

Actividades colaborativas con herramientas TIC

POLINA CHATZÍ
Ministerio de Educación y Cultura de Chipre
polinachatzi@gmail.com

PEDRO JESÚS MOLINA MUÑOZ
Universidad de Chipre
munoz.molina@ucy.ac.cy

Resumen: El presente trabajo se centra en una serie de actividades realizadas en las clases de E/LE de la Universidad de Chipre (niveles A1, A2 y B1 del *MCER*) y de los Institutos de Enseñanza Secundaria de Chipre (nivel A1/A2). Son actividades que promueven el trabajo colaborativo y la investigación por parte del alumno. Diseñadas para poder realizarse en clase de manera sencilla, a fin de no consumir mucho tiempo en el aula y que puedan ser llevadas cómodamente por el profesor, promueven la investigación y selección de la información en la propia L2, así como el trabajo autónomo de nuestros estudiantes, para construir un aprendizaje y conocimiento colectivo.

Se trabajarán diferentes destrezas de forma colaborativa, con herramientas como *Lino*, *Padlet*, *Voices*, *Prezi*, *Wikis*, *VoiceThread*, *Glogster*... Para ello, nos serviremos de diversas mecánicas de trabajo: dentro y fuera del aula, grupal, individual... pero persiguiendo la consecución de objetivos colectivos.

Palabras clave: Aprendizaje colaborativo, TIC, herramientas, *input*, *output*, *intake*.

Collaborative activities with ICT tools

Abstract: This paper focuses on various activities in SFL classes at the University of Cyprus (A1, A2 and B1 levels) and the Secondary School of Cyprus (A1/A2 levels). These activities tend to promote collaborative learning and research. The activities are designed to be done easily, not consuming too much time in the classroom and comfortably carried out by the teacher. At the same time, they promote research and selection of information in the L2 itself and autonomous work, with the intention of building collective learning and knowledge.

The different skills will be worked on collaboratively with tools like: *Lino*, *Padlet*, *Voices*, *Prezi*, *Wikis*, *VoiceThread*, or *Glogster*. In different ways: inside and outside the classroom, in group, individually... but always pursuing the achievement of collective goals.

Key words: Collaborative learning, ICT, applications, *input*, *output*, *intake*.

1. Introducción

A la hora de introducir las nuevas tecnologías en el aula, son muchos los interrogantes que surgen: cómo y por qué introducirlas, qué se consigue con ello, qué competencia digital tienen los alumnos, cuál es la competencia digital del docente o cómo es posible llevar todo esto a buen puerto.

En el presente trabajo se pretende mostrar cómo es posible trabajar diversos aspectos de la segunda lengua (L2): lengua y cultura, destrezas y competencias, con el uso de herramientas de Tecnología de la Información y de la Comunicación (TIC). Para ello sería conveniente disponer de un espacio de trabajo común (página web, bitácora o plataforma educativa), que se vaya incrementando y desarrollando con el trabajo y las actividades de todos los miembros participantes, de una manera conjunta y colaborativa. Es, por tanto, una forma con la que incrementar la competencia digital de los alumnos y del profesor, al tiempo que se trabaja la lengua de una manera activa y directa.

2. Metodología de trabajo

El *aprendizaje colaborativo* es más que el simple trabajo en equipo por parte de los estudiantes. La idea que lo sustenta es sencilla: los alumnos forman «pequeños equipos» después de haber recibido instrucciones del profesor. Dentro de cada equipo los estudiantes intercambian información y trabajan en una tarea hasta que todos sus miembros la hayan terminado y extraído la información necesaria, aprendiendo a través de la colaboración. En palabras de Johnson, Johnson y Holubec (1993) «es el uso instruccional de pequeños grupos de tal forma que los estudiantes trabajen juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás».

