



Curso para una efectiva enseñanza digital y online de idiomas



Co-funded by
the European Union

Número de proyecto: 2020-1-AT01-KA204-078098

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Índice

1	Introducción al curso de formación de Competencias Digitales para la Enseñanza	5
1.1	Qué puedes esperar...	5
2	Nociones digitales básicas	6
2.1	Digitalización y enseñanza de adultos 4.0 - Una visión general	6
2.2	Digitalización - fundamentos e historia	7
2.3	Nuevos conceptos educativos en la enseñanza de adultos	9
2.4	Competencias digitales	10
2.5	La digitalización en la formación diaria: reto y oportunidad	13
2.6	Resumen	17
3	Enseñanza online	19
3.1	Introducción	19
3.2	Planificar clases online	20
3.3	Actividades interactivas	23
3.4	Medidas para mejorar la calidad de la enseñanza	24
3.5	Resumen	25
4	Materiales de aprendizaje digitales	26
4.1	Introducción	26
4.2	Algunos aspectos a tener en cuenta antes de empezar	26
4.3	Documentos de texto	28
4.4	Presentaciones	29
4.5	Imágenes	31
4.6	Vídeo y audio	33
4.7	Resumen	36
5	Herramientas digitales y online	38
5.1	Introducción	38
5.2	Herramientas digitales	38
5.3	Plataformas de aprendizaje	40
5.4	Herramientas de videoconferencia	42
5.5	Herramientas de trabajo en equipo	46
5.6	Herramientas de feedback	49
5.7	Resumen	51
5.8	Recursos extra	52
6	Enseñar idiomas con herramientas digitales	53
6.1	Introducción	53
6.2	Buscar herramientas que se adaptan a tus necesidades	54
6.3	Utilizar juegos online para favorecer el aprendizaje de idiomas	56
6.4	Llevar el mundo real al aula de idiomas	58
6.5	Motivar a los alumnos en una clase de idiomas: proporciona herramientas digitales para que creen su propio material	65
6.6	Otras herramientas digitales útiles para la enseñanza de idiomas	67
6.7	Resumen	69
7	E-Moderation: Tratar con los alumnos en modalidad online	71
7.1	Introducción	71
7.2	Comunicarte con los alumnos	72
7.3	Cómo entablar una buena relación con los alumnos	75
7.4	Cómo motivar a los alumnos para que participen en las clases online	77
7.5	Resumen	80

8	Evaluar el progreso de los alumnos	81
8.1	Introducción.....	81
8.2	Cómo evaluar el progreso del aprendizaje	82
8.3	Preparar exámenes y cuestionarios online	84
8.4	Cómo organizar exámenes online.....	85
8.5	Cómo evaluar la participación de los alumnos	87
8.6	Resumen	88
9	Seguridad y legislación informáticas	89
9.1	Introducción.....	89
9.2	Seguridad informática.....	89
9.3	Amenazas informáticas y medidas de protección.....	90
9.4	Aspectos básicos de la protección de datos	93
9.5	Contenidos del RGPD	94
9.6	Protección de datos en entornos de enseñanza y aprendizaje.....	96
9.7	Los derechos de autor en los entornos de enseñanza y aprendizaje.....	97
9.8	Resumen	99
10	Cuidar de ti mismo cuando impartes clases de idiomas online	101
10.1	Introducción.....	101
10.2	El bienestar mental del profesor.....	101
10.3	El bienestar físico del profesor.....	104
10.4	El bienestar de los alumnos	105
10.5	Resumen	106
11	Consejos útiles para la resolución de problemas	107
11.1	Introducción.....	107
11.2	Cómo resolver problemas básicos	107
11.3	¿Con quién puedo hablar si hay problemas?.....	111
11.4	Cómo lidiar con otros problemas.....	112
11.5	Resumen	114

Legende

	Importante
	Insinuación
	Recordar
	Definición
	Ejemplo
	Relevancia práctica
	Digresión
	Citación

1 Introducción al curso de formación de Competencias Digitales para la Enseñanza

1.1 Qué puedes esperar ...

¡Bienvenido al curso de formación de *Competencias Digitales para la Enseñanza!*

En este curso tendrás la oportunidad de **ampliar tus conocimientos sobre la teoría, las herramientas y las prácticas que puedes utilizar** para impartir la mejor enseñanza de idiomas posible en un entorno digital.

El curso está dividido en diez unidades de aprendizaje (numeradas del 1 al 10), que puedes trabajar una tras otra o bien ver los módulos de manera individual si así lo prefieres, ya que cada módulo está diseñado para ser independiente.

1. Nociones digitales básicas
2. Enseñanza online
3. Materiales de aprendizaje digitales
4. Herramientas digitales y online
5. Enseñar idiomas con herramientas digitales
6. E-moderation: tratar con los alumnos en modalidad online
7. Evaluar el progreso de los alumnos
8. Cuidar de ti mismo cuando impartes clases de idiomas online
9. Seguridad y legislación informáticas
10. Consejos útiles para la resolución de problemas

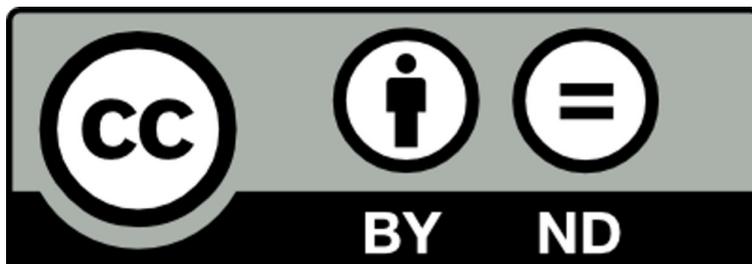
<https://youtu.be/S8PRAYpJYOg>

El contenido didáctico de este curso ha sido elaborado por los socios del proyecto Erasmus+ „Fit 4 Digital Linguistic Education - Fit4DigiLinE“: bit Schulungscenter GmbH, EGIInA Srl, Innovation Frontiers IKE, Työväen Akatemia, Babel Idiomas y ÖSD.

El objetivo de este proyecto es lograr una mejora de las competencias digitales en el ámbito de la enseñanza lingüística europea.

Puedes encontrar más información sobre el proyecto en su página web: <https://www.fit4digiline.eu/>

Derechos de autor: El material didáctico del proyecto Fit4DigiLine se comparte bajo licencia CC BY-ND 4.0.



2 Nociones digitales básicas

2.1 Digitalización y enseñanza de adultos 4.0 - Una visión general

La digitalización es omnipresente. Nos acompaña en nuestro día a día y muchas de nuestras actividades cotidianas las realizamos a través de un soporte digital, como las apps. Como consecuencia, el ámbito profesional, por su parte, también está fuertemente marcado por la transformación digital, una tendencia que sin duda continuará.

Por ello, los profesores de personas adultas, al igual que todos los profesores, se encuentran actualmente ante un doble reto. Por un lado, el hecho de que, profesionalmente, su día a día esté cambiando enormemente, mientras que, por otro, el futuro de aquellas personas que se están formando también está en constante cambio y los perfiles laborales son ahora más variados que hace unos años. Los profesores de idiomas, por su parte, se ven aún más afectados por esta situación, ya que las competencias lingüísticas no son tan fáciles de enseñar digitalmente. El tono de voz, las expresiones faciales y los gestos desempeñan un papel importante en la enseñanza de idiomas.

No obstante, la digitalización ha llegado hasta la enseñanza cotidiana para quedarse, pero muchas personas no conocen sus propias competencias digitales o no pueden definir las con exactitud. Si tuvieras que describir en unas pocas frases cuáles son tus competencias digitales y qué habilidades las componen, ¿te resultaría fácil? Como profesor de idiomas, ¿conoces tus propias competencias digitales y puedes determinar cuáles de ellas te faltan o cuáles te gustaría aprender? ¿Qué supone la transformación digital para la enseñanza cotidiana? ¿A qué retos nos enfrentamos? Y, sobre todo, ¿qué ventajas nos ofrece?

Esta unidad ofrece una visión general de la digitalización y de la clasificación de las competencias digitales personales, así como de los fundamentos de la identidad digital. Además, se analizarán las ventajas y los desafíos que plantea la digitalización desde la perspectiva de la enseñanza de adultos y, en especial, en la formación de idiomas.



¿Qué aprenderás en esta unidad de aprendizaje?:

- Podrás explicar la diferencia entre analógico y digital.
- Podrás explicar los términos digitalización y transformación digital.
- Podrás definir y diferenciar los términos aprendizaje a distancia, aprendizaje mixto y aula invertida.
- Reconocerás las competencias digitales como habilidades fundamentales y como un requisito previo para participar plenamente en la sociedad.
- Serás capaz de definir las competencias digitales.
- Conocerás el modelo de competencia digital DigCompEDU y podrás describir sus contenidos.
- Reflexionarás sobre tus propias competencias digitales.
- Conocerás como la COVID-19 ha impulsado la digitalización en la enseñanza de adultos, influyendo en todos los agentes del proceso educativo.
- Reflexionarás sobre las ventajas y los desafíos que plantea la transformación digital desde la perspectiva de los alumnos.
- Reflexionarás sobre las ventajas y los desafíos que plantea la transformación digital desde el punto de vista de los profesores.
- Reflexionarás sobre las ventajas y los desafíos que plantea la transformación digital desde la perspectiva de las entidades de formación de adultos.
- Aprenderás que, para obtener los mejores resultados de aprendizaje, el uso de herramientas digitales consiste en combinar adecuadamente la transferencia de conocimientos analógicos y digitales.
- Tomarás consciencia del impacto moral y ético que tiene la tecnología digital en la sociedad.

2.2 Digitalización - fundamentos e historia

Se habla mucho de la digitalización, pero, sin embargo, para algunas personas este término sigue siendo abstracto o se ha instalado de manera inconsciente en la vida cotidiana sin tenerlo claramente definido en nuestras mentes. Por ello, vamos a dar primero una visión conceptual de este punto:

En sentido estricto, **la digitalización no es más que el procesamiento y la representación digital de la información**, por ejemplo a través de un vídeo o de un ordenador. La información analógica, como la imagen o el sonido, se almacenan así en unidades digitales.

Probablemente conozcas la diferencia entre una señal analógica y una digital. La siguiente nemotecnia te ayudará a explicarlo correctamente a otras personas:



Una **señal analógica** es continua y puede transmitir más de una sola fracción de información. Esto incluye, por ejemplo, el píjar de un pájaro o una foto en un álbum. Lo que tienen en común las señales analógicas es que su calidad se deteriora con el tiempo (por ejemplo, las fotos se vuelven amarillas) y que no se pueden transportar bien físicamente.

Las señales digitales, en cambio, contienen información que puede ser claramente reconocida por los usuarios. Además, siempre pueden reproducirse con la misma calidad y transportarse físicamente con el equipo adecuado sin problemas. Esto incluye, por ejemplo, un archivo MP3 en el que se almacena música o las fotos digitalizadas que se guardan en el ordenador.

En nuestra vida cotidiana, la digitalización se asocia a menudo con la transformación digital o la automatización.

Sin embargo, **la transformación digital** se refiere a **la introducción de formas de trabajo y programas digitales**, es decir, aquellos procesos que se ponen en marcha gracias a la digitalización.

Directamente relacionada con la transformación digital está la **automatización** de las fases y procesos de trabajo.

La **IA (inteligencia artificial)** también desempeña un papel importante. En este sentido, una máquina, un robot o similar se fabrica de tal manera que los **procesos de trabajo** puedan llevarse a cabo **de manera independiente y así se evitan los problemas**. En los juegos de ordenador, por ejemplo, se imita la inteligencia de los humanos mediante algoritmos para que parezca que los personajes del juego reaccionan de forma autónoma.

Echemos otro vistazo a la definición de digitalización y transformación digital:



La **digitalización** consiste en el procesamiento y la representación de la información de manera digital.

La **transformación digital** se refiere a los cambios derivados de la digitalización. También incluye la automatización de las fases y procesos de trabajo.

La **digitalización** (como por ejemplo, el registro de datos en un ordenador) conduce a la transformación digital (por ejemplo, la automatización a la hora de buscar datos o el uso de programas informáticos).

De un modo u otro, todos nos vemos afectados por la digitalización y la transformación digital. Las empresas, los individuos, el Estado, la ciencia y la investigación se denominan „actores de la digitalización“.

Por un lado, las empresas apuestan por la transformación digital para aumentar la productividad o hacer más eficientes los procesos de trabajo. Los individuos, por su parte, gestionan cada vez más su vida cotidiana de manera digital y se ven fuertemente afectados por los cambios que se producen en el mundo laboral, mientras que la ciencia, la investigación y la educación se preocupan por el desarrollo de los procesos de digitalización y también por las cuestiones éticas. Finalmente, el Estado, además de la creciente digitalización de los servicios gubernamentales, también es responsable de la creación de marcos legales.

Así que, como ves, la digitalización forma parte de nuestra vida cotidiana desde hace tiempo, representando un reto para toda la sociedad, pero, al mismo tiempo, también una gran oportunidad.

Dado que ahora muchos procedimientos se basan en lo digital y a veces incluso se automatizan por completo, el trabajo es cada vez más independiente del tiempo y el lugar. Por tanto, las personas pasan gran parte de sus horas de trabajo frente a un ordenador, lo cual tiene un gran impacto tanto en los profesores como en los alumnos, especialmente en la enseñanza de adultos.



Asimismo, son interesantes los términos „Entorno laboral 4.0“ y „New Work“.



Entorno laboral 4.0 (Working Environment 4.0): designa un mundo laboral en el que se combinan todas las formas de trabajo y las condiciones laborales de la 4ª Revolución Industrial o Industria 4.0, caracterizándose principalmente por la digitalización.

New Work: describe los efectos de la digitalización en el mundo laboral. Se caracteriza por la flexibilidad en materia de tiempo, organización y espacio, el aumento de la independencia y la transición de una sociedad industrial a una sociedad del conocimiento.

En el mundo laboral actual, las ventajas y desventajas de la digitalización se perciben de manera individual, pero todos podemos sentir las en nuestra vida cotidiana. En el caso de la formación de adultos, se ha producido un cambio fundamental, puesto que, mientras que en el pasado había un gran contacto personal entre los individuos, hoy en día este tipo de formación se realiza cada vez más de manera online.

2.3 Nuevos conceptos educativos en la enseñanza de adultos

En la formación de personas adultas, tanto los criterios como los métodos de enseñanza han cambiado profundamente a raíz de la transformación digital y los efectos de la pandemia de COVID-19.

Algunos de los conceptos educativos del mundo digital ya se conocían y llevaban consolidados desde hace años, pero ha sido recientemente cuando han comenzado a utilizarse a gran escala.

No obstante, dado que generalmente no está del todo clara la definición de ciertos términos, vamos a examinar más detenidamente a continuación la definición de tres conceptos educativos que son especialmente conocidos:



Formación a distancia

La formación a distancia designa un entorno de enseñanza que se desarrolla sin importar el tiempo ni el lugar y que se apoya en la tecnología. Esto es posible gracias a las herramientas de educación online, que permiten a alumnos y profesores interactuar de forma sincrónica o asincrónica.

En la formación a distancia, el alumno y el profesor no están en el mismo lugar e incluso quizá no están en activo al mismo tiempo.

Además, hay otra serie de características que conforman la formación a distancia. Entre ellas se encuentran:

- La formación a distancia es llevada a cabo por una institución y hay un proceso formal de enseñanza detrás, es decir, no es un aprendizaje independiente.
- La formación a distancia conlleva necesariamente una separación geográfica, mientras que una separación temporal es posible, pero no obligatoria, es decir, el profesor puede impartir la formación de forma sincrónica o con un retraso temporal.
- Los alumnos y el profesor se comunican de manera interactiva a través de herramientas de comunicación electrónica que posibilitan la interacción entre todos ellos.
- En la formación a distancia, se forma una comunidad que está compuesta por un alumno o alumnos, un profesor y unas herramientas de enseñanza. A menudo, estas comunidades se conectan en red utilizando herramientas digitales que les permiten interactuar y construir su comunidad.



Formación mixta

La formación mixta es un tipo de enseñanza en la que se combinan varios métodos y medios.

Suele entenderse como la unión de la enseñanza presencial con los medios de formación virtual. De este modo, se combinan las ventajas de la enseñanza presencial con las del aprendizaje online.

Por lo tanto, la formación mixta no es más que una mezcla de métodos y medios. En consecuencia, la mezcla de aprendizaje oficial y extraoficial o el enriquecimiento de los materiales impresos con códigos QR también pueden entenderse como formación mixta. Sin embargo, tradicionalmente, la formación mixta se entiende como una mezcla entre la enseñanza presencial y la online.



Clase invertida

El concepto de clase invertida supone una „enseñanza invertida“ y hace alusión a la forma en que se imparten los conocimientos, es decir, se invierte el escenario clásico, en el que la teoría se enseña en clase, a menudo mediante una conferencia unilateral; y luego esa teoría se practica en casa mediante ejercicios.

De este modo, en la clase invertida, los alumnos se preparan los conocimientos teóricos de manera individual, normalmente con la ayuda de medios digitales, y luego los ponen en práctica juntos en la siguiente clase.

El método de clase invertida representa un cambio de paradigma en la enseñanza que ofrece muchas posibilidades. Los alumnos adquieren los conocimientos teóricos de manera individual, conforme a sus conocimientos previos. En las clases presenciales, los alumnos ya están preparados y hay más tiempo para preguntas, ejercicios en grupos y casos de uso práctico.

En la enseñanza de idiomas, este concepto de clase invertida es especialmente adecuado para grupos con alumnos motivados que son capaces de aprender parte del contenido del curso de manera autónoma. Por ejemplo, el vocabulario para un viaje por la ciudad (preguntar por una dirección, una visita a un museo) podría aprenderse en casa y luego practicarse en clase mediante juegos de rol. Sin embargo, esto sólo funcionará si los alumnos se preparan para la clase como corresponde.

2.4 Competencias digitales

Nos encontramos en una época caracterizada por la **volatilidad**, la **incertidumbre**, la **complejidad** y la **ambigüedad**, lo que también se conoce como el **mundo VICA**.

Tanto los entornos laborales como la vida se han vuelto rápidos, inciertos y complicados, o al menos así lo perciben muchas personas.

Como ya sabemos, las organizaciones se ven fuertemente afectadas por los cambios que trae consigo la digitalización. Por ello, las empresas y también las instituciones educativas deben diseñar estrategias para adaptar sus modelos de negocio, como invertir en nuevas herramientas de información y comunicación, crear flexibilidad o cumplir con los requisitos legales. Estos esfuerzos no son en vano y, de hecho, un informe de 2019 de la Comisión Europea revela que **las medidas adoptadas en materia de digitalización impulsan el rendimiento de los estados miembros**.

Además de las empresas, los empleados son los más afectados por los cambios que conlleva la digitalización. Así, mientras que algunos están intranquilos, otros ya se han adaptado a esos cambios o incluso se han beneficiado de ellos.

En este sentido, **la formación continua de los empleados** desempeña un papel esencial. Por un lado, para la empresa, para que pueda contar con recursos cualificados; y, por otro, para el propio personal, que puede asegurarse su propio puesto de trabajo, así como contribuir activamente en la transformación digital gracias a que está mejor cualificado.

Esta necesidad es especialmente notable en el sector educativo. Los profesores necesitan tener competencias digitales no sólo para poder llevar a cabo su propio trabajo, sino también para poder impartir competencias digitales a las personas a las que están formando y proporcionarles ayuda.

Las competencias digitales son, por tanto, esenciales en el entorno laboral 4.0. La Comisión Europea ya lo tuvo en cuenta en 2006 al incluir la competencia digital en su recomendación sobre **las competencias clave para el aprendizaje permanente**. Desde entonces, las competencias digitales se encuentran al mismo nivel que la alfabetización o las competencias en lenguas extranjeras.



De este modo, las competencias digitales se han convertido en habilidades clave e indispensables tanto para la vida profesional como para la personal.

Pero, ¿qué son exactamente las competencias digitales? ¿Qué incluyen y cómo pueden las personas reflexionar sobre sus propias competencias o identificar dónde están sus carencias?

No existe una definición universal del concepto de competencia digital. No obstante, empecemos por ver algunas posibles definiciones:



Competencias digitales – definición general:

Las competencias digitales son habilidades necesarias para vivir y trabajar con soltura en el mundo digital. En este contexto, estas competencias abarcan un amplio conjunto de comportamientos y estrategias que son importantes en el entorno digitalizado.

Alfabetización digital – la definición de la Comisión Europea:

La alfabetización digital abarca el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales y el compromiso con ellas para la enseñanza, la capacitación, el trabajo y la participación en la sociedad. Incluye la alfabetización en manejo de información y datos, la comunicación y colaboración, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad y la resolución de problemas.

Una definición algo más concreta para estas competencias la proporciona el **modelo de competencias digitales**. El Marco Europeo de Referencia para las Competencias Digitales **DigComp 2.1** es un modelo científico que permite la clasificación y comparación de las competencias digitales. Muchos estados miembros lo utilizan como punto de partida para sus propios modelos, algunos de los cuales están adaptados a sectores específicos.



Como ves, el modelo DigComp 2.1 está dividido en 5 categorías esenciales:

Alfabetización en manejo de información y datos: Consiste principalmente en plantear las necesidades de información, localizar datos en formato digital, evaluar la información y almacenar, gestionar y organizar el contenido.

Comunicación y colaboración: Abarca la capacidad de comunicarse, interactuar y colaborar utilizando las tecnologías digitales. En este sentido, es importante tener en cuenta tanto la diversidad cultural como la generacional. El uso de los servicios digitales, así como la gestión de la propia identidad digital, también entran en este ámbito.

Creación de contenidos digitales: Esta competencia permite tanto crear contenidos e información de forma digital como adaptar contenidos ya existentes. También incluye algunos conocimientos sobre derechos de autor y licencias, así como la capacidad de elaborar instrucciones para sistemas informáticos.

Protección y seguridad: En los entornos digitales, proteger los dispositivos, los contenidos y los datos personales y la privacidad ha adquirido una gran importancia. Sin embargo, este punto incluye no solo la protección de los datos, sino también la protección de la salud física y mental, el uso consciente y reflexivo de las tecnologías digitales y la toma de conciencia sobre el impacto medioambiental.

Resolución de problemas: Este punto abarca la facultad de analizar las necesidades y los problemas, así como la capacidad de resolver esos problemas en entornos digitales. También incluye el uso de herramientas digitales y, en general, la capacidad estar a la vanguardia de los avances digitales.



Todas estas áreas se abordan en los distintos módulos de este curso de formación del proyecto Fit4DigiLinE:

Áreas DigComp 2.1	Unidad asociada en el curso de Fit4DigiLinE
Alfabetización en manejo de información y datos	Fundamentos digitales Enseñanza online
Comunicación y colaboración	Herramientas digitales y online Enseñar idiomas con herramientas digitales Tratar con los alumnos en modalidad online
Creación de contenidos digitales	Materiales didácticos digitales Enseñar idiomas con herramientas digitales Seguridad y legislación informáticas en la enseñanza digital
Protección y seguridad	Seguridad y legislación informáticas en la enseñanza digital
Resolución de problemas	Consejos útiles para resolver problemas Evaluar el progreso de los alumnos

Además de la clasificación de competencias digitales generales, como ya se ha mencionado, también hay modelos de competencias digitales para grupos específicos. En este sentido, es especialmente relevante **DigCompEdu, el Marco Europeo de Competencias Digitales para Profesores**.

En él se definen un total de **22 competencias en 6 áreas**. A través de los siguientes enlaces puedes encontrar una breve explicación de DigCompEdu en 6 idiomas:

- Inglés:
https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2018-02/digcompedu_leaflet_en-2017-11-14.pdf
- Alemán:
https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2018-09/digcompedu_leaflet_de_2018-01.pdf
- Español:
https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2020-11/digcompedu_folleto_10-11-20_es.pdf
- Francés:
https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2021-02/1._digcompedu_leaflet_fr.pdf
- Portugués:
https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2021-02/digcompedu_leaflet_pt.pdf
- Italiano:
<https://www.epict.it/sites/default/files/Leaflet-DigCompEdu-ITA-nov2017.pdf>

Explicadas brevemente, las seis áreas de DigiCompEdu son las siguientes:

1. **Compromiso profesional:** incluye no sólo la capacidad de utilizar medios digitales en la enseñanza y para comunicarse con los alumnos, sino también el uso de herramientas para interactuar a nivel profesional en el lugar de trabajo, así como el desarrollo personal y la participación en el desarrollo de la propia organización.
2. **Recursos digitales:** las personas que se dedican a la enseñanza deben tener la capacidad de saber identificar los recursos digitales más adecuados, así como de crearlos, adaptarlos y compartirlos. El uso y la gestión responsables, respetando los derechos de autor y la protección de datos, son también un punto a tener en cuenta en este sentido.
3. **Enseñanza y aprendizaje:** se refiere a las competencias para planificar, integrar y aplicar de manera significativa los medios digitales en la enseñanza. La enseñanza debe centrarse en los procesos que se enfocan en el alumno.
4. **Evaluación:** este ámbito se centra en las nuevas posibilidades que ofrece la digitalización para brindar apoyo a los alumnos, proporcionarles valoraciones y evaluar los resultados de su aprendizaje, por ejemplo, mediante el análisis de datos digitales o el uso de plataformas de aprendizaje.
5. **Orientación del aprendizaje:** supone aprovechar el potencial de la digitalización para lograr una participación más activa de los alumnos en el proceso de aprendizaje. Esto se consigue principalmente a través de contenidos y oportunidades de aprendizaje personalizados. En este proceso deben tenerse en cuenta tanto las necesidades especiales de aprendizaje como las barreras tecnológicas de los alumnos.
6. **Promover las competencias digitales de los alumnos:** Los alumnos no sólo deben ser capaces de trabajar con medios digitales, sino también de desarrollar sus propias competencias digitales. Para ello, deben ser estimulados activamente y contar con el apoyo de los profesores.

¡Es crucial **que seas consciente de las competencias que te faltan por dominar** para desarrollar tus competencias digitales!

Por ello, el proyecto Fit4DigiLinE también está desarrollando una herramienta de autoevaluación que estará disponible todas aquellas personas que estén interesadas y será una herramienta de gran valor, sobre todo para los profesores de idiomas.

La herramienta CheckIn, por su parte, ofrece otra posibilidad más de autoevaluación.



En este enlace encontrarás la versión dirigida a **profesores de personas adultas**:

https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/CheckIn_HE_v2021_EN

¡Pruébalo y conoce mejor tus qué competencias dominas y cuáles son tus carencias! ¡Diviértete con él!



Asimismo, también contamos con una reciente herramienta online llamada SELFIE for TEACHERS, que ayuda a los profesores de primaria y secundaria a reflexionar sobre cómo utilizan las tecnologías digitales en su trabajo.

Puedes obtener más información sobre esta herramienta en este enlace: <https://educators-go-digital.jrc.ec.europa.eu/>
https://www.youtube.com/watch?v=8_6hVoYXCAI

2.5 La digitalización en la formación diaria: reto y oportunidad

La digitalización está avanzando a un ritmo vertiginoso en todos los ámbitos de la vida y cabe destacar que, en lo que respecta a la enseñanza, el año 2020 y los desafíos derivados de la crisis sanitaria de COVID-19, provocaron que **la digitalización aumentara**, aunque no de manera totalmente voluntaria.

Pero, ¿qué supone este proceso de cambio para la enseñanza de adultos? ¿Qué oportunidades ofrecerá a los profesores y a los alumnos? ¿Qué retos tendremos que afrontar? Y, ¿cómo afecta este cambio a los profesores de idiomas en particular?

