

Aula 4

EL USO DE LAS TIC EN LA ENSEÑANZA/ APRENDIZAJE DE LA LENGUA ESPAÑOLA

META

Presentar algunas TIC en el contexto de enseñanza de lenguas.

OBJETIVOS

Al final de esta lección , el estudiante debe:
Posibilitar el conocimiento de algunas tecnologías para la enseñanza/aprendizaje de la lengua española.

PRÉ-REQUISITOS

Conocimiento básico de informática.

Erida Souza Lima
Valéria Jane Siqueira Loureiro

INTRODUCTION

¡Hola!

¿Conoces alguna tecnología que puede ser utilizada en la educación?

En esta clase nos dedicaremos al estudio de las TIC en el contexto educacional.

Presentaremos algunas tecnologías que pueden ser utilizadas en la enseñanza/aprendizaje de la lengua española, como: *ebook*, *webquest*, *walhwisher*, *glog*, *avatar* etc.

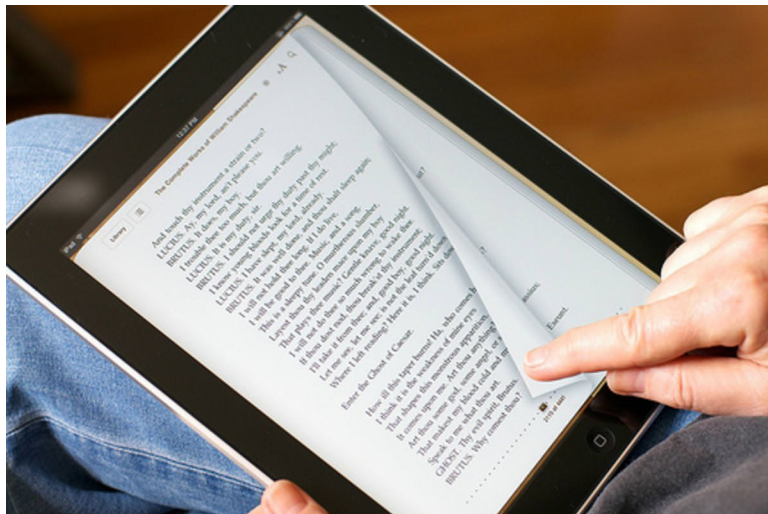
¡Te invitamos a conocer algunas TIC para la enseñanza de la lengua española!

ASÍ ES

El uso de las TIC en la enseñanza/aprendizaje de la lengua española

Hoy día tenemos varias posibilidades didácticas para la enseñanza/aprendizaje de la lengua española a través de las tecnologías de la información y comunicación. En esta clase, presentaremos algunas tecnologías que podrás utilizar en su práctica docente.

- *Ebook*: es un libro electrónico en formato digital que puede ser leído en equipamientos electrónicos como ordenadores, *netbook*, *notebook*, *tablet*, móviles que soporten ese recurso.



<http://www.geckoandfly.com/11871/download-40-free-ebook-epub-reader-creator/>

- Indicación de sitios para la elaboración de *ebook*:
<http://www.pimpampum.net/bookr/>
<http://papyruseditor.com/pt/>

- *Webquest*: es una metodología de investigación orientada para la utilización de la internet en la educación, donde casi todos los recursos utilizados para la investigación son procedentes de la propia *web* (en general las fuentes son seleccionadas por el profesor), comprendiendo una serie de actividades didácticas de aprendizaje que se aprovechan de la inmensa riqueza de informaciones del mundo virtual para generar nuevos conocimientos. Se trata de una actividad de aprendizaje colaborativa, generalmente elaborada por un profesor con cuestiones a ser solucionadas por los alumnos. La estructura de esa herramienta es compuesta por introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.

Introducción

Presentar las informaciones básicas de la investigación a los alumnos, orientándolos sobre lo que van a encontrar en la actividad propuesta. Además, tiene como objetivo despertar el interés de ellos para realizar el trabajo, motivándolos para comenzar.