El desarrollo de diversas actividades y mecánicas orientadas a trabajar diferentes aspectos y destrezas de manera colaborativa, supone también un cambio en los roles asociados a profesor y alumnos, temas y herramientas de trabajo. Estas herramientas deben enfatizar aspectos como el razonamiento, el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo (Collazos, Guerrero y Vergara 2001). Así, estos roles cambian de manera sustancial, de modo que el profesor asume un papel de guía, diseñador instruccional, mediador cognitivo e instructor; mientras el alumno pasa a ser el miembro más activo dentro del aula, convirtiéndose en verdadero agente de su aprendizaje.

En ocasiones, crear un espacio virtual de trabajo en el que todos, profesor y alumnos, puedan encontrarse (bitácora, wiki o plataforma educativa), puede plantear una serie de dificultades: los blogs suelen ser de carácter más personal y, en cierta medida, más individuales; en muchas instituciones no es posible contar con el uso de una plataforma educativa (*Moodle* o *Blackboard*, por ejemplo); el mantenimiento del propio espacio en sí puede exigir grandes dosis de trabajo y tiempo, o la ayuda de terceras personas para su modificación y actualización. Por ello, resulta más conveniente la creación de un espacio de trabajo neutro, y de manejo más sencillo, que vaya incrementándose con el trabajo de todos los miembros participantes. A su vez, este espacio ha de ser un lugar de encuentro al que recurrir en caso de dudas o dificultades; un espacio creado, en origen, por el profesor para sus alumnos, pero que vaya creciendo paulatinamente a lo largo del curso con las tareas y actividades que se vayan realizando. De este modo, y con ayuda de programas que permitan

la creación de una página web¹, se podrá crear un espacio de trabajo o repositorio organizado y siempre disponible en el que ir añadiendo actividades de diferente índole y realizadas con ayuda de la web 2.0.

Una vez que se dispone de este espacio de trabajo, resulta más sencillo establecer tanto las pautas de trabajo como las diversas actividades que se han de realizar y que tendrán su cabida en este mencionado espacio de trabajo.

Trabajar con actividades colaborativas con ayuda de las TIC ayuda al alumno a organizar y procesar la información para transformarla en conocimiento, a desarrollar su competencia digital ya que son actividades en las que el alumno tiene que buscar y seleccionar información, transformarla en conocimiento y presentarla al resto de la comunidad. Permite, al mismo tiempo, que el alumno desarrolle un análisis estratégico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la cooperación y colaboración y la comunicación a través de diferentes medios, de modo que pueda desarrollar sus propios proyectos e investigar. Como resultado, encuentra páginas de interés que organiza, etiqueta y almacena, a la vez que incrementa su conocimiento de la lengua y la cultura de la L2. Por tanto, el alumno aprende a buscar, seleccionar la información relevante, evaluar las fuentes de la información y organizar la información. Además de fomentar el uso del lenguaje, estas actividades propician el desarrollo de la creatividad y de la imaginación para componer textos, ya sean orales o escritos. A lo largo de todo el proceso se promueve la reflexión, con lo que se promueve también la competencia *aprender a aprender*, siendo, en este punto, de vital importancia la realización de una retroalimentación; ya sea de carácter general, en la que todos, alumnos y profesor, participen; ya sea de carácter individual cuando la actividad o la situación lo requiera.

Con todo ello, se fomenta que el alumno vaya incrementando su *intake* de una manera más efectiva. A través de los diferentes *inputs* que recibe (videos, audios, textos...) será capaz de crear un *output* significativo y motivador que, a su vez, se convertirá en un nuevo *input* para sus compañeros. De este modo todo el material creado en el aula y a través de la web queda recogido en un mismo espacio y sirve para su aprovechamiento posterior con el mismo grupo o en otros.

Así, por ejemplo, el uso de una wiki en el aula para realizar un trabajo con los alumnos de forma colaborativa fomenta la motivación, participación, búsqueda y clasificación de información. Permite corregir y completar las aportaciones de los compañeros y el profesor puede hacer un seguimiento de la participación. A su vez, este trabajo realizado, servirá para fomentar la participación y la interacción de los diferentes grupos con la ayuda de preguntas de comprensión realizadas por los alumnos que han trabajado el texto. Y, así mismo, el material queda registrado para su uso posterior con otros grupos. De este modo, la información es utilizada una y otra vez y se reelabora de manera constante. Son materiales creados en el aula y para el aula, en su contexto concreto de desarrollo.