La pandemia de COVID-19 ha hecho que gran parte del aprendizaje se traslade al ámbito digital, lo cual repercute a los colegios e institutos, las universidades y las instituciones de educación de adultos.

Según un estudio sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en todos los estados miembros de la Unión Europea, el porcentaje de jóvenes de 10 a 15 años que utilizaban plataformas y portales digitales de aprendizaje se multiplicó por siete en 2020, mientras que, entre los estudiantes de 16 años o más, el 72% ya utilizaba medios digitales en 2020.

Este fuerte aumento del uso de las alternativas educativas digitales también ha hecho que la alfabetización digital se convierta en una competencia básica indispensable. Por ello, el **Plan de Acción de Educación Digital 2021 - 2027** de la Unión Europea considera que hacer frente a los retos y beneficiarse de las oportunidades del **„uso sin precedentes de la tecnología para la educación y la capacitación“** es un desafío clave. (<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital/education-action-plan>)



Como suele ocurrir con los grandes cambios, las grandes oportunidades también traen consigo grandes retos. Por ello, para afrontarlos, aprovechar esas oportunidades y poder crecer a costa de dichos retos, el primer paso es concienciarse y reflexionar sobre ello.

La transmisión de conocimientos es un proceso complejo en el que intervienen varios factores. Por tanto, examinaremos desde varias perspectivas las principales oportunidades y desafíos que ha supuesto la transformación digital para la enseñanza de adultos.

En primer lugar, centrándonos en los alumnos que se forman de manera digitalizada, cabe destacar que, para poder beneficiarse de las ventajas de la digitalización, necesitarán tener al menos competencias digitales básicas, acceso al equipamiento necesario y un cierto grado de autoorganización. Además, hay que tener en cuenta que no es fácil elegir los cursos, dado que la oferta de enseñanza online es muy diversa y resulta difícil de abordar.

No obstante, podrán beneficiarse en muchos otros ámbitos, ya que el contenido de las clases puede adaptarse mejor a las necesidades actuales, el aprendizaje no está sujeto a un tiempo y un lugar y, por tanto, puede conciliarse mejor con otros compromisos; el alumno marcará su propio ritmo de aprendizaje y, por último, hay innumerables elementos en la enseñanza online que pueden aumentar su motivación, desde vídeos hasta foros de debate, pasando por la integración de elementos de gamificación.

En la siguiente tabla encontrarás un resumen de las ventajas e inconvenientes de la formación digitalizada, ya sea total o parcial:



Contenidos más personalizados	Oferta educativa compleja debido a la gran variedad de cursos de formación online que hay
Aprendizaje no sujeto a un tiempo y un lugar	Competencias digitales básicas y equipamiento adecuado como requisito previo para poder participar plenamente en la formación
El alumno aprende a su propio ritmo	Falta de contacto social cuando el aprendizaje se realiza únicamente en modalidad online
Entornos de aprendizaje modernos y diversos que motivan al alumno	Capacidad de autoorganización
Capacidad para adaptarse a diferentes tipos de aprendizaje, por ejemplo, visual, auditivo o comunicativo mediante contenidos musicalizados, vídeos, foros de debate, etc.	

En lo que respecta a la enseñanza de idiomas, los alumnos se enfrentan a grandes desafíos cuando estudian en modalidad online. Por ejemplo, las expresiones faciales y los gestos, tan importantes en la enseñanza de idiomas, no pueden transmitirse por completo en modalidad online. Además, a la hora de aprender un idioma, es muy importante que no haya interferencias en el audio, lo cual significa que los alumnos no sólo necesitan tener acceso a un equipo adecuado, sino también las competencias digitales necesarias para manejarlo correctamente.



A continuación, veremos los retos a los que se enfrentan los **profesores** a raíz del rápido desarrollo de la enseñanza online.

Los profesores son y seguirán siendo insustituibles en la enseñanza online. Lo que está cambiando, sin embargo, es la forma de impartir los contenidos, así como la manera de preparar las clases y de evaluar a los alumnos, ya que actualmente contamos con una amplia gama de recursos para motivar, valorar, evaluar y diseñar las clases que han **ampliado el alcance de la enseñanza** de una manera que nunca antes había sido posible. Al mismo tiempo, la formación diaria es ahora mucho más completa. No obstante, las ventajas del uso de las herramientas digitales solo se hacen patentes una vez que se ha establecido una cierta rutina en su uso.

De la misma manera, esto afecta, e incluso aún más, a los profesores de idiomas, ya que en su caso también son especialmente importantes las competencias digitales y contar con un equipo técnico adecuado. Si en una clase no todos los alumnos tienen la misma lengua materna o están aprendiendo un idioma extranjero, cualquier pequeña incoherencias o incidencia técnica, como ruido de fondo durante una clase, se convierten rápidamente en un gran obstáculo para el correcto aprendizaje. Cuando hay barreras lingüísticas, cualquier interferencia se percibe con mayor intensidad.

En la siguiente tabla se exponen las oportunidades y los retos a los que se enfrentan los profesores en esta modalidad de formación:



Más oportunidades para motivar a los alumnos mediante el uso de herramientas digitales	Aumento de la complejidad al haber más variedad de opciones de enseñanza y hacer uso de las herramientas tecnológicas
Posibilidad de hacer valoraciones y evaluaciones eficientes	Buen nivel de competencias digitales como requisito previo para utilizar con soltura las herramientas digitales
Mayor facilidad para adaptar y actualizar los contenidos	Dependencia del funcionamiento de las herramientas tecnológicas, así como de la conexión
Posibilidad de recopilar el contenido de manera personalizada mediante módulos segmentados y de aplicación flexible	Falta de competencias digitales o de preparación por parte de los alumnos
La enseñanza asíncrona permite una mayor flexibilidad en cuanto al tiempo de trabajo	Cualquier incidencia técnica, por pequeña que sea, dificulta enormemente la enseñanza de idiomas
Mayor libertad a la hora de diseñar el contenido de la formación	Dificultad para motivar y atraer la atención de los alumnos online

Por último, pero no por ello menos importante, las **organizaciones educativas** también se ven fuertemente afectadas por estas circunstancias. En consecuencia, las empresas del sector que no se cuestionen sus modelos de negocio y los adapten a los nuevos tiempos, corren el riesgo de no poder subsistir en el mercado. Asimismo, las escuelas de idiomas y las organizaciones que se dedican a la enseñanza de idiomas también deben enfrentarse a este reto. Aquellas organizaciones que, por su parte, no pueden o bien no quieren comprometerse en este proceso de transformación porque el uso de las herramientas digitales les parece difícil de aplicar a la enseñanza de idiomas corren el riesgo de quedarse atrás al perderse los nuevos avances que se van desarrollando.

No obstante, el creciente uso de herramientas digitales a la hora de transmitir conocimientos también plantea algunas cuestiones sobre las **implicaciones morales y éticas**.

La transformación digital no se detendrá, lo cual hace que sea aún más importante pensar en cómo se pueden amortiguar sus efectos negativos. Sin pretender ser exhaustivos, y como elemento de reflexión, a continuación se abordan algunas de las implicaciones que tiene para la sociedad.

Un problema importante, que se menciona repetidamente en la documentación, es la **falta de competencias digitales**, pues, si las personas no tienen ninguna o pocas competencias digitales, en gran medida quedan excluidas del aprendizaje en modalidad online. Esta exclusión de las oportunidades afecta precisamente al grupo que más se beneficiaría de la enseñanza complementaria, es decir, aquellos que necesitarían desarrollar habilidades adicionales para aumentar su empleabilidad en el mercado laboral.

Ahora pensemos, por ejemplo, en un grupo de inmigrantes en un determinado país. Si el idioma del país en el que se encuentran se enseña predominantemente en modalidad online, sólo lo podrán aprender aquellas personas que tengan cierto nivel de competencias digitales, mientras que las personas con un bajo nivel de competencias digitales no podrían beneficiarse de estos programas de integración. Esto puede hacer que algunos de ellos sientan que se quedan atrás o que son olvidados, aumentándose así la división en la sociedad.

Otro problema es la **falta de recursos económicos**, puesto que aquellas personas que no puedan permitirse acceder al equipamiento adecuado, como un micrófono o un ordenador portátil; también quedarán excluidas de la formación, a menos que se les facilite el acceso a los dispositivos que necesitan. Dado que la formación lingüística requiere, como hemos visto, equipos de gran calidad, es especialmente importante garantizar que los alumnos no queden excluidos por falta de fondos.

Tampoco hay que olvidar el **impacto medioambiental**, ya que, a pesar de que el aprendizaje online suele ahorrar costes de desplazamiento, haciendo que muchos aspectos sean más eficientes, hay que tener en cuenta que aumenta el consumo de energía y que muchos componentes técnicos se van deteriorando.

Por tanto, hay que ser conscientes de que las ventajas de la transmisión de conocimientos digitales deben ser accesibles para todos, siendo necesarias intervenciones o subvenciones en muchos casos. Además, es importante que los recursos utilizados en la enseñanza online se manejen de forma responsable y que se respeten los principios de sostenibilidad.

2.6 Resumen



Todo el mundo habla sobre la digitalización, pero este término, aunque se utiliza frecuentemente, está bastante simplificado. La **digitalización** se refiere meramente al **procesamiento y la representación digital de la información mediante el almacenamiento digital de contenidos y materiales analógicos**. La denominación correcta para referirnos a la introducción de formas de trabajo y programas digitales debería ser **transformación digital**.

La **creciente interconexión**, junto con la omnipresencia de la **digitalización** que la acompaña, ofrece grandes oportunidades, pero también conlleva importantes retos en la enseñanza de adultos. Probablemente las herramientas digitales nunca podrán sustituir a los profesores en la enseñanza de adultos, pero lo que sí está cambiando es la forma en la que se prepara y se imparte la formación.

Actualmente, ya se utilizan a gran escala diferentes formas de impartir conocimientos, como la formación a distancia, la formación mixta o el concepto de clase invertida.

En la enseñanza, las **competencias digitales** son esenciales para utilizar las herramientas digitales. Por ello, mientras que, en el caso de los alumnos, basta con que al menos tengan competencias digitales básicas, para los profesores, el dominio de dichas competencias es un requisito indispensable. La importancia de las competencias digitales en nuestra vida cotidiana y profesional también se pone de manifiesto en la **lista de competencias clave europeas**, donde las competencias digitales se posicionan al mismo nivel que las habilidades de lectura o escritura.

La pregunta de qué son realmente las competencias digitales y qué habilidades incluyen tiene respuesta en el **modelo de competencias digitales DigComp de la Unión Europea**. Por su parte, DigCompEdu es el Marco Europeo de Competencias Digitales para Profesores y está diseñado especialmente para este colectivo.

Para el desarrollo de competencias, es crucial la autorreflexión a fin de obtener una visión general sobre qué competencias se dominan y de cuáles se carece.

En la enseñanza de adultos, la transformación digital supone, para todas las partes que participan en el proceso, tanto una oportunidad como un reto. Por ello, se anima a los alumnos, así como a los profesores y a los centros de educación de adultos, a aprovechar esas nuevas oportunidades y a afrontar activamente los retos.

Asimismo, no hay que dejar de lado las implicaciones éticas y morales. En este sentido, hay que tener en cuenta la falta de competencias digitales o de recursos económicos, que puede convertirse en un obstáculo para algunos alumnos, y también el impacto medioambiental de usar herramientas digitales.

<https://youtu.be/A6FTBU0F8Ao>

3 Enseñanza online

3.1 Introducción

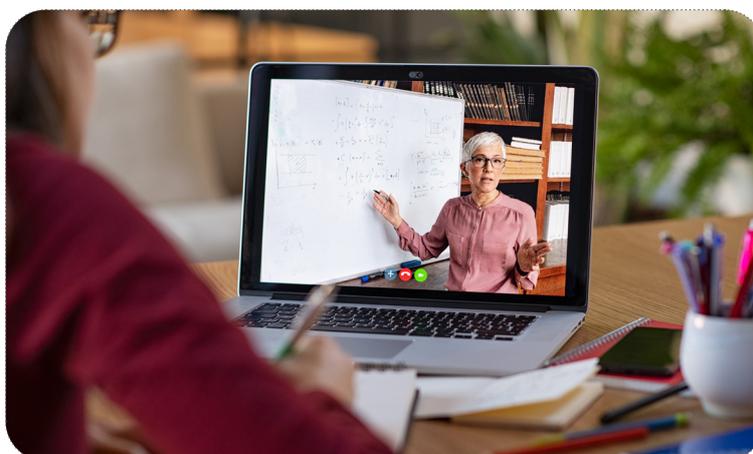
En los últimos tiempos la enseñanza ha experimentado un profundo cambio para adaptarse desde la tradicional enseñanza presencial a la enseñanza online.

En este sentido, resulta prometedor que la Comisión Europea se haya propuesto modernizar la educación y la formación y que lo lleve a cabo financiando la investigación y la innovación, así como promoviendo las tecnologías digitales que se utilizan en la educación, tal y como se recoge en el Plan de Acción de Educación Digital de la UE - 2021-2027.

El objetivo de esta unidad es proporcionar consejos útiles e información sobre la enseñanza online, para que tengas una idea general de los recursos que se utilizan actualmente y para saber cómo acceder a nuevos recursos.

¿Qué aprenderás en esta unidad de aprendizaje?:

- *Aprenderás a diseñar la estructura de una clase online.*
- *Aprenderás a diferenciar entre las herramientas que puedes utilizar para mejorar tus clases y aquellas que no aportarán nada.*
- *Aprenderás cómo motivar a tus alumnos para que continúen con el aprendizaje fuera de la clase.*
- *Aprenderás a combinar el uso del material en formato físico que el alumno tiene en casa y el material en formato digital que tiene en el ordenador.*
- *Aprenderás cómo empezar la clase y hacer que todos los alumnos participen en ella.*
- *Aprenderás a dar instrucciones a tus alumnos de manera eficaz.*
- *Aprenderás a mantener el interés de tus alumnos hasta el final de la clase y a cómo concluir la sesión.*
- *Aprenderás a proporcionar (o mostrar a tus alumnos cómo buscar) ejercicios para que puedan seguir practicando en casa el tema visto en clase.*
- *Aprenderás a hacer que tus alumnos se interesen por aprender de verdad durante las clases y que no se limiten simplemente a rellenar un cuaderno de ejercicios.*
- *Aprenderás cómo evaluar de manera eficaz los conocimientos de tus alumnos y qué herramientas utilizar para ello.*
- *Aprenderás a usar la experiencia de tus alumnos con los métodos de evaluación para mejorarlos cuando sea necesario.*
- *Aprenderás a compartir tu experiencia con tus colegas de profesión para que ambos logréis dar la mejor y más eficaz experiencia de aprendizaje a vuestros alumnos.*
- *Aprenderás las ventajas de la enseñanza online, pero también sus desventajas y cómo superarlas*



3.2 Planificar clases online

A lo largo de esta unidad de aprendizaje vamos a ver diferentes aspectos a tener en cuenta a la hora de planificar clases online:

Comprender y motivar a tus alumnos

Tus clases suelen estar formadas por grupos de alumnos con los que estás familiarizado y, en general, tienden a ser grupos con una edad y una formación similares, lo cual te permite adaptar las clases a sus necesidades, pues ya los conoces y sabes cuáles son sus puntos fuertes y débiles.

Si estás empezando un curso con alumnos nuevos, puedes empezar a conocerlos y evaluarlos haciéndoles muchas preguntas mediante un cuestionario online. A los alumnos suele gustarles dar detalles sobre ellos mismos si sienten que estás realmente interesado. Proporcionales deberes y tareas que sepas que les gustan.

Una vez que sepas a quién y qué vas a enseñar, puedes diseñar tus clases en consecuencia. Normalmente es buena idea seguir una rutina, ya que hace que la gente se sienta más cómoda y sientan que la situación está bajo control al saber lo que va a pasar a continuación. De este modo, para calentar puedes empezar hablando de noticias. Luego, entrar en la lección propiamente dicha y finalmente terminar con un juego, por ejemplo, o si es una sesión más larga, puedes hacer una pausa en medio para que los alumnos tengan algo de tiempo para „respirar“ y que no se sientan abrumados.

Establecer el objetivo y la estructura de la sesión

Es fundamental establecer objetivos claros para que los alumnos sepan cuál es el objetivo de la clase y se mantengan concentrados. Establece estos objetivos al principio de la clase y publícalos en la plataforma online de enseñanza que vayas a utilizar. Puedes encontrar más información sobre las plataformas que puedes elegir para decidir cuál se adapta mejor a tus necesidades en la unidad 5 de este mismo curso „Herramientas digitales y online“.

El objetivo de la clase debe ser claro en cuanto a lo que esperas que tus alumnos hayan aprendido al final de la misma. Esto les ayudará a mantenerse concentrados y dará a tus clases un sentido de propósito que les servirá para mantener el interés en las clases.

Adopta una estructura clara y coherente para mantener a los alumnos implicados y atentos. Puedes desarrollar un plan de clases eficaz estableciendo una visión general clara que detalle todos los módulos, tareas, herramientas y plazos de entrega.

Plataformas online y herramientas de videoconferencia

Google Classroom o Blackboard son LMS (Learning Management Systems. En español, Sistemas de Gestión de Aprendizaje). En otras palabras, son plataformas genéricas que se usan para interactuar y compartir el material de clase con los alumnos a lo largo de un curso. Las herramientas como Zoom, por su parte, son herramientas de videoconferencia utilizadas para la enseñanza online en tiempo real.

Conceptos básicos de audio y vídeo de Zoom

<https://www.youtube.com/embed/ugda61PyFlo?feature=oembed>

Zoom, por ejemplo, es muy utilizado y ofrece muchas herramientas útiles para los profesores, como el uso compartido de la pantalla, con el que puedes compartir cualquier cosa que tengas en tu ordenador, por ejemplo, documentos en formato PDF, páginas web, vídeos de YouTube, diapositivas, etc.

Asimismo, incluye una pizarra online con herramientas de texto y dibujo y una función de chat, entre otras. Se trata de una herramienta para clases online muy versátil y útil. Los alumnos pueden ver a su profesor y a sus compañeros, interactuar en tiempo real, utilizar una función de encuesta, compartir sus pantallas, además de ser organizados en grupos más pequeños o en parejas en salas de trabajo.

Zoom también ofrece la opción de grabar cada clase y compartir esa grabación más tarde, por ejemplo, con los estudiantes que no pudieron asistir a una clase.

Herramientas de aprendizaje online útiles para los profesores:

- Google Classroom: Como ya se ha mencionado, se trata de una plataforma online en la que el profesor puede compartir contenidos con sus alumnos, darles material o enlaces útiles, así como comunicarse con ellos.
- Zoom: Es una de las herramientas de videoconferencia más utilizadas para la enseñanza, junto con Google Meet y Skype.
- Pear Deck: Esta herramienta sirve de ayuda para crear tareas atractivas y accesibles para las clases online.
- Blackboard: Otra plataforma online que se puede utilizar para impartir clases, compartiendo pantalla y otros contenidos con los alumnos en tiempo real.

- Canva: : Una app digital con la que diseñar y crear fácilmente presentaciones o cualquier otro tipo de recurso visual para las clases.
- Edpuzzle: Con esta herramienta se pueden crear clases interactivas en vídeo y recopilar información sobre el rendimiento de los alumnos.

Hacer que el aprendizaje online sea accesible

Tienes que tener en cuenta que las herramientas pedagógicas más modernas pueden no funcionar en determinadas situaciones. En estos casos, tu prioridad debe ser siempre hacer que el aprendizaje online sea accesible y no que esté a la última, ya que los alumnos no siempre dispondrán de los ordenadores más modernos o de un servicio de internet de alta velocidad estable. Es imprescindible saber qué es lo que puede funcionar y lo que no en tu clase online.

Por ejemplo, si un alumno tiene una conexión a internet lenta, puede apagar la cámara para consumir menos datos, mejorando así la calidad de la conexión. No obstante, esto conllevará que no visualices a uno de tus alumnos, lo cual no es ideal, pero es mejor a que no pueda oír o ver nada ni interactuar con el resto de la clase de ninguna manera.

La clave está en que debes tener una idea clara de lo que vas a enseñar y a quién antes de seleccionar la plataforma y las herramientas adecuadas para ello. A continuación, debes tener preparado antes de la clase todo lo que vas a necesitar para que la presentación de los materiales o recursos sea fluida y tengas un control total de lo que ocurre en la clase.

Conectar a los alumnos con los recursos que necesitan

Es esencial que los alumnos tengan acceso a cualquier software, tecnología y otros recursos online que necesiten. Elige software u otros recursos que estén a disposición de los alumnos de forma gratuita desde cualquier lugar. Si los recursos electrónicos requieren que los estudiantes se registren e inicien sesión, asegúrate de que saben cómo hacerlo.

Puedes enseñar a los alumnos cómo acceder a los recursos haciéndolo tú en directo delante de ellos y tratando de resolver cualquier problema que les pueda surgir. Por supuesto, siempre asegúrate de que ninguna de tus contraseñas pueda ser vista por nadie y, en el caso de que esto ocurriera, cámbiala inmediatamente.

Es buena idea, si utilizas una plataforma como Moodle o Google Classroom, dejar allí los enlaces a los recursos que utilizas en clase para que los alumnos puedan acceder a ellos en cualquier momento.

Utilizar muchos elementos visuales

Algunas formas de incorporar elementos visuales a tus clases son:

Utilizar imágenes, diagramas y vídeos en lugar de instrucciones escritas. Puedes crear un vídeo corto para explicarles algo en lugar de mostrarles simplemente un texto por escrito. Incluso podrías añadir subtítulos y transcripciones para aquellos alumnos que sufran discapacidades auditivas. Si te falta tiempo o tienes prisa, también puedes buscar un vídeo que esté ya colgado Internet. Algunos lugares en los que puedes buscar son:

- YouTube Learning: puedes buscar vídeos educativos creados por la comunidad o por grandes empresas.
- BBC Bitesize: puedes encontrar información sobre varios temas, ver un vídeo al respecto y luego poner a prueba tus conocimientos sobre el tema a través de un cuestionario.
- Google Videos: puedes encontrar recursos y crear mapas interactivos.
- National Geographic Education
- In iSLCollective puedes encontrar contenidos creados por otros profesores y compartir los tuyos. Hay vídeos de YouTube convertidos en lecciones interactivas. Los vídeos se detienen en un punto para hacerles una pregunta a los alumnos sobre la comprensión del tema tratado o para que señalen algo concreto en la pantalla de manera que puedan practicar vocabulario, entre otras muchas opciones. La web también proporciona las herramientas para hacer tus propios vídeos interactivos de YouTube.

También puedes utilizar una pizarra online o incluso una física que se muestre en la cámara para llamar la atención de tus alumnos y que se centren en un punto concreto. Siempre puedes utilizarlas para dibujar o añadir un esquema de una idea, un concepto o un ejemplo. Incluso puedes utilizar documentos colaborativos como Google Jamboard o Google Docs y dar acceso a tus alumnos para que podáis trabajar todos juntos al mismo tiempo.

Las presentaciones son excelentes herramientas visuales para utilizar en una clase online. Puedes explicar toda una lección utilizando una presentación o también utilizarla para enfatizar datos importantes durante tu clase online. También puedes crear presentaciones narradas con una herramienta como Prezi or Canva, que son muy intuitivas y fáciles de usar.

[¡Cómo usar Canva para PRINCIPIANTES! \(Tutorial Canva 2020\)](#)

<https://www.youtube.com/embed/zJSgUx5K6V0?feature=oembed>

El uso de recursos visuales durante una clase online puede variar desde fichas de memoria hasta mostrar objetos comunes que se pueden encontrar fácilmente en casa. Por ejemplo, si estás enseñando sobre los diferentes tipos de alimentos, puedes utilizar fácilmente cualquier cosa que encuentres en tus armarios de cocina o en la nevera o puedes hacer que los alumnos se involucren más haciéndoles buscar cosas en casa para que luego las muestren a la cámara.

Añadiendo una serie de elementos visuales a tus clases, podrás simplificar aspectos difíciles que, de otro modo, requerirían que hablastes largo y tendido.

Cómo dar la vuelta a la clase

Se ha demostrado que el método de la clase invertida (flipped classroom) aumenta la participación y la atención de los estudiantes en una clase online. En esta modalidad, los alumnos realizan las actividades que normalmente se hacen en clase (ver vídeos, actividades de comprensión lectora o escuchar un podcast) antes de la clase. De este modo, la parte tediosa de la clase se deja para que los estudiantes la vean a su propio ritmo y se puede aprovechar ese tiempo de la clase de una forma más atractiva y dinámica.



La **clase invertida** es un método de aprendizaje mixto en el que los alumnos estudian y preparan las lecciones fuera de la clase y luego, cuando están en clase con el profesor, ponen en práctica esos conocimientos de forma dinámica.

Por ejemplo, los alumnos leen sobre una nueva estructura gramatical, cómo se forma, cuándo se usa y realizan los ejercicios correspondientes en casa, accediendo a la información necesaria para ello a través de la plataforma de aprendizaje elegida para el curso. Luego, cuando llegan a clase, ponen en práctica esa información recién adquirida por medio de actividades de juego de rol, interactuando en la lengua extranjera que corresponda con sus compañeros y el profesor.

Incorporar tareas y deberes

Dar tareas a los alumnos es una forma muy efectiva para evaluar su progreso y una parte importante del proceso de aprendizaje. Existen varias maneras de incorporarlas en un curso online.

Incluir tareas colaborativas poniendo a los alumnos en grupos para trabajar juntos en un ejercicio es una buena manera de mejorar sus habilidades de comprensión y comunicación. Piensa en qué plataformas son útiles para facilitar esto. Por ejemplo, el chat de Zoom, Slack o un grupo de WhatsApp en el que los alumnos puedan hablar entre ellos y compartir recursos. Como ya se ha mencionado, la suite ofimática de Google, que incluye Google Docs y hojas de cálculo de Google, es una forma muy eficaz de hacerlo, ya que los alumnos pueden trabajar juntos durante la clase en un mismo documento, pero también fuera de las horas de clase, pudiendo seguir accediendo al documento online para trabajar en él, dejarse mensajes unos a otros o crear vínculos.

Terminar la clase

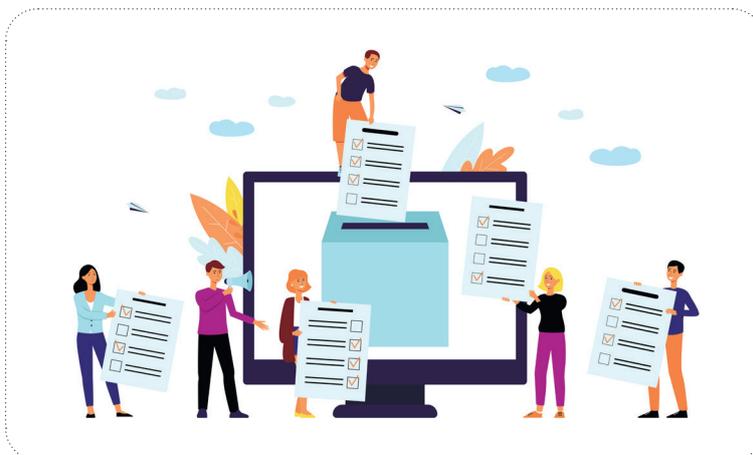
Al final de cada clase, pregúntale a los alumnos su opinión sobre cómo ha ido la clase. Hazles preguntas sencillas pero efectivas, como por ejemplo:

- ¿Qué has aprendido?
- ¿Ha habido algo que te ha resultado difícil?
- ¿Sobre qué te gustaría saber más?