Tarea

Describir lo que los alumnos deberán elaborar durante el proyecto.

Proceso

Proporcionar las descripciones de las etapas que los alumnos deberán seguir para la realización del trabajo, incluyendo orientaciones sobre cómo subdividir las tareas.

Recursos

Conceder a los alumnos una lista de referencias bibliográficas para la consulta, para que posibilite la realización de las tareas.

Evaluación

Indicar cómo el desempeño de los alumnos será evaluado. Conviene incluir los indicadores cualitativos y cuantitativos de la evaluación.

Conclusión

Presentar un resumen que llevará el alumno a la reflexión de la actividad, con el objetivo de reconocer lo que fue aprendido.

History of DNA

Welcome

Introduction

Task

Process

Evaluation

Conclusion

Teacher Page

About Author(s)

Evaluate WebQuest

Reviews

Statistics

Export WebQuest

Share This WebQuest

✻ Welcome



Welcome: History of DNA

Description: In this webquest, students will learn about the history of the double helix structure for transmitting hereditary information by researching the scientists who discovered the structure of DNA.

Grade Level: 9-12

Curriculum: Science

Keywords: history, DNA, Griffith, transformation, Avery, Hershey & Chase, Watson & Crick, Beadle & Tatum, McClintock, Venter, double helix

<http://rockin-webquests.com/>

- Indicación de sitios para la elaboración de Webquest:

<http://www.webeducacional.com/>

<http://webquest.org/>

<http://www.webnode.com.br/>

- *Avatar*: el alumno puede crear su propio avatar y liberarlo en la *web* usando su propia voz. También tiene la opción de personalizarlo con las características que más le agrade.



[http://www.voki.com/pickup.php?scid=9055689&height=267& width=200](http://www.voki.com/pickup.php?scid=9055689&height=267&width=200)

- Indicación de sitios para la elaboración de avatar:

<http://www.voki.com/>
<http://www.urfooz.com/>
<http://www.faceyourmanga.com/>

- *Podcast*: archivo de audio digital, frecuentemente en formato MP3.

- Indicación de sitios para la grabación de podcast:

<http://vocaroo.com/>
<https://www.podomatic.com/>
<http://www.djpod.com/>

- *Wallwisher*: es una aplicación simple y original que permite a sus usuarios crear un mural donde quien conozca la dirección puede colgar anotaciones, imágenes o direcciones de internet.



<http://padlet.com/coffeebite/1rbmyr47x>

- Indicación de sitio para la elaboración de *wallwisher*:

<http://padlet.com/>

- *Glogs*: son carteles interactivos gratuitos donde el utilizador puede inserir texto, imágenes, fotografías, audio (MP3), videos, efectos especiales y otros elementos para generar una herramienta multimedia en línea.



<http://www.glogster.com/erida2012/-glog-el-medio-ambiente-2/g-6l53vqq5mul2e2q82m7gfa0>

- Indicación de sitio para la elaboración de glog:

<http://www.glogster.com/>

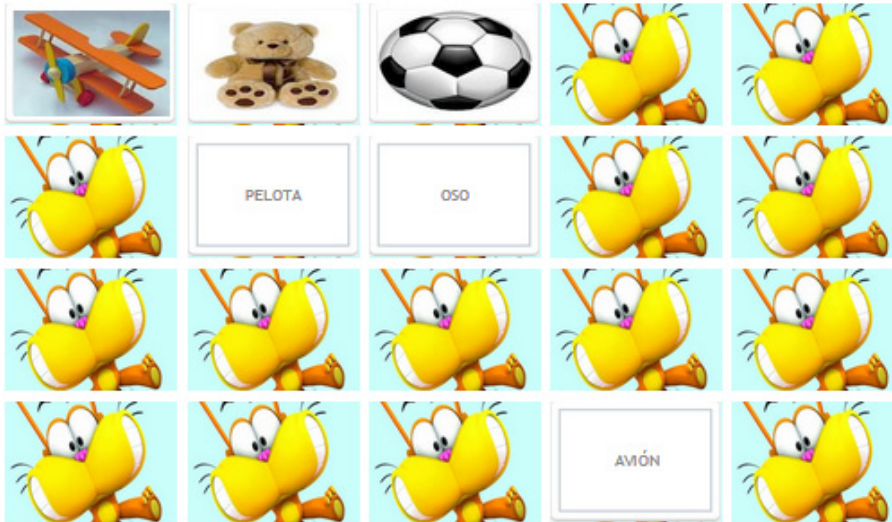
- *Elo*: sitio que permite la elaboración de actividades interactivas en línea para la enseñanza de lenguas.