¹ A este respecto, proponemos la creación de una página *web* a modo de espacio de trabajo virtual. Existen para ello diferentes plataformas sencillas que pueden ayudar a su realización, tales como weebly.com o wix.com. Para tal fin, recomendamos la consulta de Schlaefli, Molina Muñoz, Chatzi, y Papakosta-Pigro (2012).

3. Actividades colaborativas con las TIC

A continuación se procede a hacer una exposición de las actividades presentadas durante el XI Foro de profesores de E/LE que tuvo lugar en la Universitat de València el 6 y 7 de marzo de 2015, y durante el cual se mostró a los asistentes una serie de actividades llevadas al aula de los institutos de enseñanza secundaria del Ministerio de Educación y Cultura de Chipre y de la Universidad de Chipre. El contexto educativo en ambas instituciones es diferente. Por una lado, en los institutos de enseñanza secundaria los grupos están compuestos por 20 o 25 alumnos que reciben clase de español dos veces a la semana, con una duración de 45 minutos cada sesión, nivel A1 del *MCER*. El acceso a laboratorio de idiomas u ordenadores no siempre es factible, aún menos de manera asidua. Asimismo, Internet suele estar restringido por cuestiones de seguridad al tratarse de menores de edad y el uso del teléfono móvil en clase suele estar prohibido. En el caso de las clases de español que se imparten en la Universidad de Chipre, la situación es bien diferente. El número de alumnos por clase oscila entre los 20 y los 30, dependiendo del nivel y del semestre, y reciben clase dos veces por semana, con una duración de hora y media cada sesión. El nivel de los alumnos comprende el A1 del *MCER*, inicial absoluto, y el A2/B1, en los cursos más elevados. La universidad dispone de laboratorios de idiomas y los alumnos tienen acceso tanto a ordenadores para su uso académico como a Internet en el aula, sin ninguna restricción.

3.1. *Lino*² y *Padlet*³

– Descripción del programa: Los programas *Lino* y *Padlet* permiten la creación de un tablón o muro donde se pueden pegar *post-its* (pequeñas notas) digitales. Para ello se ha de crear una cuenta y, a continuación, un muro o tablón eligiendo las posibilidades que ofrece la herramienta en cuestión. Los dos programas dan la posibilidad de incluir fotos, vídeo y documentos en el muro central. Su diferencia radica en que *Padlet* ofrece la posibilidad de incrustar el texto, la imagen y el vídeo dentro de los *post-its*, mientras que en *Lino* se hace de manera separada. Esta última, por su parte, ofrece la posibilidad de utilizar diferentes colores en las notas.

– Posible explotación:

*Con *Lino*: Hacer peticiones y pedir favores⁴.

– Nivel: A2 del *MCER*.

– Descripción: Tras haber trabajado en clase cómo realizar peticiones y pedir favores, pasamos a la tarea final, que fomenta el enriquecimiento de los alumnos con las diferentes formas de peticiones que se utilizan en español. Para ello se crea un tablón con *Lino*, con una imagen central como apoyo visual con la que el alumno pueda extraer situaciones con las que realizar peticiones. Se pide a los alumnos que vayan escribiendo las diferentes peticiones, leyendo las notas de sus compañeros para no repetir la misma o que no se repita

² En <http://en.linoit.com/>. [Consulta: 14/04/2015].

³ En <https://padlet.com/>. [Consulta: 14/04/2015].

⁴ Actividad disponible en <http://linoit.com/users/pompeyano1/canvases/Pedimos%20favores...>. [Consulta: 14/04/2015].

con igual intención. Al concluir esta fase de la actividad el alumno dispone de un amplio abanico de formas con las que realizar las peticiones. En una fase posterior, este mismo tablón se usará para dar respuesta a las diversas peticiones de una forma más o menos cortés, con una respuesta negativa y otra positiva acompañada con una excusa para cada una de ellas.

* Con *Padlet*⁵: Escribir una nota a los Reyes Magos.

