

Herramientas virtuales para la clase de ELE

Instituto Cervantes de Belo Horizonte
viernes, 12 de abril de 15h a 18h
Profesora Eliana Lustosa

COMPETENCIAS DIGITALES Y HERRAMIENTAS ESENCIALES PARA TRANSFORMAR LAS CLASES DE ELE

¿Qué recursos llevamos a nuestras clases?

¿Cómo enseñamos y cómo aprendemos?

¿Qué hay de nuevo?

Los recursos didácticos tecnológicos.

ENSEÑANZA 4.0

La revolución de la conectividad ha traído consigo cambios en los modelos educativos y los paradigmas de enseñanza, pues la introducción del internet en la vida cotidiana tiene una repercusión en las formas de establecer las relaciones socio-comunicativas y educativas de la sociedad. Mediante los cambios que ocurren gracias a la tecnología se establecen distintos modelos de educación que facilitan la manera de aprender y de comprender la Didáctica y la Pedagogía.

La educación avanzó de 1.0 a 3.0 a partir de las necesidades de aprendizaje de los alumnos: de mantener una sola dirección a ser bidireccional, tener una autonomía sobre el control del contenido. Por su parte, la Educación 4.0 se basa en las principales tendencias de innovación y cambio.

Los aprendizajes de la revolución 4.0 se centran en las competencias del XXI, tales como la autodirección, la autoevaluación y el trabajo en equipo.

<https://docente.4-0.ipn.mx/index.php/educacuion-4-0/>

Principales características de la educación 4.0

- La cooperación entre estudiante y docente es la base de la enseñanza
- La comunicación es el principal vehículo del aprendizaje
- Se fomenta la resolución de problemas reales
- Incorpora el juego y la creación de entornos reales como el principal motor del aprendizaje
- La evaluación es un proceso constante para mejorar y progresar
- Utiliza las TIC como herramientas de acceso, organización, creación y difusión de los contenidos

La evolución de la tecnología en la educación

- gráfico

Las TIC se han convertido en un **soporte** para **promover experiencias innovadoras** y **mejorar la calidad de la enseñanza de lenguas extranjeras**.

Se destaca la oportunidad que brindan las TIC de **crear contenidos** que se adapten a los intereses y particularidades de los alumnos y faciliten **la construcción del aprendizaje significativo** (Ausubel, 1983).

El uso educativo de las TIC se fundamenta en los principios **constructivistas** que generan un clima propicio para el desarrollo de la **autonomía** de los estudiantes y la reflexión sobre su propio aprendizaje (Carretero, 2009).

Los contenidos se elaboran por medio de aplicaciones informáticas, recursos multimedia y, sobre todo, Internet como un territorio potencial de colaboración en el cual pueden desplegarse adecuadamente procesos de enseñanza y aprendizaje (Piscitelli, 2005).

MUNDO DIGITAL

El perfil del profesor de español como lengua extranjera - Isabel Iglesias

La tríplice dimensión en el análisis de la competencia docente

Formación – Dimensión formativa – SABER y SABER APRENDER

Actuación – Dimensión técnica – SABER HACER

Actitudes, valores, factores emocionales – Dimensión ética y afectivo emocional – SABER SER

Tabla 1. Categorías y porcentajes de la dimensión formativa

MARCO COMÚN DE COMPETENCIAS DIGITAL DOCENTE

En 2014 se presentó en España el proyecto del Marco Común de Competencia Digital Docente

Competencias:

- Información y alfabetización informacional
- Comunicación y colaboración
- Creación de contenidos digitales
- Seguridad
- Resolución de problemas

Objetivos:

- facilitar una referencia común a profesores y formadores
- disponer de una lista de competencias mínimas de los profesores
- contribuir al cambio metodológico
- hacer posible que los profesores faciliten y evalúen la competencia digital de sus alumnos.