<http://www.elo.pro.br/cloud/>

A continuación, presentamos algunas posibilidades de actividades elaboradas a partir del sitio Elo:

- *Juego de memoria*: es una actividad que sirve para mostrar diferentes tipos de relaciones: texto con texto, imagen con texto, imagen con imagen, animación, sonido etc.



<http://www.elo.pro.br/cloud/aluno/atividade.php?id=167&etapa=3>

- *Cloze*: posibilita la creación de actividades de textos con lagunas.



¿VAMOS A CONOCER LOS FALSOS AMIGOS?

La dinámica de la actividad es la siguiente: vas a ver algunas frases con huecos en blanco y tendrás que completarlos con las palabras adecuadas.

LISTA DE PALABRAS

cuello, vaso, salada, brinco, concierto, taza, asignatura, copa, apellido, taller, salsa, borracha, cena, billetera, alejado.

¡OJO! ¡Acuérdate que son falsos amigos! (Nãooo, eu não pedi para você acordar, pedi para você lembrar que são falsos amigos! Viu só?? Rsrrsrsrs 😊)

Ayer fui al de Creed.
 Mi coche se rompió. Mañana lo llevaré al .
 ¿Qué desea señora? Quería una de vino.
 Me duele el .
 ¿Qué tenemos para la ? Arroz y pollo a la blanca.
 El lugar del evento es muy de mi casa.
 Mi nombre es Erida y mi es Souza.
 ¿Cuál te gusta más? A mí me gusta el español.
 Tengo ganas de tomar una de café.
 Ana bebió demasiado en la fiesta. Me parece que estaba .
 No encontré el dinero en la . ¿Dónde está?
 Lograste saltar muy alto. ¡Qué perfecto!
 La comida está muy .
 ¿Puedes darme un de agua?

<http://www.elo.pro.br/cloud/aluno/atividade.php?id=167&etapa=4>

- *Secuencia*: a partir de ese módulo se puede crear actividades para reordenar segmentos de texto u objetos.

■ AGENCIA DE VIAJE



Trabajas en una agencia de viaje. Vamos a suponer que un hispanohablante va a comprar un billete y tienes que atenderlo, ¿cómo sería la atención? Organiza la charla para que podamos tener un ejemplo. 🗣️

QUERÍA COMPRAR UN BILLETE.

¿Y CUÁL ES EL PERIODO QUE DESEA QUEDARLE ALLÁ?

¡BUENAS TARDES!

CON AQUELLA SEÑORITA, LE VOY A DAR EL RECIBO, UN MOMENTO.

¿DÓNDE PUEDO REALIZAR EL PAGO?

TENEMOS UN VUELO OPERADO POR TAM, EL VALOR ES R\$1200,00.

¿TIENE PREFERENCIA POR ALGUNA COMPAÑÍA?

BUENO, EL 15 HASTA EL 20 DE SEPTIEMBRE.

PERFECTO, A VER QUE ENCUENTRO...

DALE, GRACIAS.

¿CÓMO PUEDO AYUDARLE?

SÍ, YA ESTÁ.

¿LE INTERESA?

LO QUE TENGA MEJOR PRECIO.

