

Nuevas tendencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras en el marco de Escuela 2.0.

Autora: Sonia Martínez Triguero

Las iniciativas Europeas de Educación desarrolladas tras el Proceso de Bolonia promueven el aprendizaje enfocado en competencias y el uso de las TIC en el aula. Así, lo que se “sabe hacer”, establece la base para que los objetivos de aprendizaje se lleven a cabo en contextos y tareas prácticas, generalmente diseñadas por profesores y con acceso a los contenidos que puedan ayudar al alumno en la realización de esas tareas. Las tareas de aprendizaje de idiomas proporcionan la práctica de las destrezas necesarias para que los alumnos adquieran estrategias, y de esta manera, puedan afrontar situaciones en contextos auténticos, implicándose así en la comunidad activa.

Palabras clave: Escuela 2.0., TIC, Marco Común Europeo de Referencia, Portfolio, trabajo por tareas y proyectos, webquests, etwinning.

La reforma educativa en Europa fomenta el uso de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones en el aula. Las TIC afectan a la forma en que manejamos el lenguaje, como medio fundamental de comunicación y de información, y también al modo en que desarrollamos nuestro conocimiento. El aprendizaje está pasando de ser un proceso centrado en la enseñanza, receptivo, donde el profesor transmite el conocimiento, a ser una experiencia de construcción de conocimiento a un proceso más activo. Las pizarras interactivas se están difundiendo ampliamente por toda la comunidad escolar de distintos países y los planes de distintos gobiernos así lo contemplan ofreciendo muchas posibilidades y oportunidades de conocimiento e interacción. En España, siguiendo el desarrollo del programa Escuela 2.0 impulsado por el Gobierno y de aplicación para todas las Comunidades Autónomas, se pretende llevar a cabo una digitalización más profunda en el aula, hecho que implica indiscutiblemente un cambio metodológico y pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cualquier área, pero en especial la que nos atañe, las lenguas extranjeras.

La primera reacción se produjo con la aparición de dos programas: CBI, -Computers Based Instruction- y CALL, -Computers Assisted Language Learning-, específicamente para el aprendizaje de idiomas adaptando el aula a

las nuevas tecnologías, transformándola así en un laboratorio de idiomas, lleno de ordenadores de escritorios con ejercicios digitalizados como objetos de aprendizaje. Era una adaptación de los libros de texto y sus ejercicios al formato digital. Las actividades que, en su práctica oral y en el entorno presencial estaban evolucionando a ser más comunicativas e integradoras, volvían atrás en estrategias estructuralistas de práctica de ejercicios gramaticales reiterativos automáticamente evaluados por el ordenador. Además se producía una marcada separación entre estos dos mundos, el ordenador y el resto del aula, lo que entorpecía el proceso de aprendizaje.

El programa MALTED intenta adaptar, por el contrario, las TIC al aula. El escenario tradicional de aprendizaje evoluciona a un entorno ubicuo de eLearning que aparentemente no es muy diferente ya que facilita el aprendizaje en entornos mixtos (Blended learning) y el aprendizaje a lo largo de la vida (Lifelong learning). Se cree, pues, que hay que ir más allá de la mera utilización del ordenador en las aulas de manera que los recursos electrónicos se integren en el entorno de aprendizaje en la forma en la que las comunicaciones lo han hecho en la vida real en los últimos años. Esta integración del acceso al aula a la información y de la capacidad de comunicación dentro y fuera del aula está influyendo en la aparición de nuevas técnicas de aprendizaje y en otros aspectos de la educación que suponen cambios aún más profundos.

Desde los tiempos en los que el aprendizaje de una lengua se resolvía simplemente con la traducción directa e inversa, hasta nuestros días, las metodologías han cambiado bastante. Desde esta perspectiva se considera aprendizaje de un idioma como preparación para el uso activo de éste para la comunicación, como interacción social. En este sentido, el Marco Común de Referencia Europeo para las Lenguas (2001) ha definido nuevas destrezas básicas, incluyendo destrezas en tecnologías de la información y aprendizaje de lenguas extranjeras, entre otras, y técnicas más integradoras a las que se refiere como “interacción”, incluido el trabajo en grupo, los proyectos colaborativos y la comunicación real.

