- Uso de diferentes medios técnicos en evolución para facilitar la enseñanza (desde las cartas hasta videoconferencias...).

Otro aspecto a tener en cuenta es el factor tiempo ya comentado por Cooperberg (2002), el cual permite diferenciar entre un aprendizaje sincrónico y asincrónico. El primero se presentaría en tanto que el profesor y el alumno virtuales

interactúan un mismo momento. El segundo, por contra, se presentaría cuando dicha comunicación no se estableciera en tiempo real.

Así pues, y para revisar la evolución de la Educación a Distancia hasta el presente *e-learning*, hemos elaborado la siguiente tabla donde se recogen las etapas que se han seguido a raíz de los tres periodos propuestos por Garrison (1985 y 1989), *correspondance education*, *telecommunication education* y *computer generation*. La tabla 1 incluye también las aportaciones de Taylor (2001) y de una fuente anónima¹.

Etapa.	Época.	Recursos.	Características.	Primeras Instituciones.
Educación presencial.	Hasta S. XIX.	Lengua hablada.	<ul style="list-style-type: none"> Educación en su forma más antigua. 	
Correspondance education.	Mediados S.XIX.	Servicio postal.	<ul style="list-style-type: none"> Reproducción e impresión de clases. Mayor relación estudiante-centro. 	Univ. de Lund (1833), Suecia.
		Grabaciones de voz.	<ul style="list-style-type: none"> Uso tardío de medios de interacción, contacto personal con tutor. 	Calvert, Baltimore (Educación Primaria), Maryland DC.
Telecommunication education, o teleformación.	1960.	Medios de comunicación (teléfono...).	Objetivo: instruir adultos que no podían asistir a clases regulares.	<i>Open University</i> (1971), Reino Unido.
		Recursos audiovisuales (diapositivas..).		UNED (1972), España.
Computer generation o Distance-Learning (d-Learning).	1970.	CD-ROM interactivo.	<ul style="list-style-type: none"> Evolución de las TIC. Enseñanza más interactiva. 	

1. Desarrollo de los Medios de Comunicación y sus implicaciones en la Educación, sin autor claro. <http://mocalitas.blogspot.com.es/p/en-estediagrama-se-organizan-siete.html> [Última consulta 02/10/13]

E-learning: nuevas fronteras en la enseñanza de Lenguas Extranjeras en Educación Secundaria.

Etapa.	Época.	Recursos.	Características.	Primeras Instituciones.
Formación Virtual en Internet (e-learning).	1980-1990	Web.	<ul style="list-style-type: none"> • Alumno construye su propio aprendizaje. • Profesor: facilitador de conocimiento. • Cambios pedagógicos y didácticos. • Inicio de la interactividad. 	Univ. Autónoma de México.
		Herramientas sincrónicas (chat).		Univ. de Honduras.
		Herramientas asincrónicas (e-mail).		Univ. de Buenos Aires
Intelligent flexible learning model (e-learning 2.0).	2004	Recursos multimedia interactivos (foro, chat, listas de discusión...).	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación a través de los ordenadores. • Web 2.0 que permite la interacción con la web. 	
Mobile-learning (m-learning).	Actual	Recursos tecnológicos que permiten la movilidad (smartphone, tablet, net-book...).	<ul style="list-style-type: none"> • Menor tamaño físico del dispositivo, permite el movimiento. • Tecnologías híbridas con diversas funciones. 	

Tabla 1. Evolución de las distintas modalidades de la educación a distancia (Garrison, 1985 y 1989) y Taylor (2001).

Tal y como queda reflejado en la tabla 1, desde hace casi 200 años, la Educación a Distancia ha estado presente tanto en la Formación Superior como en la Educación Primaria.

Cabe destacar que el avance en los medios audiovisuales, cada vez más interactivos, ha permitido el paso de las diapositivas y el CD-ROM a la web. Los primeros apenas permitían visualizar el contenido, mientras que la web permite la total edición e interacción por parte del usuario. Además, los constantes avances de Internet favorecen un aprendizaje más sincrónico. Internet ha revolucionado la forma de interactuar con otras personas, y en el ámbito del

e-learning, permite que el aprendizaje se lleve a cabo, tanto de forma sincrónica como asincrónica.

3.2. Educación a distancia a través de las tecnologías: *e-learning*.

La sociedad de la información y la comunicación en la que nos encontramos inmersos precisa de una formación distinta a la concepción tradicional. Esto es así puesto que el acceso a la información ha cambiado radicalmente, pasando de un usuario que busca información en fuentes concretas, a una información que llega al usuario; por ello surge la necesidad de saber seleccionar qué información se toma por válida (Cooperberg, 2002; Zhang et al 2004:75-76). Así, en un afán por discernir la información y transformarla en conocimiento², surge la necesidad de una formación permanente, tal y como ya defendían autores como Marcelo et al (2002) y García Aretio (1999). Además, lo que importa es saber cómo acceder a la información más que memorizarla (Pérez y Pérez, 2005:546).

3.2.1. ¿Qué es el *e-learning*?

Se presenta como una modalidad de enseñanza/aprendizaje para la que varios autores han proporcionado diversas definiciones, como García Peñalvo (2005), quien, por su parte, recoge algunas de las más interesantes que difieren únicamente en la amplitud del concepto que abarcan. Por ejemplo, Rosenberg (2001) se centra exclusivamente en la enseñanza a través de Internet. Sin embargo, otros autores incluyen otros medios más amplios, como son los ordena-

2. INFORMACIÓN: Mensaje compuesto de datos organizados con el fin de formar a quien lo recibe.

CONOCIMIENTO: Información ya procesada por quien la recibe.

Fuente: Carrión (2001)

dores, grabaciones... Es el caso de la reconocida FUNDESCO³ (1998), la cual define así el aprendizaje virtual:

Sistema de impartición de formación a distancia, apoyado en las TIC, que combina distintos elementos pedagógicos: instrucción clásica (presencial o autoestudio), las prácticas, los contactos en tiempo real (presenciales, videoconferencias o chats) y los contactos diferidos (tutores, foros de debate, correo electrónico). (FUNDESCO, 1998).

Cabe destacar también una última breve definición proporcionada por Henry (2001:249-253), quien describe este modelo de enseñanza como aquella que utiliza la red para propiciar el aprendizaje, ya sea esta red abierta (Internet) o cerrada (Intranet), siempre que los contenidos sean de interés para el estudiante y sus aspiraciones.

La Educación a Distancia ha pretendido solventar algunos de los problemas que la educación tradicional no ha podido hacer frente. De acuerdo a Gallego y Martínez (2003), entre otros autores, existen tres problemas fundamentales a afrontar. Por un lado, geográficos, puesto que no todas las personas pueden acceder a unas enseñanzas presenciales de su interés; por otro lado, la falta de tiempo puede ser un impedimento a la hora de acceder al centro educativo; y por último, la baja demanda en ciertos lugares puede no compensar la inversión. Así, gracias a la Educación a Distancia, y al *e-learning*, todas las personas pueden acceder a opciones educativas en los momentos que ellos puedan disfrutarlas sin necesidad de un desplazamiento físico.

3.2.2. Nuevos roles del e-profesor y del e-alumno.

Con esta nueva premisa, los papeles del educador y educando no serán los mismos, sino que ambas figuras deberán adaptarse al nuevo contexto y al nuevo canal. El docente, por su lado, debe de dominar tres competencias básicas, tal y como apuntan Marcelo et al (2002):

1. Competencia tecnológica. Es necesario ser autónomo para manejarse en el entorno virtual, dominando tanto el equipo informático físico

3. FUNDESCO: Fundación para el Desarrollo de la Función Social de las Comunicaciones.

(*hardware*), como lo virtual (*software*). Además, el interés por renovarse constantemente debe de estar implícito, ya que el avance de las TIC es vertiginoso.

2. Competencia didáctica. No se trata de cambiar el soporte del conocimiento sino adaptarse al nuevo canal. Para ello, se ha de ser experto en lo que se imparte, adaptándose a lo que los alumnos demanden para sacar el máximo partido de las nuevas herramientas. No deben de olvidarse las dotes de comunicación, ya que el docente no está aislado, sino en permanente interacción con los educandos.
3. Competencia tutorial. Es necesaria la creación de un clima agradable para ambas partes, adaptando las planificaciones a lo real. También se han de aceptar nuevas propuestas de mejora y sugerencias, lo que requerirá capacidad de trabajo para diseñar materiales adecuados.

El alumnado, por su lado, por muy variado que sea, siempre posee una motivación para aprender algo concreto (Marcelo et al, 2002:52). Para lograr el éxito, han de reunir una serie de características que para Meyer (2002) son:

- Intrínseca motivación al estudio.
- Independencia y responsabilidad de la modalidad elegida.
- Alumno autosuficiente, capaz de buscar respuesta en equipo.
- Capacidad de autorregulación que le permita establecer unas pautas de premios y castigos, en función de la consecución o no de sus objetivos.
- Capacidad de trabajo autónomo y colaborativo.
- Competencia en TIC desarrollada para manejarse satisfactoriamente en el medio en que se desarrolla la actividad.

3.2.3. Algunas herramientas multimedia para facilitar la comunicación entre e-profesor y e-alumno.

Cooperberg (2002) presenta varias herramientas para facilitar la comunicación entre el e-tutor y el e-alumno, recogidas a continuación.

3.2.3.1. Herramientas asincrónicas.

Las herramientas asincrónicas no permiten el intercambio de información en tiempo real, aunque sí tienen una utilidad como recurso didáctico, como comentaremos.

Por un lado, el correo electrónico no deja de ser una forma de correspondencia virtual, lo que permite mayor rapidez de comunicación entre profesor y alumnos virtuales. Además, permite el envío de texto, de ficheros de audio, vídeo, voz, etcétera.

Los foros y listas de discusión, por su parte, permiten comentar en torno a un tema, facilitando la comunicación bidireccional de todos los alumnos con el tutor, y entre ellos mismos, ya que todos colgarán sus publicaciones virtuales en un mismo lugar, compartiendo experiencias y expresándose, y posibilitando así observar distintas concepciones de un mismo problema o situación.

Otro recurso *on-line* son las Bibliotecas Virtuales o *FTP (File Transfer Protocol)*, es decir bancos de recursos en línea que permiten el intercambio de archivos a través de un servidor seguro, ya que para acceder a él se necesitan unos permisos, además de conocer el propio dominio.

Por último está el propio espacio web que permite la transmisión de información a base de hipertexto e imágenes. El hipertexto hace referencia a un texto hiperdimensional, que nos puede dirigir a otros espacios web con un solo clic. Para que el mismo sea de calidad, la autora establece cuatro condiciones: que tenga información suficiente sin ser abusiva; que ésta esté graduada, con una presentación sencilla; que contenga la ayuda necesaria para evitar que el usuario se sienta abrumado; y que posea un lenguaje claro, simple y preciso.