– Nivel: A1 del *MCER*.

– Descripción: Para introducir el concepto de las fiestas navideñas el profesor hace una lluvia de ideas. Si los alumnos no conocen cómo se celebran en España, el profesor proporciona información y a continuación se contrastan con las del país de los estudiantes. Tras haber explicado la tradición de los Reyes Magos y la cabalgata, se dice a los alumnos que los niños en España suelen escribir cartas a los Reyes Magos para pedirles su regalo, por lo tanto tendrán que escribir una nota muy breve a los reyes. Al terminar la redacción se pueden leer las notas y en grupo decidir cuál ha sido el regalo más original o más solicitado.

3.2. VoiceThread⁶

– Descripción del programa: VoiceThread permite la grabación de un *podcast* de manera colaborativa. Para ello se ha de crear una cuenta de usuario y pedir a los alumnos que hagan lo mismo. El programa permite hasta tres *podcasts* de manera gratuita por cuenta de correo electrónico. Para la grabación del audio se ha de subir una fotografía que servirá de fondo, y a la vez es una pizarra compartida en la que los participantes pueden escribir o dibujar. A continuación, se facilita el enlace en una página *web* o bitácora (también puede incrustarse) y los diferentes miembros ya pueden proceder a la grabación. El manejo de la herramienta es sencillo e intuitivo y permite también hacer comentarios escritos a la propia grabación que irán apareciendo de forma gradual, según van creciendo las aportaciones al *podcast*.

– Posible explotación: Interacción de pasados⁷.

- Nivel: A2/B1 del *MCER*.

- Descripción: Se divide a los alumnos en grupos, dependiendo del número de alumnos en clase. El profesor comienza una historia basada en la imagen central. De este modo, se pone a los alumnos en situación y se crea un contexto. A continuación, tras unas cuantas frases, se deja una incompleta, a fin de que los alumnos continúen completando la historia. Para ello habrán de escuchar todo lo aportado por los compañeros en sus intervenciones anteriores, para no repetir y que la historia tenga una secuenciación lógica. Es muy importante que tengan claro esto último así como que han de facilitar que el próximo compañero pueda exponer su parte. Finalmente, el último interventor ha de dar un final a la historia, de acuerdo a lo que han ido aportando los demás.

⁵ Actividad disponible en: <http://padlet.com/polinahatzi/ynY9YdTjKT>. [Consulta: 14/04/2015].

⁶ En <https://voicethread.com/>. [Consulta: 14/04/2015].

⁷ Actividad disponible en <http://voicethread.com/myvoice/#thread/2323526/12311908/14388277>. [Consulta: 14/04/2015].

3.3. Wikispaces⁸

– Descripción del programa: Es un servicio de alojamiento para crear un espacio personal de trabajo en forma de wiki. Wikispaces proporciona wikis básicas en cuanto a su edición y otorga un *subdominio* para poder empezar a introducir contenido de forma colaborativa. Se puede crear una wiki con 2Gb de espacio y un número ilimitado de miembros y páginas; si se necesita más espacio, la herramienta permite abrir tantas wikis como se quiera con una misma cuenta de correo electrónico. Asimismo, se pueden alojar documentos de texto, imágenes, presentaciones, archivos en formato pdf.

– Posible explotación: Trabajamos con guías de viajes⁹.

- Nivel: A2/B1 del *MCER*.
- Descripción: En esta actividad se propone a los alumnos que, tras el visionado de una serie de vídeos sobre las diferentes capitales andaluzas, alojados en Youtube¹⁰, en parejas, organicen un fin de semana en una de las ciudades que más les haya gustado. De este modo, se trabajan una serie de vocabulario de viaje y de estructuras básicas en cuanto a la organización de un viaje. No solo se utiliza, en este caso, el material disponible en la web, sino que la actividad permite trabajar también con guías de viajes en formato papel y otros recursos como *podcasts* alojados en *ivoox*¹¹ y videos de Youtube. De este modo, el alumno organiza su fin de semana de acuerdo a unos puntos generales tales como: qué visitar, dónde dormir, dónde comer, cómo llegar, qué comprar, dónde comprar, datos de interés; de acuerdo a sus necesidades y preferencias. Una vez recopilada toda la información y presentada en su página de la wiki, los alumnos han de visitar las propuestas de sus compañeros para, entre todos, decidir cuál es la propuesta más completa, cuál la más original e interesante y decidir todos juntos el destino preferido para ser realizado.