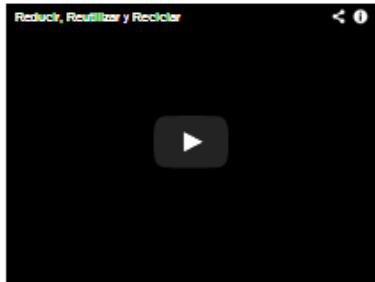
<http://www.elo.pro.br/cloud/aluno/atividade.php?id=167&etapa=6>

- *Quiz*: juego en que los jugadores intentan contestar correctamente las cuestiones presentadas.

EL MEJOR AMBIENTE



¿Por qué las personas no separan la basura? Mira como estoy ahora, lleno de basura de todos los tipos... De esa manera, ¿cómo vamos a reciclar? 🙄🙄🙄



El video que vas a ver presenta algunas sugerencias de cómo podemos reducir, reutilizar y reciclar. ¡Míralo y participa del Quiz! 🙄🙄🙄

¿Cuáles son las sugerencias para reducir citadas por el grupo?

- Compra sólo aquello que realmente vas a usar.
- Compra todo lo que desees.
- Apaga las luces cuando salgas de la cocina.
- Apaga las luces cuando salgas de tu cuarto.

Completa la sugerencia para reducir:
... una bolsa cuando vayas a comprar.

✓ OK

Una de las sugerencias para reducir es:
... bien los grifos que gotean en el baño.

✓ OK

El grupo presenta algunas alternativas para reutilizar. ¿Cuál alternativa de reutilización fue sugerido por el grupo?

- Los juguetes que no quieras, puedes donar.
- Puedes hacer juguetes con los envases de cartón.
- No necesita guardar el papel del regalo.
- Aprovecha la comida del amuerzo para la cena.



En la sugerencia: si recibes un regalo nunca botes el papel, ¿cuál es el sentido del verbo botar?

- Jugar fora
- Dobrar
- Rasgar
- Cortar



<http://www.elo.pro.br/cloud/aluno/atividade.php?id=167&etapa=7>

- Indicación del sitio Elo:

<http://www.elo.pro.br/cloud/>

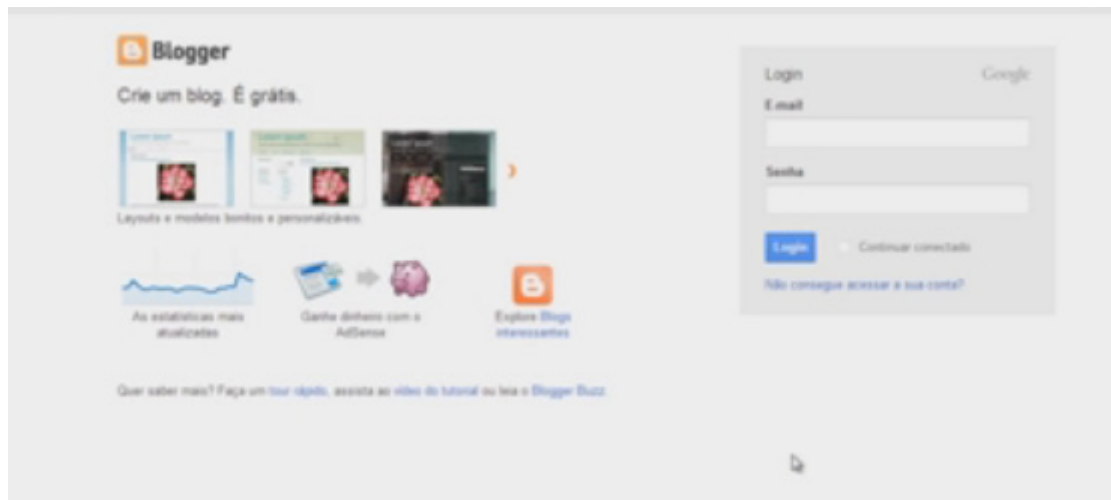
- Blog: sitio cuya estructura permite la actualización rápida a partir de posts.