Un ejemplo práctico lo encontramos en la plataforma *Moodle*, cuyas siglas significan *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos). Se trata de una plataforma virtual gratuita de código abierto, lo que quiere decir que puede ser editada, dentro de unos límites, por cada usuario de acuerdo a sus preferencias. Fue diseñada para crear un contexto educativo virtual en el que impartir cursos

de la misma índole⁴. Actualmente es una herramienta fundamental tanto a nivel de Educación Primaria como en Universidades de todo el mundo.

La plataforma permite a la Institución crear cursos virtuales, con uno o varios responsables, encargados de su mantenimiento, y de compartir aquellos recursos que considere pertinentes para sus estudiantes. Cada alumno es un usuario independiente por lo que posee su contraseña particular. Esto permite que el moderador otorgue ciertos permisos de acceso a ciertos grupos específicos, sin que lo allí publicado sea de carácter público.

3.2.3.2. Herramientas sincrónicas.

Este otro grupo de herramientas permiten el intercambio de información así como la comunicación en tiempo real, siendo Internet la base de todas ellas.

Cooperberg (2002) considera que el chat permite el intercambio de información en tiempo real, permitiendo a su vez el envío de mensajes de voz. Pero para este último fin se presenta la audioconferencia, es decir una comunicación virtual cara a cara en la red.

Las videoconferencias, por su lado, permiten el envío y recepción de vídeo además de audio. Como bien expresa la autora:

Constituye una herramienta capaz de facilitar la comunicación directa y sincrónica entre interlocutores que se ven y se oyen en directo. Mediante su uso se logra una comunicación cara a cara y a distancia. (Cooperberg, 2002:19).

Por último, la conferencia audiográfica permite la comunicación por voz en tiempo real, con el añadido de poder enviar gráficos a través de otra línea. Para ello, las VDU (Unidades de Exhibición de Vídeo) funcionan como tableros en blanco en los que se puede, con ayuda de un bolígrafo electrónico, escribir, enviar imágenes, diagramas.... completando así la audioconferencia.

4. <https://moodle.org> [Última consulta: 02/10/2013]

3.3. CALL.

Las siglas *CALL* hacen referencia a *Computer-Assisted Language Learning*, es decir, aquella educación de lenguas extranjeras (o L2) basada o asistida por ordenador, no necesariamente a distancia. En castellano aparecen recogidas dos traducciones: por un lado las siglas ALAO (Aprendizaje de Lenguas Asistido por Ordenador), definición que se centra más en el alumno, puesto que es quien aprende. Por otro lado, encontramos las siglas ELAO, que se basan más en la enseñanza, agrupando enseñanza y aprendizaje (Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador), mas no se establece gran diferenciación entre ambas vertientes, puesto que engloban tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje.

Desde la implementación del *CALL* ha habido una gran revolución, tanto en las tecnologías como en los propios soportes (como los ordenadores) dando paso a nuevos recursos y herramientas, que no han hecho sino mejorar su propia aplicación práctica en la educación, Estas nuevas herramientas están principalmente basadas en la red de Internet.

3.3.1. Evolución histórica del CALL.

La tecnología ha revolucionado de forma radical el modo de enseñanza en lo que al aprendizaje de nuevas lenguas se refiere. En este sentido, el *CALL* se sirve de ellas como medio de instrucción, especialmente Internet.

Sin embargo, conviene retroceder en el tiempo para ver el avance y evolución de esta nueva forma de educación, comparándola con la propia Educación a Distancia. Para entender mejor el proceso, Warschauer (1996) establece unas etapas que van desde la década de 1950 y que presentamos en la siguiente tabla:

E-learning: nuevas fronteras en la enseñanza de Lenguas Extranjeras en Educación Secundaria.

Etapas educación a distancia.	Etapas CALL Warschauer (1996).	Características CALL.
<i>Telecommunication education</i> (1960).	<i>Behavioristic CALL</i> (1950-70).	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica del <i>drill</i> (repeticiones) • Ordenador tutor, proporciona herramientas y materiales.
<i>Computer generation</i> (1970).	<i>Communicative CALL</i> (1970-80).	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de lenguaje real. • El alumno deja de ser considerado una tábula rasa. • <i>Feedback</i> no intrusivo. • Facilita la interacción, tanto con el ordenador como con otros compañeros.
<i>e-learning</i> (2.0) (1990).	<i>Integrative CALL</i> (1990-hoy).	<ul style="list-style-type: none"> • Hipermedia e Internet. • Ventajas hipermedia (hipertexto+multimedia): aprendizaje contextualizado, competencias integradas, mayor control del alumno. • Internet ha permitido realizar aprendizaje sincrónico, con comunicación real entre sujetos las 24 horas al día.

Tabla 2. Evolución del CALL en comparación con la evolución de la Educación a Distancia (Warschauer, 1996).

A medida que la tecnología se ha hecho más interactiva y se ha instaurado como elemento fundamental en nuestras vidas, la forma de enseñanza ha ido cambiando de acuerdo a la misma, adaptándose y basándose en ella.

Sin embargo, parece no haber un consenso en cuanto a las etapas del CALL se refiere, ya que autores como Garrett (1995) denominan *ICALL* (*Intelligent CALL*) al uso de tecnología multimedia interactiva. En este trabajo, nos centraremos en el uso de las TIC utilizadas para llevar a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje de una L2 a través de los ordenadores.

3.3.2. Las TIC y las Lenguas Extranjeras.

Tal y como Contreras (2008:2) expone, la utilización de la tecnología en el aula se sustenta en distintos puntos de vista que oscilan desde lo más catastrofistas al pensar que desaparecerán los docentes y serán sustituidos por máquinas, hasta quienes ven la tecnología como un elemento más de ayuda en el aula. El autor se decanta más a favor de esta segunda opinión, alegando que las tecnologías pueden aportar gran cantidad de recursos al aula real.

No obstante, hemos de considerar algunas de las ventajas e inconvenientes de las tecnologías y las lenguas extranjeras, sabiendo que el fin de conocer otra lengua es comunicarse en ésta.

Campión (2003) pone de manifiesto que las tecnologías, o al menos el mercado actual, solo fomentan lo que denomina “actividades de pre-comunicación”, es decir, que facilitan la capacitación lingüística aunque no permiten practicarla propiamente. A pesar de esto, nos presenta varias ventajas del uso de la tecnología para aprender nuevas lenguas:

- Permiten trabajar al ritmo de cada alumno y adaptarnos a sus dificultades.
- Facilitan la corrección automática.
- Propician la comunicación en grupos reducidos al llevar a cabo actividades conjuntas.
- Puesto que las actividades están centradas en el alumno, éste es más independiente y autónomo, permitiendo al profesor centrarse en cada uno de ellos
- La competitividad aumenta la motivación.
- Posibilidad, en algunos casos, de solicitar ayuda.
- El miedo a cometer errores disminuye al interactuar con un ordenador y no con otras personas. El trabajo es más propio de cada uno.

Sin embargo, no debemos caer en el error de considerar este método como la panacea, ya que cuenta con numerosos inconvenientes que el profesor tiene que intentar solventar. Contreras (2008) nos presenta algunos, como son:

- Posible falta de calidad.
- Dificultad de acceso y uso. Necesidad de ser tecnológicamente competente.
- Exceso de libertad y autonomía no controladas.
- Se debe de cuidar en todo momento el no violar los derechos de propiedad intelectual de otras personas.

La existencia de la brecha digital consideramos que es un problema de gran calado para el que los gobiernos y todos los agentes implicados tendrán que encontrar una solución. Los alumnos con menos recursos tienen un acceso limitado a las nuevas tecnologías, lo que dificulta una adecuada alfabetización digital. Por ello, hemos de trabajar desde todos los frentes para disminuirla y facilitar el acceso al nuevo entorno de conocimiento a todas las personas, indistintamente de su situación económica y social.

4. Propuesta didáctica.

4.1. Introducción.

Partiendo del contexto en el que se encuentra el e-tutor respecto a la variedad de sus e-alumnos, se hace difícil establecer un programa pautado y general de actuación eficaz adaptado a todos ellos. No obstante, a continuación se proponen algunas herramientas y consideraciones que servirán de base al nuevo docente virtual para diseñar su plan de acción. El mismo, como cabría esperar, deberá de ser adaptado según las necesidades de los destinatarios.

Las consideraciones que vamos a comentar a continuación pretenden servir de apoyo al docente virtual en su tarea como educador formal; además, serán de ayuda a la hora de proponer guías de actuación a sus alumnos virtuales, siempre con el fin de ayudarles en su auto-aprendizaje. No obstante, al tratarse de educación virtual, las fronteras entre el aprendizaje formal y el personal pueden presentarse, en ocasiones, un tanto difusas. De modo general, las pautas que proporciona el profesor con un fin específico se considerarán educación formal, mientras que las herramientas o indicaciones para complementar las mismas serán parte del auto-aprendizaje en tanto que es el alumno quien decide si aplicarlas, o no.

En este apartado revisaremos algunas herramientas disponibles para que los alumnos de L2 aumenten su competencia en las cinco destrezas, a saber *reading* o comprensión lectora, *listening* o comprensión auditiva, *writing* o expresión escrita, *speaking* o expresión oral, e *interaction* o interacción. Ésta última suele ser obviada en entornos de enseñanza/aprendizaje tanto presenciales como virtuales, generalmente por la falta de tiempo y la dificultad de llevar a cabo actividades concretas para su desarrollo. Sin embargo, en el entorno vir-

tual, la tarea educativa puede ser más fácil, dada la cantidad y variedad de recursos disponibles.

El orden en que han sido mencionadas las destrezas no ha sido establecido al azar. Somos conscientes de que, para lograr un *output* fluido, el usuario de lenguas tiene que estar previamente expuesto a un *input* adecuado que le permita interiorizar las estructuras lingüísticas. Por tanto, habrá que facilitar al alumno situaciones de inmersión virtuales para lograr que aumenten su nivel de competencia en la L2 que pretende adquirir. De este modo, mediante la exposición a la lengua real, tanto oral como escrita en L2, se activará el subconsciente del educando y así se iniciarán procesos mentales que permitirán activar las conexiones neuronales necesarias para integrar la L2 en las correspondientes estructuras cerebrales. Éstas serán las que encargadas de facilitar la posterior producción de un modo similar al que se sigue cuando aprendemos nuestra lengua materna.

Así, una vez expuesto a la lengua meta, el aprendiz de lenguas, poco a poco, perderá su inhibición y comenzará sus propias producciones. Este proceso no debiera de ser intrusivo, puesto que cada sujeto necesita su propio espacio de tiempo. Las producciones en L2, que serán orales en un primer nivel y posteriormente escritas, en ningún momento deben de ser penalizadas (Corder, 1967; Krashen, 1982; Larsen-Freeman, 1976).

Es importante que estas producciones busquen la interacción con otros sujetos, fin último del aprendizaje de nuevas lenguas, para no quedarse en el mero aprendizaje sin objetivo.