3.4. Prezi¹²

– Descripción del programa: Prezi permite crear innovadoras presentaciones, mapas mentales y conceptuales o cualquier tipo de organizador gráfico. Se trata de una herramienta muy productiva, que permite comunicar de manera eficaz y visualmente impactante, muy atractiva y similar al efecto de un vídeo. Prezi es un *software* de presentaciones, el cual no es necesario descargar al ordenador, sino simplemente registrarse en su página con una cuenta de correo electrónico. Es sencillo en su uso y entre sus ventajas se podría mencionar que permite que muchas personas tengan acceso a las creaciones de manera simultánea y las puedan ir modificando al mismo tiempo. Prezi permite añadir textos, imágenes, vídeos y personalizar los distintos efectos de visionado y transición, así

⁸ En <https://www.wikispaces.com/>. [Consulta: 14/04/2015].

⁹ Actividad disponible en <http://actividadandaluciaucy.wikispaces.com/home>. [Consulta: 14/04/2015].

¹⁰ Los vídeos «Andalucía es de cine», donde aparecen diferentes lugares de la geografía andaluza. Son vídeos de una duración breve que incluyen una breve introducción sobre el lugar y un poco de su historia. Puede verse un ejemplo en <https://www.youtube.com/watch?v=NLAsoNknV0U>. [Consulta: 14/04/2015].

¹¹ Es un repositorio de *podcasts* de muy diversa índole: <http://www.ivoox.com/>. [Consulta: 14/04/2015].

¹² En <https://prezi.com/>. [Consulta: 14/04/2015].

como el orden de presentación. La herramienta da la posibilidad de descargar la presentación en tu ordenador para ser reproducida *offline*.

– Posible explotación: El reciclaje¹³.

- Nivel: A1 del *MCER*.
- Descripción: El instituto donde se llevó a cabo esta actividad estuvo trabajando sobre un proyecto de reciclaje en el que profesores de distintas materias prepararon proyectos con sus alumnos desde la perspectiva que brindaba su materia. En esta ocasión se optó por el uso de la presentación en *Prezi* principalmente por brindar la posibilidad de trabajar de forma colectiva. Tras el visionado de unos vídeos en *Youtube* y de unos anuncios publicitarios sobre el reciclaje en la lengua materna de los alumnos y en español, se lanzó unas preguntas sobre el reciclaje y también se propusieron unas líneas de cómo se podía estructurar la presentación¹⁴. Se dividió a los alumnos en grupos, pues cada uno debía de preparar una parte de la presentación. Con el apoyo de imágenes y de diccionarios en línea se fue estructurando la presentación.

3.5. *Glogster* y *Woices*¹⁵

– Descripción de los programas: En el caso de *Woices*, se trata de un *mashup* que permite grabar un *podcast* sobre un lugar en concreto, situarlo en un mapa, en *Google Maps*, y hacerlo público. Es una aplicación diseñada para viajeros que quieren tener diferente tipo de información acerca de un lugar, y prefieren la información aportada por otros viajeros o lugareños. En ella los usuarios pueden aportar información de diferente índole y modificarla si se considerase necesario. *Glogster*, por su parte, es una herramienta que permite el diseño y creación de un cartel digital en el que se puede incrustar tanto imágenes y texto, como vídeos y otros elementos.

– Posible explotación: Trabajo con guías de viaje¹⁶.