El Marco Común Europeo de Referencia es un instrumento básico en el desarrollo del programa de las lenguas y su didáctica ya que aglutina el desarrollo de las destrezas, la introducción al Portfolio, la evaluación y la autoevaluación, los enfoques intercurriculares, el plurilingüismo, el uso de los multimedia, el CALL (Computer Assisted Language Learning), y todo ello, tutorado de un modo completamente personalizado, mediante entrevistas y diarios que los alumnos realizan con asiduidad. Como novedad este año se ha presentado el Portfolio Europeo de las Lenguas en formato electrónico (e-PEL), un documento dividido en las tres partes originales en que se estructura el Portfolio Europeo de las Lenguas: Biografía, Dossier y Pasaporte. Mientras que la Biografía ayuda a reflexionar sobre las experiencias de aprendizaje del idioma en el aula y fuera de ella, ayuda a reflexionar sobre sus experiencias interculturales, el Pasaporte proporciona un panorama general de las competencias lingüísticas del titular así como las distintas experiencias de aprendizaje de idiomas y el Dossier ofrece la oportunidad de organizar los trabajos realizados así como el material que refleja sus experiencias de aprendizaje, certificados y acreditaciones para completar la información aportada en el Pasaporte y Biografía. El ePEL está basado en las directrices del Consejo de Europa explicitadas en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas con una doble finalidad, pedagógica e informativa. Pedagógica en tanto que debe ayudar a los estudiantes a planificar su aprendizaje, a visualizar sus progresos, a discernir qué tipo de metodología se le adapta y, de esta manera, a potenciar su autonomía como aprendiz de lenguas y a motivarle a que continúe con el aprendizaje de éstas a lo largo de su vida. Informativa, porque el pasaporte y el dossier ofrecen la posibilidad de demostrar sus conocimientos de idiomas, a dar información clara y comprensible en Europa de su competencia, aprendizaje y uso de lenguas. Con la finalidad de ayudar al estudiante a reflexionar sobre la evolución de su proceso de aprendizaje, se genera un documento en formato PDF, cuya copia es recomendable guardar periódicamente, sobre todo después de un cambio significativo. Esto permitirá posteriormente reflexionar sobre su progresión.

Otro documento muy relacionado con el Portfolio, es el Europass, como nuevo sistema que ayuda al ciudadano a presentar sus cualificaciones y

capacidades de forma comprensible en toda Europa, y que va a servir como apoyo para desplazarse por el continente. Consta de cinco documentos: el Currículo vitae Europass y el Pasaporte de Lenguas Europass, que el interesado puede elaborar por sí mismo. Además el Suplemento Europass al Título/Certificado, el Suplemento Europass al Título Superior y el documento Movilidad Europass), que elabora y expide la respectiva administración competente.

En la última década han llegado a la didáctica en general y a la de las lenguas extranjeras, en particular, aportaciones muy enriquecedoras provenientes de los estudios sobre adquisición de las lenguas, de las ciencias de la comunicación, de la psicolingüística, de la sociolingüística y de las ciencias de la educación. Así, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua destacan dos aspectos interdisciplinares: el desarrollo de la interacción comunicativa y la incentivación de la autonomía en el aprendizaje, aspectos que aplicados a la enseñanza-aprendizaje de idiomas van a generar un fuerte movimiento de renovación didáctica a través del "enfoque por tareas/proyectos". El trabajo por tareas y proyectos nace en el marco del paradigma comunicativo, del que es una revitalización y asume como procesos claves los dos puntos que hemos desarrollado anteriormente: el desarrollo de la interacción auténtica y la activación de estrategias de aprendizaje que llevan hacia la autonomía en el aprendizaje. Surge así como una propuesta metodológica muy enriquecedora, además de estimulante para alumnos y profesores.