Para obtener una valoración detallada de los alumnos, puedes hacerlo en clase o de forma anónima utilizando una encuesta o creando un formulario de Google.

3.3 Actividades interactivas

Hay muchas formas de mantener el interés de los alumnos en una clase online. Una de ellas consiste en ofrecerles actividades interactivas y versátiles.



Algunas ideas mediante las cuales puedes generar interacción son:

- Las **encuestas web o a través de Zoom** permiten obtener información de los alumnos de manera instantánea. Zoom tiene una herramienta de sondeo a través de la cual los alumnos pueden responder a preguntas de opción múltiple, así como dar información no verbal a través de iconos (mano levantada, sí, no, etc.).
- PollEverywhere ofrece varios tipos de preguntas, entre las que se incluyen las de opción múltiple, las nubes de palabras o preguntas abiertas. A través de un navegador web o mediante un mensaje de texto, los alumnos pueden dar su respuesta y los resultados pueden mostrarse mediante pantalla compartida.
- Mentimeter es una aplicación web con la que puedes crear fácilmente presentaciones interactivas, nubes de palabras y encuestas. Además, analiza las interacciones y preferencias de los participantes para que puedas entender cómo se sienten en clase, conocer su nivel de implicación y es una forma fácil para conseguir que tus alumnos se diviertan más en clase.

Actividades colaborativas

El software colaborativo, como Google Docs o Zoom, es fácilmente accesible y sirve para que los alumnos puedan tomar notas juntos o compartir su trabajo con los demás mediante la pantalla compartida.

Aprovechar las ventajas del software colaborativo o de las herramientas de videoconferencia ofrece a tus alumnos la posibilidad de colaborar y poner en práctica la lengua correspondiente en una situación basada en una comunicación lingüística auténtica.



Divide a la clase en pequeños grupos para que trabajen juntos en la elaboración de un texto, participen en un debate, hagan ejercicios de gramática o participen en una actividad de juego de rol. Asegúrate de proporcionarles instrucciones precisas y un formato claro para que los alumnos expongan el resultado de su debate. Puedes pedir a cada grupo que aporte una idea clave o que entregue una respuesta por escrito a través del chat de Zoom, Google Docs, Canva o de alguna otra herramienta online.

Algunas herramientas que puedes utilizar para crear un entorno colaborativo, además de las ya mencionadas, son Microsoft Teams, con la que puedes organizar reuniones online y almacenar archivos para compartirlos con tus alumnos incluso después de la clase; Slack es otra plataforma, creada originalmente para facilitar a las empresas la comunicación y la organización del trabajo, pero cuyos canales y herramientas de organización puedes utilizar también en el aula. Otra herramienta muy útil es Trello. Con ella puedes organizar quién tiene que hacer qué tarea, determinar si la tarea se ha hecho o en qué porcentaje se ha completado y, además, puede integrar muchas de las otras plataformas antes mencionadas.

¡Juega!

Si quieres que tus alumnos se impliquen y consideren tus clases como una inversión de tiempo productiva que están deseando compartir contigo y no como una obligación, además de ayudarles a entender e interiorizar mejor el idioma y todo lo que han aprendido en clase, tienes que exponer el contenido y repasarlo de una forma que les resulte inolvidable. En este sentido, puedes aprovechar las ventajas del entorno online y hacer cosas diferentes a las que se suelen hacer en una clase presencial. Juegos como Kahoot o Blooket son muy fáciles de usar y divertidos para tus alumnos. Crear competiciones motiva y ayuda a tus alumnos mientras que ellos se divierten y crean vínculos entre ellos ¡E incluso tú puedes participar! Puedes encontrar más información sobre este tema en la unidad 6 de este curso.

Guía de 5 minutos para Kahoot:

<https://www.youtube.com/embed/pAfnia7-rMk?feature=oembed>

Introducción a Blooket - Edición para profesores:

<https://www.youtube.com/embed/hhn7dAP6BF8?feature=oembed>

También puedes enseñarles otras formas interesantes para practicar en casa con páginas como Lyricstraining, a través de la cual pueden practicar la comprensión auditiva con sus canciones favoritas; Voscreen, que es muy útil para practicar tanto la comprensión auditiva como la lectora; o por ejemplo British Council para hacer ejercicios basados en los exámenes de Cambridge, pero que son útiles para practicar el inglés tanto si tus alumnos quieren presentarse a esos exámenes como si no.

3.4 Medidas para mejorar la calidad de la enseñanza

Evaluar, reflexionar y revisar

Un modelo como ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) puede ser muy beneficioso para la correcta evaluación del rendimiento del contenido de tus clases online.



Puedes alentar a los alumnos a que compartan sus impresiones y así obtener una idea de lo que consideran eficaz desde su punto de vista.

Los resultados te permitirán realizar los cambios necesarios en tus clases para que tus alumnos estén más motivados. Aquí tienes una serie de propuestas para evaluar el rendimiento de tu curso:

- Evaluaciones tradicionales: Puedes utilizar exámenes para evaluar los conocimientos adquiridos por parte de tus alumnos. En un entorno online es muy fácil crear, por ejemplo, un formulario de Google.
Tutorial de formularios de Google
- Progreso del curso: Algunos estudiantes se sienten muy presionados al hacer un examen y, aunque algunos consideran que esta sensación forma parte del examen, es posible que tus alumnos sólo quieran aprender el idioma y no necesiten demostrar nada a nadie más que a sí mismos. En estos casos, puedes evaluar su progreso basándote en la cantidad de contenido del curso que realmente dominan o en la proporción del libro de curso que se ha impartido.
- Concursos de seguimiento: Como ya se ha mencionado anteriormente, puedes comprobar si tus alumnos han adquirido realmente los conocimientos esperados haciéndoles competir en un juego.
- Aplicación de los conocimientos: A partir de las conversaciones que tienes con tus alumnos en clase, puedes saber si utilizan lo que aprenden en clase o si no lo ponen en práctica a la hora de utilizar el idioma que están aprendiendo.

- Debates en grupo: Si los alumnos participan en debates en grupo, significa que están realmente interesados en el tema y quieren saber más o compartir sus ideas con los demás, lo cual forma parte del objetivo final de que estén estudiando una lengua extranjera.
- Satisfacción del alumno: Podrías (y deberías) preguntar siempre directamente a tus alumnos si están satisfechos con el contenido y el método del curso para hacer los cambios necesarios (dentro de los límites establecidos) para que se sientan cómodos y ofrecerles algo que se ajuste a sus necesidades.

Utiliza la información recibida para introducir las mejoras necesarias en el curso.

Si tus alumnos te dicen que las clases son demasiado largas, puede dividirlos en fragmentos más pequeños. Si tienen dificultades para superar los exámenes, puedes ofrecerles repases más cortos y frecuentes. Si observas que abandonan en un mismo punto del curso, aprovéchalo para analizarlo personalmente con ellos y ver qué ayuda necesitan para poder terminar el curso.

Puedes encontrar más información sobre las herramientas puedes usar para obtener opiniones de tus alumnos y cómo utilizarlas en la unidad 5 de este curso.

Una vez que recibas sus comentarios, sería buena idea compartirlos con tus compañeros y hablar con ellos sobre cómo van sus clases para que todos podáis implementar aquello que vuestros alumnos os han dicho que es necesario para mejorar las clases.

3.5 Resumen

La enseñanza online es ahora más importante que nunca. Por ello, con esta unidad lo que pretendemos es proporcionarte ideas y herramientas útiles que puedas utilizar en tus clases online. En las siguientes unidades del curso encontrarás los contenidos más profundos y desarrollados de lo que en esta unidad se menciona, pero puedes usar la información contenida en ésta para tener una idea general sobre cómo dar clases en modalidad online.

Mediante el uso de recursos digitales y online, el profesor puede crear situaciones que favorezcan interacción, reforzar los aspectos esenciales de la enseñanza, integrar una amplia variedad de recursos y actividades interactivas, así como disponer de diferentes posibilidades de evaluación.

En la selección de recursos que encontrarás a continuación hemos añadido algunos enlaces directos a páginas web y herramientas que se han mencionado en esta unidad.

Ahora que ya tienes una idea general sobre cómo enseñar idiomas en modalidad online, puedes seguir explorando el resto de las unidades del curso para profundizar en algunos de sus aspectos. Por ejemplo, si quieres saber qué tipo de dificultades técnicas puedes encontrarte mientras das clases online y cómo superarlas, puedes leer la unidad 10: Consejos útiles para resolver problemas; o, si quieres aprender más sobre cómo crear materiales digitales y utilizar herramientas online, puedes consultar las unidades de 4 y 5.

1. Google Classroom	7. Pear Deck	13. Google Videos
2. Microsoft Teams	8. Edpuzzle	14. Poll Everywhere
3. Skype	9. Canva	15. Mentimeter
4. Zoom	10. Edmodo	16. Visme
5. Miro	11. YouTube Learning	17. Ted Talks
6. Blackboard	12. BBC Bitesize	18. Dialpad

Más información:

<https://www.potential.com/articles/tips-for-online-teaching/>

<https://creately.com/blog/education/online-lesson-planning/>

<https://www.insidehighered.com/blogs/higher-ed-gamma/8-ways-improve-your-online-course>

<https://creately.com/blog/education/online-lesson-planning/>

https://youtu.be/AmpHt_STMfk

4 Materiales de aprendizaje digitales

4.1 Introducción

<https://youtu.be/3SxslZEPzrU>

El sector educativo se está introduciendo cada vez en los entornos del aprendizaje online. No obstante, ya sea en modalidad online como en el aula presencial, los materiales de aprendizaje digitales pueden servir de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, posibilitar nuevos métodos de enseñanza y, en gran medida, impulsar nuevas ideas y reflexiones.

En esta unidad explicaremos qué hay que tener en cuenta a la hora de crear materiales didácticos digitales, así como también expondremos diferentes formas de crear guías y presentaciones digitales, imágenes, infografías, vídeos y audios. ¿Qué aprenderás en esta unidad de aprendizaje?:

- *Sabrás considerar qué aspectos didácticos has de tener en cuenta a la hora de crear materiales de aprendizaje digitales.*
- *Aprenderás que puedes editar y compartir, por ejemplo, documentos de Word de manera online.*
- *Aprenderás que existen documentos que son editables y que son de sólo lectura y cómo crearlos.*
- *Conocerás aplicaciones para editar PDFs.*
- *Sabrás qué tienes que tener en cuenta a la hora de hacer una presentación.*
- *Sabrás cómo diseñar una presentación.*
- *Serás capaz de potenciar tus presentaciones con elementos complementarios.*
- *Conocerás las ventajas y desventajas de las presentaciones online.*
- *Conocerás diferentes aplicaciones para hacer presentaciones, así como sus ventajas y desventajas.*
- *Sabrás qué imágenes puedes utilizar (en relación a los derechos de autor)*
- *Conocerás diferentes aplicaciones para crear material gráfico.*
- *Sabrás qué tienes que tener en cuenta a la hora de utilizar audios o vídeos.*
- *Sabrás dónde encontrar y utilizar audios o vídeos ya creados.*
- *Sabrás qué equipamiento se necesita para elaborar un vídeo.*
- *Conocerás los diferentes tipos de vídeos de aprendizaje.*
- *Sabrás cómo editar y exportar un vídeo.*
- *Aprenderás cómo subir un vídeo a YouTube.*
- *Sabrás cómo grabar tu voz y cortar un audio.*
- *Sabrás dónde puedes publicar un podcast.*

4.2 Algunos aspectos a tener en cuenta antes de empezar

Los **materiales de aprendizaje digitales** abarcan, por ejemplo, las **guías digitales, presentaciones, audios, vídeos o infografías**. Con una simple búsqueda en internet puedes encontrar una gran cantidad de materiales didácticos, pero sólo en contadas ocasiones se ajustarán exactamente a tus necesidades didácticas. Por ello, en función de tus habilidades técnicas y de tu tiempo, también puedes crear tú mismo tus propios materiales didácticos digitales, como por ejemplo un vídeo o una presentación con sonido, y, cuando los tengas listos, solo tendrás que compartirlos con tus alumnos, por ejemplo, subiéndolos a una plataforma.

Si decides crear tus propios materiales, necesitarás algunas herramientas digitales.



Las **herramientas digitales** son plataformas, programas o aplicaciones imprescindibles para crear materiales de aprendizaje digitales. Pueden ser, por ejemplo, Microsoft Word para los documentos de texto o Microsoft PowerPoint para las presentaciones.

Un poco más adelante, en esta unidad, veremos algunas de las herramientas digitales más habituales.

Para poder manejar bien las herramientas digitales y los materiales de aprendizaje, tendrás que desarrollar tanto tus competencias técnicas como tu dominio de la didáctica de los medios.

Al principio, la creación de materiales de aprendizaje digitales supone un reto para muchos. Sin embargo, sirven para mejorar la calidad de la enseñanza y, a la larga, el tiempo que se necesita para prepararlos se irá reduciendo, ya que las herramientas digitales están en constante evolución y cada vez son más fáciles de usar, por lo que, con el tiempo, te darás cuenta de que eres cada vez más competente en su uso.

No obstante, la creación de material didáctico digital es siempre y ante todo una **tarea pedagógica**:

1. ¿Cómo puedo motivar a mis alumnos para que participen en los debates?
2. ¿Cómo puedo convertir el „aburrido“ contenido teórico en una historia o presentarlo de tal manera que mis alumnos lo entiendan?

Estas cuestiones pedagógicas (también llamadas problemas educativos) te ayudarán a elegir el mejor medio de aprendizaje digital.

Asimismo, también tendrás que tener en cuenta otras consideraciones didácticas, como por ejemplo las características, los objetivos y las expectativas de la lección. Entre ellas, se incluyen cuestiones como:

- ¿Qué contenidos tengo que que impartir?
- ¿Quiénes son mis alumnos?
- ¿Qué preferencias tengo como profesor?

Los materiales de aprendizaje digitales pueden ayudar a resolver un problema educativo, pero no necesariamente mejoran la enseñanza y el aprendizaje. El resultado educativo no proviene del medio en sí, sino del concepto didáctico.

Esta unidad sirve de guía para la creación y uso de diversos materiales de aprendizaje digitales. Todas las herramientas que se mencionan han sido debidamente probadas y se ha demostrado su utilidad.

Sin embargo, las herramientas digitales evolucionan a gran velocidad y, al mismo tiempo, van surgiendo otras nuevas con la misma rapidez. Las que se describen en los siguientes apartados deben de considerarse como recomendaciones, aunque siempre es aconsejable buscar otras alternativas.

Asimismo, también es importante probar la funcionalidad de cada herramienta antes de utilizarlas, especialmente cuando se usan por primera vez.

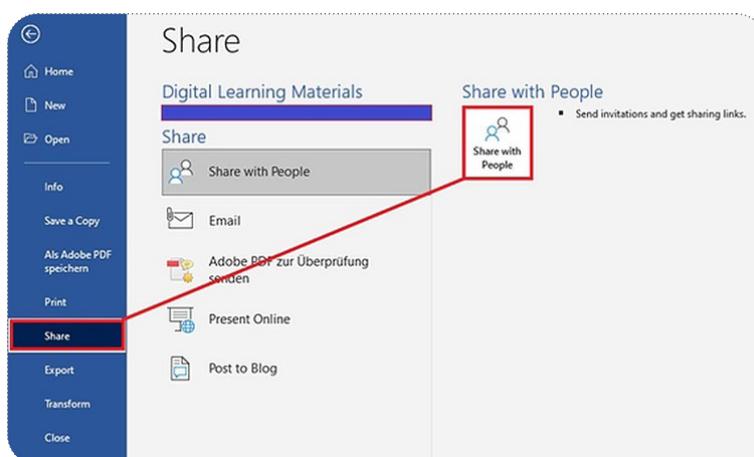
La mayoría de herramientas que se recogen en esta unidad son herramientas web, es decir, herramientas que se pueden encontrar y utilizar de manera online. Para usarlas, es necesario contar con una conexión estable a internet y un ordenador, un portátil, una tablet o, al menos, un smartphone.

4.3 Documentos de texto

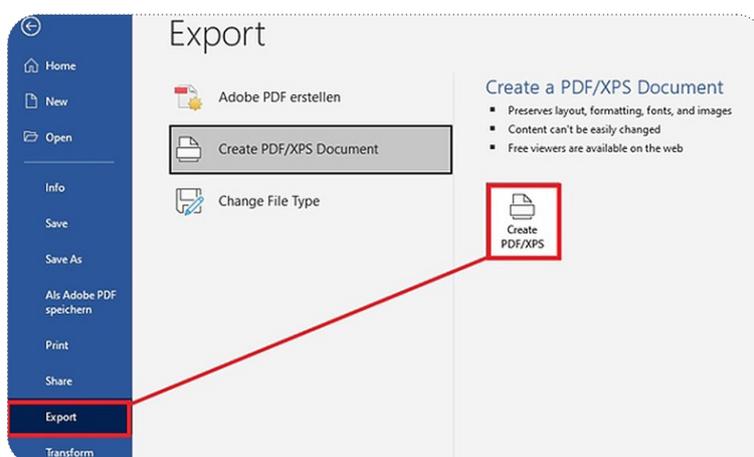
En el aprendizaje de idiomas, leer y escribir en la lengua que se esté estudiando son objetivos importantes. Por ello, los documentos de texto desempeñan un papel fundamental dentro de una clase de idiomas. Además, a menudo tendrás que crear material adaptado a las necesidades de tus alumnos y los documentos de texto son una herramienta muy valiosa para ello.

Crear **documentos** digitales **de texto**, como un documento de Word, es muy fácil. Por ejemplo, con Microsoft Office 365, puedes acceder a tus archivos desde cualquier lugar; Google Docs te permite crear documentos de texto de manera online, mientras que Libre Office, por su parte, es una alternativa gratuita a Microsoft Word.

Puedes compartir documentos con otras personas a través de un enlace o una dirección de correo electrónico, lo cual permite trabajar en equipo sobre un mismo documento. Para ello, solo tienes que hacer clic en Compartir archivo.



Asimismo, también puedes generar tu documento de texto en formato PDF (Portable Document Format). Guardar un documento como PDF no sólo sirve para mejorar la presentación del contenido, sino que también impide que los lectores puedan editarlo, protegiéndote así, en materia de derechos de autor, de un uso ilícito. En Microsoft Word, haz clic en *Archivo >> Exportar >> Crear PDF*.



En caso de que quieras editar tu PDF a posteriori o bien añadirle elementos adicionales, como por ejemplo enlaces, imágenes o fondos), puedes recurrir a herramientas como PDFelement, el cual, una vez que lo hayas descargado, te permitirá convertir, editar, fusionar o comprimir PDFs, entre otras cosas.

No obstante, a veces los documentos de texto, como los PDFs, pueden resultar demasiado complejos o contener demasiado texto. Por ello, si tienes mucho contenido que exponer, es mejor hacer una presentación, que es el medio didáctico más utilizado en contextos educativos.

4.4 Presentaciones

Las presentaciones ayudan a estructurar una clase y a apoyar la enseñanza mediante el uso de elementos visuales. Además, si en las diapositivas la información se expone con claridad, no solo se facilita el aprendizaje, sino que también ayuda al profesor a gestionar el tiempo y el buen funcionamiento de la clase.

Consejos básicos para estructurar las diapositivas de tu presentación:

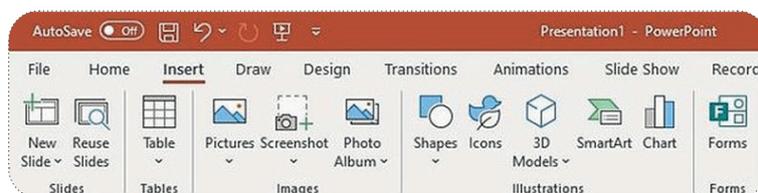
- Al principio de tu presentación, elabora un diagrama de flujo del orden de desarrollo, así, durante el transcurso del día o de la unidad, podrás consultar el cronograma una y otra vez.



Un desafío importante a la hora de hacer presentaciones es la „muerte por PowerPoint“, ya que las diapositivas abarrotadas de información, en las que se muestra exactamente lo que se dice (¡Una presentación no es un guión!); o un profesor que avanza a toda velocidad pasando una diapositiva tras otra pueden decepcionar rápidamente a los alumnos, abrumarlos o, incluso, hacer que se duerman. No obstante, esto podemos evitarlo planificando nuestras presentaciones con sensatez y dotándolas de un diseño de diapositivas coherente.

Consejos para diseñar las diapositivas de tu presentación:

- En la mayoría de las herramientas de creación de presentaciones, desde el principio tienes la opción de elaborarlas con un diseño atractivo. PowerPoint, por ejemplo, ofrece sugerencias de diseño que se adaptan al contenido de la diapositiva. Para activarlo, solo tienes que hacer clic en Iniciar ideas de diseño.
- Procura que haya coherencia entre las diapositivas y evita utilizar tamaños de fuente demasiado pequeños (usa como mínimo 28 pt.).
- „Menos es más“: intenta no utilizar demasiado texto y/o tipos de letra diferentes para evitar distracciones.
- Usa las animaciones y transiciones con coherencia y sin excesos.
- Las combinaciones de colores ayudan a resaltar determinadas áreas y a añadir énfasis. Sin embargo, procura evitar aquellas combinaciones de colores que resten visibilidad entre el fondo y el texto, así como tampoco olvides tener en cuenta las cuestiones relacionadas con la accesibilidad, como por ejemplo el daltonismo.
- Usa elementos visuales, como imágenes o gráficos. En PowerPoint, por ejemplo, puedes crear rápidamente gráficos muy atractivos con SmartArt. Para ver qué elementos puedes añadir, solo tienes que ir hacer clic en la pestaña „Insertar“:



Consejos para exponer tu presentación:

- Si la presentación es oral, basta con que en las diapositivas simplemente enumeres los elementos e incluyas las palabras clave, ya que el resto tienes que explicarlo directamente al público. Los textos más largos o bien el resumen de la información puedes recogerlos en un documento aparte si fuese necesario.
- En la mayoría de las herramientas de creación de presentaciones, se pueden añadir notas a las diapositivas. Por lo general, estas notas se encuentran debajo de cada diapositiva o bien puedes visualizarlas tu pantalla mientras expones la presentación. Si quieres, también puedes incluir estas notas en un documento.
- Si vas a usar tu presentación como material de aprendizaje y compartirla con tus alumnos, las notas son una buena opción para añadir información extra a las diapositivas, pero debes asegurarte de que éstas sean visibles. En PowerPoint, por ejemplo, tienes que guardar la presentación en formato *.pptx.
- Otra forma de añadir información adicional a tu presentación es enriquecerla con grabaciones de audio. Éstas pueden grabarse previamente utilizando un smartphone o en el ordenador con un micrófono y subirlas a la red o bien puedes grabarlas directamente en la herramienta de creación de presentaciones que utilices. En este último caso, es aconsejable que grabes un único audio por diapositiva, para que la imagen y el sonido concuerden siempre.

- Asimismo, también puedes incluir sondeos o cuestionarios en las diapositivas. Para hacerlo en PowerPoint, haz clic en Insertar formularios. En el siguiente enlace encontrarás instrucciones detalladas paso a paso sobre cómo hacerlo: <https://support.microsoft.com/en-us/office/insert-a-form-or-quiz-into-powerpoint-1a316f81-9ea7-4bc2-bda0-024c0d780df1>

También puedes crear sondeos y cuestionarios mediante los llamados complementos o plugins, que son componentes de software adicionales que se pueden instalar en las herramientas de creación de presentaciones. Slido, una herramienta de voto, puede ser instalada como complemento tanto en PowerPoint como en Google Slides.

Herramientas de creación de presentaciones

La herramienta de creación de presentaciones que elijas para hacer tu presentación suele depender de si has trabajado antes con un determinado proveedor. A continuación tienes un breve resumen de las ventajas y desventajas de las herramientas de presentación más populares:



PowerPoint (Microsoft)	Software de creación de presentaciones tanto online como sin conexión con múltiples funciones Diseños actuales	Hay que comprarla o suscribirse a Microsoft Office 365
Keynote (Apple)	Preinstalada en todos los dispositivos Apple o disponible gratuitamente en la App Store	Solo disponible para dispositivos iOS
Google Slides (Google)	Gratuita con una cuenta de Google Fácil de usar	Funciones limitadas

Con las herramientas de creación de presentaciones anteriores, éstas consisten en una serie de diapositivas individuales que se muestran una tras otra, pero también hay otras alternativas en las que todas las diapositivas se disponen en una gran hoja virtual y se pasa de una diapositiva a otra con el ratón. Una de este segundo tipo muy conocida es Prezi. Sin embargo, Prezi sólo se puede utilizar online y, después de un período de prueba, hay que pagar para utilizarla.

Puedes obtener más información sobre el funcionamiento y el diseño de estas herramientas en sus respectivas páginas web. No obstante, si aún no tienes claro cuál es la que más te interesa, en algunas páginas web encontrarás información sobre otras herramientas de creación de presentaciones que son menos conocidas: <https://zapier.com/blog/best-powerpoint-alternatives/>.

En el siguiente enlace encontrarás una **lista detallada de todas las herramientas creación de presentaciones más habituales**: <https://www.renderforest.com/blog/best-presentation-software>.

Las herramientas de creación de presentaciones funcionan especialmente bien cuando se conectan a sus servicios en la nube y/o a otras aplicaciones. Por ejemplo, las presentaciones de PowerPoint pueden conectarse a cualquier aplicación del paquete de Microsoft Office 365, las de Keynote se sincronizan automáticamente con la cuenta de iCloud y las de Google Slides almacenan las presentaciones en el Google Drive del usuario, haciéndolas así accesibles desde cualquier lugar y sin necesidad de ningún software adicional ni una memoria USB, aunque **debes asegurarte siempre de que puedes conectarte a tu cuenta si no estás utilizando tu ordenador**.

Los servicios en la nube (o servicios para compartir/almacenar archivos) permiten hacer uso de un espacio de almacenamiento a través de internet, permitiendo que los archivos almacenados en ellos puedan compartirse con otras personas, así como editarse conjuntamente.

Algunos ejemplos de servicios en la nube son: OneDrive (Microsoft), Google Drive (Google) o iCloud (Apple).

4.5 Imágenes

Los contenidos visuales están constantemente presentes en nuestro día a día. Tanto las fotos como las imágenes se perciben con mucha rapidez y facilidad, por lo que resulta más fácil mirar una foto que leer un pequeño texto. Las imágenes dan la impresión de estar cerca de la realidad, mantienen nuestra capacidad de atención y ayudan a simplificar contenidos complejos, razones por las cuales se utilizan a menudo y con gusto en las aulas.

Sin embargo, las imágenes que se emplean en las aulas rara vez están creadas por los propios profesores, ya que con frecuencia se recurre a material que se encuentra disponible en Internet. No obstante, recuerda tener en cuenta los aspectos legales cuando utilices material online.

Utilizar, compartir o reproducir material de otros puede suponer una **infracción en materia de derechos de autor**. Además, en el ámbito online en particular, es más probable que el material acabe siendo accesible a personas externas. Por tanto, es importante saber qué material se puede utilizar de forma legal y cuál no. Por ello, para evitar problemas, es aconsejable buscar **materiales y Recursos Educativos Abiertos**. A continuación tienes algunos ejemplos.