4.2. Herramientas para el desarrollo de las distintas destrezas.

En el siguiente apartado presentaremos diversas herramientas para el desarrollo de cada una de las cinco destrezas, y propondremos un ejemplo para cada una de ellas con una actividad concreta, la cual servirá de marco de referencia

para resaltar los puntos clave. Estas actividades propuestas están destinadas a la etapa de Secundaria, y Bachillerato.

Cada una de las actividades estará acompañada de una tabla-resumen con los objetivos más relevantes, así como el nivel de lengua requerido para su óptimo desarrollo. El nivel de lengua se establecerá en función del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL), el cual propone seis niveles de competencia lingüística en L2: usuario básico (A1, A2), usuario independiente (B1, B2) y usuario competente (C1, C2)⁵.

Por último, conviene señalar que muchas veces nos centramos en buscar una herramienta diseñada específicamente para cumplir una función concreta, dejando de lado las herramientas que ya conocemos. Que algo esté hecho para cumplir un fin, no quiere decir que no pueda desempeñar otras funciones, o pueda ser utilizado con otras finalidades. A modo de ejemplo, las presentaciones de diapositivas fueron creadas para mostrar información a un público, sin embargo, pueden ser empleadas para otras actividades, como el diseño de juegos de preguntas, o la creación de cómics.

4.2.1. Herramientas para el desarrollo de la comprensión oral.

En la siguiente tabla mostramos algunas herramientas para el desarrollo de la comprensión oral, así como las principales características de cada una de ellas:

Destreza	Herramientas	Características
Comprensión oral.	Archivos audio-web.	Archivos de audio destinados a diferentes fines y alojados en páginas web diversas.
	<i>Podcast.</i>	Emisión oral vía Internet de temática variada.
	Emisiones orales internacionales (radios extranjeras).	Emisiones orales vía Internet (o satélite) de estilo variado (noticiarios, música...).

5. http://www.coe.int/t/dg4/education/elp/elp-reg/Source/Key_reference/CEFR_EN.pdf [Última consulta: 02/10/2013]

Destreza	Herramientas	Características
Comprensión oral.	Televisión, TDT.	Emisiones satelitales que permiten la exposición a la lengua meta.
	Inmersión lingüística.	Aprendizaje del idioma en el lugar de habla, bien sea a través de cursos o de estancia.

Tabla 3. Cuadro-resumen de las herramientas propuestas para el desarrollo de la comprensión oral.

Comenzaremos resaltando que a pesar de los resultados tan poco satisfactorios que se están obteniendo en esta destreza, la gran variedad de recursos disponibles puede facilitar que un aumento en su nivel de competencia sea de los más fáciles de desarrollar. Por otro lado, hay que tener en cuenta que cada persona puede necesitar unas herramientas y unos recursos distintos, de acuerdo a sus intereses personales, a sus gustos y preferencias. De este modo, dada la variedad de recursos disponibles, presentaremos algunos de ellos a continuación.

En primer lugar, debemos mencionar que existe un amplio abanico de páginas web, creadas por diferentes instituciones y usuarios independientes, donde alojan archivos de audio de diversa índole. El registro de lengua de estos archivos es variado. En el caso de las instituciones estaríamos hablando de un registro formal, mientras que en el caso de usuarios independientes, el registro sería más informal, aunque los límites entre ambos no están muy nítidos. Los audios pueden ser escuchados por cualquier usuario que acceda al sitio en el que están alojados, permitiendo escuchar la lengua meta en estado natural, con sus diferentes registros en función del creador del archivo.

Un ejemplo de registro formal son los sitios web de noticiarios, en los que encontramos archivos de voz y vídeos que nos informan de los hechos, y que complementan la noticia que acompañan, como sucede en la cadena británica *BBC News*, que comentaremos con detenimiento más adelante.

Otro ejemplo bastante conocido son las conferencias TED (Tecnología, Entretenimiento, Diseño). Esta organización se dedica a lo que denomina

“ideas dignas de difundir”, es decir, conferencias a nivel mundial de investigadores con ideas revolucionarias. Estas ponencias están disponibles en inglés, con posibilidad, muchas de ellas, de subtítulos en diferentes idiomas. Al ser de muy variada índole, cada usuario puede escuchar aquellas que verdaderamente le interesen, contribuyendo a su aumentar motivación para aprender la L2.

En cuanto al registro informal, lo podremos encontrar en webs de usuarios particulares o en *wikis*⁶. Del mismo modo, en los canales de vídeos como *YouTube* o *Vimeo*, por ejemplo, hallamos vídeos con su respectivo audio de temática variada, así como informativos ó *unboxing*⁷ de productos entre otros. En todos ellos el interlocutor se expresa libremente en su lengua nativa.

Otra herramienta de similares características son los *podcasts*⁸, evolución de la radio. Con el tiempo, herramientas como ésta o la televisión han ido evolucionando, permitiendo así el surgimiento y la creación de nuevas herramientas. Los *podcasts* son emisiones regulares, orales, en línea y de temática variada. El creador es quien escoge la temática del mismo (que puede ir desde conferencias, hasta secuencias cómicas). De este modo, cualquier persona se puede suscribir a ciertos canales, en función de sus intereses, para estar informado de nuevas capítulos. Además, los *podcasts* pueden ser descargados y transferidos a cualquier dispositivo móvil para su posterior escucha, cuando se considere oportuno, y sin necesidad de una conexión permanente.

Al igual que en los archivos de audio mencionados previamente, también encontraríamos aquí una doble vertiente. Por un lado, el e-tutor puede animar a los estudiantes virtuales a suscribirse a algunos programas, proporcionando un listado de enlaces a páginas ya trabajadas, y propiciando así el auto-aprendiza-

6. WIKI. Página web interactiva que puede ser editada por cualquier usuario a quien se le hayan proporcionado los derechos y licencias para ello, como *Wikipedia*.

7. UNBOXING. Desempaquetado de diversos productos, en general tecnológicos, acompañados de comentarios sobre las impresiones del usuario.

8. PODCAST. Archivo de audio colgado en Internet para su difusión. Es similar a una radio, puede ser de temática variada y consta de sucesivos capítulos o partes que son descargadas por el usuario interesado. Fuente:

http://www.espaciopodcast.com/tutoriales-podcast/pdf/Tutorial._Como_hacer_un_Podcast_la_mar_de_sencillo.pdf [Última consulta: 02/10/2013]

je de sus alumnos. También sería posible que el propio profesor creara su propia emisión regular, siendo la misma parte de las actividades, y por tanto, incorporándolo al aspecto formal del aprendizaje. La creación propia permitiría centrar el foco de atención en un aspecto concreto en cada emisión, como por ejemplo el vocabulario de un área concreta, un aspecto gramatical, etcétera.

De manera semejante, las emisiones de radio internacionales, que pueden ser escuchadas gracias a Internet sobre todo, son un complemento de formación importante. El alumno, de este modo, está expuesto a un nivel de lengua, por lo general, más formal y correcto, como es el caso de noticiarios.

Gracias a la radio, además, se pueden escuchar canciones en la lengua meta. Éstas juegan un papel importante, puesto que permiten al estudiante estar expuesto a diferentes registros de la lengua, dada la gran variedad de cantantes y de registros empleados.

Sin embargo, existen posiciones críticas sobre el uso de las canciones como elemento didáctico en segundas lenguas, dado que el lenguaje y la gramática empleada cumple, principalmente, una función lúdica más que educativa, y por ende, pueden no contener construcciones gramaticales correctas.

En cuanto a las herramientas fuera de la red, una pieza fundamental para el aprendizaje de nuevas lenguas la encontramos en la televisión, que en la actualidad permite la sincronización de canales internacionales gracias a la Televisión Digital Terrestre (TDT). Gracias a las mismas, el aprendiz puede ver y escuchar sus programas, películas y series favoritas en versión original, teniendo así un papel motivacional importante de cara a su auto-formación.

Por último, la inmersión lingüística en el país donde se habla la lengua meta a aprender se presenta como la mejor herramienta para enriquecer la comprensión oral. Esta inmersión puede consistir tanto en cursos programados como en estancias temporales en el extranjero, aunque no está siempre entre las posibilidades de todos.

Para terminar, un factor a tener en consideración al emplear este material o cualquier otro, es la necesidad de adaptar el mismo. Esto quiere decir que el

docente ha de facilitar al alumno el material correspondiente de acuerdo a su nivel de competencia. De este modo, no procedería facilitar, por ejemplo, una emisora de radio de una zona con acento cerrado a una persona que se está iniciando en el idioma.

Como hemos ido mencionando, no se debe de obviar que todo el material empleado debe de ser real en la medida en que queremos lograr un aprendizaje real. Recordamos que el fin principal de aprender una L2 es poder comunicarse a través de la misma, mas no se debe de caer en el error de emplear audiciones con registro oral complejo con educandos en iniciación, o viceversa.

4.2.1.1. Actividad: *Space Robot*.

La reputada cadena británica de noticias *BBC News* posee una amplia página web que permite a los usuarios acceder y, aparte de leer y escuchar noticias, aprender con algunas de ellas. Para ello, la compañía ha creado un apartado en el que facilita recursos y actividades que permiten al visitante desarrollar las distintas destrezas para el aprendizaje de la lengua⁹.

Para el desarrollo de esta destreza a través de las noticias, en la web se facilitan algunas actividades de lengua a realizar, que van desde ejercicios de vocabulario a pequeños *quizzes*, todos con solucionario para que el usuario pueda comprobar si sus respuestas son las correctas. Del mismo modo, se proporciona también el archivo de audio para su descarga, así como un documento PDF con la transcripción de la noticia, la actividad propuesta, el vocabulario y otros recursos pertinentes.

La temática de estos ejercicios es abierta, y a cada alumno se le puede facilitar un recurso diferente de acuerdo a sus gustos y preferencias. En la tabla 4 se muestran los objetivos principales de la actividad que proponemos:

9. <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/index.shtml> [Última consulta: 02/10/2013]

Space Robot.	
Dificultad.	Media-baja (B1 MCERL).
Objetivo principal.	<ul style="list-style-type: none">• Ampliar el vocabulario a través de la escucha activa.
Objetivos secundarios.	<ul style="list-style-type: none">• Mejora de la competencia auditiva.• Práctica del <i>listening</i>.• Deducir significados a través de la escucha activa.• Practicar la escritura de frases cortas empleando el léxico trabajado.
Objetivos TIC.	<ul style="list-style-type: none">• Familiarizarse con los cuestionarios de <i>Google Docs</i>.

Tabla 4. *Objetivos de la tarea "Space Robot".*

El objetivo principal de la actividad "Space Robot" es ampliar el vocabulario a través de un ejercicio de *listening*. Para ello, los alumnos accederán a la web que les proporcionará el tutor virtual¹⁰, donde encontrarán un cuestionario tipo test (véase anexo 1). Este cuestionario está dividido cinco secciones. En él aparecen recogidas cinco palabras de vocabulario que el alumno aprenderá.