HABILIDADES DE LA ERA DIGITAL

- Saber buscar, filtrar y sintetizar entre la gran cantidad de información existente;
- Extrapolar ideas sobre lo que se sabe y lo que se ha aprendido;
- Aplicar esos conocimientos a situaciones nuevas;
- Crear nuevos conocimientos e incluso tener la capacidad de innovar

Curso Masivo MiríadaX

Formación de profesores – Desarrollo de competencias docentes

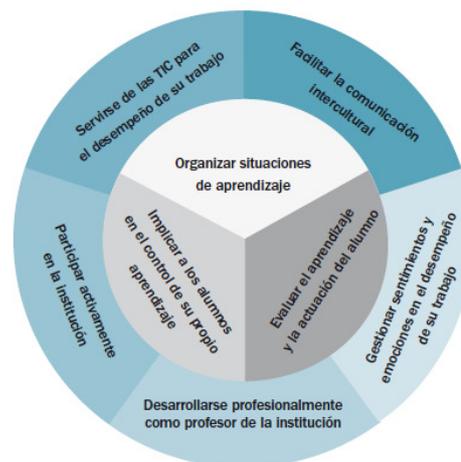
COMPETENCIAS CLAVE DEL PROFESORADO DE LENGUAS SEGUNDAS Y EXTRANJERAS

COMPETENCIA CLAVE

Servirse de las TIC para el desempeño de su trabajo.

Se refiere a la capacidad del profesorado para usar, de forma efectiva y de acuerdo con las líneas estratégicas de la institución, los recursos digitales de su entorno en el desarrollo de su trabajo (p. ej. para promover el aprendizaje del alumno, para su propio desarrollo profesional).

El profesor reflexiona y busca sacar el máximo provecho de los recursos tecnológicos con el objetivo de promover la enseñanza aprendizaje.



ACTIVIDAD 1:

Relaciona las Competencias específicas:

- 1. Implicarse en el desarrollo de la propia competencia digital.** () Implica conocer las herramientas y los recursos tecnológicos disponibles en su entorno y en la institución y hacer un uso responsable y ético (p. ej.: utilizando una cuenta de correo exclusivamente para asuntos profesionales, respetando la propiedad intelectual y la privacidad de datos).
- 2. Desenvolverse en entornos digitales y con aplicaciones informáticas disponibles.** () Implica integrar los recursos tecnológicos de la institución y los recursos disponibles en Internet (p. ej.: la pizarra digital, el Aula Virtual de Español/AVE, aplicaciones de autor, redes sociales) en situaciones de aprendizaje relevantes para los alumnos, en las diferentes modalidades de cursos (presenciales, semipresenciales y en línea).
- 3. Aprovechar el potencial didáctico de las TIC.** () El profesor reflexiona sobre el grado de desarrollo de su competencia digital. Está abierto al cambio, observa cómo otros colegas se sirven de las TIC en el desempeño de su trabajo y trata de experimentar con nuevos entornos y recursos, con espíritu innovador (p. ej.: en el aula, en la gestión administrativa de su trabajo y en la comunicación con sus compañeros o en la formación).
- 4. Promover que el alumno se sirva de las TIC para su aprendizaje** () Implica animar y guiar al alumno para que use de forma autónoma los recursos, productos y entornos digitales de los que dispone para aprender, teniendo en cuenta características del alumnado y del entorno (p. ej.: la edad, el estilo de aprendizaje, el nivel de competencia digital, las posibilidades de acceso a la tecnología).

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

COMPETENCIA DIGITAL – profesor Miguel Ferrando Bataller – UPV

Comprender la información -Relacionar los conceptos -Analizar- Sintetizar - Integrarla como conocimiento propio

- Profesor facilitador y mediador
- Fomenta el trabajo individual y en grupo de manera colaborativa

NIVELES DE LA COMPETENCIA DIGITAL

ACTIVIDAD 2:

- | | |
|------------------|--|
| Nivel básico | • busca nueva información y la usa con propuestas innovadoras |
| Nivel intermedio | • material preparado previamente vídeo/imágenes/textos |
| Nivel avanzado | • prepara material educativo de calidad que comparte y es usado en otras escuelas y difundido en la red. |

<https://www.youtube.com/watch?v=YoNjYNB0jKk>

¿Cuáles son mis competencias como docente ELE?

Haz tu EGRID.

<http://egrid.epg-project.eu/es/content/home>

ACTIVIDAD 3:

- a) Haz un listado de los recursos tecnológicos que sueles usar en tus clases.
- b) En parejas, comparte tu lista con tu compañero.