„**Los Recursos Educativos Abiertos (REA)** son materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en cualquier medio -digital o de otro tipo- que son de dominio público o se han publicado bajo una licencia abierta que permite el acceso, el uso, la adaptación y la redistribución por parte de otros sin restricciones o con restricciones.“ (UNESCO)

Las licencias **Creative Commons (CC)** permiten utilizar las imágenes bajo determinadas condiciones. Para más información, visita: <https://creativecommons.org/licenses/?lang=en>

En la búsqueda de imágenes de Google, puedes utilizar la función *Herramientas* y, a continuación, hacer clic en el menú desplegable *Derechos de uso* para limitar los resultados a imágenes con licencias Creative Commons.

Las bases de datos de imágenes, como Pixabay o Pexels, también contienen una amplia gama de imágenes libres de derechos que han sido compartidas por sus creadores.

No obstante, también es importante que crees tus propias **ilustraciones** de contenidos específicos, ya sea para enriquecer tus propios documentos como para que se conviertan en un recurso independiente.

¿Cómo crear infografías, fichas, diagramas y mapas conceptuales?

Hace unos años, las **infografías** tenían que ser diseñadas por especialistas, pero, hoy en día, con la ayuda de determinadas herramientas web, es posible crear material de calidad en pocos minutos. Entre estas herramientas se incluyen:

- Visme: permite una creación fácil y rápida. Los gráficos pueden descargarse como archivo de imagen JPG.
- Piktochart: permite una creación fácil y rápida. Los archivos se descargan como gráficos vectoriales (ideal para el procesarlos posteriormente) con marca de agua en la parte inferior.

Otras herramientas útiles son Inkscape (más profesional) o Canva (amplio abanico de funciones). Ambas herramientas tienen disponible una versión gratuita, aunque con funciones limitadas.



(Ejemplo de infografía temporal creada con Visme)

Las imágenes e infografías pueden, por ejemplo, servir para exponer contenidos de aprendizaje, como los tiempos verbales en una lengua extranjera; o bien para situar la información en su contexto, algo que resulta muy útil a la hora de aprender vocabulario.

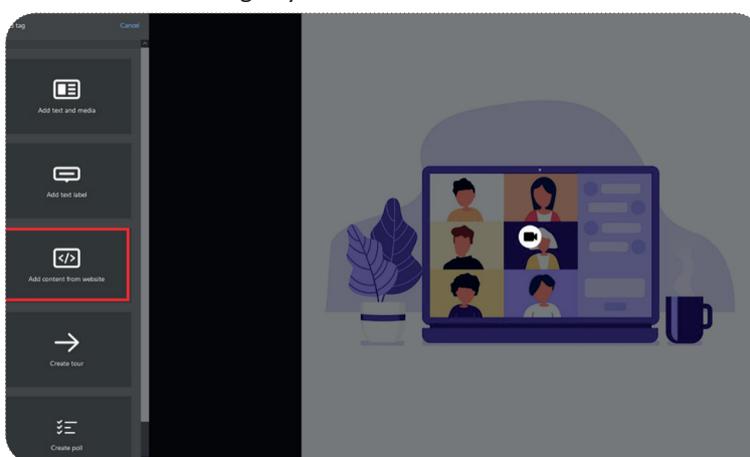


Muestra a tus alumnos una imagen de diferentes personas con su uniforme de trabajo.

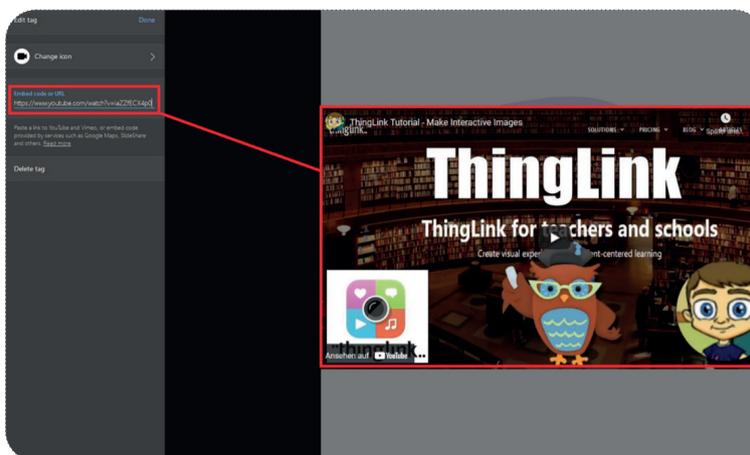


En primer lugar, los alumnos tendrán que hacer una lista con las diferentes profesiones que aparecen en la imagen en la lengua que estén aprendiendo y, a continuación, hablarán de las tareas que tiene que desempeñar cada persona en función de su profesión.

Por último, te presentamos una herramienta que te permitirá enriquecer imágenes o infografías con información digital adicional o enlaces. Para ello, una vez que te hayas registrado en Thinglink, solo tendrás que subir tu imagen y editarla. A modo de ejemplo, vamos a vincular una imagen y un vídeo:



Haz clic en „Añadir contenido desde sitio web“ para insertar un enlace o un código de fuente.



Una vez hecho esto, en la imagen aparecerá un icono que configuras tú mismo, como por ejemplo una cámara de vídeo, que contiene el enlace al vídeo. La imagen resultante la puedes enviar por medio de un enlace o bien insertarla en una página utilizando el texto de origen. De este modo, cuando los alumnos hagan clic en el icono de la imagen, podrán ver el vídeo. Para ver el resultado final de nuestro ejemplo, haz aquí: <https://www.thinglink.com/scene/1545042982988677123>

Con la versión gratuita, tus creaciones en Thinglink pueden ser vistas hasta 1.000 veces. No obstante, si necesitas que se visualicen más de 1.000 veces, deberás cambiar a la versión de pago.

4.6 Vídeo y audio

En el ámbito educativo, la necesidad de vídeos, audios y podcasts está aumentando considerablemente. Por ello, en este apartado, te enseñaremos a utilizar audios y vídeos ya existentes, así como a grabarlos por ti mismo.

Cuando te plantees utilizar un vídeo o un audio, debes tener claro lo siguiente:

- en qué fase de aprendizaje se va a utilizar;
- el contenido al que se vincula;
- qué objetivos de enseñanza y aprendizaje se buscan; y
- qué métodos de enseñanza y aprendizaje deben utilizarse antes y después.



Ejemplo 1

Quieres que tus alumnos aborden en clase una pregunta específica sobre un tema y que luego se inicie una sesión de debate.

Solución: Proyecta un vídeo corto al principio de la sesión que termine con una pregunta que dé paso al debate.

Ejemplo 2

Te gustaría extrapolar algunos contenidos fuera de la clase. Para ello, los alumnos han de prepararse con antelación a la sesión para que puedan realizar las actividades de seguimiento en clase.

Solución: Busca en internet un podcast en el que se trate el tema que quieres enseñar. Los alumnos deben escucharlo en casa y anotar sus dudas. En la siguiente clase, se discutirá el contenido del podcast y se enlazará con los contenidos de enseñanza y aprendizaje que correspondan.

Como puedes ver, hay varios escenarios en los que puedes utilizar vídeos y audios en clase con una finalidad didáctica:

1. como introducción o preparación para una futura unidad de enseñanza o aprendizaje;
2. para complementar o abrir la unidad de enseñanza o aprendizaje;
3. para el proceso posterior (repetición o consolidación de lo aprendido).

Pero, ¿De dónde podemos obtener los vídeos y/o audios? En primer lugar, es recomendable buscar **vídeos y audios ya existentes**:

Si tienes intención de utilizar **vídeos de enseñanza y aprendizaje** en tus clases, seguramente pienses directamente en los vídeos de YouTube. Y Sí, en principio, puedes utilizarlos sin problema en tus clases, ya que la reproducción de un vídeo sin guardarlo en el ordenador está permitida en clase. Sin embargo, debes asegurarte de que no se muestra ningún contenido ilegal en el vídeo o de que sus creadores no indican explícitamente que su uso está prohibido. Una plataforma de vídeo orientada exclusivamente hacia el sector educativo es, por ejemplo, TeacherTube.



The Teachers' Room: El uso de vídeos en el aula

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

En los últimos años, tanto los **cursos de aprendizaje auditivos** como los **podcasts** han experimentado un increíble crecimiento. Su popularidad radica especialmente en que pueden consumirse mientras se realizan otras actividades, como por ejemplo, yendo en el autobús o haciendo footing. Además, como la comprensión auditiva es una parte importante en aprendizaje de idiomas, también pueden ser muy beneficiosos para las clases idiomas.

Muchas plataformas de audio, como por ejemplo Spotify, SoundCloud, Apple Podcasts, ofrecen podcasts gratuitos para aprender idiomas. Además, también hay podcasts de conocidas cadenas de televisión, como la BBC: <https://www.bbc.co.uk/programmes/p02pc9tn/episodes/downloads>. Asimismo, aquí puedes encontrar una lista muy útil de podcasts gratuitos en varios idiomas: <https://www.tandem.net/blog/top-free-podcasts-language-learners>.

Una herramienta para aprender inglés muy interesante y fácil de usar es ListenAMinute, en la cual, en más de 480 episodios de un minuto cada uno, los alumnos pueden aprender vocabulario de una amplia variedad de temas y cada episodio va seguido de ejemplos prácticos. Además, los audios y las fichas de ejercicios pueden descargarse y utilizarse en otros contextos si se estima oportuno.

Para obtener más consejos sobre cómo utilizar audios y vídeos en una clase de idiomas, consulta la unidad 5 de este curso - *Enseñar idiomas con herramientas digitales*.

CREA TU PROPIO MATERIAL

Si no encuentras en internet un vídeo o podcast que se adecúe a tus necesidades, ¡Créalo tú mismo!

Crea tus propios vídeos

Entre los vídeos de enseñanza y aprendizaje existen diferentes tipos. Desde el punto de vista del tipo de producción, se dividen, a grandes rasgos, en vídeos **reales** y **de animación**.



Los **vídeos reales** se refieren a aquellos vídeos que representan a personas físicas, objetos o acciones en forma de vídeo. En este tipo de vídeos se necesitan cámaras y elementos de interpretación, como actores y actrices o atrezo.

Hoy en día, la mayoría de los smartphones pueden utilizarse para grabar **vídeos reales**.

Cuando grabes un vídeo con tu smartphone, ten en cuenta las siguientes reglas:

1. Graba siempre en formato **horizontal** (excepción: para usarlo en redes sociales, como Instagram).
2. Asegúrate de que la **imagen** sea **estable** (sujeta tu smartphone con ambas manos, utiliza un trípode o un estabilizador de imagen).
3. Asegúrate de tener unas **buenas condiciones lumínicas** (lo ideal es la luz natural, pero, si no fuese posible, utiliza varias fuentes de luz artificial y comprueba la imagen en la pantalla antes de empezar a grabar).
4. Asegúrate de que el **sonido** tenga **buena calidad** (utiliza los auriculares de tu smartphone o hazte con un micrófono externo de pinza).

Además, hay otras formas para mejorar tus tomas, como por ejemplo utilizar una **cámara profesional** o una **pantalla verde**, mediante la cual podrás simular de manera artificial contenidos o ambientes en la postproducción del vídeo. No obstante, tienes que tener en cuenta que esta técnica es más costosa que grabar directamente el entorno natural, aunque se utiliza a menudo, sobre todo en contextos educativos.



Los **vídeos de animación** son la contrapartida a los vídeos reales y un subgénero de los dibujos animados o las películas animadas por ordenador. En este tipo de vídeos, el contenido se produce con la ayuda de un determinado software o herramienta.

Un técnica muy habitual para producir vídeos de animación que probablemente hayas visto antes es la de **colocación**. En ella, una cámara apunta perpendicularmente a una superficie, como puede ser una mesa, y con la mano se van colocando diversos elementos hechos a mano o dibujados sobre la superficie para contar una historia.

Este tipo de vídeos puede crearse fácilmente con una cámara o un smartphone y un equipo especializado:

- Si contamos con un presupuesto alto: comprar un trípode que permita filmar hacia abajo.
- Si contamos con poco presupuesto: cortar un agujero en una caja de cartón. Colocar el smartphone encima del agujero con la linterna encendida y, con fuentes de luz adicionales dirigidas hacia la caja de cartón, ir colocando los diversos elementos.

Sin embargo, este tipo de vídeo requiere ciertas habilidades creativas. Por ello, desde hace varios años, los vídeos de animación se crean con herramientas puramente digitales. Herramientas como VideoScribe (de pago) hacen que crear vídeos con la técnica de colocación sea un juego de niños, ya que cuenta con una enorme biblioteca de gráficos y objetos predefinidos, aunque también permite cargar gráficos e imágenes propios.

Con herramientas como Powtoon o Vyond (ambas con versiones gratuitas con funciones limitadas) pueden crearse otros tipos de vídeos de animación, como vídeos de tipo pizarra o dibujos animados. Dichas herramientas son suficientes para que la mayoría de los profesores puedan crear animaciones que se adapten a sus necesidades.

Sin embargo, ¡Los vídeos de animación no siempre tienen que ser súper elaborados! Las **grabaciones de pantalla** (*screencasts*), que se hacen con poco esfuerzo y sin necesidad de costosos equipos, son también un tipo de vídeo de animación.



Una **grabación de pantalla** o *screencast*, como su propio nombre indica, consiste en grabar tu actividad en pantalla. Utilizando una herramienta específica para ello, puedes grabar la pantalla durante un tiempo determinado, incluir tu voz, editar el vídeo a posteriori y compartirlo con tus alumnos.

Un ejemplo de actividad en pantalla puede ser una presentación de PowerPoint, en la que incluso podrías grabar un comentario. Las grabaciones de pantalla pueden utilizarse como tutorial, como apoyo o complemento al material didáctico tradicional, como introducción o como explicación en caso de temas especialmente difíciles o complejos.

Para hacer una grabación de pantalla con PowerPoint, abre la aplicación y crea una presentación nueva o bien elige una existente. A continuación, haz clic en la pestaña *Insertar*, donde encontrarás la función *Grabación de pantalla* en el extremo derecho de la barra.



Para un tutorial paso a paso, consulta Ayuda de Microsoft Office en internet.



PowerPoint graba todas las actividades en pantalla, por lo que también puedes grabar las actividades que realices en tu navegador o en otros programas.

Edita tu vídeo

Una vez que hayas terminado de grabar tu vídeo, ya sea real o animado, podrás editarlo. Para ello, a continuación te proponemos varias **herramientas de edición de vídeo**:

- Para editar podcasts y vídeos, <https://www.wevideo.com/> es una herramienta web gratuita.
- Shotcut (herramienta para principiantes), DaVinci Resolve (nivel avanzado) o Lightworks (nivel avanzado) son herramientas gratuitas y de eficacia comprobada para PC y Mac.
- FilmoraGo permite editar directamente desde un smartphone.
- Sony Vegas Pro (que también cuenta con una versión gratuita, aunque con funciones limitadas), Adobe Premiere Pro o Final Cut Pro (MacOs) son programas de pago de gama alta.



Tutorial de WeVideo

<https://www.youtube.com/watch?v=3LDvOhp2Ej8>

Tutorial de Shotcut

<https://www.youtube.com/watch?v=P9pzmzXj03A>

Tutorial de DaVinci Resolve

<https://www.youtube.com/watch?v=63Ln33O4p4c>

Comparte tu vídeo

¿Tienes ya tu vídeo grabado y editado? Si es así, es el momento de ponerlo a disposición de tus alumnos.



Para compartir un vídeo a través de internet, se necesita siempre una **plataforma**, es decir, un servidor al que se pueda subir, ya que es la única manera de que otras personas puedan acceder a él a través de internet.



Subir un vídeo a YouTube:

En YouTube, crearse una cuenta y subir un vídeo es totalmente gratis. No obstante, si ya tienes una cuenta de correo electrónico de Gmail con Google, no es necesario que te crees una nueva cuenta en YouTube. Además, Google ofrece instrucciones paso por paso tanto para registrarse como para subir un vídeo: Crear una cuenta en Youtube; Subir vídeos a YouTube.

Cuando subas un vídeo, debes revisar siempre la configuración de visibilidad, ya que ésta determina quién tendrá acceso al vídeo. Si no quieres que el vídeo se vea públicamente en YouTube, debes seleccionar la opción de *oculto* (tendrás que compartir el vídeo con tus alumnos a través de un enlace) o la de *privado* (que hará que sea visible solo para determinadas personas). YouTube también ofrece la opción de publicar un vídeo bajo una licencia Creative Commons con atribución (CC BY). Esto es muy recomendable cuando el vídeo contiene contenido exclusivo que se ha creado para tal fin, libre de derechos de autor o bajo licencia Creative Commons. Recuerda que una licencia Creative Commons te protege como autor de tu trabajo.

Creación de audios

Para grabar tu voz, necesitas un micrófono y, en ocasiones, un smartphone o los auriculares de éste pueden ser suficientes. No obstante, para obtener una calidad de sonido mayor, especialmente recomendado en caso de que vayas a grabar un podcast, merece la pena comprar un micrófono externo y grabar a través de un ordenador de mesa o un portátil.

Entre las herramientas de grabación para smartphones se encuentran:

- Smart Recorder – Grabadora de voz de alta calidad (para smartphones Android).
- Rev Voice Recorder (para iPhones y smartphones Android)

Entre las herramientas de grabación para ordenadores de mesa o portátiles se encuentran:

- Grabadora de voz (preinstalada en Windows)
- Notas de voz (preinstalada en iOS)
- Audacity (programa de edición profesional gratuito)

Puedes compartir audios breves con tus alumnos por correo electrónico, subiéndolos a la plataforma de aprendizaje, como por ejemplo Moodle, o bien utilizando un servicio en la nube, como Sharepoint, Google Drive o similar. Además, como ya se ha descrito en el apartado „Presentaciones“, también puede insertarlo en una presentación.

Por otro lado, si quieres publicar un podcast, tendrás que crear lo que se conoce como canal RSS. La forma más sencilla de hacerlo es utilizando Anchor FM, el cual, una vez que hayas subido tu podcast, lo distribuirá por las distintas plataformas de streaming que elijas, como por ejemplo Spotify.



Podcasting for Teachers: Cómo hacer y utilizar podcasts como herramienta educativa

<https://www.youtube.com/watch?v=F0fxxAoRQZQ>

Spoken Reflection: Cómo utilizo audios en clase

<https://www.youtube.com/watch?v=DE4G13EPpic>

4.7 Resumen

Los **materiales de aprendizaje digitales** se utilizan como medio para **complementar y apoyar** la enseñanza y el aprendizaje. Cuando te plantees cómo utilizar este tipo de materiales en clase, parte siempre de un **concepto didáctico** y recuerda que deben de utilizarse para mejorar la enseñanza, no para sustituirla.

Presta siempre atención a los derechos de autor cuando utilices materiales de terceros y, si no encuentras en internet materiales que se adapten a tus necesidades, créalos tú mismo.

Tanto documentos de Word como las presentaciones pueden exportarse como PDFs, lo cual no sólo mejora su aspecto, sino que también te protege a ti como autor. Si utilizas herramientas web, como Word Online o PowerPoint Online, podrás acceder a tu documento o presentación desde cualquier lugar, además de que podrás compartirlo con otras personas a través de un enlace o una dirección de correo electrónico y animar a tus alumnos a trabajar en él, si procede.

Las **infografías**, por su parte, sirven para sustituir textos largos y ayudan a explicar contenidos complejos de forma visual. Para crearlas, herramientas como Visme o Piktochart son muy recomendables.

A la hora de crear **vídeos de enseñanza y aprendizaje** podemos distinguir entre vídeos reales y de animación. En los primeros se muestran personas, objetos o acciones naturales, mientras que los vídeos de animación se crean con la ayuda de un determinado software.

- Se pueden crear *vídeos reales* simplemente con un smartphone. Hay que prestar especial atención a que la imagen sea estable y esté grabada en formato horizontal, así como a que cuente con buena calidad de sonido.
- Entre los *vídeos de animación* se encuentran, por ejemplo, las grabaciones de pantalla, en las que un programa graba la actividad que realizas en pantalla y la muestra en forma de vídeo.

Para editar un vídeo, puedes utilizar herramientas gratuitas como WeVideo o Shotcut y, una vez que lo tengas terminado, puedes subirlo a YouTube o a una plataforma de vídeo similar.

En caso de que no encuentres en internet un podcast o un curso de aprendizaje auditivo que se adapte a tus necesidades, puedes grabarlo tú mismo. Para ello, si quieres obtener un audio de buena calidad, necesitarás un micrófono y, una vez que lo tengas listo, puedes compartirlo con tus alumnos por correo electrónico o ponerlo a su disposición a través una plataforma. Asimismo, si quieres publicar un podcast, tendrás que recurrir a una plataforma como Anchor FM.

Esperamos que esta unidad te haya inspirado para que intentes crear tus propios materiales de aprendizaje digitales. **¡Disfruta creándolos!**

<https://youtu.be/-8kbdAc9UEY>

5 Herramientas digitales y online

5.1 Introducción

En la unidad anterior („*Materiales de aprendizaje digitales*“), hemos visto que los materiales de enseñanza y de aprendizaje digitales (guiones digitales, presentaciones, imágenes, vídeos, etc.) son piezas muy importantes para la enseñanza online, pero también existen muchas otras herramientas digitales que sirven de apoyo a la enseñanza y el aprendizaje. Estas herramientas ayudan, por ejemplo, a hacer que los contenidos sean más accesibles y atractivos o a ofrecer una amplia variedad de recursos y actividades para las clases.

Esta unidad te servirá de guía para usar de diferentes herramientas digitales en tus clases online.

¿Qué aprenderás en esta unidad de aprendizaje?:

- *Conocerás diferentes planteamientos sobre el uso de las herramientas digitales.*
- *Sabrás qué herramientas utilizar en la enseñanza sincrónica y en la asincrónica.*
- *Podrás designar diferentes tipos de uso para las diversas herramientas.*
- *Aprenderás por qué las plataformas de aprendizaje son importantes para la educación digital y online.*
- *Conocerás los diferentes métodos de uso de una plataforma de aprendizaje.*
- *Sabrás qué aspectos técnicos hay que tener en cuenta a la hora de elegir una plataforma de aprendizaje.*
- *Conocerás las plataformas de aprendizaje más comunes.*
- *Podrás nombrar las herramientas más comunes para llevar a cabo reuniones online.*
- *Conocerás Microsoft Teams y cómo utilizar sus funciones.*
- *Conocerás Zoom y cómo utilizar sus funciones.*
- *Conocerás Google Meet y cómo utilizar sus funciones.*
- *Aprenderás diferentes maneras de trabajar en equipo dentro de un entorno online.*
- *Conocerás diferentes apps para llevar a cabo tareas colectivas.*
- *Aprenderás a utilizar herramientas de trabajo en equipo.*
- *Sabrás por qué las herramientas digitales son útiles para conocer la opinión del grupo.*
- *Conocerás diferentes aplicaciones de feedback.*
- *Sabrás cuándo utilizar las herramientas de feedback.*
- *Sabrás cómo utilizar las herramientas de feedback.*

5.2 Herramientas digitales

Muchas organizaciones educativas han incorporado ya a sus clases este tipo de herramientas. No obstante, consulta primero con los responsables qué herramientas están utilizando y qué licencias han adquirido.

En caso de que seas tú el que está buscando una herramienta por ti mismo, es aconsejable que empieces por hacerte una idea general sistematizada acerca de tu proyecto educativo. Las siguientes preguntas pueden serte útiles para ello:



¿Cuáles son los requisitos que ha establecido mi centro educativo? ¿Qué contenidos se tienen que impartir? ¿Cuáles son los objetivos de enseñanza y aprendizaje? ¿Es posible que utilice el contenido digital de mi curso en una clase en modalidad presencial?...

¿A qué público va dirigido? ¿Cuántos alumnos hay? ¿Qué conocimientos y experiencia previa tienen? ¿Cuáles son sus expectativas?...

¿De cuánto espacio dispongo? ¿Qué salas están disponibles para dar las clases y de qué equipamiento técnico disponen? Por ejemplo, ¿existe la posibilidad de que se utilicen contenidos digitales en una clase presencial?...

¿Cuáles son las condiciones técnicas? ¿De qué software y hardware dispongo? ¿Con cuál me siento más cómodo a la hora de usarlo? ¿Qué experiencia técnica tienen mis alumnos y a qué equipos tienen acceso?...

¿Cuáles son las limitaciones de tiempo? ¿Cuántas horas tiene el curso? ¿Cuál es la proporción entre enseñanza online y presencial?...

¿Cuál es el método de evaluación? ¿La evaluación es continua, por ejemplo, mediante tareas que se realizan a lo largo del curso? ¿O es sumativa, por ejemplo, con un examen final?...

A la hora de seleccionar y preparar las herramientas digitales que vamos a usar, también es importante determinar si los alumnos van a acceder al contenido de forma sincrónica o asincrónica.



„**Asíncrono**“ significa que la comunicación entre los profesores y los alumnos no se realiza en tiempo real. Las ventajas de la enseñanza asincrónica son la flexibilidad para que los alumnos estudien cuando tengan tiempo y la posibilidad que aprendan a su propio ritmo.

Entre las herramientas más habituales para la enseñanza asincrónica se incluyen:

- **Plataformas de aprendizaje:** se utilizan para el aprendizaje independiente (online), para la comunicación y para la gestión de los procesos de aprendizaje, del material y de los alumnos.
- **Herramientas de trabajo en equipo:** permiten que los alumnos trabajen juntos, por ejemplo, en una determinada actividad.



„**Sincrónico**“ significa que profesores y alumnos se comunican en tiempo real. En las clases presenciales y en las videoconferencias online la comunicación se realiza de esta forma.

Entre las herramientas más habituales para la enseñanza sincrónica se incluyen:

- Herramientas de videoconferencia: se utilizan para impartir clases online con audio y/o vídeo.
- Herramientas de trabajo en equipo: son útiles para trabajar en grupo, de manera colaborativa, y aprender de manera simultánea.
- Herramientas para dar/obtener feedback: sirven para fomentar la participación y la colaboración, así como para recoger opiniones de los alumnos.

Cuando las herramientas digitales se utilizan en el aula de forma sincrónica pueden tener una gran variedad de propósitos. Algunos ejemplos son:



- Para que los alumnos se presenten o para romper el hielo.
Juego „Verdad o mentira“: Utilizando una herramientas de trabajo en equipo (1.5), los alumnos tienen que presentarse con 3 o 4 frases breves, siendo una de ellas mentira, y el resto de alumnos debe adivinar cuál es.
- **Para saber cuáles son sus conocimientos previos o para iniciarse en un tema.**
„Rompehielos de una palabra“: Haz una pregunta sobre un tema y que los alumnos la respondan con una palabra clave. Muestra sus respuestas, por ejemplo, en forma de nube de palabras e inicia un debate después.
- Realiza encuestas
Cuando empieces un curso de idiomas, utiliza una herramienta para dar/obtener feedback (1.6) y pregunta a tus alumnos qué nivel consideran que tienen. También puedes preguntarles el tiempo que llevan aprendiendo el idioma que van a estudiar, o incluso ¡Crea un barómetro de estados de ánimo! Pide a tus alumnos que compartan su estado de ánimo con un emoticono („😊“ „😞“ „😐“) o bien con números (del 1 al 5) en el chat.
- Realiza presentaciones y conferencias
Comparte tu pantalla en una herramienta de videoconferencia (1.4) y utiliza herramientas de presentación, vídeos u otros recursos digitales para exponer nuevos conceptos y materiales. También puedes invertir la clase y pedir a los alumnos que sean ellos los que presenten el material o hablen a sus compañeros en el idioma que están aprendiendo.
- Para aumentar la participación y guiar el debate
Con una herramienta de videoconferencia, divide a los alumnos en pequeños grupos para que se comuniquen entre sí haciendo uso de la lengua que están aprendiendo, mientras vas de un grupo a otro actuando como moderador.
- Para hacer más atractivas las actividades (individuales o en grupo) y los deberes
De nuevo, divide a los alumnos en pequeños grupos utilizando una herramienta de videoconferencia y asígnele a cada grupo un tema y algunos materiales relacionados. Cada grupo debe adoptar una posición u opinión sobre el tema que les ha tocado y presentarla en clase para que los otros grupos presenten sus contraargumentos.