- Nivel: A2 en adelante.
- Descripción: A partir de unos parámetros dados, como ya se hiciera en la actividad con Wikispaces, los alumnos han de crear un cartel sobre un lugar determinado con la herramienta *Glogster*¹⁷. A continuación, han de describir uno de los puntos interesantes de ese lugar, ya sea algún monumento, algo interesante que visitar, la gastronomía o artesanía del lugar, parques, bares.... con el programa *woices*. Una vez finalizado, han de incluir su grabación en el cartel digital creado. La actividad resulta muy motivadora para los alumnos ya que están creando un material real que será escuchado por los usuarios de la *web*. Ello motiva la corrección y originalidad del proyecto, así como supone una dosis extra de interés y motivación.

¹³ Actividad disponible en https://prezi.com/iq_hm6l49n5r/reciclar/. [Consulta: 14/04/2015].

¹⁴ Se optó por el uso de muchas imágenes ya que la presentación se mostraría a los alumnos y profesores de todo el instituto de secundaria, que no necesariamente saben español.

¹⁵ En <http://woices.com/>. [Consulta: 14/04/2015].

¹⁶ Actividades disponibles en <http://www.glogster.com/mariatsangari/guia-de-sofia/g-6ltqkn9tvarli12a63chbg> y <http://woices.com/echo/12069>. [Consulta: 14/04/2015].

¹⁷ En <http://edu.glogster.com/>. [Consulta: 14/04/2015].

3.6. *Fotobabble*¹⁸

– Descripción del programa: *Fotobabble* es un programa que permite crear «una fotografía que habla». Es una herramienta muy sencilla en su uso. Se ha de crear una cuenta en la página *web* de la herramienta y el producto final se puede enviar por correo electrónico o subir e incrustar en una *web* o bitácora. El funcionamiento del programa es sencillo. Solo requiere subir una imagen que servirá como apoyo visual o portada del tema a tratar y grabar con un micrófono el mensaje que se quiere transmitir.

– Posible explotación: Presentación de un país interesante¹⁹.

- Nivel: A1 de *MCER*.
- Descripción: Los alumnos tienen que preparar la descripción y la presentación de un país que hayan visitado o que les gustaría visitar. Para ello se les ofrecerán unas orientaciones sobre la información que deberían incluir en su presentación, como por ejemplo: capital, ciudades más importantes, monumentos, costumbres, tradiciones, etc. A continuación eligen una foto representativa del país, la suben a *Fotobabble* y graban el texto que han preparado. Para la preparación de la tarea pueden buscar la información en Internet. La tarea resulta de lo más motivadora para ellos, porque están buscando información sobre algo real, de su propio interés y además de fomentar el uso de la lengua oral, se propicia el desarrollo de la creatividad y de la imaginación. Así mismo, esta actividad se verá complementada con unas preguntas de comprensión que el propio autor del audio crea para sus compañeros.

3.7. *Amara*²⁰

– Descripción del programa: *Amara* es una herramienta que permite el subtítulo de un vídeo que se encuentre previamente alojado en *Youtube* o *Vimeo*. Para ello solo se necesita crear una cuenta de usuario, la url del vídeo, incluirlo en la plataforma y elegir el idioma de los subtítulos. La herramienta ofrece una gran cantidad de idiomas disponibles y un uso muy intuitivo, lo que favorece su uso en el aula de idiomas en los diferentes niveles de enseñanza. No obstante, se ofrecen vídeos tutoriales tanto al principio como en los diferentes pasos a seguir durante el proceso de subtítulo, por lo que su uso no presenta gran dificultad. Además de los múltiples tipos de subtítulos que se pueden realizar, esta herramienta permite que los alumnos creen sus propios subtítulos atendiendo a diferentes aspectos. Se pueden trabajar de este modo diferentes destrezas (comprensión auditiva, expresión escrita), desarrollando diferentes competencias (competencia social, lingüística y digital) y permitiendo a los alumnos tomar las riendas de su creatividad y autoaprendizaje.

¹⁸ En <http://www.fotobabble.com/>. [Consulta: 14/04/2015].

¹⁹ Actividad disponible en http://espanolucy.weebly.com/foros.html#/20110922/presentamos-un-pais-interesante-lang085_6-882398/. [Consulta: 14/04/2015].

²⁰ En <http://amara.org/en/>. [Consulta: 14/04/2015].