Tutorial para la creación de blog a través de Wordpress



<http://www.youtube.com/watch?v=sXm6QBOBjS4>

Tutorial para la creación de blog a través de Blogger



http://www.youtube.com/watch?v=E2U__gCC0ws

- Indicación de sitio para la elaboración de blog:
<https://br.wordpress.com/>
<https://www.blogger.com/>
<http://blogspot.es/>

¡OJO!

Para complementar el estudio, sugerimos la lectura del texto *12 Expertos Comparten su Mejor Consejo sobre el Uso de las TICs*, disponible en el AVA.

CONCLUSIÓN

A partir de esta clase, vimos que podemos contar con una variedad de tecnologías para la enseñanza/aprendizaje de lenguas, más específicamente, de la lengua española; como el *ebook*, la *webquest*, el *wallwisher*, el *glog*, el *blog*, entre otros más. Sin embargo, es importante reforzar que la tecnología no hace milagro, es decir, no basta utilizarla. Para que el uso de las tecnologías alcance el éxito esperado, es necesario que el profesor elabore propuestas contextualizadas, que realmente posibilite un aprendizaje significativo para el alumno, además del letramiento digital.

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) representan mucho en el mundo de hoy y posibilitan el acceso a la información y adquisición del conocimiento con facilidad. En ese contexto, es esencial enfocar en la formación de letrados digitales, para que los alumnos puedan incluirse digitalmente y puedan aprovechar lo que el ambiente digital tiene de mejor a ofrecer:

Embora esteja claro que muitos novos letramentos estão emergindo rapidamente, cremos que os mais essenciais do ponto de vista da escola se agrupam ao redor da Internet e permitem aos alunos explorar as extensas TICs que se tornaram disponíveis em um ambiente online e conectado. Na era da informação, acreditamos ser essencial preparar os alunos para estes novos letramentos porque eles são centrais para o uso da informação e aquisição de conhecimento (Leu, Kinzer, Coiro e Cammack, 2004 apud GIMENEZ et al., 2014)

Cabe destacar que la tecnología no es neutra, pues, el desarrollo tecnológico, así como los cambios sociales están relacionados a los valores culturales ya existentes:

a tecnologia, como qualquer produto social não é neutra: sua criação ou adoção por comunidades específicas é guiada por interpretações sobre o potencial que elas tem para satisfazer necessidades sociais específicas. Em outras palavras, a direção do desenvolvimento

tecnológico e das mudanças sociais dele advindas está sempre ligada à valores e ideologias culturais pré-existentes que podem também mudar em novas direções quando a adoção dessa tecnologia transforma a própria natureza das práticas sociais pré-existentes (BRAGA, 2007 apud BRAGA, 2010, p. 375).

En ese sentido, los educadores necesitan elegir la/a tecnología/s llevando en consideración el contexto en que el alumno está inserido. Enseguida, pensar en propuestas pedagógicas que visen el desarrollo de las capacidades cognitivas, sociales, lingüísticas, multimodales y políticas de los aprendices de lenguas. Deben pensar, también, en la formación de ciudadanos críticos, conscientes de su papel social, cuyo conocimiento se construye a partir de prácticas contextualizadas:

Por ora, como professores, nós ainda estamos encarregados com a responsabilidade de encontrar maneiras inovadoras para incorporar os novos letramentos na prática de sala de aula. As habilidades e o conhecimento do letramento impresso são essenciais, mas não são suficientes para dar assistência aos jovens, ao passo que eles vivem suas vidas em uma sociedade de informação e rede.

[...]

A responsabilidade dos educadores de letramento é proporcionar aos jovens oportunidades cuidadosamente planejadas para que eles aprendam como se tornar navegadores críticos no novo panorama do letramento em tempos digitais. (SNYDER, 2009 apud GIMENEZ et al., 2014)

Como profesores de lenguas, nuestro papel es contextualizar, o sea, pensar y posibilitar maneras y oportunidades para que nuestros alumnos puedan hacer uso de las tecnologías y puedan realizar prácticas de letramientos dentro de sus contextos. Y cuando tratamos de ‘letramientos’ estamos refiriéndonos a los más variados tipos de letramientos que vengán a ser útiles para ellos, incluso, el letramiento digital.