¡Nunca cambies un método que te ha funcionado! Por tanto, si has comprobado que un método analógico te da buenos resultados, sigue usándolo. Conforme vayas adquiriendo experiencia, desarrollarás una cierta intuición para saber si una determinada herramienta se adapta a lo que quieres hacer o si, por contra, necesitas buscar otra alternativa. (En la sección Recursos útiles (1.8), que se encuentra al final de esta unidad, encontrarás una página web útil para buscar herramientas alternativas).

Estas herramientas están evolucionando rápidamente, a la vez que surgen otras nuevas con la misma rapidez. Las herramientas que se recogen en esta unidad son de uso común en la actualidad (2022).

La mayoría de las herramientas recomendadas en esta unidad son las que se conocen como herramientas web, es decir, herramientas a las que se accede y se utilizan de manera online. Este tipo de herramientas requieren una conexión estable y un dispositivo conectado a internet: un ordenador, un portátil, una tablet o, como mínimo, un smartphone.

5.3 Plataformas de aprendizaje

Elegir la plataforma de aprendizaje adecuada es un reto importante al que se enfrentan muchas organizaciones educativas, pero, ¿Qué son las plataformas de aprendizaje?



Las **plataformas de aprendizaje** son aplicaciones que hacen posible, controlan y/o apoyan la enseñanza y el aprendizaje en el entorno online. Una plataforma de aprendizaje se puede considerar como una especie de organización educativa, a la que los alumnos acceden cuando se incorporan a un curso y allí encuentran información administrativa, el material de curso, medios para comunicarse y/o actividades adicionales como deberes, exámenes, encuestas, cuestionarios interactivos, etc.

Las plataformas de aprendizaje pueden utilizarse como complemento a la enseñanza presencial o bien como medio de aprendizaje en la enseñanza puramente online.

Al haber una gran variedad de plataformas de aprendizaje disponibles en Internet, cuando las organizaciones educativas buscan una de estas plataformas, es posible que se sientan un poco abrumadas ante tanta oferta y tomen una decisión demasiado precipitada, optando por una plataforma cara porque piensan que será la mejor opción, aunque en realidad no se hayan parado a analizar si cubre todas sus necesidades.



La plataforma de aprendizaje es EL elemento principal para la formación digital. Precisamente por eso es tan importante elegir una plataforma de aprendizaje con la que puedas ofrecer productos educativos digitales de alta calidad tanto ahora como en el futuro.

El primer paso para encontrar una plataforma de aprendizaje que se adapte a tus necesidades es preguntarte „¿Por qué necesito una plataforma de aprendizaje?“ para así definir los objetivos que tú o tu organización deseáis alcanzar a través de la plataforma de aprendizaje, por ejemplo:

- ¿Quiero un sistema de gestión para dirigir, guiar y comunicarme con mis alumnos en el ámbito online?
- ¿Quiero recopilar contenidos en una plataforma y dejar constancia de lo aprendido?
- ¿Quiero utilizar recursos de aprendizaje externos en lugar de mi propio material digital?
- Como profesor, ¿quiero trabajar de forma interactiva con los alumnos y también realizar pruebas de evaluación?



Tómate el tiempo que necesites para reflexionar sobre estas cuestiones. Ten en cuenta las expectativas y las competencias de tus alumnos, así como sus propios intereses.

Como se puede deducir de las preguntas anteriores, cada plataforma de aprendizaje ofrece **diferentes funciones**. No obstante, a grandes rasgos, se pueden distinguir los siguientes tipos de plataformas de aprendizaje:



Learning Management Systems (Sistemas de gestión del aprendizaje) (LMS): Permiten crear aulas o cursos virtuales y cargar contenidos en ellos. También se utilizan para comunicarse, así como para gestionar los procesos de aprendizaje y a los alumnos. Un LMS es especialmente adecuado para la oferta de cursos cerrados, en los que el profesor publica el contenido y las actividades de acuerdo a un plan de estudios. Un ejemplo de LMS es: Google Classroom.

Learning Content Management System (Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje) (LCMS): Permiten crear materiales de aprendizaje y cursos de e-learning a través de internet. Un LCMS es como una biblioteca, cuyos editores pueden ampliarla y adaptarla. Las funciones de los LMS y los LCMS suelen combinarse. Un ejemplo de un LCMS es: EdApp

Learning Experience Systems (Sistemas de experiencia de aprendizaje) (LXS): Como su propio nombre indica, su objetivo es la experiencia de aprendizaje de los usuarios, permitiendo que los alumnos diseñen su propio entorno de aprendizaje. En este tipo de plataformas de aprendizaje no hay aulas en sentido estricto, sino que permiten una experiencia de aprendizaje orientada a las necesidades del alumno por medio de algoritmos. Así, los contenidos se sugieren a los alumnos o bien pueden elegirlos ellos mismos. Un ejemplo de LXS es: Axonify

¿Tienes ya una idea de qué tipo de plataforma de aprendizaje es la más adecuada para ti o para tu organización? A continuación te presentamos otros aspectos importantes que deberías tener en cuenta antes de tomar una decisión definitiva.

A nivel técnico, la implantación de las plataformas de aprendizaje puede realizarse de dos formas diferentes:

a. En tu propio servidor web: Aquí la plataforma de aprendizaje se instala en tu propio servidor web (página de inicio). Normalmente, este tipo de implantación la llevan a cabo las grandes organizaciones educativas, ya que cuentan con suficientes recursos informáticos y con un departamento de informática propio que lo hace posible. Cuando la plataforma de aprendizaje está alojada en un servidor web propio, tiene como ventaja que es más fácil de adaptarla a las necesidades particulares y también se considera una opción más segura, ya que puede funcionar, por ejemplo, en la intranet y no de manera pública. Además, se eliminan o reducen los costes de tener que contar con un proveedor externo. No obstante, entre sus desventajas se encuentran los requisitos técnicos y los costes administrativos resultantes.



Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) fue fundado en 2002 y desde entonces ha sido enormemente utilizado como LMS. Es un software de código abierto, lo que significa que su código fuente puede ser visto, modificado y utilizado públicamente. Por tanto, también es gratuito. El único requisito es contar con un servidor propio.

¿Quieres probar las funciones básicas de Moodle? Aquí tienes una demo: <https://sandbox.moodledemo.net/>

Como ya se ha mencionado, los LMS abiertos se caracterizan por ser altamente personalizables. Por ejemplo, hay aplicaciones que pueden integrarse en Moodle, como H5P, que permiten crear una gran variedad de actividades diferentes (ejercicios cloze, de elección múltiple, búsqueda de imágenes, etc.) o materiales interactivos (crucigramas, visitas virtuales, vídeos interactivos, etc.) dentro de un curso.

En caso de que no puedas contar con tu propio servidor, tienes la opción de Moodle-Cloud, que te permitirá disfrutar de un LMS al completo con actualizaciones periódicas por una suscripción anual.

Con esta última variante llegamos al segundo tipo de implantación técnica de estas plataformas:

b. Software de servicio (Suite): A diferencia de la opción anterior, es una solución que está completamente lista para usarse, ya que alquilas una plataforma a cambio de una cuota, que suele pagarse periódicamente. Entre sus ventajas cabe destacar que la puesta en marcha no es complicada y que la gestión y el mantenimiento del software corren a cargo del proveedor. Sus desventajas son la menor adaptabilidad de la plataforma y el precio, que suele ser más elevado. No obstante, algunos proveedores ofrecen la posibilidad de utilizar una gama más reducida de funciones para que el precio sea más bajo.



Google Classroom es una solución completa para gestionar formación online, en la que, además de la gestión del curso, se pueden utilizar otras herramientas de Google como Google Meet (para hacer videoconferencias), Docs, Slides, Forms, Drive, etc. La gran ventaja es que tanto los profesores como los alumnos pueden estar en la misma plataforma para todas las partes del curso.

Para utilizar Google Classroom, es necesario que la organización educativa tenga una cuenta de Google Workspace for Education. Para saber la lista de precios, hay que enviar una petición por email.

Otros ejemplos de plataformas de software de servicio son:

Infrastructure by Canvas

Microsoft Office 365

ispring

Las plataformas como *Google Classroom* o *Microsoft Office 365* se consideran válidas de cara al futuro porque están en constante desarrollo y cuentan con altos estándares de seguridad. Además, la facilidad de uso de herramientas adicionales, como por ejemplo Word, Excel, PowerPoint, OneNote, etc. con Microsoft 365, se convierte en un poderoso recurso de venta, aunque tienes que tener en cuenta que las ofertas con todo incluido no siempre son necesarias.



Una plataforma de aprendizaje debe satisfacer tus necesidades y las de tu organización educativa y hacer que la enseñanza y el aprendizaje online sean satisfactorios, al mismo tiempo que debe ser fácil de usar por parte de todos los participantes.

5.4 Herramientas de videoconferencia

Microsoft Teams, Google Hangouts, Zoom, Skype, Cisco WebEx, GoToMeeting... Las herramientas de videoconferencia se han convertido en componentes habituales de la enseñanza digital. Sin embargo, para muchos profesores todavía pueden suponer un reto, mientras que a las organizaciones educativas les puede resultar difícil elegir cuál es la más adecuada.



Las herramientas de videoconferencia permiten comunicarse e impartir clases online de manera sincrónica usando audio y/o vídeo. En las conferencias unilaterales, el profesor comparte la imagen de su cámara, la presentación u otros contenidos en su dispositivo mediante pantalla compartida. Para fomentar la colaboración, muchas de las herramientas de videoconferencia disponen de funciones como pizarra compartida o salas independientes para trabajar en grupo.

Empecemos viendo algunas de las **ventajas** de las herramientas de videoconferencia:

- Permiten que los participantes se comuniquen sin importar dónde se encuentren y en un ambiente cercano a una conversación cara a cara. Por tanto, tienen flexibilidad para acceder desde donde les convenga.
- Es posible almacenar y/o publicar las transcripciones de los chat o grabaciones de vídeo de las sesiones a modo de registro de las conversaciones o de los resultados, pero hay que tener en cuenta que es necesario salvaguardar la privacidad de los datos y la GDPR.
- Ofrecen funciones adicionales como salas de grupo, reacciones y realización de encuestas.

No obstante, es de esperar que presenten los siguientes **retos**:

- Tendrás que hacer revisiones con más frecuencia y de forma más directa para asegurarte, por ejemplo, que tus alumnos están atentos a lo que les enseñas y/o que entienden lo que deben hacer a continuación.
- Pueden surgir problemas técnicos, por lo que es conveniente entrar en la sala 10 minutos antes del comienzo de la sesión para asegurarte de que todo funciona correctamente antes de que lleguen los alumnos.
- En una clase online, la comunicación puede llegar a ser agotadora en sesiones de larga duración, por lo que hay que hacer pausas generosas y regulares.
- Puede haber problemas de comprensión si varios participantes intentan hablar al mismo tiempo, por lo que hay que establecer un protocolo que obligue a los alumnos a turnarse para intervenir clase.

¿Cómo se pueden utilizar las herramientas de videoconferencia?

Aquí van algunos ejemplos:

- Los **chats** permiten la comunicación escrita en tiempo real, a diferencia de la comunicación asíncrona a través de un foro o por correo electrónico. Se utilizan principalmente para responder preguntas de manera breve o para enviar archivos, valoraciones y trabajos durante una videoconferencia. Los chats también se pueden utilizar para llevar a cabo sesiones de consulta virtuales fuera de clase; pero asegúrate de informar a los alumnos con suficiente antelación sobre cuándo estarás conectado.
- Las **audioconferencias o videoconferencias** permiten la comunicación cara a cara, ya que, a diferencia de los chats, aquí los participantes también pueden ser vistos y oídos. En una clase online, el profesor muestra el material de clase compartiendo su pantalla o mediante una presentación mientras que los alumnos lo escuchan con sus micrófonos apagados (y posiblemente también sus cámaras). Los alumnos pueden responder y hacer preguntas a través del chat o bien encendiendo sus micrófonos. Cuando se dan clases online, es importante captar y mantener el interés de los alumnos haciéndoles participar regularmente durante la sesión, por ejemplo con preguntas o encuestas. Cuando pidas a tus alumnos que te respondan, asegúrate siempre de darles tiempo suficiente para que puedan pensar su respuesta.

Sin embargo, el profesor no tiene por qué ser siempre el centro de atención, sino que las audioconferencias o videoconferencias también pueden utilizarse para otros modelos de aprendizaje, como trabajar en grupo en salas independientes. A continuación, veremos cómo se pueden utilizar estas salas independientes y cómo poner en práctica otras funciones a través de tres herramientas de videoconferencia:

Microsoft Teams



Microsoft Teams es un servicio de la suite *Microsoft 365*, que también incluye Office, Outlook, Sharepoint, etc. Se necesita una cuenta válida de *Microsoft 365* para organizar reuniones a través de Teams.

A efectos de una clase online, *Teams* permite realizar videoconferencias y audioconferencias, así como también puede utilizarse para trabajar en equipo con los compañeros, ya que se enlaza con todos los demás servicios de la suite Microsoft 365.

Puedes programar una reunión directamente en la aplicación *Microsoft Teams* o bien a través de tu correo Outlook o Hotmail. Si introduces las direcciones de correo electrónico de tus alumnos directamente al planificar la sesión, recibirán una invitación. No obstante, también puedes copiar el enlace de la reunión y facilitárselo a tus alumnos, por ejemplo, a través de la plataforma de aprendizaje.



Para un mejor rendimiento y disfrutar de toda la gama de funciones de Microsoft Teams, es recomendable descargar la app. Puedes descargarla aquí: [Descargar](#).

Funciones disponibles durante una reunión de Microsoft Teams (de izquierda a derecha):



- **Visión general de los participantes:** ¿Quieres comprobar si todos los alumnos están ya en la clase o invitar a más? Haz clic en el icono de las dos personas que está en el extremo izquierdo.
- **Conversación/chat:** ¿Quieres hacer preguntas por escrito? Si es así, pide a tus alumnos que envíen sus preguntas a través del chat. Puedes ver los mensajes haciendo clic en el icono de Mostrar conversación. También puedes instalar en el chat aplicaciones adicionales, como herramientas de votación o similares, con las extensiones de „Messenger“.
- **Levantar la mano:** Cuando una persona quiera hablar, puede levantar una mano virtualmente para evitar molestar a la persona que esté hablando. Esta función también puede utilizarse para realizar votaciones. Por ejemplo, „¿Quién quiere hacer un descanso de 5 minutos ahora? Por favor, levantad la mano“.
- **Salas grupales:** Esta función te permite realizar actividades o debates en grupo. Puedes determinar el número de salas que necesitas y decidir quién irá a cada sala, aunque la asignación de salas puedes hacerla de forma automática o manual.
- **Otros ajustes (tres puntos):** Desde aquí puedes configurar los ajustes de tu dispositivo, de la reunión o de la grabación. Para consideraciones importantes sobre la grabación de reuniones, véase el siguiente cuadro.



Si quieres **grabar** durante la sesión, asegúrate de cumplir la Ley de Protección de Datos. Siempre debes pedir consentimiento de manera explícita a todas las personas que participan en la sesión y nunca debes compartir los vídeos que hayas grabado con terceros.

- **Transmisiones de vídeo y audio:** Mediante el icono de la cámara puedes activar o desactivar tus transmisiones de vídeo, mientras que el icono del micrófono hace lo mismo con el audio. Durante las clases, pide a tus alumnos que se silencien para evitar ruidos molestos. Si se experimentan problemas con la conexión a internet, también puedes pedir a aquellos alumnos que no estén hablando que apaguen su vídeo para ayudar a ahorrar ancho de banda.
- **Compartir contenido:** Sirve para compartir tu pantalla. Utiliza el icono de la flecha hacia arriba para que los alumnos puedan ver tu presentación o cualquier otro contenido digital. „Pantalla 1“ significa que todo el contenido de tu pantalla, es decir, todo lo que tú ves, también puede ser visto por los participantes en la reunión. Si, por ejemplo, sólo quieres mostrar un PowerPoint, debes seleccionar esta aplicación en „Ventanas“. Encima de las distintas ventanas encontrarás el botón deslizante „Compartir sonido del sistema“, el cual debe estar siempre activado si reproduces archivos de audio o vídeos con sonido.



Antes de cada clase online, asegúrate de cerrar todos los programas y aplicaciones que no vayas a utilizar para evitar compartir con los alumnos de manera involuntaria contenido personal inapropiado.

También es buena idea reiniciar el ordenador antes de clase online, ya que esto puede acelerar su rendimiento.

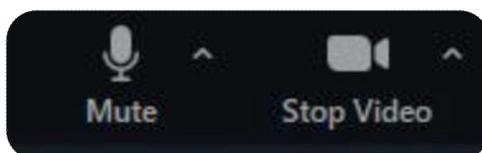
Zoom



Zoom es una herramienta de videoconferencia muy completa. En la versión gratuita, las reuniones de más de 2 participantes están limitadas a 40 minutos, pero, en la versión de pago, ofrece funciones como salas de trabajo o grabar a través de Zoom Cloud.

Zoom permite programar reuniones directamente desde la aplicación, a las que los alumnos pueden unirse a través de un enlace o bien utilizando el ID de la reunión. Asimismo, si se desea, también se puede establecer una contraseña de acceso.

Funciones disponibles durante una reunión de Zoom (de izquierda a derecha):



Transmisión de audio y vídeo: puedes activar y desactivar el sonido haciendo clic en el icono del *micrófono*, mientras que, haciendo clic en el icono de la *cámara*, puedes ocultar o dejar visible la imagen de tu webcam. Asegúrate en los *ajustes de audio y/o vídeo* de que tienes configurados el micrófono y los altavoces o auriculares correctos, así como de tener seleccionada la cámara adecuada. Para acceder a ellos, haz clic en la *flecha* hacia arriba que está junto a cada icono.



Seguridad: Desde aquí puedes cambiar los permisos de tus alumnos durante la clase. Puedes controlar, por ejemplo, si les vas a permitir compartir sus propias pantallas o activar su micrófono. También puedes habilitar una sala de espera, que te permitirá controlar quién puede entrar en clase.

Participantes: Aquí puedes obtener una visión general de todos los alumnos que están en la sesión, así como silenciarlos a todos o invitar a nuevos participantes. La invitación la puedes enviar directamente por correo electrónico o bien les puedes facilitar un enlace, por ejemplo, por medio de la plataforma de aprendizaje.

Chat: A través del chat puedes enviar mensajes y enlaces a todos los alumnos o solo a algunos de ellos, mientras que los alumnos también pueden usarlo para enviar preguntas y respuestas. Haciendo clic en los tres puntos del panel del chat, puedes gestionar su configuración, así como guardar el historial del mismo.

Compartir pantalla: te permite compartir tu pantalla para que tus alumnos vean tu presentación u otros materiales digitales. Utiliza la *flecha hacia arriba* situada a la derecha del icono verde de *Compartir pantalla* para gestionar tus opciones de uso compartido de pantalla y las de los demás. Para *compartir pantalla*, haz clic en *Compartir pantalla* y selecciona la pantalla o ventana que deseas compartir. También puedes abrir una pizarra o archivos concretos en lugar de compartir toda la pantalla.

Nota: Si deseas reproducir audio o vídeos, debes marcar también las casillas *Compartir sonido* y/u *Optimizar para clip de video* en la parte inferior izquierda de la ventana *Compartir pantalla* o, de lo contrario, los alumnos no escucharán el audio.

Grabar: Cuando hagas clic en el icono „Grabar“, la reunión se grabará y, cuando ésta finalice, se abrirá una ventana con la grabación en formato de vídeo. **Recuerda que tienes que solicitar permiso a tus alumnos antes de grabar una sesión.**

Reacciones: Te permite interactuar con emojis o iconos durante una clase. Si no quieres que tus alumnos te interrumpan durante la sesión, la función de *levantar la mano* te resultará muy útil. Cuando los alumnos hagan clic en esta opción, aparecerá un icono de mano levantada junto al nombre de usuario para que puedas volver a hablar con ellos más tarde.

Además, hay un par de funciones más que no aparecen en todas las versiones de Zoom:

Salas para grupos pequeños (entre *Grabar* y *Reacciones* en la versión premium): Desde aquí puedes crear salas para que tus alumnos hagan ejercicios o debates en grupo. Puedes determinar el número de salas que necesitas y decidir quién irá a cada sala, aunque la asignación de salas puedes hacerla de forma automática o manual.

Aplicaciones (no aparece en la versión web): Las Zoom Apps son aplicaciones integrables que puedes activar y utilizarlas durante la clase. Haz clic en el siguiente enlace para obtener más información sobre las Zoom Apps más populares y conocer sus funciones: <https://explore.zoom.us/docs/en-us/zoom-apps.html>.

Google Meet



Google Meet forma parte de *Google Suite* y, por tanto, puede utilizarse en toda su extensión en combinación con *Google Classroom*, por ejemplo. Desde el inicio de la pandemia de COVID-19, Google Meet es gratuito para todos los usuarios. Sin embargo, algunas funciones, como las salas de trabajo, los cuestionarios o la grabación de las sesiones, siguen siendo características premium.

Para utilizar Google Meet necesitas una cuenta de Gmail y, una vez que hayas accedido a tu cuenta, podrás programar una reunión directamente a través del icono de la cámara de Meet (lo encontrarás haciendo clic en el icono de los nueve cuadraditos que está en la esquina superior derecha de la página de Google). Asimismo, también puedes programar reuniones de Meet en la página principal de Google Classroom. Los alumnos, por el contrario, no necesitan tener una cuenta de Google, sino que pueden unirse a las clases a través de un enlace.

Funciones disponibles durante una reunión de Google Meet (de izquierda a derecha):



Transmisión de audio/vídeo: Si el icono de tu *micrófono* aparece tachado y se muestra de color rojo (ver imagen), estás silenciado y deberás hacer clic en él para encenderlo. Lo mismo ocurre con el icono de la cámara, que está al lado.

Subtítulos (icono CC): Permite activar subtítulos generados automáticamente. La precisión de los subtítulos varía en función del idioma utilizado.

Compartir contenido (icono de la *flecha*): Desde aquí puedes compartir tu pantalla. Puedes elegir entre compartir toda la pantalla, una ventana en concreto o una determinada pestaña de tu navegador web.

Ajustes (icono de los tres *puntos*): Aquí encontrarás funciones que te permitirán cambiar el diseño, añadir efectos visuales o usar pizarras. Las pizarras blancas (llamadas *Jamboards* en Google) las puedes abrir dentro de la reunión y luego compartirlas y editarlas de manera conjunta.



Información: Permite copiar el enlace de la reunión para invitar a más personas. Desde aquí también puedes obtener una visión general de los archivos de la sesión, como por ejemplo de las pizarras en las que habéis trabajado conjuntamente.

Visión general de los participantes (icono de *dos personas*): Desde aquí puedes gestionar los permisos de tus alumnos o silenciarlos a todos durante una intervención.

Chat: Permite compartir enlaces o mensajes de texto a través del chat. Desde aquí también puede establecer los permisos de uso del chat de los alumnos.

Actividades (icono de *formas geométricas*): Permite integrar diferentes actividades en tu Google Meet. Algunas de las actividades más populares para la enseñanza virtual las puedes encontrar aquí: 10 Actividades de Google Meet que hacen divertido el aprendizaje online

Controles del anfitrión (icono del *escudo*): Desde aquí puedes gestionar la configuración de la reunión, como por ejemplo quién puede compartir la pantalla, enviar mensajes en el chat o encender el micrófono o la cámara.

5.5 Herramientas de trabajo en equipo

En la actualidad, el trabajo en equipo es un elemento clave para la enseñanza y el aprendizaje, además de una habilidad que se está exigiendo cada vez más en el mundo laboral de hoy en día. Por tanto, es importante que tus alumnos usen diversas herramientas y métodos que fomenten el trabajo en grupo. Puedes pedirles, por ejemplo, que compartan ideas o que trabajen juntos en un documento, un gráfico, una tabla o una presentación.



- a) Puedes crear una pizarra digital en MIRO con diferentes campos, en los que aparecerán diversas partes de frases que los alumnos tendrán que unir como si de un puzzle se tratara. Para ello, divide a los alumnos en pequeños grupos, pídeles que entren en Miro con sus propios dispositivos y que trabajen juntos para formar una historia coherente uniendo las diferentes piezas, que estarán desordenadas. Después, los grupos han de presentar sus textos.
- b) En otra clase, puedes pedir a tus alumnos que trabajen online en pequeños grupos para elaborar una presentación. De este modo, pueden organizarse y prepararla sin importar el tiempo ni dónde esté cada uno. No obstante, para ello, es importante que expliques con claridad lo que tienen que hacer y que los grupos de alumnos sean capaces de organizarse de manera efectiva. (Posible herramienta: Google Slides).

Trabajar en equipo utilizando herramientas digitales permite una mayor flexibilidad al ser posible trabajar con independencia del tiempo y el lugar. Asimismo, también se ahorra tiempo y facilita el intercambio de ideas desde diferentes perspectivas, pero, sobre todo, el trabajo en equipo intensifica la cooperación, ya que los puntos débiles de uno de los miembros del grupo pueden ser compensados por los demás, mientras que los puntos fuertes de cada uno pueden ser utilizados de forma específica.

Algunas propuestas de actividades de aprendizaje en equipo son:

1. Lluvia de ideas
2. Textos: planificación, redacción y edición
3. Presentaciones: planificación, creación y ejecución

A continuación vamos a ver cada una de ellas por separado.

1. Lluvia de ideas

Hay una gran variedad de herramientas que se pueden utilizar para hacer una lluvia ideas, aunque uno de los métodos más populares es el **mapa mental**.



Por ejemplo, en un **mapa mental realizado en vivo**, el profesor y los alumnos trabajarán juntos en un mapa mental común desde varios dispositivos y podrán resaltar algunas partes con colores o bien añadir otros elementos, como imágenes, vídeos, notas o hipervínculos.

Entre las herramientas más populares para hacer mapas mentales se encuentran:

- Miro
- Mindmeister
- Padlet



Por lo general, tú, como profesor, tendrás que registrarte e iniciar sesión en la plataforma que hayas elegido para organizar la actividad y, a continuación, los participantes se unirán desde sus dispositivos a través de un enlace, sin necesidad de tener registrarse por separado.