En la primera sección, los alumnos virtuales tendrán que escoger, en primer lugar, la definición que ellos crean más conveniente para cada palabra, preferiblemente sin recurrir al diccionario. De este modo, podrán hacer sus propias deducciones e intentar dar con el resultado correcto. Gracias a esto, se pondrán de relieve los conocimientos previos de los educandos, lo que permitirá al docente diseñar futuras actividades en función de los resultados obtenidos en este primer apartado del test.

En la segunda parte del cuestionario aparece el vínculo que lleva a la página web en la que podrán ver un vídeo y escuchar la propia noticia. Una vez vista, deberán, una vez más, usar la intuición para deducir el significado de cada palabra en función del contexto en el que cada una ha sido presentada. Se pide a los usuarios que no recurran al diccionario ni lean las definiciones que

¹⁰ https://docs.google.com/forms/d/1_O_sCQ4xAe7jBaL414g2lt92AasZJjnF-FTYsKp0zxM/viewform [Última consulta: 02/10/2013]

facilita la página, puesto que se trata de averiguar el léxico que han sido capaces de discriminar.

En el tercer apartado, se les pedirá que lean el significado que se facilita en la web, y por último que cumplimenten el test, lo que les permitirá contrastar con sus respuestas anteriores y sus suposiciones.

Para afianzar el conocimiento adquirido, deberán escribir dos oraciones con cada palabra, de tal modo que ellos mismos sepan y demuestren si han aprendido o no los significados del léxico trabajado en la actividad..

Por último, la actividad contiene una sección de *feedback* en la que el usuario podrá dar sus opiniones sobre la actividad al tutor virtual. Se trata de un apartado libre y no obligatorio. Tampoco es anónimo, de modo que ambos agentes, el profesor y el alumno virtuales, puedan comunicarse para especificar aquellos comentarios que así lo puedan requerir.

4.2.2. Herramientas para el desarrollo de la comprensión escrita.

La comprensión escrita es una destreza para la que también se disponen de muchos y muy variados recursos, tanto en la red, como fuera de ella. Quien desee mejorar su nivel de competencia en lengua inglesa no debería de obviar cualquier fuente de formación, ya sea en línea o no. Presentaremos aquí una serie de recursos disponibles al público en general, y al aprendiz de L2 en particular.

Destreza	Herramientas	Características
Comprensión escrita.	Foros de discusión.	Permiten leer participaciones de diversos sujetos sobre temáticas variadas.
	Blogs.	
	Trabajar con herramientas/servicios en la L2.	Facilita la inmersión lingüística a nivel escrito.
	Prensa extranjera.	Facilitan el aprendizaje de vocabulario en contexto y estructuras gramaticales no organizadas por nivel de dificultad.
	Obras literarias.	

Destreza	Herramientas	Características
	Televisión, TDT.	Los subtítulos en el idioma meta permitirán desarrollar habilidades de lectura rápida.

Tabla 5. Cuadro-resumen de las herramientas propuestas para el desarrollo de la comprensión escrita.

En primer lugar, los foros de discusión son un medio importante para estar expuesto la lengua meta expresada por hablantes nativos. En los foros, los usuarios discuten y comparten sus experiencias y opiniones sobre temas muy diversos, lo que permite un acercamiento a la L2 desde diferentes puntos de vista, y normalmente en un registro informal. En términos generales, esta herramienta reporta beneficios similares a los *podcasts*, pero en este caso en el ámbito de la competencia escrita.

Al igual que con las emisiones orales, los foros ya existentes en la red aportan beneficios en tanto que se trata de hablantes nativos que se expresan en su idioma materno. Los foros permiten a los usuarios suscribirse y participar cuando ellos mismos se vean capacitados para hacerlo, lo cual implica que el usuario utiliza esa plataforma para el intercambio de información en un contexto natural. Además, la participación por parte del usuario es voluntaria, siendo así entonces un aprendizaje más informal y personal.

Por su lado, los foros creados y moderados por el profesor cumplen otro objetivo más concreto: conseguir un aprendizaje determinado, por lo que estaríamos ante el aspecto formal del aprendizaje. Todos los alumnos virtuales estarán suscritos y participarán en ellos empleando únicamente la L2 como medio de comunicación. Para evitar ser monotemático, el tutor virtual puede crear varios foros tratando diversos temas, siendo entonces cada e-alumno libre de participar en los que crea conveniente, siempre de acuerdo a sus intereses.

En este último caso, los usuarios estarían expuestos a un lenguaje, en cierto sentido, adaptado por parte del moderador, y, en ocasiones, gramaticalmente no correcto, en el caso de las aportaciones por parte de otros usuarios.

Sin embargo, no se tiene que considerar un entorpecimiento en el aprendizaje, sino un continuo *feedback* entre sujetos.

De forma similar actúan los blogs, que en este caso se podrían considerar el equivalente escrito de los *podcasts*. Esto quiere decir que el creador del blog irá haciendo sus aportaciones en la red, pero en vez de emplear un soporte acústico, las mismas serán escritas, aunque pueden estar acompañadas de otros recursos multimedia. Otros usuarios que visitan el blog, pueden hacer sus comentarios a las entradas publicadas por el autor, convirtiéndose en pequeños foros dentro de los blogs.

Para lograr, en cierto sentido, una inmersión lingüística, y estar expuesto a la lengua meta en más momentos, los usuarios pueden cambiar el idioma de los dispositivos y servidores que emplean en su día a día, tales como el *smartphone*, las redes sociales o el ordenador. De esta manera, al manejar el dispositivo o herramienta utilizando la lengua meta conseguirá que, de forma inconsciente, se aprendan vocabulario y estructuras nuevas. Esto es así puesto que, al cambiar el idioma de uso, el soporte iconográfico permanece, facilitando la interpretación del soporte lingüístico, pero, al mismo tiempo, asimilando el nuevo vocabulario.

En cuanto a otros recursos en línea, la prensa extranjera reporta grandes beneficios, fomentando lo ya comentado. El lenguaje formal en que están escritas las noticias permitirá al usuario de lenguas estar expuesto a unas construcciones gramaticales correctas y expresadas en un lenguaje natural. A esto le sumaremos la posibilidad de comparar diversas fuentes que le proveerán de distintas perspectivas y registros lingüísticos, enriqueciendo así el conocimiento adquirido.

Por su parte, las obras literarias no han de ser obviadas. Tal y como apuntan muchos aprendices de lenguas, son fundamentales, especialmente a la hora de producir textos en un lenguaje correcto, puesto que se estimula el subconsciente, activando los conocimientos ya adquiridos previamente. De igual manera que en cualquier soporte escrito, gracias a la variedad de temáticas, de autores y de registros, se pueden integrar los niveles semánticos y sintácticos

de la lengua. Y además del lenguaje formal, también encontramos novelas que emplean un lenguaje más coloquial o informal, lo que amplía la variedad de registros integrados por el usuario.

El último recurso que mencionaremos en relación a la destreza lectora será la televisión, ya comentada anteriormente, y que cumple una función importante de cara al desarrollo de la lectura rápida. Al sincronizar los subtítulos con el audio en la lengua meta, al aprendiz mejorará su rapidez lectora y facilidad de comprensión. Además, ayudará a leer por encima para entender lo que significa el conjunto sin entender, a priori, el significado de cada una de las palabras que ahí aparecen. De este mismo modo, se ampliará el vocabulario a raíz de las deducciones que se hagan de acuerdo al contexto.

Una vez más, el papel del mentor es fundamental a la hora de guiar a sus alumnos hacia opciones de su interés y nivel. Para ayudarlos a comprender aquello que está escrito y ampliar vocabulario existen varios diccionarios en línea que son grandes herramientas. A continuación mencionamos tres de ellas que nos parecen fundamentales:

- *Word Reference*: se trata de un diccionario en varios idiomas, que además de facilitar el significado, permite buscar sinónimos, definiciones en la lengua meta, conjugaciones de verbos, entre otros. Facilita, del mismo modo, la pronunciación, respecto al inglés, tanto la británica como la americana en multitud de palabras. Al final de la página también encontramos foros de discusión en los que los usuarios comentan sus problemas con la lengua o preguntan traducciones más elaboradas, lo que redundará asimismo en beneficio del alumno¹¹.

- *Merriam-Webster*: herramienta similar a la anterior, pero más completa y avanzada. Este potente diccionario nos facilita la definición en inglés de la palabra a buscar, con diferentes entradas. Además, proporciona el origen de la misma, palabras que riman, traducción al castellano, diccionario de sinónimos, la pronunciación y otros recursos de utilidad. Lo que la hace única es su

11. <http://www.wordreference.com> [Última consulta: 02/10/2013]

diccionario médico y su enlace directo a la enciclopedia. Por último, permite hacer comentarios en la propia web, y emplear este apartado a modo de foro de discusión con otros usuarios¹².

• Tradukka: por su lado, se trata de una herramienta bastante avanzada para la traducción de oraciones y textos entre una gran variedad de idiomas. Por supuesto necesita mejorar, pero puede ser utilizada como orientación en la comprensión de textos¹³.

4.2.2.1. Actividad: *Mindmapping the Music in the Baroque Era*.

La actividad que proponemos a continuación pretende ayudar al aprendiz de segundas lenguas en la comprensión textual, así como en la mejora de su vocabulario. Del mismo modo, se busca desarrollar el pensamiento abstracto y lograr establecer significados en un texto complejo, además de relacionar ideas. Al igual que en la actividad anterior, la temática del ejercicio es completamente abierta, debiendo estar adaptada a los intereses del destinatario. A continuación presentamos los objetivos principales:

<i>Mindmapping the Music in the Baroque Era.</i>	
Dificultad.	Media-alta (B2 MCERL).
Objetivo principal.	<ul style="list-style-type: none">• Practicar la lectura de textos extensos con comprensión global del mismo.
Objetivos secundarios.	<ul style="list-style-type: none">• Mejora de la competencia lectora.• Práctica del <i>reading</i>.• Practicar la creación de mapas mentales/conceptuales.• Saber relacionar ideas.• Trabajar de forma autónoma con un texto de temática variada.• Ampliar vocabulario específico en torno a un tema concreto.
Objetivos TIC.	<ul style="list-style-type: none">• Familiarizarse con la herramienta <i>Spicy Nodes</i>.

Tabla 6. *Objetivos de la actividad "Mindmapping the Music in the Baroque Era".*

12. <http://www.merriam-webster.com> [Última consulta: 02/10/2013]

13. <http://tradukka.com/translate> [Última consulta: 02/10/2013]

Los alumnos virtuales recibirán un documento con las instrucciones (ver anexo 2). Para realizar la actividad deberán leer un texto de extensión larga y crear, a partir de él, un mapa conceptual con las ideas más importantes¹⁴. Para ayudarse en su comprensión podrán utilizar el diccionario.