FORMACIÓN DEL PROFESOR

- | | | |
|-------------------------------|--|--|
| Webinar | • RRSS
Facebook
Twitter
Pinterest | MOOC es Massive Online Open Courses (o Cursos online masivos y abiertos). Se trata de un curso a distancia, accesible por internet al que se puede apuntar cualquier persona y prácticamente no tiene límite de participantes.
NOOC es un curso online masivo y abierto, pero de corta duración, y muy especializado en un tema concreto. |
| Cursos masivos | | |
| Coursera | | |
| Miriada X | | |
| PDP Edinumen | | |
| Difusión | | |
| INTEF Consejería de Educación | | |
| Edinumen PDP | | |

ACTIVIDAD 3:

Según los niveles de competencias digitales ¿cómo usas las TIC? ¿Te ves cómo tutor o cómo herramienta? Justifica.

¿Qué contribuciones las TIC puede traer a nuestra realidad de las clases de ELE? Justifica.

¿CÓMO APRENDEMOS LOS ADULTOS?

Cómo aprendemos

De lo que enseñamos a otros – 95%

De lo que hacemos 80%

De lo que debatimos con otros 70%

De los que vemos y oímos 50%

De lo que vemos 30%

De los que oímos 20%

De lo que leemos 10%



TAXONOMÍA DE BLOOM

Crear/ Evaluar/ Analizar/ Aplicar/ Comprender/ Recordar

¿DÓNDE ESTÁN NUESTROS ESTUDIANTES?

RECURSOS DIDÁCTICOS

ACTIVIDAD 4:

¿Usas las TIC como tutor o como herramienta? Justifica

¿Qué contribuciones las TIC puede traer a nuestra realidad de las clases de ELE? Justifica.

ADQUIRIR COMPETENCIAS DIGITALES

- Habilidades de la era digital
- Saber buscar, filtrar y sintetizar entre la gran cantidad de información existente
- Extrapolar ideas sobre lo que se sabe y lo que se ha aprendido
- Aplicar esos conocimientos a situaciones nuevas
- Crear nuevos conocimientos e incluso tener la capacidad de innovar
- Habilidades de la era digital
- Saber buscar, filtrar y sintetizar entre la gran cantidad de información existente
- Extrapolar ideas sobre lo que se sabe y lo que se ha aprendido
- Aplicar esos conocimientos a situaciones nuevas
- Crear nuevos conocimientos e incluso tener la capacidad de innovar

BLENDED LEARNING

- Aprendizaje mixto
- Se trabaja el e-learning con el presencial
- Las tecnologías proporcionan el aprendizaje dentro y fuera de la clase y el alumno cada vez más se hace responsable por su aprendizaje.
- La tecnología no puede ser el protagonista, debe estar como algo rutinario

Análisis/ Diseño/ Desarrollo/ Implementación/ Evaluación

GAMIFICACIÓN

Gamificación es la manera que los adultos juegan y prueban las maneras de actuar en la realidad.

El adulto lleva de la gamificación el momento de utilizar los modelos reales en forma de juego como lo hacían en la niñez.

“No puedes jugar al ajedrez sin saber las reglas.”

CLASE INVERTIDA – FLIPPED CLASSROOM

En la clase invertida es **el alumno quien comienza a aprender y revisa los conceptos teóricos en casa**, para dedicar el tiempo de clase a consultar sus dudas y trabajarlos de forma colaborativa.

Grafico

LA ERA POSMÉTODO

Es la adaptación de los materiales a las necesidades de los alumnos, por lo tanto, se trata de saber identificar estas necesidades y no dejarse guiar por la teoría pura de ningún método en concreto.

El profesor sabe mejorar estos métodos para llevarlos a la práctica según lo que haga falta.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/enfoque_comunicativo/kumaravadivelu01.htm

APRENDIZAJE MEZCLADO

Actividades formales e informales...

Ayudadas por distintos dispositivos...

En distintas localizaciones...

Actividades/ tecnología/ espacios

TECNOLOGÍA EN EL AULA

- Aumenta el input y la motivación
- Materiales más atractivos y dinámicos
- Diversidad de actividades
- Conecta más y mejor con los alumnos
- Aprendizaje más significativo y memorable
- Consolida conocimientos
- Atiende a los alumnos ausentes
- Introduce la **gamificación**

Fluky: herramienta web para sorteo

Kahoot – cuestionarios interactivos

Es una herramienta que fomenta la integración del juego en el aula. Los usuarios de la plataforma pueden crear cuestionarios, discusiones o encuestas, puzles.