Las herramientas mencionadas anteriormente son **opciones freemium**, es decir, hay una versión de pago y una versión gratuita con funcionalidades limitadas. Por ejemplo:

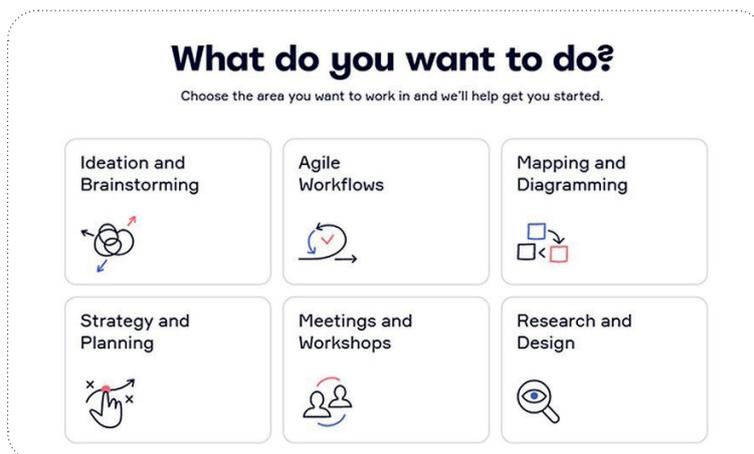
Con la versión gratuita **Miro** es posible crear tres „tableros“, pero, después de eso, necesitarás pagar o registrarte de nuevo con una dirección de correo electrónico diferente.

Mindmeister no limita el número de mapas mentales que se pueden crear, pero, con la versión de pago, se obtienen algunas funciones extra, como exportaciones, copias de seguridad, chats dentro de los mapas mentales, etc.

Padlet, por su parte, en la versión gratuita limita la de creación de „tableros“ a tres, al igual que Miro.

No obstante, estas herramientas no tienen que utilizarse necesariamente como herramientas de lluvia de ideas, sino que, *Miro* y *Padlet* en particular, pueden utilizarse de otras formas. Por ejemplo, en ellas puedes elegir entre diferentes „plantillas“ predefinidas para hacer actividades para romper el hielo, mapas conceptuales, etc.

Aquí tienes un ejemplo de las opciones que ofrece **Miro**:



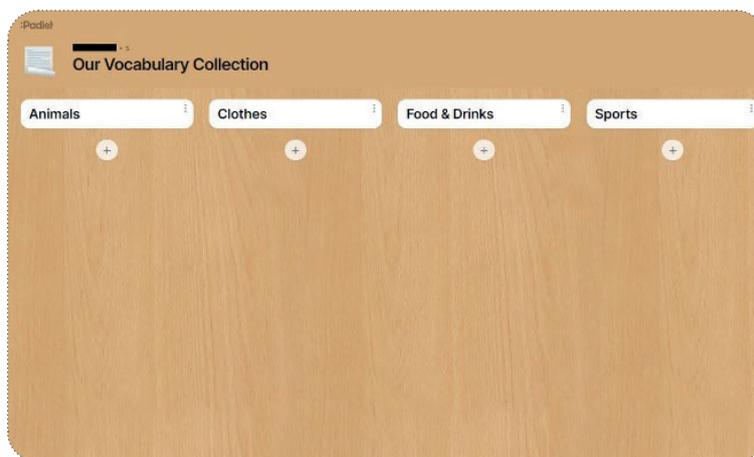
(Fuente miro.com)

Y aquí tienes un ejemplo de cómo podrías utilizar **Padlet**:



Crear una **colección de vocabulario** compartida con Padlet. En la siguiente imagen, se ha aplicado el formato *Estantería* de Padlet para definir las diversas áreas temáticas. Puedes, por ejemplo, compartir el padlet con los alumnos mediante un enlace y pedirles que escriban el todo el vocabulario que conozcan en las respectivas columnas.

También puedes dejar el padlet abierto durante un periodo de tiempo más largo, como por ejemplo un semestre, para que los alumnos puedan ir recopilando de manera conjunta una amplia colección de vocabulario.



(Fuente padlet.com)

2. Textos: planificación, redacción y edición

Las herramientas de texto compartido se recomiendan no sólo para recabar ideas, sino también para crear documentos y transcripciones de manera colectiva. Estas herramientas también se utilizan ampliamente fuera del sector educativo, ya que ofrecen nuevas formas de desarrollar y editar contenidos, además de permitir una interacción y una comunicación más profundas entre los participantes.

Gracias a estas herramientas, se puede planificar, redactar y editar textos de manera conjunta e incluso algunas de ellas también permiten dejar comentarios y valoraciones colectivas, de manera que tanto el profesor como los compañeros pueden hacer observaciones fácilmente.

Esto abre la posibilidad de recurrir al enfoque de aprendizaje dialógico:



1. Proporcionas un concepto o tema central sobre el que escribir el texto, que podría incluso ampliarse recurriendo a las herramientas de lluvia de ideas mencionadas anteriormente.
2. A continuación, los grupos deben planificar, redactar y editar su texto de forma estructurada. En el aula, los alumnos pueden utilizar una pizarra interactiva o un documento compartido.

De este modo, no sólo todo el grupo de participa en la clase, sino que, al final de la misma, también dispondremos de una una transcripción colectiva del contenido.

Entre las herramientas de texto compartido más populares se encuentran:

- Etherpad: Editor de texto simple, en el que cada persona que participa tiene asignado su propio color de fuente para distinguir sus aportaciones de texto.
- Google Docs
- Word (con Office 365)

El contenido creado con estas herramientas puede compartirse en forma de enlace a través del botón Compartir. Así, cualquiera que tenga dicho enlace podrá trabajar en el documento compartido.



Un **Etherpad** es un documento de texto que permite el trabajar en equipo y de manera simultánea desde múltiples dispositivos. Todos los participantes ven inmediatamente cualquier cambio y, además, dichos cambios pueden ser monitorizados a través del historial. También permite que los fragmentos de texto individuales puedan ser evaluados, corregidos y comentados y, para favorecer la intercomunicación, suelen contar con un chat.

Los etherpads tienen una gama de funciones más reducida y una presentación más sencilla que las herramientas comerciales más habituales de hoy en día (Word, Google Docs, etc.), pero aún así siguen siendo utilizados.



Cuando mandes a tu alumnos una tarea de este tipo, debes **explicarles claramente en qué consiste** y comprobar que han entendido lo que tienen que hacer **antes** de darles acceso a la herramienta de texto compartido. Asimismo, asegúrate de comunicarles con claridad y con antelación para qué se utilizará la herramienta: para una transcripción colectiva realizada durante la clase, para planificar las tareas de un proyecto, para redactar un trabajo en grupo, etc.

También es muy recomendable **crear previamente una estructura base**, ya que muchas herramientas permiten que los usuarios trabajen libremente, pero contar con un esquema prediseñado ayuda a evitar contribuciones no deseadas o desestructuradas. Además, disponer de un esquema estructurado también facilita que los participantes se orienten mejor dentro de un documento compartido.

3. Presentaciones: planificación, creación y ejecución

Si creamos una presentación en un ordenador que no tenga conexión a internet, necesitaremos un dispositivo de almacenaje de datos, como por ejemplo una memoria USB, para transportarla y exponerla durante la clase. En cambio, existen herramientas online para realizar presentaciones que permiten acceder desde cualquier lugar. ¡Siempre que se tengan a mano los datos de acceso!

Otra gran ventaja de las presentaciones realizadas con herramientas online es la posibilidad de crearlas, organizarlas y diseñarlas en equipo.

Probablemente ya hayas hecho algunas presentaciones digitales, por lo que sabrás que puede llevar mucho tiempo hacer una que esté bien preparada. Cuando se trabaja en una presentación colectiva, los participantes pueden crear y presentar su propio conjunto de diapositivas de manera individual o bien una persona puede agrupar las aportaciones de todos los miembros del grupo en una sola presentación. Esto no sólo supone una pérdida de tiempo de preparación, sino que, además, suele restar calidad a la presentación.

Del mismo modo que los Etherpads permiten trabajar en equipo para elaborar textos, hay herramientas web que permiten crear presentaciones de manera colectiva. Con estas herramientas, todos los cambios son visibles en tiempo real, se pueden hacer comentarios en diferentes las diapositivas e incluso se pueden añadir notas.

Entre las herramientas para hacer presentaciones en equipo más populares se encuentran:

- Google Slides: Permite hacer presentaciones online que luego se pueden descargar. Es necesario tener una cuenta de Google (Gmail).
- Keynote: Programa de Apple para hacer presentaciones en dispositivos iOS.
- Open Office Impress : Herramienta de código abierto y descarga gratuita.
- Canva: Ofrece una gran selección de plantillas de diseño, muchas de ellas gratuitas, y se utiliza directamente desde el navegador web.
- PowerPoint (Office 365) : disponible tanto online y como en forma de aplicación.

5.6 Herramientas de feedback

¿Te gustaría que tus alumnos **participasen más y tuviesen más interés** en tus clases? Si es así, deberías echar un vistazo a las herramientas de feedback.



Las **herramientas de feedback** se utilizan para obtener información de los alumnos haciéndoles preguntas en tiempo real. Con ellas, mediante sus dispositivos móviles (ordenador, portátil, smartphone o tablet), responden de forma anónima, eliminándose así el miedo a contestar con sinceridad. Estas herramientas pueden utilizarse para interactuar de manera rápida y sencilla con los alumnos y son especialmente útiles en grupos grandes.

Las herramientas de feedback pueden ser utilizadas tanto en las clases online como en clases presenciales. En modalidad online, las respuestas pueden mostrarse a través de pantalla compartida, mientras que, en un aula presencial, podrían proyectarse en la pantalla por medio del proyector.



A grandes rasgos, las herramientas de feedback pueden utilizarse de dos formas:

a) Obtener opiniones por parte de los alumnos

Canal principal: Por ejemplo, puedes preguntar si el ritmo de la clase es demasiado rápido o demasiado lento, o si hay algo que no les ha quedado del todo claro. Tú pregunta y los alumnos responderán al instante.

Canal secundario: Durante las clases, siempre tenemos abierto un canal de comunicación en segundo plano que permite a los alumnos hacer preguntas y comentarios a medida que les van surgiendo para que tú les respondas cuando tengas tiempo. También puedes recurrir un barómetro de estados de ánimo para obtener información en tiempo real de cómo se sienten tus alumnos mientras se imparte la clase. Estos canales pueden establecerse mediante una herramienta de feedback específica, pero a menudo es más fácil utilizar el chat de la herramienta de videoconferencia que utilices para impartir la clase.

b) Evaluar el aprendizaje

En clase, puedes motivar a tus alumnos haciendo periódicamente breves pruebas de conocimientos, con preguntas de opción múltiple o respuestas de texto libre, por ejemplo. Esto estimulará la cooperación y, al mismo tiempo, te proporcionará información sobre su actual nivel de conocimientos. Para comprobar la comprensión y la retención de los contenidos por parte de tus alumnos, puedes, por ejemplo, hacerles algunas preguntas al final de una clase o al principio de la siguiente.

En este sentido, si, por ejemplo, más de una cuarta parte de tus alumnos responde incorrectamente a una pregunta, significa que deberías de tratar de nuevo ese contenido en clase.

Como ya se ha mencionado en el apartado 1.4 *Herramientas de videoconferencia*, muchas de estas herramientas permiten integrar otras aplicaciones, entre las que se incluyen las herramientas de feedback. Al integrar las aplicaciones en la herramienta de videoconferencia, permiten utilizarse directamente en la reunión, sin necesidad de que los alumnos tengan que ir a un sitio externo para votar.

Entre las herramientas de feedback más populares que TAMBIÉN pueden integrarse en las herramientas de videoconferencia se encuentran:

- **Mentimeter:** Freemium (versión gratuita con funciones limitadas): permite crear presentaciones interactivas con diversos cuestionarios. Para crear una presentación, tendrás que registrarte, pero los alumnos no necesitan tener una cuenta propia, sino que pueden entrar a través de [menti.com](https://www.menti.com) introduciendo el PIN de la presentación.
- **Slido:** Versión freemium: De diseño similar a Mentimeter, incluye funciones de opción múltiple, nubes de palabras, cuestionarios, calificaciones, introducción de texto libre o clasificaciones (se pueden votar respuestas predefinidas). También requiere que te registres para crear una presentación, pero los alumnos, de nuevo, no necesitan tener cuenta propia.



Consejos de uso:

Elabora las preguntas cuidadosamente. Deben ser formuladas de forma didáctica, por ejemplo, como instrucciones para un debate.

Al hacer preguntas de texto libre, corremos el riesgo de que los alumnos den „respuestas graciosas“, por lo que debes de pensar en cómo evitarlo. Utiliza preguntas concretas y cuidadosamente redactadas si tienes intención de compartir los resultados con la clase.

En las pruebas de evaluación del aprendizaje no hagas demasiadas preguntas.

La mayoría de las herramientas de feedback muy similares, pero a veces el funcionamiento y las funciones que ofrecen son diferentes. Por ello, se recomienda, sobre todo al principio, utilizar una sola herramienta y probarla antes de usarla con los alumnos.

En el ámbito educativo, una herramienta de feedback en formato cuestionario que se ha hecho muy popular en los últimos años es Kahoot.

En ella, los alumnos acceden al juego con un PIN, responden a preguntas de opción múltiple a contrarreloj y, después de cada pregunta, aparece una lista de clasificación en la que podrán ver en qué posición han quedado.

En una clase de idiomas, Kahoot puede utilizarse, por ejemplo, para **proponer** nuevos temas, como **ayuda a la organización y al afianzamiento** antes de una fase de transmisión de conocimientos o para **profundizar** en el contenido de aprendizaje.



¡Este tipo de actividades no deben utilizarse con demasiada frecuencia!

Por un lado, porque se corre el riesgo de que los alumnos estén más motivados por los premios y recompensas que por la adquisición de conocimientos en sí.

Por otro lado, pueden desmotivar a aquellos alumnos que obtienen malos resultados con frecuencia. Por tanto, si tienes un grupo con grandes diferencias de rendimiento, es conveniente que prescindas de las listas de clasificación, así como que cambies la composición de los grupos con regularidad si pides a los alumnos que compitan en equipos.

5.7 Resumen

En esta unidad, hemos analizado cómo se pueden utilizar las herramientas digitales para mejorar los diversos procesos de enseñanza y aprendizaje, particularmente en las clases online.

En el apartado 1.2, comenzamos con algunos **conceptos** básicos y aspectos a tener en cuenta a la hora de considerar qué tipo de herramientas utilizar en tus clases o en tu centro educativo.

A continuación, pasamos a examinar en detalle algunas de las herramientas que se pueden utilizar para determinadas funciones:

Plataformas de aprendizaje (1.3): se utilizan para la comunicación y para la gestión de los procesos de aprendizaje, del material y de los alumnos. Algunos ejemplos son *Moodle* o *Google Classroom*.

Las herramientas de videoconferencia (1.4): permiten comunicarse e impartir clases online de manera sincrónica usando audio y/o vídeo. En las conferencias unilaterales, el profesor comparte la imagen de su cámara, la presentación u otros contenidos en su dispositivo mediante pantalla compartida. Para fomentar la colaboración, muchas de las herramientas de videoconferencia disponen de funciones como pizarra compartida o salas independientes para trabajar en grupo. Algunos ejemplos son *Microsoft Teams* y *Zoom*.

Herramientas de trabajo en equipo (1.5): permiten que varias personas trabajen conjuntamente en un proyecto común utilizando cada una su propio dispositivo. Estas herramientas permiten crear una lista compartida de recursos, un texto compartido o una presentación colectiva. Algunos ejemplos son las herramientas de mapas mentales *Padlet* o *Miro*, *Office 365* y las herramientas de *Google*, *Etherpads* colaborativos para la elaboración de textos y las herramientas para hacer presentaciones online, como *Canva* y *Google Slides*.

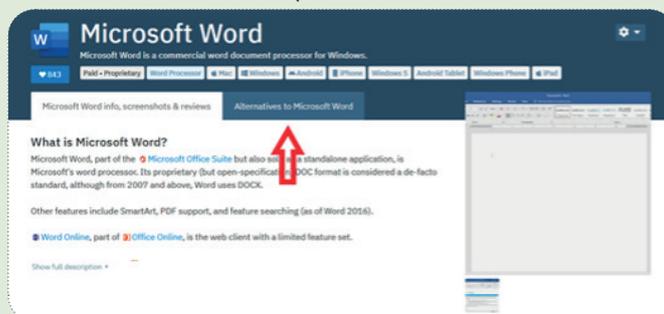
Herramientas de feedback (1.6): ¿Quieres fomentar que tus alumnos participen más en clase o saber qué opinan? En caso afirmativo, las herramientas de feedback te permitirán hacer preguntas tipo test que tus alumnos responderán de forma anónima desde sus propios dispositivos para que obtengas respuestas en tiempo real. Algunos ejemplos son *Mentimeter* y *Kahoot*, aunque también puedes utilizar el chat o las reacciones de la herramienta de videoconferencia que utilices para impartir las clases.

https://youtu.be/00i9o_0GF_E

5.8 Recursos extra



Si quieres buscar una herramienta alternativa que se adapte mejor a tus necesidades o si deseas encontrar una herramienta similar que sea gratuita, tendrás que investigar un poco. Una página web muy útil para encontrar herramientas alternativas es AlternativeTo. En ella, por ejemplo, introduces „Word“ en el campo de búsqueda „Busca una alternativa a... (Find an alternative to...)“, seleccionas la herramienta, por ejemplo, Microsoft Word; y haz clic en el campo „Alternativas a Microsoft Word (Alternatives to Microsoft Word“.



continuación, obtendrás una lista de herramientas con la misma funcionalidad o similar, así como información sobre los sistemas operativos con los que son compatibles (Windows, Mac, Linux) y valoraciones de los usuarios.

6 Enseñar idiomas con herramientas digitales

6.1 Introducción

<https://youtu.be/urhkEwwuRE0>

En otras unidades de este curso, aprenderás sobre herramientas, recursos y metodologías que pueden utilizarse para la enseñanza digital en general. No obstante, en esta unidad, la atención se centra en cómo hacer uso de las herramientas digitales para la enseñanza de idiomas en particular.

Al igual que el resto de formadores, los profesores de idiomas se han visto obligados a dar clases online con más asiduidad desde el comienzo de la pandemia de COVID-19 en 2020. En este sentido hay que tener en cuenta que, aunque en la modalidad online las oportunidades de comunicación natural, que tan importantes son en una clase de idiomas pueden verse reducidas, al limitar, por ejemplo, las posibilidades de comunicación no verbal, podemos encontrar muchas otras ventajas, además de que algunas prácticas habituales de la enseñanza online puedan ser transferidas de manera eficaz a las clases en modalidad presencial.



Es importante señalar que, incluso antes de la pandemia, los profesores de idiomas ya estaban incorporando cada vez más las herramientas digitales a sus clases, reconociendo así el potencial que tienen estas herramientas para aumentar la motivación de los alumnos, para introducir experiencias lingüísticas del mundo real en el aula y para dar a los alumnos la oportunidad de producir sus propios materiales, dotados de aspecto profesional, utilizando la lengua que correspondiera.

En esta unidad conocerás algunas herramientas y aplicaciones de gran utilidad que pueden ser utilizadas en una clase de idiomas, ya sea ésta impartida en modalidad presencial u online. Dichas herramientas y aplicaciones se agrupan en las siguientes categorías:

- **Juegos en línea.** Permiten a los alumnos practicar gramática y vocabulario de manera divertida y estimulante. Para los alumnos más avanzados, pueden servir de estímulo para el debate y también como tareas de aprendizaje más exigentes. Los juegos también se pueden utilizar como práctica extra para hacer casa o como un medio para evaluar el aprendizaje de los alumnos. Encontrarás más información sobre esto en el apartado 3 de esta unidad.
- **Introducir el mundo en el aula.** Las herramientas digitales pueden permitir a los alumnos experimentar con el uso real del idioma que corresponda, en diferentes situaciones y en todo el mundo. Los materiales audiovisuales, como las canciones o los vídeos, pueden aumentar el interés de los alumnos, mientras que los libros, las noticias y las páginas web pueden ofrecer una idea sobre la cultura de un lugar, así como la práctica del propio idioma. En el apartado 4 de esta unidad encontrarás algunas sugerencias sobre herramientas y actividades para ello.
- **Activar la producción del alumno.** Dar a los alumnos las herramientas necesarias para que creen su propio material de aspecto llamativo en el idioma que corresponda puede aumentar su motivación e implicación. Las herramientas digitales permiten a los alumnos, incluso en la fase inicial de aprendizaje, elaborar carteles sencillos y otros elementos visuales. Asimismo, también pueden grabarse a sí mismos hablando o publicar sus propios vídeos. En el apartado 5 de esta unidad se exponen algunas herramientas para ello.
- En el apartado 6 encontrarás **otras herramientas útiles** que no entran en las categorías anteriores.



A pesar de que las herramientas que se abordan en esta unidad son de uso generalizado en la actualidad, las herramientas digitales tienden a evolucionar y cambiar con frecuencia, por lo que puede ser que en un futuro tengas que buscar nuevas herramientas que te permitan llevar a cabo algunas de las actividades sugeridas. Comenzamos, por tanto, con algunas sugerencias para que puedas encontrar y evaluar herramientas que se adapten tanto a ti como a tus alumnos.

¿Qué aprenderás en esta unidad de aprendizaje?:

- *Sabrás dónde y cómo buscar herramientas digitales adecuadas para la enseñanza de idiomas.*
- *Sabrás cómo evaluar de forma crítica las herramientas para elegir aquellas que mejor se adapten a ti y a tus alumnos.*
- *Conocerás algunas herramientas con las que podrás crear y practicar juegos educativos.*
- *Podrás crear juegos adaptados a tus alumnos y a las competencias lingüísticas que deben practicar.*
- *Podrás encontrar juegos útiles que hayan sido creados por otros.*
- *Podrás encontrar canciones que sean adecuadas y podrás utilizar/crear actividades que se adapten a tus alumnos y/o a las competencias que se vayan a practicar.*
- *Podrás encontrar y acceder a emisoras de radio online que emiten en diferentes idiomas.*
- *Podrás encontrar vídeos que sean apropiados y podrás utilizar/crear actividades que se adapten a tus alumnos y/o a las competencias que se vayan a practicar.*
- *Conocerás dónde encontrar material online para poner en práctica la comprensión lectora.*
- *Podrás crear y utilizar actividades haciendo uso de textos online.*
- *Conocerás algunas formas de utilizar las herramientas online para promover la interacción con personas reales.*
- *Podrás adaptar las interacciones online para que se ajusten a tus alumnos.*
- *Conocerás algunas de las herramientas digitales que los alumnos pueden utilizar para crear su propio material haciendo uso del idioma que corresponda.*
- *Podrás decidir qué actividades son las más adecuadas utilizando herramientas digitales para fines particulares.*
- *Conocerás algunos diccionarios online que te serán útiles, así como otras páginas de referencia.*
- *Podrás asesorar a tus alumnos sobre cómo usar materiales online para que avancen en su propio aprendizaje de idiomas.*
- *Conocerás algunas formas de utilizar las herramientas de Google para promover el aprendizaje de idiomas.*
- *Conocerás algunas herramientas para practicar pronunciación*
- *Conocerás otras herramientas que te servirán tanto de ayuda en el aula como para crear material didáctico*

6.2 Buscar herramientas que se adaptan a tus necesidades

Tenemos a nuestro alcance un amplio abanico de herramientas, aplicaciones y plataformas, que a veces puede resultar un poco abrumador: ¿Cómo puedo decidir qué herramientas son las más adecuadas para mi y mis alumnos?

1. ¿QUÉ HERRAMIENTAS EXISTEN?

A continuación tienes algunos trucos que te pueden ayudar a identificar herramientas que te puedan ser útiles.

1. ¿Usas un **libro de texto o material didáctico determinado**? La mayoría de los libros de texto vienen con material digital adicional que pueden utilizar tanto los profesores como los alumnos. Lee la información del material para profesores para saber cómo sacar el máximo partido a los recursos, busca guías de usuario online, así como guías de resolución de problemas adicionales publicadas por la editorial y comprueba si otros autores han creado material que estén dispuestos a compartir.
2. ¿Tu centro de formación dispone de **licencias** para usar una determinada plataforma de aprendizaje o una aplicación de creación de material? Investiga qué materiales están ya disponibles, comprueba si hay algún otro material formativo, ya sea interno u online; y/o pide consejo a tus compañeros de profesión.
3. **Establece una red de trabajo con otros profesores de idiomas**, ya sea en tu propio centro de formación o fuera de esta, dentro de la comunidad educativa. Busca en las redes sociales grupos de profesores de idiomas u otras personas interesadas en el uso de la tecnología en la educación, únete a ellos, participa en debates y pide consejos y recomendaciones. La gente suele estar más que dispuesta a ayudar.

Recursos predefinidos: ¿Con cuántos recursos cuentas de antemano en esa herramienta? ¿Es fácil encontrar recursos que se adapten a tus necesidades? ¿Es posible adaptarlos para que se ajusten al vocabulario del libro de texto, por ejemplo?

Una vez que hayas tenido en cuenta estos factores, deberías de ser capaz de reconocer qué herramientas digitales se adaptan mejor a tus necesidades.

En los siguientes apartados encontrarás ideas sobre cómo utilizar diversos tipos de herramientas digitales en tu clase de idiomas, empezando por los juegos.

6.3 Utilizar juegos online para favorecer el aprendizaje de idiomas



“Dímelo y lo olvidaré. Enséñamelo y puede que lo recuerde. Implicame y lo entenderé.”
(Proverbio chino)

Hace ya tiempo que se reconocen los beneficios de introducir juegos en las clases. Los juegos ayudan a fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje y aumentan tanto la motivación como el compromiso del alumno. En una clase de idiomas, los juegos no sólo posibilitan un cambio de ritmo y ofrecen una experiencia divertida, sino que también animan a los alumnos a utilizar la lengua que están aprendiendo en un contexto relativamente libre de estrés, pero que a su vez resulte significativo. Cuanto los alumnos se centran en la actividad que tienen que realizar y no en la lengua en sí, tienen menos miedo de cometer errores y también llegarán a comprender que la lengua que están aprendiendo es una herramienta que hay que utilizar antes que un fin en sí mismo.

Es posible que algunos alumnos adultos se muestren un poco reticentes al principio y que haya que explicarles lo que les aportarán los juegos en clase, pero pronto se darán cuenta de que los juegos también les ofrecen numerosas ventajas para su propio aprendizaje de idiomas.

Los juegos sirven para practicar las cuatro destrezas lingüísticas y resultan especialmente eficaces para fomentar la interacción y la comunicación en clase. En este apartado encontrarás algunos ejemplos de cómo se pueden utilizar diferentes tipos de juegos para favorecer el aprendizaje de idiomas.

1. TABLEROS DE JUEGO Y DADOS

Puedes utilizar dados online (como: <https://www.random.org/dice/?num=2>) y tableros de juego compartidos para que los alumnos puedan jugar juntos a juegos online sencillos. (Los alumnos también pueden lanzar sus propios dados del mundo real, si así lo prefieren). Invítalos a que practiquen cuestiones gramaticales (el pasado de los verbos, por ejemplo) o que llenen el tablero de juego con elementos que favorezcan la práctica de la comunicación oral.



En Internet puedes encontrar muchos juegos online de aprendizaje que ya están creados, pero también puedes crear los tuyos propios utilizando una plantilla de un tablero de juego editable en PowerPoint, por ejemplo.

Algunos de nuestras páginas web favoritas para encontrar tableros de juego son:

- <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/search/board+game+template>,
- <https://www.teacherspayteachers.com/> y
- <https://printabletemplates.com/graphics/board-game/> .

También se puede, mediante dados y un tablero de preguntas, generar un orden aleatorio para abordar las preguntas o los temas de conversación. Para ello, primero numera las preguntas en base 6 del 11 al 66 (del 11 al 16, luego del 21 al 26, etc.). Luego, los alumnos tirarán dos dados (que pueden ser virtuales) para descubrir qué pregunta les ha tocado y, finalmente, la responderán o discutirán. Esta sería buena alternativa a la simple elaboración de una lista de preguntas de arriba a abajo. A continuación, puedes ver un ejemplo de una discusión sobre comida.