Una vez leído el texto, y entendidas las ideas clave, para crear el mapa utilizarán la herramienta web 2.0 *Spicy Nodes*, en la cual habrían sido ya iniciados previamente. Los resultados podrán tener el aspecto que mostramos en la figura 1.

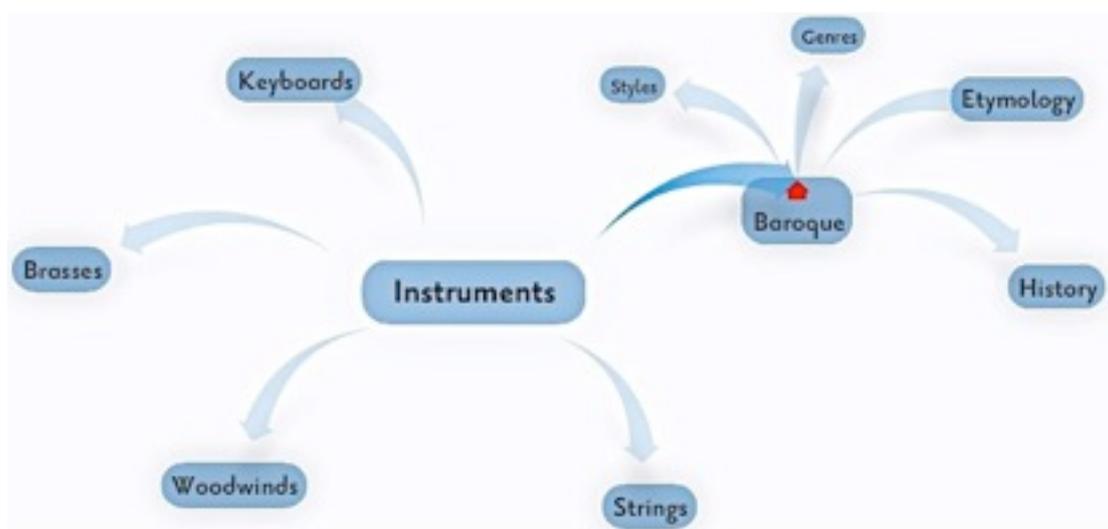


Figura 1. Ejemplo de presentación del mapa mental.

En el ejemplo vemos, simbolizado con una casa roja, el centro del mapa, del que fluyen varias ideas. A su vez, de estas ideas pueden derivarse otras relacionadas con la primera, y así sucesivamente.

Esta actividad requiere mayor esfuerzo y mayor nivel de abstracción por parte del usuario, además de una práctica previa en esquematizar textos extensos; por ello, ha de practicarse antes con textos de menor extensión y complejidad. Además, el vocabulario puede ser muy rico, encontrándose tecnicismos que amplíen la riqueza de lengua del alumno.

14. http://en.wikipedia.org/wiki/Baroque_music [Última consulta: 02/10/2013]

Opcionalmente se pueden facilitar algunas ideas que le ayuden a comenzar el mapa, como los pasos a seguir o reglas básicas. Recordamos que se trata de mejorar la comprensión lectora principalmente, aunque otros objetivos subyacen, como el emplear la herramienta web 2.0 presentada o practicar la creación de esquemas.

Para finalizar, el documento ofrece al e-alumno la posibilidad de dejar sus comentarios al e-profesor, lo cual probablemente redundará en sucesivas mejoras.

4.2.3. Herramientas para el desarrollo de la expresión oral.

El desarrollo de esta destreza presenta dificultades que es necesario tener en consideración, debido al problema de la separación física entre los distintos agentes implicados. Sin embargo, en la tabla siguiente recogemos algunas herramientas que consideramos de interés para el docente virtual y que pretendan servir de ejemplo para ilustrar las múltiples posibilidades que brinda Internet para el desarrollo de la expresión oral.

Destreza	Herramientas	Características
Expresión oral.	Conferencia en línea.	Permite hablar con otro(s) en tiempo real.
	Tutoriales web para mejorar la pronunciación (<i>BBC News, Iowa University...</i>).	Facilitan consejos para la correcta pronunciación de los sonidos en la lengua inglesa para su posterior aplicación en la producción oral.
	Herramientas web 2.0 (<i>Fotobabble, VoxPixl...</i>).	Permiten subir a la red archivos de audio grabados con diferentes intereses lúdicos.
	Webs y apps para compartir vídeos (<i>Vimeo...</i>).	Permiten subir vídeos con audio a la red.

Tabla 7. Cuadro-resumen de las herramientas propuestas para el desarrollo de la expresión oral.

Dado que resulta imposible establecer un contexto en el que ambos intervinientes se encuentren frente a frente, se presentan las conferencias en línea (ya

sean tanto audioconferencias, videoconferencias o conferencia audiográficas, mencionadas con anterioridad -véase página 12-) que hacen menos difícil esta tarea. Cualquiera de ellas permiten establecer comunicación entre dos o varios agentes al mismo tiempo, gracias a herramientas gratuitas como Oovoo o Skype, como vemos en la figura 2. Además, la mayoría de ellas son multiplataforma¹⁵, permitiendo su acceso a cualquier usuario.



Figura 2. Videochat con Oovoo, permite hasta 12 conexiones simultáneas.

Los únicos problemas a solventar, entonces, serán, por una parte acordar un momento en el que ambos interlocutores puedan establecer la conferencia, y por otra, atender a todos los usuarios que demanden una conexión. Por tanto, para poder dar una respuesta eficaz a todos ellos, el moderador no debería aceptar a demasiados usuarios por cada curso ofrecido, dado que podría dar lugar a sobresaturación de la conferencia *on-line*.

Particularmente, para ayudar en la mejora de la pronunciación de cada sonido de la lengua, disponemos de la ya comentada web de la cadena británica *BBC News*. La misma posee un apartado¹⁶ con tutoriales para aprender y mejorar la pronunciación de cada sonido particular en inglés. Una vez dentro,

15. HERRAMIENTAS MULTIPLATAFORMA: Herramientas que están disponibles para varios sistemas operativos, como Windows, Android, iOS, MAC OS.

16. <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/grammar/pron/sounds/> [Última consulta: 02/10/2013]

observamos un vídeo introductorio y, debajo de éste aparece un cuadro en el que los sonidos se divide en grupos (vocales cortas y largas, diptongos, consonantes sordas y sonoras).

Al hacer clic sobre cualquiera de los fonemas, se nos dirige a una sección en la que aparece un vídeo explicativo para la correcta pronunciación del sonido seleccionado. Además, dispondremos de un documento en PDF con el fonema concreto y sus diferentes grafías.¹⁷

Para completarlo, se ponen a disposición del usuario ejercicios de *minimal pairs* que pretenden ayudar a distinguir sonidos que son similares pero que tienen distinta articulación. Para ello, muestra varias series palabras con sus respectivos fonemas, sobre los que podemos hacer clic para escucharlos, y notificar la diferencia. El programa dispone de cinco unidades explicativas que ayudarán al usuario en esta tarea¹⁸.

Los recursos de esta web son muy amplios. Igualmente, incluye algunas sugerencias para que el alumno aprenda a distinguir los diferentes sonidos que hay en cada palabra¹⁹ y así ayudarle a mejorar la pronunciación. Además, en la página se facilitan cinco cuestionarios breves con los que el e-alumno puede interactuar²⁰.

Por último, en 2005, la emisora lanzó tres programas de radio que pretendían aumentar todavía más su oferta virtual. Estos programas están disponibles también en su web, tanto los archivos de audio, como la transcripción de los mismos²¹.

17. http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/grammar/pron/sounds/vowel_short_1.shtml [Última consulta: 02/10/2013]

18. <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/grammar/pron/unit1/start.shtml> [Última consulta: 02/10/2013]

19. <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/grammar/pron/features/spelling/> [Última consulta: 02/10/2013]

20. <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/grammar/pron/quiz/quiz1/> [Última consulta: 02/10/2013]

21. <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/grammar/pron/progs/prog1.shtml> [Última consulta: 02/10/2013]

La web de la Universidad de Iowa²² cumple una función similar. En este caso, para cada sonido se muestra un gráfico explicativo en forma de cavidad bucal. Podemos escoger entre ver el vídeo que muestra los movimientos que se producen, o bien la explicación paso a paso de lo que se necesita realizar para la pronunciación del sonido deseado. En el lateral derecho de la página nos aparece un vídeo de una persona real, de frente, pronunciando el sonido, y debajo, varias palabras a modo de ejemplo con el sonido correspondiente. En la figura 3 podemos observar una captura de pantalla, donde se ilustra la articulación del sonido /v/.

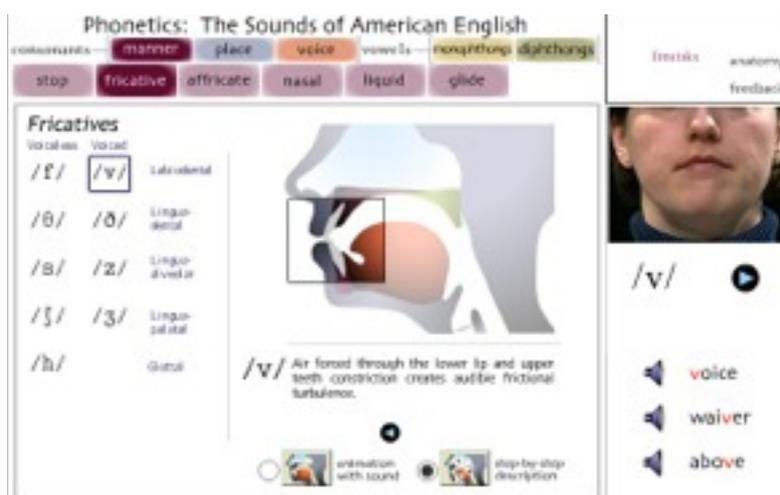


Figura 3. Captura de pantalla de la web de Iowa.

Una vez que se ha aprendido la articulación de cada sonido de modo individual, otra forma de desarrollar esta competencia, a nivel de producción de oral, es mediante algunas herramientas web 2.0. Las mismas permiten al usuario interactuar con la web, siendo un gran recurso *on-line*. Algunos ejemplos a mencionar son *Fotobabble* o *VoxPixl*, que permiten añadir voz a una fotografía estática; *Glogster*, que permite crear murales con texto, sonido, vídeo; o *Pixton*, para la creación de cómics, con la posibilidad de añadir audio. De este modo, se pueden crear actividades en las que los alumnos compartan, en un foro o

22. <http://www.uiowa.edu/~acadtech/phonetics/english/frameset.html> [Última consulta: 02/10/2013]

lugar común, algún viaje o experiencia realizado, siempre empleando la lengua meta.