Quizlet - herramientas de cuestiones de fijación

Practicaespanol – Agencia EFE

Top Ten – Sitios de enseñanza de ELE

HERRAMIENTAS

Recursos publicados en comunidades

Formespa - <http://formespa.rediris.es/>

Redele - <http://www.mecd.gob.es/redele/>

Marcoele - <http://marcoele.com/>

CVC – Centro Virtual Cervantes - <http://cvc.cervantes.es/>

Ver-taal - <http://www.ver-taal.com/anuncios.htm>

Difusión - <https://www.youtube.com/user/DIFUSIONELE>

Canal Uned - <https://www.youtube.com/user/uned>

Profedeele - <http://www.profedeele.es/>

Practica español - <http://www.practicaespanol.com/>

Aveteca - http://cvc.cervantes.es/ensenanza/actividades_ave/aveteca.htm

AilMadrid

TODOELE

Actividades tecnológicas

“Si no estás dispuesto a equivocarte, nunca llegarás a nada original.” Ken Robinson

BUSCAR

Google

YouTube

Usoo

Google Academic

Vimeo

Miriada X

Google maps

Wikipedia

Coursera

El País/ la Vanguardia/
El Clarín

SlideShare

VIDEOS

Amara: Subtitular vídeos

Edpuzzle: crear vídeos interactivos

Lyrics training: completar canciones de videoclips

Madlips: aplicación para doblaje de vídeos cortos

SUBTITULAR VÍDEOS YOUTUBE

- Subtítulo
- Añadir subtítulo
- Seleccionar idiomas
- Digitar y dar **enter**
- incluir mi contribución
- Pausar vídeo durante digitación
- Sacar transcripción- solo algunos videos

Huevos de Pascua – Pocoyo – transcripción/ subtitulación

Guía para vivir 100 años – trabajo de una alumna

FUENTES DE INFORMACIÓN

Wikipedia / YouTube (cortos, Blogs / películas, clases, publicidad)

Podcasts (BBC Mundo) TEDespañol

BBC Español

CNN Español

Fundación Lengua

AIL Madrid

Twitter (**Charla ELE1** – webinar)

CONECTASE VIRTUALMENTE

Skype

Hangouts

Zoom (la versión paga es para hacer grupos y salas)

Facetime (IOS)

CAPTURAR Y GESTIONAR INFORMACIÓN

Evernote / Dropbox / Mega (Compartir documentos en grupos de proyectos y trabajos)

Google Drive (slide interactivo, pantalla, insertar imagen, docs, corrección y texto colaborativo, calendario, plantilla/Excel)

Slack

CREAR Y GESTIONAR AULAS VIRTUALES

Edmodo

Moodle

ACTIVIDADES EDMODO/ FACEBOOK

1. Publicar las tareas asignadas a cada estudiante, adjuntando a los anuncios los archivos necesarios.
2. Crear bibliotecas digitales para alojar los archivos importantes sin necesidad de llevar un registro de unidades USB

3. Crear grupos de aprendizaje separados por cursos, materias o equipos de trabajo colaborativo
4. Publicar encuestas, con las que podemos reunir información informal sobre diversos aspectos que nos conciernen
5. Publicar concursos, adjuntando enlaces y archivos con cada pregunta: puedes enviar un documento y pedir a los y las estudiantes leer y responder a los cuestionarios, que pueden ser de opción múltiple, Verdadero/Falso, respuesta abierta o respuesta corta.
6. Crear calendarios de eventos y tareas
7. Insertar vídeos, imágenes y clips de audio en el muro

CREAR

Canva: montaje fotográfico con texto

Nuevos recursos para convertir en animación

Thinglink: crear visuales interactivos

Pinterest: Rede social de infografías

PowerPoint

Prezi

CREAR PRESENTACIONES MULTIMEDIA

Genially: contenido interactivo

VideoScribe

Castellano o español

Bookcreator

Presentación en libro virtual

EDITAR IMÁGENES

Canva

Thinglink

Photoshop

CREAR VÍDEOS TUTORIALES

Camtasia

Spark.adobe

AUDIO

Google podcast

Podcast (archivo de multimedia de audio, se puede añadir subtítulos y notas)

Plataforma – Conmovimiento – Sergio Delgado

Ivoox ([La vida del Lazarillo de Tormes](#))

Soundcloud

RNE

RTVE

Fonética

Biblioteca Virtual del Instituto Cervantes

Musixmatch

Google Drive (-documento/herramienta/**escritura por voz**)

MAPA MENTAL

Mindomo (con foto y video)