- 24 Do you like to eat cakes?
- 25 Do you like to eat junk food?
- 26 Do you prefer to eat at a restaurant or at home?
- 31 Do you read the nutritional information on the foods you buy?
- 32 Do you take vitamin pills?
- 33 Do you think a vegetarian diet is better than a diet that includes meat?
- 34 How much do you eat when you are sad or happy?
- 35 How often do you go shopping for food?
- 36 Is there any food that you really dislike to eat?
- 41 What country's food do you like the most?
- 42 What did you have for supper last night?
- 43 What have you eaten so far today?
- 44 What is the cheapest place to eat that you know?



2. PRÁCTICA DE VOCABULARIO A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS DIGITALES

Muchas aplicaciones y herramientas ofrecen la posibilidad de crear y utilizar tarjetas para poner en práctica el vocabulario. Una ventaja añadida cuando éstas son digitales es que resulta fácil recurrir imágenes y texto a modo de pistas. Probablemente la herramienta más conocida es Quizlet, que permite a los usuarios practicar de varias maneras, como emparejando equivalentes, escribiendo su traducción o a través de juegos. (El menú de actividades de Quizlet está en la parte superior.) Con ella, los alumnos pueden crear sus propios conjuntos de tarjetas de vocabulario o bien practicar con las que ya están predefinidas.

Páginas web como Lingohut ofrecen a los alumnos la posibilidad de practicar el vocabulario básico en una gran variedad de combinaciones lingüísticas. Con una búsqueda rápida, encontrarás muchos otras páginas similares a ésta. Para practicar vocabulario y otras destrezas lingüísticas de manera más lúdica, podemos recurrir a Kahoot, a la que los alumnos pueden jugar con sus teléfonos móviles, ya sea en vivo en clase con sus compañeros o más tarde en casa a modo de tarea. En ella, puedes crear tus propios juegos o elegir entre una amplia gama de juegos creados por otros usuarios. Otras herramientas similares son Mentimeter and Baamboozle, que ofrecen posibilidades de juego para que los alumnos trabajen en equipo.

Wordwall ofrece una amplia gama de plantillas (a la izquierda) de juegos para practicar el vocabulario, o para aleatorizar las indicaciones. (Puedes hacer un máximo de 5 recursos en la versión gratuita). Por ejemplo, puedes ocultar las preguntas dentro de cajas virtuales, o practicar el vocabulario con juegos de parejas o del estilo del ahorcado. También hay muchos conjuntos de recursos de aprendizaje hechos por otros profesores.

STUDY

 Flashcards

 Learn

 Write

 Spell

 Test

Play

 Match

 Gravity

 Match up Drag and drop each keyword next to its definition.	 Quiz A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.	 Random wheel Spin the wheel to see which item comes up next.
 Missing word A close activity where you drag and drop words into blank spaces within a text.	 Group sort Drag and drop each item into its correct group.	 Unjumble Drag and drop words to rearrange each sentence into its correct order.
 Matching pairs Tap a pair of items at a time to reveal if they are a match.	 Find the match Tap the matching answer to eliminate it. Repeat until all answers are gone.	 Random cards Deal out cards at random from a shuffled deck.
 Open the box Tap each box in turn to open them up and reveal the item inside.	 Anagram Drag the letters into their correct positions to unscramble the word or phrase.	 Labelled diagram Drag and drop the pins to their correct place on the image.
 Gameshow quiz A multiple choice quiz with time pressure, lifelines and a bonus round.	 Crossword Use the clues to solve the crossword. Tap on a word and type in the answer.	 Whack-a-mole Moles appear one at a time, hit only the correct ones to win.
 Maze chase Run to the correct answer zone, whilst avoiding the enemies.	 Balloon pop Pop the balloons to drop each keyword onto its matching definition.	 Airplane Use touch or keyboard to fly into the correct answers and avoid the wrong ones.



Los juegos tradicionales para practicar vocabulario también se pueden utilizar en el entorno online.

Los alumnos pueden jugar al ahorcado o al Pictionary en una pizarra compartida en Zoom o hacer mímica delante de la cámara para que sus compañeros adivinen qué quiere decir. También puedes jugar al bingo: muestra a los alumnos imágenes para que los alumnos tachen en sus cartones de bingo la palabra que representa la imagen o, por ejemplo, repasa gramática haciendo que relacionen los pronombres con sus terminaciones verbales. Asimismo, puedes poner en práctica la formación de oraciones interrogativas proponiendo en tu clase online el juego de las 20 Preguntas.

3. MÁS LUDIFICACIÓN A TRAVÉS DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES

Otras plataformas para crear juegos o encontrar otros ya creados son h5p , educaplay , Gimkit y Quizizz.

Hacer que los alumnos giren una **ruleta** para decidir a quién le toca hablar, elegir un verbo que ha de usarse en un tiempo determinado, determinar palabras que se han de traducir o darles indicaciones al azar para que creen una historia es otra posibilidad de actividad lúdica. Además de la ruleta de Wordwall (véase más arriba), entre las ruletas online gratuitas y fáciles de usar se encuentran: Wheel Decide y Wheel of Names.

También puedes hacer que los alumnos practiquen la lengua que estén aprendiendo mediante la **narración interactiva de historias**. Partiendo de una idea generada al azar (véanse más arriba algunas herramientas para la aleatorización), por turnos, cada alumno añadirá una frase a la historia, ya sea oralmente o por escrito, por ejemplo, en un documento compartido de Google. También puedes utilizar datos de historias, reales u online, (por ejemplo <https://www.eslkidsgames.com/esl-story-dice-online> o <https://davebirss.com/storydice/9dice.html>) para generar las indicaciones de la historia de manera aleatoria.

Las clases online son también un entorno excelente para utilizar **actividades de rellenar huecos**, ya que es más difícil que los alumnos puedan comparar las respuestas entre ellos. Organiza a tus alumnos por parejas y facilítales listas de vocabulario u oraciones parcialmente incompletas, en las que deberán, por ejemplo, adivinar por turnos el significado de palabras nuevas o dar un final razonable a una oración, mientras el compañero verifica la respuesta correcta en sus apuntes. Otra posibilidad es que un alumno describa un dibujo para que el otro lo represente o explícales cómo hacer una figura sencilla de origami a partir de un esquema que tendrán delante.

Cuando estás dando una clase online, puedes aprovechar el hecho de que los alumnos estén dispersos en su propia casa o entorno de aprendizaje para realizar **actividades que pongan en práctica su expresión oral (o escrita)**: pídeles, por ejemplo, que describan el tiempo que hace en el lugar donde se encuentran, cinco cosas que tienen en su escritorio o lo que pueden ver por la ventana. Si fuese posible, invítales a que os hagan un tour por su habitación, casa o incluso por el vecindario y que hablen de lo que pueden ver. Estas actividades pueden funcionar con alumnos de cualquier nivel y son útiles para trasladar el idioma que están aprendiendo al mundo real del alumno.

Hasta aquí las ideas para hacer uso de juegos en una clase online de idiomas y para trasladar el mundo del alumno al aula. No obstante, nuestro siguiente apartado aborda el tema de cómo hacer uso del mundo real en la enseñanza idiomas.

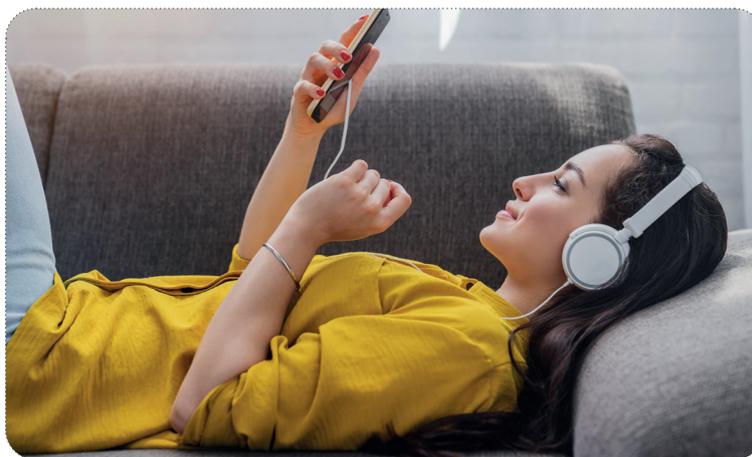
6.4 Llevar el mundo real al aula de idiomas

Las herramientas digitales permiten ir más allá del libro de texto y de otros materiales de curso para introducir en el aula materiales de la vida real. Además, no solo permiten a los alumnos practicar sus habilidades lingüísticas utilizando materiales reales, sino que también pueden proporcionar una visión de la cultura que se esté estudiando y ayudan a sacar el idioma de las páginas del libro para darle la vida.

Las herramientas digitales te permiten acercar a tus alumnos a diferentes acentos y hacer que practiquen su comprensión auditiva a través de canciones, poemas y vídeos, por ejemplo. También puedes hacer que lean periódicos o libros en la lengua que corresponda para que desarrollen sus habilidades de lectura o fomentar el desarrollo sus habilidades de escritura y expresión oral mediante la interacción en las clases online con visitantes o compañeros que hablen la lengua que están estudiando.

1. UTILIZAR CANCIONES PARA LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS

A la mayoría de la gente le gusta escuchar música en su tiempo libre, así que no es de extrañar que tus alumnos también disfruten escuchando canciones en sus clases de idiomas. La música puede estimular los sentidos y las emociones, facilitando así el aprendizaje. Además, las canciones pueden suponer una ruptura temporal del aprendizaje formal y permiten a los alumnos experimentar de alguna manera la cultura de la lengua que están aprendiendo. Escuchar canciones es también una forma agradable de familiarizarse con los ritmos de la lengua en cuestión, así como con el vocabulario y las formas gramaticales.



Escuchar las **canciones de aprendizaje** que se utilizan para enseñar a los hablantes nativos conceptos como los colores o los nombres de los animales puede resultar beneficioso para aquellos alumnos de corta edad y jóvenes, especialmente cuando van acompañadas de un refuerzo visual en forma de vídeo o de coreografía. (Es posible que tengas que persuadir a algunos alumnos de más edad para que participen en este tipo de actividades, por lo que, por ejemplo, tendrás que crear una atmósfera positiva y no amenazante en la clase antes de pedirles interpreten la coreografía de una canción).



Pide a los alumnos que realicen actividades sencillas de emparejamiento, ordenación o rellenado de huecos mientras escuchan las canciones o que intenten adivinar las respuestas de antemano. También puedes fomentar una Respuesta Física Total en el aula, pidiendo a los alumnos, por ejemplo, que se pongan de pie o hagan un gesto concreto cuando escuchen una determinada palabra o tipo de palabra o incluso, si consideras que puede funcionar con tus alumnos, puedes pedirles que canten y participen con acciones.

Buscando en Internet podrás encontrar vídeos que sean apropiados, así como material didáctico ya creado: busca canciones de aprendizaje y material dirigido a jóvenes estudiantes del país de referencia.

A los alumnos más avanzados les puedes pedir que escuchen canciones de artistas famosos que cantan en la lengua que están aprendiendo. Hay muchas páginas web que contienen las letras de las canciones, pero revísalas antes de pasárselas a tus alumnos, ya que no siempre son 100% fiables. Estos alumnos pueden realizar las mismas actividades básicas ya mencionadas o bien puedes pedirles que hagan un trabajo más elaborado, como recabar vocabulario nuevo, identificar formas gramaticales o responder a preguntas de comprensión sobre el texto. También se le puede dar la vuelta a la clase pidiendo a los alumnos que sean ellos los que elijan las canciones y creen actividades para sus compañeros.



Entre las páginas web en las que puedes encontrar letras de las canciones en muchos idiomas, junto con los enlaces al audio correspondiente, se incluyen: <http://www.lyrics.com> y <http://www.songlyrics.com>.

<https://lyricstraining.com/en> (también disponible como aplicación) tiene actividades a diferentes niveles relacionadas con una serie de canciones. Echa un vistazo para hacerte una idea del tipo de actividades disponibles.

Anima a tus alumnos a que escuchen canciones en la lengua que están estudiando también **fuera de clase**: pueden hacer o encontrar listas de reproducción en Internet de canciones de artistas o géneros que les gusten para adquirir el hábito de escucharlas y, mejor aún, de cantarlas, mientras hacen otras cosas. Asimismo, como profesor, también puedes recomendarles artistas y/o listas de reproducción que consideres adecuados para ellos y así ayudarles a dar el primer paso.



Otra opción es utilizar **poemas** en la enseñanza de idiomas, ya que tanto los más pequeños como los alumnos jóvenes se beneficiarían de las rimas infantiles, mientras que los alumnos más avanzados podrían leer poemas escritos por poetas locales. Referente a las actividades, puedes utilizar los mismos tipos que se han mencionado anteriormente para las canciones.

Puedes encontrar online muchos poemas y rimas infantiles, con las piezas interpretadas en forma de vídeos o grabaciones. En este sentido, Lyrikline permite escuchar a los poetas leyendo su propia obra en voz alta, junto con el texto y algunas traducciones.

2. OTRAS FUENTES DE AUDIO PARA LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS

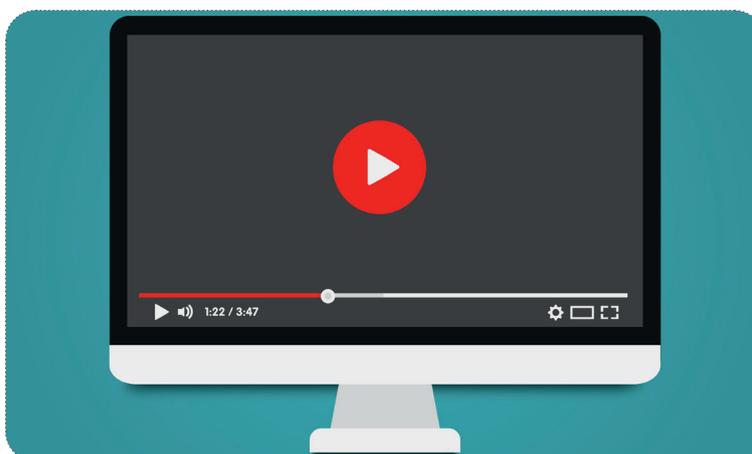
Escuchar la radio online permite a los alumnos escuchar la lengua que están estudiando tal y como se utiliza en las emisoras de radio de todo el mundo. Con Radio Garden (también disponible como aplicación), se puede girar un globo terráqueo online para encontrar emisoras de forma rápida y sencilla. Para darle una vuelta de tuerca a esto, Drive and Listen permite escuchar la radio local de diversas ciudades mientras se „conduce“ virtualmente por las calles a través de un vídeo, constituyendo así una buena manera de disfrutar de las vistas locales y los sonidos. Puedes invitar a tus alumnos a que busquen el idioma correspondiente en las señales o que se fijen en determinados rasgos culturales concretos del paisaje urbano.



3. UTILIZAR VÍDEOS PARA ENSEÑAR IDIOMAS

¿Qué mejor manera de atraer a los alumnos que mostrándoles un vídeo? Los vídeos no solo resultan interesantes y motivadores para los alumnos, sino que también ayudan a dar vida a un idioma de manera más eficaz que cualquier otra herramienta digital.

A través de la visualización de vídeos, los alumnos, además de exponerse a la lengua en sí misma, a menudo hablada por los lugareños, con sus propios acentos, sus formas no convencionales y sus expresiones coloquiales, también pueden acercarse a la cultura de un determinado lugar, ya que pueden observar el entorno y conocer la vida cotidiana, así como a la forma en que la gente se viste y se comunica.



Los documentales pueden ofrecer una visión más detallada y directa de la historia, la política, la gastronomía o la cultura de un país, mientras que los informativos sobre temas que los alumnos ya siguen en su lengua materna no sólo son más accesibles -al saber los alumnos ya algo sobre el tema que se trata-, sino que también pueden ofrecer una idea sobre las opiniones acerca de un tema en la cultura de destino.

Las referencias visuales ayudan a contextualizar el idioma y facilitan que los alumnos se hagan una idea de lo que ocurre, aunque no reconozcan todas las palabras que escuchen. Por ello, los vídeos son ideales para practicar las habilidades de comprensión, a la vez que pueden ser utilizados como estímulo para otras actividades. A continuación se describen algunas de ellas, aunque hay muchas otras posibles.

Los vídeos pueden tanto verse en directo en el aula, como ser utilizados para el modelo de clase invertida: pide a tus alumnos que vean un vídeo por su cuenta antes de la clase (puedes acompañarlo de ejercicios de comprensión o de otro tipo, si procede) para luego hacer un debate en clase o un juego de rol.



¿Dónde encontrar vídeos?

La mayor plataforma de vídeos es, con diferencia, YouTube, que ofrece una amplia gama de vídeos en diferentes idiomas, a diferentes niveles y sobre diferentes temas. Algunos han sido elaborados por profesores de idiomas experimentados y se dirigen especialmente a la enseñanza de idiomas, aunque la mayoría son publicados por personas comunes, que utilizan un lenguaje coloquial. Esto tiene su lado bueno y su lado malo, ya que a menudo el problema está en encontrar el vídeo adecuado entre los millones que hay disponibles. (A continuación tienes algunos consejos para lograrlo).

Open Culture contiene enlaces a muchas páginas web y cursos online de idiomas.

Las charlas TED y TED-Ed también ofrecen una amplia gama de vídeos, a diferentes niveles y sobre muchos temas diferentes. Se pueden buscar charlas TED en un idioma en concreto y, a menudo, hay transcripciones y subtítulos en diferentes idiomas, lo cual facilita el seguimiento por parte de los alumnos. Los contenidos de TED-Ed están en su mayoría en inglés, con subtítulos en muchos otros idiomas; y con material didáctico que los acompaña para ahorrarte el tiempo de preparación de dicho material.

Un nuevo integrante en la escena del vídeo es TikTok, que se caracteriza por los breves contenidos (máximo 3 minutos) que crean sus usuarios. A pesar de que la calidad puede variar, algunos usuarios crean vídeos relativos a la enseñanza de idiomas. Como es probable que tus alumnos pasen gran parte de su tiempo en esta red social, puede ser un canal que te merezca la pena investigar con fines didácticos. Otra opción con mucho contenido visual generado por sus usuarios es Instagram.

Encontrar vídeos útiles

Para encontrar vídeos de aprendizaje de idiomas en YouTube, escribe „easy (French)“ en el cuadro de búsqueda y se te mostrará una colección de vídeos dirigidos específicamente a estudiantes de idiomas. También puedes encontrar vídeos para poner en práctica conceptos básicos buscando el tema y acompañándolo de la palabra „niños“ en la lengua que corresponda, por ejemplo, introduce „couleurs enfants“ para practicar vocabulario de los colores en francés. Una vez que hayas encontrado un vídeo que te pueda resultar útil, añádelo a una lista de reproducción para poder encontrarlo de nuevo fácilmente. También puedes suscribirte a los canales de los creadores de contenidos que creen vídeos que te puedan resultar adecuados.

Encontrar vídeos más generales publicados en el idioma que te interese puede ser más difícil. Para obtener unos resultados de búsqueda que sean útiles, utiliza la lengua en la que estés buscando los vídeos a la hora de introducir los términos de búsqueda en YouTube. Busca recomendaciones en el material didáctico y en blogs de profesores, así como pide sugerencias a otros docentes. Los alumnos, en ocasiones, también pueden darte alguna aportación útil.

Elegir vídeos

Duración. Es posible que tus alumnos necesiten ver un vídeo varias veces para sacarle el máximo partido, así que intenta encontrar vídeos cortos y concretos o bien selecciona fragmentos de otros vídeos más largos. La duración máxima recomendada es de **3 a 5 minutos**.

Temas. Reproduce vídeos en clase relacionados con temas que tus alumnos ya hayan estudiado o que se vayan a tratar en el curso. También puedes elegir vídeos sobre temas que sepas que son de interés para tus alumnos o bien un vídeo divertido para calentar motores o cambiar el ritmo de la clase. Al hacer que los alumnos se centren en el contenido del vídeo antes que en la lengua en sí, estás contribuyendo a aumentar su motivación y a demostrar que la lengua que están estudiando puede utilizarse con fines lúdicos, además de simplemente para aprenderla.

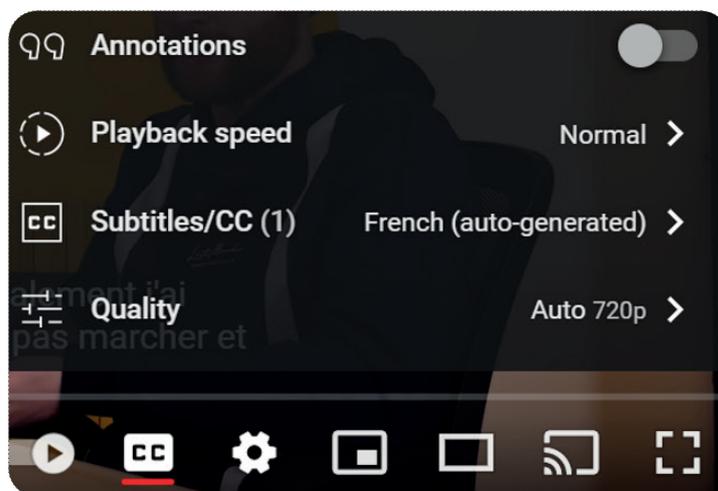
Visualiza siempre el vídeo completo antes de utilizarlo en clase:

- Comprueba que es apropiado para tu clase, tanto desde el punto de vista lingüístico como del contenido.
- Asegúrate de que la calidad del sonido y de la imagen es buena.
- Comprueba, en la medida de lo posible, que no se incluye material sin licencia de derechos de autor. (Normalmente, los vídeos de canales „oficiales“, como los de las entidades de formación de idiomas apoyadas por el gobierno, como el British Council o el Goethe Institut; o de las agencias de noticias están libres de problemas de derechos de autor, al igual que los vídeos que no contienen bandas sonoras de música).

Reproducir vídeos

Reproduce los vídeos a pantalla completa para lograr una experiencia más envolvente y evitar así distracciones por las vistas previas de otros vídeos que aparecen en la barra lateral. Antes de compartirlo en una clase online, asegúrate de haber activado el uso compartido del sonido y de haber optimizado el vídeo.

Mediante la configuración de la velocidad de reproducción del vídeo, puedes **ajustar el nivel de dificultad** para que se adapte a tus alumnos. De este modo, puedes, por ejemplo, ralentizar ligeramente la reproducción para que sea más fácil captar lo que se dice. La configuración de la velocidad de reproducción suele encontrarse haciendo clic en el icono del engranaje (el tercero por la izquierda que puedes ver en la siguiente captura de pantalla de YouTube).



Utiliza subtítulos. Se ha demostrado que los vídeos subtítulados son mucho más eficaces en la enseñanza de idiomas que los que no están subtítulados. Los subtítulos en la lengua que se está estudiando permiten a los alumnos extraer un significado adicional, ya que pueden leer además de escuchar. Asimismo, también es posible disponer de una traducción paralela en la lengua nativa de los alumnos. Los vídeos de TED ofrecen subtítulos tanto en la lengua en la que se emiten como en muchas otras. YouTube ofrece subtítulos generados automáticamente (CC), con una calidad variable, pero que mejora constantemente. En los vídeos en „idioma fácil“, los subtítulos se generan automáticamente tanto en el idioma de nativo como en inglés.

Incorporar tus propias preguntas a los vídeos. Existen una serie de herramientas que te permiten añadir preguntas de comprensión o de cualquier otro tipo a los vídeos para que tus alumnos puedan responderlas mientras los ven. De este modo, pueden, por ejemplo, evaluar su comprensión general, hacer ejercicios de rellenado de huecos o centrarse en determinados puntos de vocabulario o de gramática. La mayoría de estas herramientas requieren una suscripción, aunque algunas también ofrecen un servicio gratuito con limitaciones por si no quieres pagar una licencia completa o por si quiere probarla antes de comprometerte. Algunas herramientas son: EDpuzzle, PlayPosit o h5p.

Si no quieres utilizar estas herramientas, puedes, por supuesto, poner tus preguntas a disposición de los alumnos de otra manera, como por ejemplo en una hoja de trabajo interactiva, en un formulario de Google o simplemente en una hoja de trabajo descargable que los alumnos tendrán que completar.

Vídeos de comprensión

Una forma de hacer que tus alumnos trabajen su capacidad de comprensión es ver un vídeo en la lengua que están aprendiendo, ya que los elementos visuales sirven para ayudarles a interpretar lo que está pasando. Si además se habilitan los subtítulos u otros mecanismos, se facilitará aún más la comprensión.

Actividades de comprensión: Puedes pedir a los alumnos que vean el vídeo varias veces y que cada vez se centren en elementos diferentes. A continuación tienes algunas actividades para ello:

1. Primera impresión: Los alumnos verán el vídeo sin subtítulos y tratarán de entender lo que está pasando. Anímalos a que pasen por alto las palabras que no conocen para que puedan centrarse en la comprensión del contexto. Si quieres, proponles algunas preguntas generales y/o cuestiones en las que han de fijarse para luego exponerlas de manera oral o por escrito.
2. Ver el vídeo con subtítulos: Los alumnos volverán a verlo, pero esta vez con los subtítulos activados en la lengua que estén aprendiendo. De este modo, ahora podrán comprobar su comprensión y responder a preguntas un poco más específicas. Si los subtítulos estuvieran disponibles en su propia lengua, podrán volver a ver el vídeo y comprobar así si su comprensión inicial era correcta.
3. Ejercicios de comprensión: Dependiendo del nivel de la clase, las preguntas pueden ir desde las más sencillas para simplemente comprobar la comprensión general hasta las más profundas para hacer un análisis. Si quieres reemplazar las típicas preguntas de comprensión, puedes pedir a tus alumnos que elaboren un „informe policial“ más detallado en un documento compartido. Por ejemplo, pídeles que hagan un resumen detallado de lo que creen que ha ocurrido en el vídeo y que demás alumnos den su opinión. Al final de la clase, proporciónales la transcripción y da a los alumnos la oportunidad de corregir sus respuestas.

Videos y destrezas orales

También puedes utilizar vídeos como estímulo para realizar diversas actividades de expresión oral. Algunos ejemplos son:

1. **Predicción:** Puedes utilizar anuncios o tráilers de películas o series de televisión, ya que suelen ser breves, con imágenes llamativas y un lenguaje oral reducido, resultando así adecuados incluso para alumnos no muy avanzados. Los alumnos verán el tráiler y para luego comentar sus predicciones: qué ocurre en la película/serie, quiénes son los personajes principales, qué ocurre al final. También pueden comentar su opinión sobre la película/serie de televisión y los actores.
2. **Predicción a través del sonido:** A modo de alternativa, puedes buscar un vídeo con fuertes efectos sonoros y reproducirlo un par de veces, pero sin mostrar la imagen. Luego, pide a tus alumnos que adivinen lo que está ocurriendo, pero basándose solo en los sonidos. Esto les permitirá practicar vocabulario para hablar de sonidos, así como los verbos modales de predicción. Finalmente, deja que vean el vídeo con imagen para comprobar si lo han hecho bien.
3. **Sólo imagen:**
 - a) Reproduce el vídeo sin sonido y pide a los alumnos que adivinen lo que dicen los personajes (ya sea verbalmente o por escrito).
 - b) Por parejas y también con el vídeo sin sonido, uno de los dos alumnos se sentará de espaldas a la pantalla, mientras que el otro describe lo que sucede. En modalidad online, solo el alumno que hace la descripción verá el vídeo en su dispositivo y el otro debe escuchar su descripción.
 - c) Busca vídeos sin palabras y pide a tus alumnos que aporten un texto o diálogo que acompañe a los vídeos.