Dentro de estas herramientas web, también encontramos otras que permiten compartir vídeos en la red. Nos referimos a servidores como *YouTube* o *Vimeo*, ya mencionados. Cada usuario puede crear su vídeo, con diferentes temáticas, y subirlo a la red, a través de actividades como la creación de un anuncio o protesta (real o imaginaria), o incluso vídeos musicales, siempre teniendo en cuenta no violar los derechos de *Copyright*. Para evitar comprometer la privacidad del usuario, los vídeos pueden ser publicados en privado, teniendo acceso únicamente aquellos que dispongan de los credenciales oportunos.

Y en cuanto a los vídeos se refiere, una aplicación móvil que está ganando fuerza desde su lanzamiento en enero de 2013 es *Vine*, de la compañía *Twitter*. Ésta app móvil permite grabar vídeos de apenas seis segundos, en los que los usuarios pueden crear pequeñas animaciones. El vídeo solo será grabado mientras se mantenga pulsada la pantalla. De este modo, permite cambiar la escena, y continuar grabando sin tener que editar el vídeo posteriormente. La aplicación, así, se encarga de realizar el montaje por sí sola, con lo cual, no se requieren conocimientos de experto en la edición de vídeos.

Por último, los *Vlogs* son blogs en vídeo, es decir, mediante los cuales el creador publica sus grabaciones de vídeo en vez de escritas, aunque pueden emplearse ambos formatos. El usuario puede suscribirse a ellos igual que lo haría con los *podcasts* o los propios blogs, bien para estar informado regularmente de nuevas publicaciones, ya sea éste un recurso publicado por un usuario cualquiera o por el profesor; o bien, el alumno virtual puede llegar a crear su propio servidor y hacer sus publicaciones de manera periódica, permitiendo así contrastar los resultados al principio y al final del proceso de aprendizaje.

4.2.3.1. Actividad: *Speech Comic*.

En esta actividad, el alumno elaborará un cómic que ilustrará la historia que pretende contar empleando para ello la herramienta *Pixton*. Gracias a la licencia para escolares, éstos pueden crear un cómic y añadirle voz. De este modo,

los alumnos deberán crear su propia viñeta, de temática libre, con su propia voz. Para hacerlo, previamente habrán sido instruidos en la herramienta. (El documento con los requerimientos se puede consultar en el anexo 3). En la siguiente tabla recogemos las características principales de la tarea.

Speech Comic.	
Dificultad.	Media-baja (A2-B1 MCERL)
Objetivo principal.	<ul style="list-style-type: none">• Practicar la competencia oral.
Objetivos secundarios.	<ul style="list-style-type: none">• Mejora de la expresión oral.• Práctica de la expresión escrita.• Crear pequeños diálogos empleando estructuras gramaticales correctas y vocabulario adecuado.• Desarrollar la imaginación.
Objetivos TIC.	<ul style="list-style-type: none">• Familiarizarse con la herramienta <i>Pixton</i>.

Tabla 8. *Objetivos de la actividad "Speech Comic".*

Esta herramienta permite la creación de viñetas en diferentes formatos y una vez creado el marco, se podrán añadir o eliminar viñetas cuando se desee. Otra característica que posee *Pixton* es que permite elegir el fondo de cada viñeta, los personajes, los bocadillos e incluso mover las articulaciones de los personajes y cambiarles el tamaño, con lo cual la personalización de los caracteres es total.

El objetivo principal es practicar la competencia oral. Se trata de una mera expresión vocal individual que, a lo largo del tiempo, desembocará en una interacción con otros sujetos. El educando simulará un contexto cualquiera, que no será sino uno conocido y en el que él mismo se sienta seguro. De este modo, perfeccionará su técnica vocal, aunque con diálogos previamente establecidos. Además, con ello desarrollará su capacidad para desenvolverse en contextos similares, al ser ya conocedor de las técnicas necesarias.

Como requisito para la realización de la actividad, se pedirá a los alumnos que hablen durante una fracción de tiempo limitada para evitar diferencias en-

tre los cómics de los diferentes usuarios. Todo ello sin importar la cantidad de texto por viñeta ni el número de viñetas a utilizar.

Más adelante, la extensión del cómic se puede ir ampliando con sucesivas actividades, o bien, se pueden ir creando secuencias cada vez más largas y elaboradas, permitiendo a los alumnos ser partícipes de su avance a medida que va pasando el tiempo. Esto permitirá al e-alumno desarrollar su imaginación, y le permitirá crear, por ejemplo, varios capítulos de una mini-serie de cómics.

En la figura 4 presentamos una muestra de una pequeña tira de cómic en la que aparece el texto, y, en amarillo, un símbolo que permite escuchar el archivo de audio grabado por el usuario. Así, no solo practicará la competencia escrita, sino también la oral, objetivo de la actividad²³.

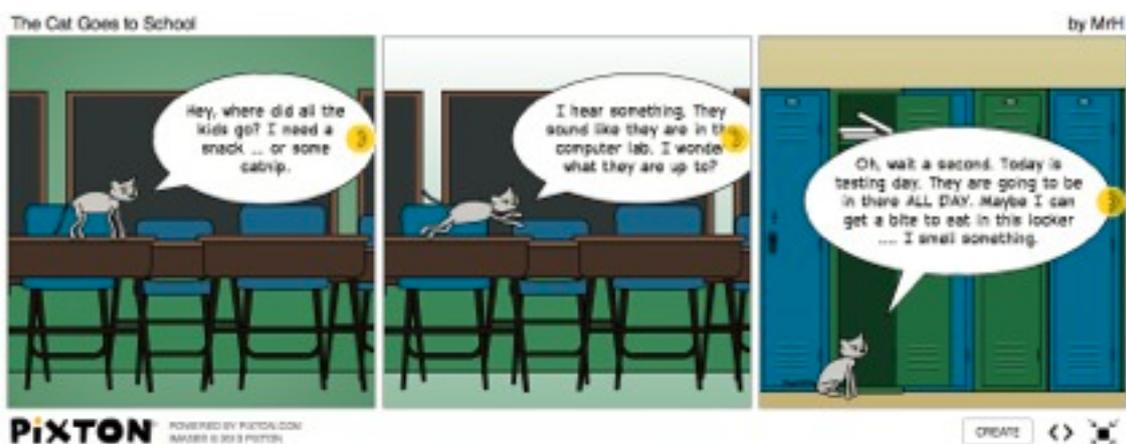


Figura 4. Ejemplo de cómic creado con Pixton.

En esta actividad se pedirá al alumno que caracterice a los distintos personajes y procure no emplear el mismo tono de voz para evitar la monotonía y darle así al cómic un sentido más dinámico.

Al final de la actividad, se permitirá a los alumnos que lo deseen, dejar sus comentarios sobre la misma.

²³ <http://dogtrax.edublogs.org/2013/01/29/playing-with-pixton-comics-and-audio-layers/> [Última consulta: 02/10/2013]

4.2.4. Herramientas para el desarrollo de la expresión escrita.

Al igual que pasaba en la anterior destreza, la expresión escrita también se torna difícil desarrollarla si tenemos en cuenta la necesidad de motivar al alumno para realizar esta tarea. A pesar de disponer de variadas herramientas gracias a las TIC como mostramos en la tabla 9, el empleo de las mismas no es por sí misma un componente motivacional, sino que es tarea del e-tutor dar con la clave para despertar la curiosidad de sus e-alumnos y conseguir desarrollar la expresión escrita de forma satisfactoria.

Destreza	Herramientas	Características
Expresión escrita.	Procesador de textos.	Los correctores ortográficos sirven como filtro básico.
	Foros, blogs, herramientas web 2.0...	Permiten la producción de textos por parte del alumno, siempre que éste sea un sujeto activo.
	Lectura de textos en lengua meta.	Activa conexiones neuronales inconscientemente que permitirán la posterior producción.
	Elaboración de un diario.	La práctica diaria personal, y la posterior corrección personal mejorará la autonomía.
	Redes sociales (<i>Twitter</i> ..)	Permiten la producción de textos cortos.

Tabla 9. Cuadro-resumen de las herramientas propuestas para el desarrollo de la expresión escrita.

En primera instancia, antes de publicar o enviar cualquier texto, ya sea corto o largo, el alumno no puede pasar por alto el procesador de textos del ordenador. Éste posee un corrector ortográfico que, una vez ajustado a la L2 concreta, hará las veces filtro básico.

Tomando esto como punto de partida, algunas herramientas comentadas anteriormente para el desarrollo de otras destrezas sirven para la mejora de ésta que estamos tratando, como pueden ser los foros de discusión, o los blogs, en los que el usuario hace sus aportaciones una vez se sienta preparado para ello, pudiendo incluso crear él mismo los suyos propios. El profesor ten-

drá, entonces, que evitar que el alumno sea un agente pasivo, contribuyendo así a involucrar a sus alumnos a que éstos mejoren en esta competencia mediante su uso y elevando así su autoestima. Para ello, lo esencial es facilitar a cada alumno aquellos recursos que sean de su interés, así se evitará el tomar a alumnos tipo como modelos.

Para culminar, la participación en redes de este tipo, el alumno puede comenzar el contacto con gente nativa, ya sea de manera escrita u oral, lo que hará que progrese en las cinco destrezas.

Otros recursos comentados, como *Glogster* o *Pixton* también servirán para el desarrollo de la competencia escrita en tanto que permiten añadir texto en la lengua meta.

Por otra parte, la lectura de textos en la L2 hará que se active el subconsciente y se asimilen mejor las estructuras gramaticales y el vocabulario, lo que permitirá, en el futuro, facilitar la tarea de producir textos. Esto es así porque se tiende a imitar aquello que sabemos que está correcto. De este modo, al estudiar una estructura gramatical concreta, y luego verla escrita repetidas veces, se asimilará mejor, y se pondrá en práctica.

Un aspecto fundamental a tener en cuenta en relación a esta destreza es el auto-aprendizaje, para lo cual es fundamental la práctica diaria. A modo de ejemplo, el alumno puede elaborar su propio diario. Esto le permitirá, al cabo de los días, comprobar si lo anotado previamente, está correcto o no, pudiendo corregir si fuera necesario. Por contra, al tratarse de un diario personal, no será corregido por un agente externo, aunque sí podrá consultar aquellas lagunas de información y aquellas cuestiones que considere oportuno. Lo importante es no perder la práctica ni el hábito de escribir, ya que la práctica hace la perfección.

De modo similar al diario actuarían redes sociales como *Twitter*, la cual permite de enviar mensajes cortos (llamados *tweets*) de hasta 140 caracteres. Con esta extensión tan corta no se puede expresar demasiado, pero esto ayu-

da a focalizar en lo esencial que se quiere compartir, empleando vocabulario y expresiones claras y concisas.