RESUMEN

En esta clase presentamos algunas tecnologías que pueden ser utilizadas en la enseñanza/aprendizaje de la lengua española. Como ya lo sabes, el *ebook* es un libro electrónico en formato digital que puede ser leído en algunos equipamientos electrónicos; la *webquest* es una metodología de investigación orientada para la utilización de la internet en la educación, donde casi todos los recursos utilizados para la investigación son procedentes de la propia web; el podcast es un archivo de audio digital, frecuentemente en formato MP3; el *wallwisher* es una aplicación simple y original que permite a sus usuarios crear un mural donde quien conozca la dirección puede colgar anotaciones, imágenes o direcciones de internet; el glog es un cartel interactivo gratuitos donde el utilizador puede insertar texto, imágenes, fotografías, audio (MP3), videos, efectos especiales y otros elementos para generar una herramienta multimedia en línea; el *sitio* Elo permite la elaboración de actividades interactivas en línea para la enseñanza de lenguas; el blog es un sitio cuya estructura permite la actualización rápida a partir de posts, y el *avatar* es una herramienta donde el alumno puede crearlo y liberarlo en la web usando su propia voz.



ACTIVIDAD

Tras haber leído atenta y cuidadosamente la clase *El uso de las TIC en la enseñanza/aprendizaje de la lengua española*, elabora una webquest y comparte en el foro de la semana.

En caso de duda, no dejes de buscar la ayuda de su tutor.

En el Foro de Dudas, podrás sacar las dudas con su tutor, sobre el tema de la clase y las actividades vinculadas. ¡No dejes de participar!

COMENTARIO DE LA ACTIVIDAD

Caro alumno/a,
Para realizar esta actividad, refuerza la lectura del tópico “*Webquest*”, en esta clase.



AUTOEVALUACIÓN

Después de esta clase, ¿consigo de reconocer las tecnologías presentadas? ¿Consigo elaborarlas? Si tus respuestas son negativas, vuelve a leer la clase, contesta la actividad y busca la tutoría, puesto que para proseguir en la asignatura, entender estas nociones son fundamentales.



PRÓXIMA CLASE

Después de haber conocido algunas tecnologías para la enseñanza/aprendizaje de la lengua española, en la próxima clase, vamos a conocer las historietas digitales. Las historietas constituyen un sistema narrativo compuesto por dos códigos que actúan en constante interacción: el visual y el verbal. Su estructura está compuesta por elementos comunicacionales como: recuadro, dibujo, líneas cinéticas, bocadillos, metáforas visuales, recordatorio, onomatopeyas y color.

REFERENCIAS

BRAGA, Denise Bertoli. Tecnologia e participação social no processo de produção e consumo de bens culturais: novas possibilidades trazidas pelas práticas letradas digitais mediadas pela internet. **Trabalhos de Linguística Aplicada**. Campinas, 2010, p.1-20.

GIMENEZ, Telma Nunes et al. Letramentos digitais, interdisciplinaridade e aprendizagem de língua inglesa por alunos do ensino médio. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. [online]. 2014, v.53, nº 1, p. 1-24. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132014000100005&script=sci_arttext
Acesso em 10 de janeiro 2016.

REFERENCIAS DE CONSULTA

<http://www.pimpampum.net/bookr/>
<http://papyruseditor.com/pt/>
<https://pt.wikipedia.org/wiki/WebQuest>
<http://webs.ie.uminho.pt/aac/webquest/>

<http://www.webeducacional.com/>
<http://webquest.org/>
<http://www.webnode.com.br/>
<http://www.voki.com/>
<http://www.urfooz.com/>
<http://www.faceyourmanga.com/>
<http://vocaroo.com/>
<https://www.podomatic.com/>
<http://www.djpod.com/>
<http://padlet.com/>
<http://www.glogster.com/>
<http://www.elo.pro.br/cloud/>
<https://br.wordpress.com/>
<https://www.blogger.com/>
<http://blogspot.es/>