Dentro de la filosofía del enfoque comunicativo, se asume como objetivo, el desarrollo de la competencia comunicativa o la capacidad de interactuar lingüística y culturalmente de forma adecuada en las diferentes situaciones de comunicación, integrando para ello todas las habilidades necesarias. Sin renunciar a los principios que inspiran este enfoque, el trabajo por tareas y proyectos da un paso más, proponiendo la realización de tareas concretas que incitan, en el proceso, a aprender todo lo necesario para llevarlas a cabo. Se pasa de la teoría a la acción, de los contenidos a los procesos ya que no se pretende sólo saber cómo se pide una información y de ejercitarse para ponerlo

en práctica cuando se necesite, sino de hacerlo de verdad y esto desde la misma clase. La tarea, en general, es cualquier actividad que se realiza en un tiempo determinado: llamar por teléfono, buscar un regalo para un amigo, hacer la compra, preparar una clase, ir a ver una exposición, etc. Para cumplir esas tareas se necesita utilizar el lenguaje en una serie de situaciones concretas, y si esto lo tuviéramos que hacer en una lengua nueva tendríamos que buscar los recursos adecuados para poder realizar nuestro empeño. La tarea, en el enfoque metodológico que nos ocupa, es también una actividad concreta, que se prevé realizar en clase o desde la clase y que se convierte en el eje de la programación didáctica de una unidad. A partir de "esa tarea" elegida, se programan los objetivos, los contenidos, las actividades, las situaciones y la evaluación. Esas tareas deben ser lo más cercanas posibles a la realidad y a los intereses del grupo concreto de aprendices, no sólo porque así la motivación es mayor, sino también porque se responde mejor a sus necesidades comunicativas y se ofrece el marco donde se desarrollan naturalmente, procesos auténticos de interacción: hacer una fiesta, preparar un viaje, recibir a unos compañeros, enseñarles la ciudad, preparar un plato típico, pedir una beca, buscar piso, encontrar un corresponsal, grabar una cinta para un amigo, hacer una revista, jugar un partido, buscar trabajo ...

Las WebQuests son actividades orientadas a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web. El creador de las *WebQuest*, Bernie Dodge, profesor de tecnología educativa de la *San Diego State University*, las define como "una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de la Internet" (Dodge, 1995). Las WebQuests se establecen como estrategias de búsqueda guiada en los que el alumnado, en un tiempo determinado (que puede variar entre de una a tres sesiones hasta una semana y un mes de clase), tiene que ir contestando correctamente gracias a esos recursos guiados que ha de encontrar en internet. Una WebQuest se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. Se trata de hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis. La tarea debe consistir en algo más

que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla. Idealmente, se debe corresponder con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela, fomentando así el trabajo por tareas y proyectos por medio de un aprendizaje funcional y significativo.

La metodología a través de los nuevos materiales basados en las nuevas tecnologías, está haciendo reflexionar al profesorado sobre la necesidad y validez de los mismos dando a conocer la acción eTwinning, enmarcada dentro del proyecto e learning que pretende que los alumnos de países europeos diferentes, aprovechen las posibilidades que ofrecen las TIC para colaborar y obtener beneficios pedagógicos, sociales y culturales. El modelo pedagógico en el que se enmarca esta acción se conoce como Aprendizaje en Colaboración Asistido por Ordenador (CSCL), que toma como punto de partida las ideas constructivistas sobre el aprendizaje, defendiendo la construcción del propio conocimiento de cualquier estudiante apoyado no sólo en la comunicación y colaboración con el profesor sino, con los compañeros de clase e incluso con otras personas de otros centros o de otros países.

El conocimiento de las nuevas corrientes en las que se desarrolla la educación deben ser conocidas por nosotros, los profesionales de la enseñanza, pues de nosotros dependen que lleguen a nuestras aulas. Se están produciendo muchos cambios muy rápidos y no debemos dejar que salga el tren, pues en este caso, es el tren de Europa, en el que tenemos que estar, no sólo físicamente, sino a todos los niveles: calidad educativa, corrientes metodológicas y pensamiento crítico y constructivo.

PÁGINAS DE INTERÉS

<http://www.plane.gob.es/escuela-20/>

<http://recursostic.educacion.es/malted/web/>

<http://cvc.cervantes.es/obref/marco>

<http://www.oapee.es>

<http://www.oapee.es/oapee/inicio/iniciativas/portfolio.html>

<http://www.oapee.es/oapee/inicio/iniciativas/eTwinning.html>

<http://wspre.mec.es/newrestripel/>

<http://www.etwinning.net>