Sin embargo, una vez comentado esto, para lograr un óptimo desarrollo de esta destreza se presenta una dificultad que consideramos importante mencionar. A pesar de disponer de herramientas y recursos variados como los ya mencionados, para el correcto desarrollo de la competencia escrita es necesaria una intervención directa entre sujetos. Esto quiere decir que el aprendiz practicará aquello que conoce en los textos escritos, y el e-profesor, u otro sujeto, le dará las directrices necesarias para continuar aprendiendo. Por contra, las herramientas web no están perfeccionadas, por lo que no facilitan, en todos los casos, unas instrucciones claras de cara a mejorar de forma autónoma.

Del mismo modo, conviene tener en cuenta que, en aquellas redes en las que interaccionan varios sujetos a modo de “e-profesores” de otros, y el usuario a modo de “e-alumno”, también se debe de tener cuidado, ya que no todos los usuarios tienen conocimientos suficientes para dar indicaciones, por muy buenas que sean sus intenciones. Por tanto, es recomendable que el usuario no actúe de e-profesor en las redes en aquellas situaciones en las que el conocimiento necesario no haya sido asimilado de manera correcta.

4.2.4.1. Actividad: *Scholarship Letter*.

Algunas veces los alumnos de Secundaria buscan aprender la lengua inglesa para un objetivo concreto, como puede ser el de solicitar una beca para salir al extranjero. Es por ello que la actividad propuesta, cuyos objetivos se detallan en la tabla 10, versará sobre la escritura de una carta formal a una Institución para solicitar una beca con un destino extranjero.

<i>Scholarship Letter.</i>	
Dificultad.	Media-alta (B2-C1 MCERL)
Objetivo principal.	<ul style="list-style-type: none">• Practicar la competencia escrita, textos extensos.

Scholarship Letter.	
Objetivos secundarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica de la escritura formal (vocabulario, estructuras...). • Elaboración de una carta con un objetivo preestablecido.

Tabla 10. *Objetivos de la actividad "Scholarship Letter".*

La carta deberá recoger los aspectos formales pertinentes, que ya habrán sido estudiados con anterioridad. La extensión aproximada se indicará en el formulario de la actividad, que puede ser consultado en el anexo 4.

Es importante cumplir las expectativas de los alumnos y proponerles una actividad relacionada con aquello que les interesa, puesto que se trata de motivarles a aprender el idioma. Los ejercicios de *writing* pueden llegar a ser los más pesados si no se tienen en cuenta los intereses de los educandos, mas pueden ser un elemento motivador si se utilizan correctamente. El *feedback*, como en las anteriores, se incluirá al final de la actividad.

4.2.5. Herramientas para el desarrollo de la interacción.

El objetivo máximo de un curso en red sería conectar al alumno con otro usuario, preferiblemente nativo, para su interacción e intercambio de idioma. Para este fin, contamos con empresas que conectan alumnos que buscan aprender lenguas extranjeras, así cada uno aprenderá la lengua del otro, permitiendo comunicarse entre ellos e intercambiar el idioma. Las herramientas que presentamos, por tanto, no son otras que aquellas que propician interaccionar virtualmente con nativos de la lengua que se quiere aprender.

Destreza	Herramientas	Características
Interacción.	Interaccionar en entornos virtuales (<i>LinguoLand, Busuu...</i>).	Se trata de practicar la interacción con sujetos nativos. Algunas empresas facilitan la conexión con otros usuarios para el intercambio de idioma.
	Crear redes de amigos en línea.	

Tabla 11. *Cuadro-resumen de las herramientas propuestas para el desarrollo de la interacción.*

Un ejemplo es *Linguo Land*, empresa que permite conocer gente de otros países a través de su contenido interactivo. La interfaz consta de una interacción en un contexto virtual que pretende simular el real, tal y como se ve en la figura 5.

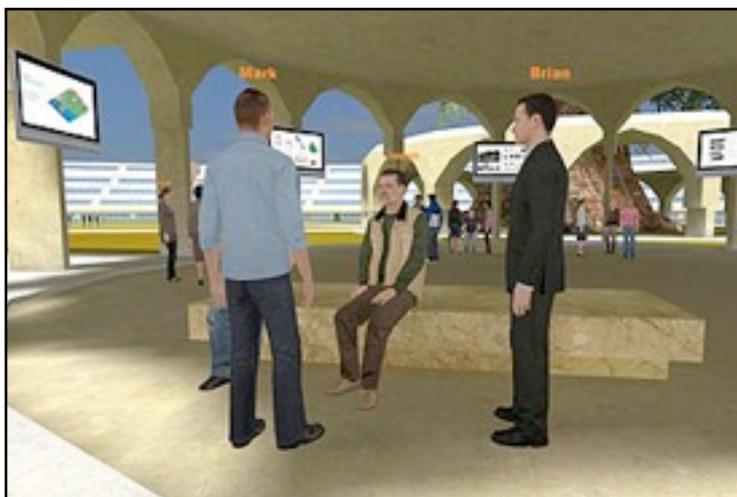


Figura 5. Ejemplo de interacción virtual en la plataforma *Linguo Land*.

Para acceder a la red, es necesario el registro previo. Una vez registrado, cada usuario dispone de un avatar o personaje virtual con el que interactúa en un mundo virtual creado en 3D. Así, en situaciones como las de la figura 5, los usuarios pueden entablar conversación con el resto de personajes. Ésto dará lugar a que el usuario cree sus propias redes sociales en la plataforma, desarrollando así las destrezas necesarias para enfrentarse a la lengua meta.

Otra potente herramienta es *Bini2bini*, la cual permite que el usuario se convierta en un *bini*, es decir, e-alumno y a la vez e-profesor: alumno de quienes saben más, y profesor de quienes desconocen más la lengua. De igual manera, posee también contenido interactivo, y permite conocer gente con la que practicar y complementar la formación. En este caso se trata de una aplicación móvil gratuita para dispositivos con Android o iOS.

De la misma manera que éstas funciona la plataforma *Busuu*. Permite aprender el idioma deseado y crear unas redes de amigos gracias a las publicaciones que hace cada usuario. Así, tras seleccionar los idiomas que el usua-

rio conoce, y los que desea practicar, la red conecta a usuarios que le ayudarán a mejorar, a la vez que él ayuda a sus compañeros virtuales. El usuario recibirá notificaciones para ayudar a otros usuarios en su aprendizaje, y otros usuarios recibirán notificaciones cuando el sujeto necesite ayuda.

Dispone, asimismo, de sesiones de gramática, con ejercicios de diversa índole, así como vídeos interactivos para complementar el aprendizaje. En algunas de las sesiones se dispone de un archivo de audio y/o uno en PDF para completar. Al final se realiza un test de progreso para comprobar lo aprendido y saber qué aspectos se deben de seguir practicando para conseguir la mejora deseada.

De la misma manera, nos facilita también la interacción directa con otros usuarios por medio de un chat. Esto permitirá entonces crear las redes de amigos virtuales que ya hemos comentado previamente.

Por último, no olvidemos que todas estas herramientas, y en general cualquier intención de practicar la interacción, se trata de un auto-aprendizaje. Por tanto, el tutor virtual cumple una función esencial a la hora de motivar a su alumno virtual a aprender más. Despertar la curiosidad, ser ambicioso, hacer del aprendizaje de lenguas algo ameno y útil son solo algunas posibilidades que todo profesor debe tener en mente.

4.3. Herramientas propuestas para mejorar la competencia en inglés como L2.

Una vez detallado el análisis de las distintas destrezas y de algunas herramientas para aumentar la competencia lingüística en L2 en cada una de ellas, en la tabla 12 presentamos a modo de resumen en un cuadro donde se presentan de modo esquemático las cinco destrezas y las herramientas propuestas para mejorar el nivel de competencia en la lengua inglesa. todo lo mencionado anteriormente.

E-learning: nuevas fronteras en la enseñanza de Lenguas Extranjeras en Educación Secundaria.

Destreza	Herramientas	Actividad propuesta.
Comprensión oral.	Archivos audio-web.	Space Robot. Actividad que pretende ampliar el vocabulario a través de la escucha de material real en L2, mejorando la competencia auditiva.
	<i>Podcast.</i>	
	Emisiones orales internacionales.	
	Televisión, TDT.	
Comprensión escrita.	Inmersión lingüística.	Mindmapping the music in the Baroque Era. Con esta actividad se pretende desarrollar la competencia lectora a través de la lectura de textos extensos, previa lectura de textos de menor extensión.
	Foros de discusión.	
	Blogs.	
	Dispositivos/servicios en L2.	
	Prensa extranjera.	
	Obras literarias.	
Expresión oral.	Televisión, TDT.	Speech Comic. Gracias a ésta, se crearán diálogos cortos, que luego serán interpretados, desarrollando las competencias oral y lectora.
	Conferencia en línea.	
	Tutoriales web para mejorar la pronunciación.	
	Herramientas web 2.0.	
Expresión escrita.	Webs y apps para compartir vídeos.	Scholarship Letter. La escritura de cartas formales con un fin único permitirá el desarrollo de la competencia escrita.
	Procesador de textos.	
	Foros, blogs, herramientas web 2.0...	
	Lectura de textos en lengua meta.	
	Elaboración de un diario.	
	Redes sociales.	

Tabla 12. Compendio de herramientas presentadas para el desarrollo de cada destreza, así como de las actividades propuestas.

5. Conclusiones.

Un aspecto a tener en cuenta es, como hemos visto, que las TIC cada vez van avanzando más rápido y debemos de adaptar siempre la práctica educativa a estos avances, puesto que los alumnos son los primeros en conocerlos y saber su uso. Todos los avances que se den en las TIC no solo son para cumplir funciones lúdicas, sino para facilitar el trabajo a todos los interesados en ello. Pero para conseguir esto, es necesaria una formación y una curiosidad permanente.

En el ámbito de las lenguas extranjeras, las TIC y la globalización han puesto de manifiesto una realidad hasta entonces inesperada: el poder comunicarse con gente que esté a miles de kilómetros de distancia en apenas unos segundos, con lo que potencia el conocimiento de lenguas extranjeras para establecer relaciones, no solo personales, sino en muchos casos también profesionales. Por esta razón, emplear las TIC para comunicarse es tan importante como conocer otras lenguas, no solo la inglesa. Esto ayudará a reducir la barrera lingüística y facilitar la transmisión de conocimiento y la comunicación intercultural.

En el presente trabajo se han desarrollado algunas actividades y se han comentado varias herramientas que sirven para mejorar la competencia en la lengua inglesa y en sus destrezas en particular, aunque pueden ser adaptadas para la mejora de cualquier otra lengua extranjera.

Una vez realizado este análisis de posibilidades para el aprendizaje de lenguas extranjeras de forma virtual, vemos que las opciones que se presentan son múltiples y muy variadas, pasando de recursos comunes como la prensa extranjera, hasta llegar a aplicaciones móviles y redes sociales. El empleo de cualquiera de ellas permitirá al usuario acercarse a la lengua para conocerla mejor.