– Posible explotación: Un desfile de moda²¹.

- Nivel: A1.
- Descripción: Para la realización de esta actividad, los alumnos han de buscar en Youtube o Vimeo y seleccionar un vídeo sobre moda. Puede ser un anuncio, un espectáculo o un desfile de moda en sí. Es importante que la duración esté en torno a los dos minutos, a fin de poder abarcar todo el subtítulo del vídeo. Una vez que se ha introducido el enlace del vídeo en la plataforma Amara, los alumnos deben de ir describiendo la ropa, zapatos y complementos que aparecen en el vídeo. Para proceder con el subtítulo del mismo, han de seguir las pautas e indicaciones que el programa explica al comienzo de cada uno de los pasos a seguir. Finalmente, la actividad se comparte en la *web* de clase junto a una serie de preguntas de comprensión tipo test para los demás compañeros.

4. Conclusiones

Con la realización de las diversas tareas propuestas se ha pretendido dar mayor fuerza a las aportaciones de los alumnos en clase, creando una serie de materiales especialmente diseñados para ellos y en su contexto de desarrollo, adaptados a sus necesidades. De este modo, se trata, a su vez, de materiales que los propios alumnos crean y que permanecen a su disposición siempre que los requieran. Al mismo tiempo, serán utilizados de nuevo en clase como nuevo material de *input*, lo que hace que se trate de materiales en continuo desarrollo y evolución. Esto ofrece, tanto al alumno como al profesor, una muestra evidente del desarrollo experimentado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a la vez que hace entrega al alumno de las riendas de su propio desarrollo.

El trabajo de los alumnos con las tecnologías emergentes o TIC en el aula despierta una nueva motivación en ellos que les hace enfrentarse de una manera diferente a la lengua que están aprendiendo. De esta manera se puede trabajar tanto de manera individual como en grupos, pero también se promueve un aprendizaje colaborativo en el que cada uno aporta lo que puede y todos aprenden. Se atiende a las distintas formas de aprendizaje ya que, al trabajar a través de la *web*, se puede rentabilizar mejor el tiempo que se invierte en los propios alumnos. A su vez, ellos tienen disponible siempre en la página de clase todas las actividades realizadas para consultarlas en caso de duda y para profundizar en su aprendizaje. También, se puede poner a su disposición una serie de herramientas de consulta y autoevaluación que les permita llegar más allá en el proceso y hacerles conscientes de lo que están aprendiendo.

A través de estas herramientas se promueve también un aprendizaje autónomo que les permita llegar tan lejos como cada uno considere necesario, permitiendo a los alumnos volver una y otra vez sobre la materia.

Al aumentar el interés y la motivación se consigue relajar el filtro afectivo, ya que, al tratarse de herramientas que ellos conocen en mayor o menor medida, los alumnos se acercan de una manera más relajada y distendida, a la vez que mejora tanto su competencia digital como la del profesor.

²¹ Actividad disponible en <http://www.amara.org/el/videos/hxs1KXB1zMrl/info/madwalk-2012-sakis-rouvas-nomi-ruiz-jessica-6-bad-thing-apostolos-mitropoulos/>. [Consulta: 14/04/2015].

Bibliografía

- Collazos, C., Guerrero, L., y Vergara, A. (2001). «Aprendizaje Colaborativo: Un cambio en el rol del profesor». *Proceedings of the 3rd Workshop on Education on Computing*. Punta Arenas, Chile.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (1993). *Circles of Learning* (4.^a ed.). Edina, MN: Interaction Book Company.
- Schlaefli, S., Molina Muñoz, P. J., Chatzi, P. y Papakosta-Pigro, E. (2012). «Creación de espacios de trabajo virtuales». En P. J. Molina Muñoz (Ed.). *Actas de las IV Jornadas de Formación para Profesores de Español en Chipre* (pp. 5-15). Nicosia: Centro de Lenguas-Universidad de Chipre. Disponible en http://elechipre.weebly.com/uploads/8/6/9/0/8690330/schlaefli_molina_chatzi_papakosta.pdf. [Consulta: 14/04/2015].