Simple mind – colores

TRABAJAR EN EQUIPO Y COLABORAR EN LÍNEA

Crear un blog profesional o de aula (es una travesía)

www.elianalustosa.com.br

miscelaneaticel.blogspot.com

COLABORAR CON PROYECTOS EN WIKIS

AVE Global colaborar con proyectos en wikis

MOOC Univasf•

AVE Tutoría IC Sede en Madrid UNED

MOOC Univasf

CREAR ENCUESTAS

Google forms

- Crear test en tiempo real

Facebook

Twitter

EL USO DE APLICACIONES MÓVILES EN EL AULA

Instagram (live)

Debates sobre resultados de una encuesta (google forms);

temas de interés;

elaborar una infografía con los resultados;

los estudiantes debaten las respuestas.

Facebook (fanpage)

Reflexión sobre noticias de actualidad,

Crear grupo privado

Añadir comentarios

Linkedin

Buscar puestos de trabajo

Información sobre eventos

Conferencias

Congresos

Crear grupos

Twitter

preparar y consolidar contenidos

#que agrupen los mensajes

Los estudiantes hacen preguntas

Y las discusiones son en clase

WhatsApp

Skype

Wordpress

Blogger

PRESENTACIÓN

Slideshare (divulgación)

Prezi

Power Point

CREADOR DE VÍDEOS ONLINE

Bookcreator - Se puede incluir vídeo, voz/audio, imágenes y fotos

<https://app.bookcreator.com/library/-Lc7Ko2Ulw1EAOC7cKk1>

Raw shorts

EXPRESIÓN ESCRITA Y WIKI

Son páginas web que pueden ser editadas por varios autores. Es una herramienta efectiva para la escritura colaborativa.

Documentos de Google Wikipedia – corregir textos

“El aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información” Albert Einstein

CORRECCIÓN DE TEXTO

Ejemplo: En un documento de Google Drive el profe publica un texto con errores gramaticales y de vocabulario. Los alumnos deben hacer las correcciones.

Documentos de Google

Wikipedia – corregir textos

Óscar Ortega

Un idioma cada vez – Óscar Ortega

NUBES DE PALABRAS

Nubedepalabras.es

NARRATIVA TEXTUAL

History board

Storybird

hawshort

Los seres humanos estamos hechos de historias y deben conectarse intertextualmente.
Eduardo Galeano

QR CODE

Etiquetando experiencias

Crea, personaliza, imprime y comparte tus etiquetas

<https://app.qr-code-generator.com/manage> • Visita al CCBB Exposición del artista chino Weiwei

Etiquetando experiencias

Crea, personaliza, imprime y comparte tus etiquetas

Encortar enlaces <https://app.bitly.com>

Genially Camino de Santiago

“Lo que estimula la reacción emocional para la comprensión es la imagen asociada con palabras en nuestra mente”. Arnold (2000: 281).

ACTIVIDAD 5:

Mi PLE Entorno Personal De Aprendizaje		
Fase de indagación	Fase de reflexión	Fase de evaluación
		Mantener

		Incorporar
		Modificar
		Omitir

GESTIONAR Y CONTROLAR LA IDENTIDAD DIGITAL

Marca personal

Avatar

Sitio – elianalustosa.com.br

Pinterest (red social infografías)

Blog - Paraguas

Eliana Liu Lustosa

879 seguidores/ 130 siguiendo

Instagram (Milenium)

Twitter (microblog dinámico)

Facebook (+30 años)

WhatsApp (para empresas)

YouTube (nueva tele)

Linkedin (profesional)

Search creative commons – CCC

Sitio – 1253 visitas/mes

Sitio – Blog Paraguas

<https://br.pinterest.com/elianalustosa/> / Eliana Liu Lustosa 879 seguidores/ 130 siguiendo

CREAR AVATAR INTERACTIVO Crear un personaje para la gamificación o el estudiante de español. Crear un avatar del personaje del cuento o de la película, del juego.

Voky: crear avatar animados

Tellgami: crear avatar animado (ios)

“Todos tenemos dentro una insospechable fuerza que emerge cuando la vida nos pone a prueba.” **Isabel Allende**

ACTIVIDAD FINAL:

OBJETIVO clase de 2 horas para un grupo número de alumnos producto, competencia	CONTENIDOS actividades, tareas, dinámicas	HERRAMIENTAS de creación, difusión, comunicación
	EN CLASE	EVALUACIÓN criterios y herramientas
	FUERA DE CLASE	