Sin embargo, no se debe de caer en el error de considerar que un cambio en la fuente y en el canal de información conlleva de por sí una motivación intrínseca. Al igual que en las enseñanzas presenciales, en las enseñanzas a distancia la motivación del educando también es fundamental a la hora de llevar a cabo cualquier proceso de enseñanza/aprendizaje. En el caso de las lenguas extranjeras esto es sumamente importante, dado que se van aprendiendo durante toda la vida, y es un proceso sin fin para el que hay que estar preparado.

6. Bibliografía.

- Campión, R. S. (2003). CALL (Computer Assisted Language Learning) comunicativo: ¿una contradicción de términos? CALL y las metodologías actuales. La comunicación como función primordial del lenguaje. *Cuadernos del Marqués de San Adrián: revista de humanidades*, (2), pp. 73-88. Recuperado de: http://www.uned.es/ca-tudela/revista2/n002/raul_santiago.htm [Última consulta: 02/10/2013]
- Carrión, J. (2001). Diferencia entre dato, información y conocimiento. Recuperado de: <http://iibi.unam.mx/~voutssasmt/documentos/dato%20informacion%20conocimiento.pdf> [Última consulta: 02/10/2013]
- Contreras, N. (2008). La enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y las TICs: el caso del Español como Lengua Extranjera (ELE). *Revista electrónica de Iniciación a la Investigación de la Universidad de Jaén*. Jaén, España. Recuperado de: <http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ininv/article/download/233/214> [Última consulta: 02/10/2013]
- Cooperberg, A. F. (2002). Las herramientas que facilitan la comunicación y el proceso de enseñanza-aprendizaje en los entornos de educación a distancia. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (3) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54700302> [Última consulta: 02/10/2013]
- Corder, S. (1967). The significance of learner's errors. *International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*, 5(4), pp. 161-170.

Escotet, M. A. (1980). *Tendencias de la educación superior a distancia*. Universidad Estatal a Distancia. San José: Euneda.

FUNDESCO (1998). *Teleformación: un paso más en el camino de la formación continua*. Madrid: FUNDESCO.

Gallego, A. & Martínez, E. (2003). Estilos de aprendizaje y e-learning. Hacia un mayor rendimiento académico. *Revista de Educación a Distancia*, 7. Recuperado de: <http://www.um.es/ead/red/7/estilos.pdf> [Última consulta: 02/10/2013]

García Aretio, L. (1999). Historia de la educación a distancia. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2(1), pp. 8-27. Recuperado de: <http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/vol2-1/historia.pdf> [Última consulta: 02/10/2013]

García Peñalvo, F. J. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 6 (2) , recuperado de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm [Última consulta: 02/10/2013]

Garrett, N. (1995). ICALL and Second Language Acquisition. En Melissa Holland, V., Kaplan, J.D. & Sams, M.R. (eds.), *Intelligent language tutors: theory shaping technology*, pp. 345–358. Mahwah, NJ: Erlbaum.

Garrison, D. R. (1985). Three generations of technological innovations in distance education. *Distance Education*, 6(2), pp. 235-241.

Garrison, D. R. (1989). *Understanding distance education: A framework for the future*. London: Routledge.

Henry, P. (2001). E-learning technology, content and services. *Education + Training*, 43 (4) , 249 - 255 . Recuperado de

<http://www.qou.edu/english/scientificResearch/eLearningResearchs/eLearningTechnology.pdf> [Última consulta: 02/10/2013]

Krashen, S.D. (1982). *Principles and practice in second Language Aquisition*. Oxford: Pergamon. Recuperado de: http://www.sdkrashen.com/Principles_and_Practice/Principles_and_Practice.pdf [Última consulta: 02/10/2013]

Larsen-Freeman, D. (1976). An explanation for the morpheme accuracy order of learners of English as a second language. *Language Learning*, 26(1), pp. 125-135. En Hatch, E. M. (Ed.). (1978), *Second language acquisition: A book of readings*. Rowley, MA: Newbury House.

Marcelo, C., Puente., D, Ballesteros, M. A. & Palazón, A. (2002). *E-learning Teleformación: diseño, desarrollo y evaluación de la formación a través de Internet*. Barcelona: Gestión 2000.

Meyer, K. (2002). Quality in distance education: focus on on-line learning. *ASHE-ERIC Higher Education Report*, 9(4). San Francisco: Jossey-Bass/John Wiley Periodicals.

Pérez Gutiérrez, M., & Pérez Torres, I. (2005). Audio-visual resources and new technologies in ELT. En Madrid, D., McLaren, N. & Bueno, A. (eds.) *TEFL in Secondary Education*. Granada: Universidad de Granada, pp. 545-578.

Rosenberg, M. J. (2001). *E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age*. New York: McGraw-Hill.

Rowntree, D. (1986). La evaluación de los estudiantes. En *Preparación de cursos para estudiantes*. Barcelona: Herder.

Taylor, J. C. (2001). Fifth generation distance education. *e-Journal of Instructional Science and Technology (e-JIST)*, 4(1), pp. 1-14. Recuperado de: <http://eprints.usq.edu.au/136/1/Taylor.pdf> [Última consulta: 02/10/2013]

Warschauer, M. (1996). Computer Assisted Language Learning: an Introduction. In Fotos S. (ed.) Multimedia language teaching, pp. 3-20. Tokyo: Logos International. Recuperado de: <http://fis.ucalgary.ca/Brian/BibWarschauer.html> [Última consulta: 02/10/2013]

Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker Jr, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*, 47(5), pp. 75-79.
<http://kanjiteacher.googlecode.com/svn-history/r184/Non-Code/Papers/Learning/zhang2004.pdf> [Última consulta: 02/10/2013]

7. Anexos.

7.1. Anexo 1: cuestionario actividad 1, *Space robot quiz*.

Space robot quiz

Read the questions and answer them.

Kirobo



VOCABULARY. Section 1.

Before listening to the news report, what do you think these words mean? Don't use the dictionary.

1. **BLASTED**

Marca solo un óvalo.

- erosionado
- explotado
- enviado

2. **ANDROID**

Marca solo un óvalo.

- Google
- robot
- persona

3. **ORBIT**

Marca solo un óvalo.

- órbita
- orbitar
- espacio

4. **MIMIC**

Marca solo un óvalo.

- mímica
- imitar
- burlarse

5. **COMPASSION**

Marca solo un óvalo.

- con pasión
- compasión
- amoral

VOCABULARY. Section 2.

After listening to the news, what do you think these words mean? Don't use the dictionary. (Link: http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/language/wordsinthenews/2013/08/130807_vwitr_robot.shtml)

6. **BLASTED**

Marca solo un óvalo.

- erosionado
- explotado
- puesto en

7. **ANDROID**

Marca solo un óvalo.

- Google
- robot
- persona

8. ORBIT

Marca solo un óvalo.

- órbita
- orbitar
- espacio

9. MIMIC

Marca solo un óvalo.

- mímica
- imitar
- burlarse

10. COMPASSION

Marca solo un óvalo.

- con pasión
- compasión
- amoral

VOCABULARY. Section 3.

After looking at the meaning on its context, what does these words mean? Don't use the dictionary.

11. BLASTED

Marca solo un óvalo.

- erosionado
- explotado
- puesto en

12. ANDROID

Marca solo un óvalo.

- Google
- robot
- persona

13. **ORBIT**

Marca solo un óvalo.

- órbita
- orbitar
- espacio

14. **MIMIC**

Marca solo un óvalo.

- mímica
- imitar
- burlarse

15. **COMPASSION**

Marca solo un óvalo.

- con pasión
- compasión
- amoral

VOCABULARY PRACTICE. Section 4.

Remembering the meaning of the previous words studied, in this page you will have to create 2 sentences with each word. Try not to look at the meaning again.

16. **BLASTED**

Write 2 sentences using the word above. Try not to look at the meaning.

.....

.....

.....

.....

.....

17. **ANDROID**

Write 2 sentences using the word above. Try not to look at the meaning.

.....

.....

.....

.....

.....

18. ORBIT

Write 2 sentences using the word above. Try not to look at the meaning.

.....
.....
.....
.....
.....

19. MIMIC

Write 2 sentences using the word above. Try not to look at the meaning.

.....
.....
.....
.....
.....

20. COMPASSION.

Write 2 sentences using the word above. Try not to look at the meaning.

.....
.....
.....
.....
.....

FEEDBACK.

Please, leave your comments about the activity. How was it? Did it take you long time? Was it boring? Tell us what you think. Help us improving.

21. Write your comments below.

Thanks for your feedback.

.....
.....
.....
.....
.....

7.2. Anexo 2: cuestionario actividad 2, *Mindmapping the Music in the Baroque era.*

Activity: Mindmapping the Baroque era.



In this activity, you will have to read a text, and then create a mind map using *Spicy Nodes*.

The text can be read here: http://en.wikipedia.org/wiki/Baroque_music. Once read, your task is to create your own mind map with the main ideas.

Remember the steps to create a good map:

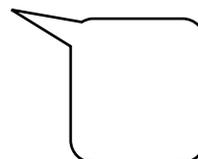
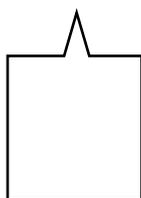
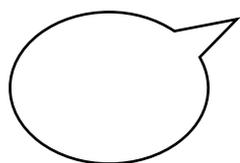
- Get the main ideas.
- Select the home word, which represents the whole map.
- Select the main ideas, and divide them.
- Match the terms with the ideas they represent.
- Remember not to use many words.

TIP: you can use <http://www.wordreference.com>, <http://www.merriam-webster.com> and <http://tradukka.com/translate> to help you.

Feedback: you can attach your own ideas of the activity with it. We'll keep in touch to share your thoughts.

7.3. Anexo 3: cuestionario actividad 3, *Speech comic*.

Activity: Speech comic.



The aim of this activity is you to practice your oral skills. It will be an individual activity. To practice it, you will have to create a short comic using *Pixton*, and you are free to choose the topic. It could be a funny comic, a sad one or whatever.

You will have not only to write the text in the speech bubbles but also to add audio, i.e. you will read and perform the different roles of the comic. Try not to be monotonous.

A minimum of 2 minutes talking will be necessary in order to be a real piece of work.

Log in in <http://www.pixton.com> and let your imagination fly!

Feedback: you can attach your own ideas of the activity with it. We'll keep in touch to share your thoughts.

7.4. Anexo 4: cuestionario actividad 4, *Scholarship letter*.

Activity: scholarship letter.



This activity pretends you to practice hoy to write formal letters. This time, you will have to communicate with a foreign Institution which is looking for people like you for a job you want to apply to.

Remember to use almost all of the tips studied in order to be accepted. Some tips:

- Present yourself.
- Guess what they are looking for, and give reasons why you are the best person got the job.
- Add as many details as possible about your CV, especially those points which meet the expectations of the Institution you are writing to.
- Try to be as clear as possible.
- ...

The letter has to be about 200 words, try not to get to the limit.

Feedback: you can attach your own ideas of the activity with it. We'll keep in touch to share your thoughts.