Otras formas de usar vídeos

1. **Práctica de vocabulario:** Pide a los alumnos que escuchen las palabras que reconocen y que las anoten. Luego, dales algunas palabras nuevas para que las escuchen. ¿Pueden adivinar el significado por el contexto?
2. **Pronunciación:** Invita a tus alumnos a que escuchen el tono, la cadencia y la pronunciación de algunas palabras. Pídeles pausen el vídeo y que las repitan por ellos mismos, intentando mantener el mismo ritmo y la misma entonación.
3. **Estimularlos para que sigan trabajando:** Pide a los alumnos que investiguen más a fondo sobre un tema relacionado con el vídeo y utilizando fuentes en la lengua que están aprendiendo. Luego, por ejemplo, podrían elaborar una presentación y exponerla a la clase.



Si tus alumnos suelen ver vídeos en su tiempo libre, anímalos, por ejemplo, a que configuren la interfaz de la plataforma de aprendizaje o la de su correo electrónico en la lengua que están aprendiendo. También puedes sugerirles que lean secciones de comentarios para ver cómo se comunican los hablantes nativos o que practiquen su expresión escrita en la lengua que corresponda escribiendo sus propios comentarios.

3. ENSEÑANZAR CON MATERIALES ONLINE DE COMPRENSIÓN LECTORA

Leer sobre la vida real en la lengua que se está estudiando una buena manera de darle vida al idioma y conocer la cultura de un determinado lugar. Para ello, el mundo digital nos ofrece la posibilidad de acceder a publicaciones y materiales que serían imposibles de encontrar a nivel local, así que ¿Por qué no utilizarlos?

Libros online

Los libros online ofrecen a los alumnos la posibilidad de leer una gran variedad de textos originales en una determinada lengua. Una de sus ventajas es que, en muchas ocasiones, los lectores aprenden el significado de palabras que le eran desconocidas hasta ese momento por el contexto, sin tener que recurrir a un diccionario, lo cual contribuye a que la lectura en una lengua extranjera sea más fluida y ayude a adquirir fluidez.



Actualmente muchas bibliotecas ofrecen la posibilidad de tomar prestados libros y revistas digitales en diferentes idiomas sin ningún coste a través de aplicaciones como Overdrive y Libby. Cada vez son más las páginas web que permiten acceder a libros online: entre ellas están el Proyecto Gutenberg (copias en PFD de libros, en su mayoría antiguos, que ya no están protegidos por derechos de autor) y la Biblioteca Infantil Internacional (PDFs de libros infantiles, en su mayoría antiguos y en muchos idiomas). Storyline Online, por su parte, ofrece vídeos de personajes famosos que leen libros ilustrados en voz alta. La mayoría son libros en inglés, aunque también hay algunos en español.

Duolingo para Escuelas también permite asignar textos cortos calificados a modo de tareas de lectura, entre los que se incluyen ejercicios de comprensión y otros. No obstante, hay que tener en cuenta que todos los alumnos deben tener sus propias cuentas individuales de Duolingo. Más información en: <https://blog.duolingo.com/duolingo-for-schools/>

Elegir libros del nivel adecuado, puede ayudar a los alumnos a ampliar tanto su vocabulario como su capacidad de comprensión. Los libros para niños, con refuerzo de imágenes y textos relativamente sencillos, son especialmente adecuados para los estudiantes de idiomas de nivel principiante. Asimismo, puedes buscar libros de lectura fácil, con el texto simplificado y vocabulario adicional y/o ejercicios. Mientras tanto, los alumnos más avanzados pueden disfrutar de la lectura de textos de escritores nativos en la lengua original.

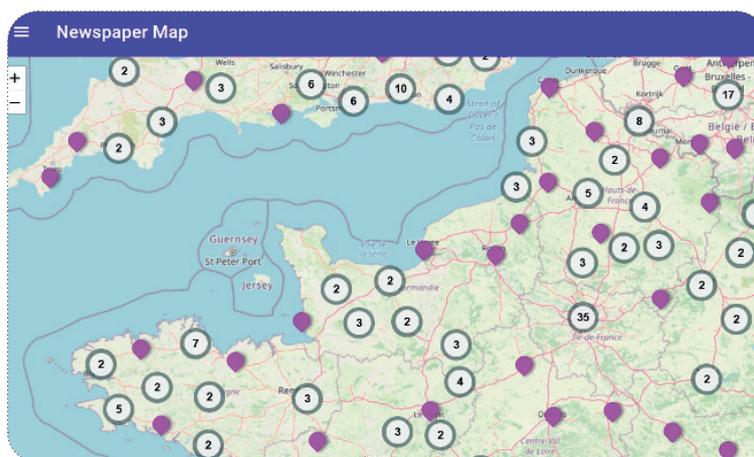
Los libros digitales pueden utilizarse para llevar a cabo las mismas actividades que con los físicos, por ejemplo, ejercicios de comprensión, adquisición de vocabulario o estudio de puntos gramaticales concretos. Las respuestas se pueden recoger mediante las tradicionales hojas de trabajo o las digitales. Los lectores de nivel más avanzado, por su parte, podrán debatir sobre un libro o una historia breve que hayan leído todos, ya sea en directo o en un hilo de debate online. Cuando todos los alumnos tengan que leer un libro y se disponga de un número limitado de ejemplares, se puede compartir el libro en la pantalla y pedir a los alumnos que respondan a las preguntas oralmente o por escrito. Por ejemplo, se les puede pedir que comenten las imágenes o que predigan lo que ocurrirá a continuación. Para recopilar sus respuestas, puedes utilizar Padlet (tratado con más detalle en la unidad 4 *Herramientas digitales y online*) o el chat de la aplicación que utilices para impartir tu clase online.

También puedes utilizar los libros online como estímulo para que los alumnos elaboren sus propias aportaciones digitales. Por ejemplo, pídeles que se graben leyendo una parte del texto en voz alta, que se graben hablando del libro o que hagan una reseña, un póster o un dibujo inspirados en el libro. (Encontrará algunas buenas herramientas para estas actividades en el apartado 5 de esta unidad).

Periódicos online

Los periódicos no sólo ofrecen a los alumnos la posibilidad de leer noticias actuales en la lengua que están aprendiendo, sino que también les proporcionan una visión de esa cultura, de sus inquietudes y de sus actitudes ante otras cuestiones contemporáneas más amplias.

Puedes acceder a una amplia gama de periódicos online en muchos idiomas a través de páginas web como: <https://onlinenewspapers.com/index.shtml> (lista) o <https://newspapermap.com/> (abajo).



Para aquellos alumnos con menor nivel, puedes elegir un artículo sobre un tema de actualidad, enseñar previamente el vocabulario y hacer preguntas de comprensión para, más tarde, utilizarlo como base para un debate o una actividad de comprensión escrita, mientras que los alumnos más avanzados podrían elegir un artículo que les resulte interesante e informar al resto de la clase sobre lo que han leído. Anímalos a recabar vocabulario nuevo y/o expresiones coloquiales a medida que vayan avanzando. También puedes pedir a tus alumnos que analicen cómo se publica la misma noticia en periódicos de distintas partes del mundo y que reflexionen sobre las posibles diferencias culturales que ello revela.

4. INTERACCIÓN CON PERSONAS REALES

Utiliza las herramientas digitales de reunión (por ejemplo, Zoom, Google Meet, etc.) para invitar a la clase a hablantes de la lengua que estén estudiando tus alumnos y así darles la oportunidad de interactuar directamente con ellos. Puedes invitar, por ejemplo, a tus contactos en el extranjero y pueden ser hablantes nativos o bien hablantes de segunda lengua que se sientan seguros a la hora de usarla. En el caso de alumnos menos avanzados, comenta los temas con antelación y limita el debate a aquellos temas que hayan tratado recientemente, mientras que, con los alumnos más avanzados, la interacción puede ser más espontánea.

Para ver un ejemplo práctico de cómo funciona, consulta la información sobre Babel World Tour en nuestras Fichas de Buenas Prácticas, o lee el artículo en <https://www.fit4digiline.eu/it/babel-world-tour/>.

Para una interacción a más largo plazo, puedes utilizar los portales de eTwinning (por ejemplo, el portal de Erasmus+ para centros escolares en Europa: <https://www.etwinning.net/en/pub/index.htm>, o portales más globales como epals) para encontrar grupos de alumnos de edad y nivel similar con los que organizar intercambios regulares. Los alumnos podrán reunirse online en directo y/o intercambiar material (cartas, fotos, vídeos, presentaciones...) de forma asíncrona sobre temas previamente acordados y de interés mutuo. Los alumnos de menor nivel podrían, por ejemplo, presentar a su familia, hablar del tiempo o de su localidad, mientras que, con los alumnos más avanzados, ¡El cielo es el límite!



Las plataformas de retransmisiones en directo, como <https://www.heygo.com/>, ofrecen a los espectadores la posibilidad de visitar lugares y vivir acontecimientos culturales en directo con un guía local, a la vez que pueden chatear con el guía (y con otros espectadores) en el idioma que corresponda.

También puedes buscar otras iniciativas de carácter local, como ésta en Francia, que ofrece a los alumnos la oportunidad de practicar sus habilidades lingüísticas en francés con personas mayores que están solas.

6.5 Motivar a los alumnos en una clase de idiomas: proporcionales herramientas digitales para que creen su propio material

Hacer que los alumnos hagan un uso activo de la lengua que están aprendiendo les demuestra que es algo que va más allá de una simple asignatura que tienen que estudiar, una herramienta que pueden utilizar en la vida real. Al proporcionar a tus alumnos medios digitales para que creen su propio material en la lengua que están aprendiendo, puedes favorecer que su sensación de triunfo, de motivación y entusiasmo aumenten. Asimismo, también puedes pedirles que recopilen sus contenidos favoritos en una carpeta digital, para que puedan ver cuánto han aprendido a lo largo el curso o para demostrar más adelante sus habilidades lingüísticas.

Las herramientas de publicación digital pueden permitir elaborar sin apenas problemas impresionantes trabajos visuales en el idioma que están aprendiendo, incluso a los más principiantes. Otra forma de interactuar con los profesores y compañeros en la lengua que corresponda es a través de audios y vídeos e incluso pueden convertirse ellos mismos en profesores al crear materiales y juegos para sus compañeros.

Aquí tienes algunos ejemplos de nuestras herramientas favoritas:

1 HERRAMIENTAS DE PUBLICACIÓN

Utiliza **galerías de estilos de texto** para animar a los alumnos a que recopilen vocabulario o formas gramaticales sencillas (por ejemplo, verbos en pasado), ya sea de forma individual o en grupo. Los trabajos podrán ser visualizados en formatos que resulten atractivos, descargarse para exponerlos en el aula o guardarse para que sirvan de rápido recordatorio visual de lo que se ha estudiado. Algunas páginas útiles para ello son WordArt y WordClouds o AnswerGarden.



Cuando los alumnos de primaria estén estudiando vocabulario sobre los medios de transporte en inglés, pueden hacer una lluvia de ideas de palabras relacionadas en WordClouds (enlace más arriba) y luego elegir una plantilla a través de la cual se muestren dichas palabras.



Para estimular las habilidades lingüísticas de tus alumnos, puedes pedirles que elaboren su propia **portada de periódico** o un **informativo de noticias de televisión** en la lengua que estén aprendiendo. Páginas como <https://newspaper.jaguarpaw.co.uk/> (para el periódico) o <https://www.breakyourownnews.com/> (para el informativo) permiten incluso a los más inexpertos crear productos con un aspecto sorprendente con tan solo unas pocas palabras o frases, mientras que los alumnos más avanzados pueden ir mucho más allá.



Para realizar trabajos más elaborados, los alumnos pueden trabajar con herramientas de publicación como Canva, en la que pueden crear una amplia gama de documentos de aspecto atractivo combinando los formatos establecidos en la plataforma con una amplia variedad de elementos visuales. Podrían, por ejemplo, elaborar un menú para practicar vocabulario relacionado con la comida, escribir sobre sus aficiones (imagen inferior) o practicar vocabulario sobre la ciudad y los viajes elaborando una guía sobre su localidad. Asimismo, los alumnos más aventajados pueden utilizar Canva para elaborar trabajos más complejos, como reseñas de libros, críticas de películas, páginas de revistas, etc.

Glogster permite hacer proyectos aún más ambiciosos, ya que los alumnos podrán incorporar vídeo, audio y texto a sus carteles digitales, además tener a su disposición una gran biblioteca de carteles ya creados para explorar.



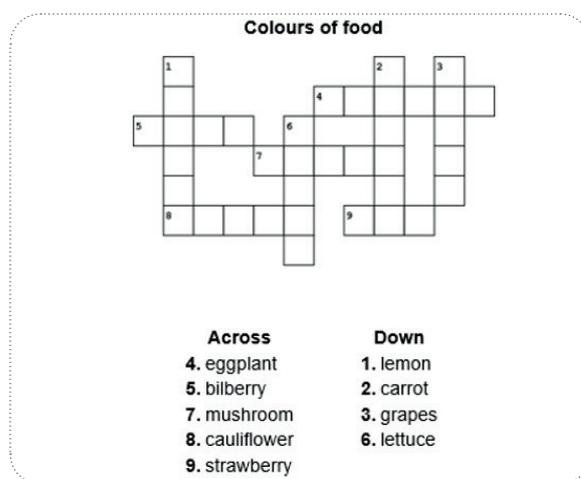
Crear dibujos animados

Mediante sencillas herramientas online de creación de dibujos animados, como MakeBeliefsComix y Pixton, los alumnos pueden practicar la lengua que están aprendiendo a través de la narración de historias. En los cuadros de texto tendrán espacio para utilizar formas narrativas, mientras que, en las burbujas de discurso, podrán emplear formas habladas. (Estas dos herramientas mencionadas requieren una cuenta de pago).



2. CREACIÓN DE ROMPECABEZAS

Convierte a tus alumnos en profesores pidiéndoles que creen rompecabezas para sus compañeros de clase utilizando generadores de rompecabezas online, como <https://crosswordlabs.com/> (crucigramas - abajo) o <https://thewordsearch.com/maker/> (sopas de letras). Pídeles que los elaboren para que sirvan de práctica de vocabulario o de conceptos gramaticales (los verbos irregulares en pasado, por ejemplo) y, luego, comparte los enlaces correspondientes para que los otros alumnos practiquen con el material que han creado sus compañeros.



3. GRABACIÓN DE AUDIOS Y VÍDEOS

Herramientas online sencillas como Vocaroo permiten a los alumnos grabarse a sí mismos y escucharse sin necesidad de registrarse para luego pueden su grabación contigo o a través de la una plataforma de aprendizaje. Los más principiantes pueden hablar sobre su familia o su comida favorita, mientras que los alumnos más avanzados podrían practicar el lenguaje persuasivo o exponer presentaciones formales, por ejemplo.

Asimismo, puedes pedir a tus alumnos que se graben a sí mismos hablando de un tema concreto en el idioma que estén estudiando. Para ello, además de sus propios teléfonos móviles, pueden utilizar herramientas como Adobe Express, que, aunque requiere registrarse, puede utilizarse de forma gratuita. Flipgrid permite que los alumnos puedan responder a una pregunta con un vídeo que luego se subirá al hilo de discusión, además de que podrán responder y comentar las aportaciones de otros alumnos.

6.6 Otras herramientas digitales útiles para la enseñanza de idiomas

Además de las ya mencionadas anteriormente, hay otras herramientas digitales que son útiles para las clases de idiomas. A continuación las examinaremos brevemente.

1. DICCIONARIOS ONLINE

Permiten a los alumnos encontrar fácilmente el significado de las palabras que no conocen y les ayudan a encontrar el vocabulario que necesitan para elaborar sus tareas. No obstante, en el caso de los alumnos de nivel más avanzado, es importante animarles a ir más allá de una simple traducción palabra por palabra y a examinar las palabras en su contexto.

Los diccionarios online como bab.la. Word Reference, linguee.com and Pons ofrecen una amplia gama de idiomas y ponen en contexto las palabras. Los diccionarios especialmente dirigidos a los hablantes nativos, por su parte, también pueden resultar muy útiles. Es importante que le dediques un poco de tiempo a buscar en Internet o que pidas recomendaciones a tus compañeros para encontrar el diccionario que mejor se adapte a los idiomas que impartes.



No obstante, no debes permitir que tus alumnos recurran en exceso a los diccionarios online, sino que tienes que animarlos a que intenten descifrar el significado de una palabra a partir del contexto. Invita a tus alumnos a que elaboren sus propias listas con el nuevo vocabulario que van aprendiendo utilizando Excel, Word o mediante notas en su teléfono. Asimismo, también pueden crear sus propios juegos de fichas digitales utilizando aplicaciones como Quizlet u otras que se han mencionado ya en el apartado 3.

También es buena idea alertarlos desde el principio sobre los peligros de confiar ciegamente en algunas herramientas de traducción online, como el traductor de Google, ya que no sólo se pierden la oportunidad de aprender el idioma por sí mismos, sino que la calidad de la traducción puede ser deficiente, especialmente cuando se trata de un idioma poco común. Pídele a tus alumnos que escriban una o dos frases en su lengua materna en el traductor, que las traduzcan a la lengua que correspondan y luego las vuelvan a traducir. ¿Tienen el mismo significado que las originales? Hay muchas páginas web en las que se exponen divertidos intentos fallidos de traducción, con los que puedes ilustrar algunos de los peligros que entraña confiar exclusivamente en la tecnología a la hora de traducir.



Invierte la clase: proporciona a los alumnos una lista de vocabulario que vayan a necesitar para la siguiente clase. Pídeles que busquen las palabras en un diccionario online en casa y que luego elaboren un rompecabezas, como por ejemplo un crucigrama o una sopa de letras, con dichas palabras y sus significados para que los compañeros lo resuelvan. En el apartado 5 encontrarás algunos ejemplos de herramientas que pueden ser útiles para ello.

2. APLICACIONES PARA APRENDER IDIOMAS

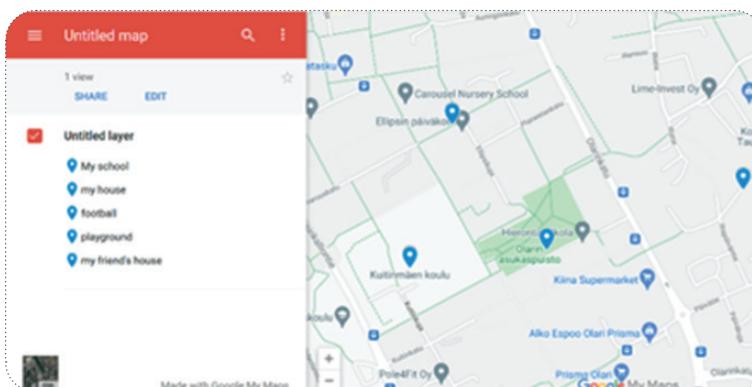
Aplicaciones como *Memrise*, *Babbel*, etc., suelen ser adecuadas para el aprendizaje de idiomas de manera autodidacta, pero no para las clases.

Duolingo for Schools, sin embargo, ofrece la posibilidad de que los profesores asignen actividades de una unidad de aprendizaje de Duolingo como tarea a aquellos alumnos que tengan su propia cuenta de Duolingo, e incluso se les puede pedir que lean historias, siempre que éstas estén disponibles en Duolingo en la lengua que estén estudiando.

3. HERRAMIENTAS DE GOOGLE

Además de ofrecer un espacio de clase y documentos colaborativos para que los alumnos los utilicen, **Google** también ofrece la posibilidad de explorar virtualmente el mundo donde se habla la lengua que corresponda. Los alumnos pueden utilizar Google Earth o Street View en Google Maps para recorrer las calles y observar el ambiente local: pídeles que busquen señales en el idioma tratado para ver hasta dónde pueden entender o que indiquen a sus compañeros cómo llegar de un lugar a otro.

En My maps, los alumnos pueden añadir sus propias notas en la lengua que estén estudiando a un mapa de su ciudad, que pueden ir, por ejemplo, desde simples etiquetas hasta explicaciones más detalladas de lo que se puede ver o hacer allí. También puedes pedir a los alumnos que investiguen y planifiquen un viaje por un país, que incluya, por ejemplo, lugares para visitar, comer y alojarse, así como la forma de desplazarse.



Con Google Arts and Culture, pueden explorar la cultura y los museos de un país: pídeles que elijan un objeto y que lean, hablen o escriban sobre él.

4. HERRAMIENTAS DE PRONUNCIACIÓN

También puedes pedir a tus alumnos que practiquen la pronunciación del vocabulario fuera de clase, haciendo uso, por ejemplo, de los numerosos diccionarios online incluyen audios sobre cómo pronunciar las palabras, incluso a veces con diferentes acentos (en inglés británico y americano, por ejemplo). Otras páginas web como Forvo y <https://www.howtopronounce.com/>, también permiten que los alumnos puedan escuchar las palabras pronunciadas por personas nativas con diferentes acentos.

Para una práctica más exhaustiva, puedes hacer uso de un laboratorio de idiomas online como Sanako Connect para que los alumnos escuchen y repitan ejemplos de palabras y frases o para grabarse a sí mismos hablando y enviar archivos de audio para que otros los comenten. Puedes encontrar más información sobre Sanako Connect en nuestras Fichas de Buenas Prácticas (disponibles en: <https://drive.google.com/drive/folders/1OTqE6lh2JunTG2XvLVusJpAgkTxrYk7o>).

5. OTRAS HERRAMIENTAS ÚTILES

Generadores de códigos QR como <https://www.the-qr-code-generator.com/> o <https://www.qr-code-generator.com/> permiten convertir rápidamente y de manera sencilla enlaces en códigos QR que los alumnos solo tendrán que escanear con su teléfono para ir a la web o a la tarea que designes.

Fichas interactivas: Live Worksheets site pone a tu disposición una serie de fichas interactivas listas para usar, en muchos idiomas y sobre muchos temas. En ella, tienes la opción de permitir que los alumnos comprueben las respuestas por sí mismos una vez que hayan completado una ficha o bien pedirles que te la envíen a ti. Por otro lado, con la ayuda de Genially puedes crear tus propias fichas de forma rápida y sencilla.

En la sección de recursos que encontrarás en el resumen de esta unidad, hallarás algunas recomendaciones de recursos gratuitos en diferentes idiomas.

6.7 Resumen

Así pues, hemos visto que las herramientas digitales ofrecen un amplio abanico de posibilidades para ayudarte y mejorar tus clases de idiomas, ya sean presenciales u online.

Empezamos viendo algunas de las consideraciones que deberías de tener en cuenta a la hora de buscar y valorar las herramientas que podrían adaptarse a tus necesidades.

A continuación, se ha analizado el importante papel que desempeñan los juegos en el aprendizaje de idiomas, proponiéndote algunas herramientas y técnicas que podrías utilizar para motivar a tus alumnos a practicar, repasar y utilizar la lengua que estén estudiando de forma divertida y no intimidatoria.

Como se ha visto, las herramientas digitales también permiten introducir el mundo real en el aula y, para ello, hemos examinado algunas fuentes de confianza en las que encontrar recursos de audio, vídeo y lectura, así como hemos hecho algunas sugerencias sobre cómo puedes utilizarlos con tus alumnos, además de haber analizado la posibilidad de utilizar herramientas digitales para crear vínculos entre los alumnos y personas reales de todo el mundo.

Proporcionar a los alumnos, incluso aun cuando tengan un conocimiento muy básico de la lengua que están aprendiendo, las herramientas necesarias para que creen materiales de aspecto profesional, contribuye a mejorar su confianza y motivación. De este modo, las herramientas digitales les permiten tanto elaborar elementos visuales atractivos de diversa índole como rompecabezas para que otros los resuelvan o grabar audios y vídeos de sí mismos utilizando el idioma que corresponda que pueden compartir fácilmente con contigo y/o con los otros alumnos.

Por último, se han analizado otras herramientas que resultan útiles para el aprendizaje de idiomas, como los diccionarios online, las herramientas de Google o algunas páginas web y herramientas para practicar la pronunciación. Los códigos QR, por su parte, te permiten compartir enlaces fácilmente con tus alumnos, mientras que las fichas interactivas -ya sean creadas por otros o por ti mismo- les ayudan a practicar sus habilidades y recibir feedback instantáneo.

Esperamos que esta unidad te haya aportado nuevas ideas para para mejorar tu enseñanza de idiomas utilizando herramientas digitales. ¡Anímate a probarlas!

<https://youtu.be/X60fyRzk6d8>

Más información:

Las Fichas de Buenas Prácticas y Recursos Útiles del proyecto Fit4DigiLinE ofrecen información más detallada sobre cómo utilizar algunas de las herramientas mencionadas aquí, además de otras. Puedes encontrarlas AQUÍ.

Además de las páginas web ya mencionadas, para la elaboración de esta unidad didáctica también hemos contado con los siguientes recursos.

- Games for Language Learning (2nd. Ed.) por Andrew Wright, David Betteridge y Michael Buckby. Cambridge University Press, 1984
- <https://www.techlearning.com/how-to/how-can-tiktok-be-used-in-the-classroom>
- <https://us.k-international.com/blog/13-of-the-best-places-to-learn-a-language-on-tiktok/>

Otros proyectos de Erasmus+ también han elaborado materiales para que los alumnos practiquen idiomas. Entre ellos se encuentra la aplicación City Quiz & Walk app, que permite a los usuarios visitar varias capitales y practicar idiomas como el finlandés, el portugués, el griego, el francés o el lituano. Asimismo, hay que habría que tener en cuenta también la aplicación Lango, que se publicará en breve.

Por último, os dejamos algunas de nuestras recomendaciones de recursos gratuitos en algunas lenguas extranjeras. (Esta lista se basa en las recomendaciones de nuestros socios que se dedican a la enseñanza: desde aquí les damos las gracias).

Inglés:

- Fichas sobre muchos temas, incluyendo el aprendizaje de lenguas extranjeras: Teaching Ideas
- Temas de conversación sobre diversos temas: All Things Topics
- Recursos de gramática: All Things Grammar
- English reference dictionary

Ruso:

- <https://kartaslov.ru/карта-слова/примеры/девушка>
- <https://kartaslov.ru>
- <http://www.gramota.ru>
- <https://dic.academic.ru>

Japonés:

- Japanese dictionary

7 E-Moderation: Tratar con los alumnos en modalidad online

7.1 Introducción

<https://youtu.be/lonnB57MM1c>

El paso de la enseñanza tradicional en aulas físicas al entorno online ha acarreado no sólo retos tecnológicos, sino también la inmersión en un entorno completamente nuevo en el que tanto los profesores como los alumnos deben interactuar entre sí a la vez que se adaptan a las nuevas necesidades y circunstancias del mundo de la enseñanza online.

En otras palabras, la enseñanza online no es igual que la enseñanza presencial en un aula por innumerables razones y los profesores deben reevaluar la forma en la que se comunican con los alumnos, establecen relaciones con ellos y los motivan.

El objetivo de esta unidad es abordar estas cuestiones y ayudar a los profesores a familiarizarse con los recursos digitales que tienen a su disposición, de modo que sean capaces de desarrollar las diferentes habilidades necesarias para lidiar con los alumnos cuando dan clases online.

En este sentido, el trato con los alumnos en una clase online puede dividirse en tres apartados principales:

- 1. Fase de aprendizaje 1: Comunicarse con los alumnos de forma eficaz y afectiva**
- 2. Fase de aprendizaje 2: Crear relaciones y confianza con los alumnos para que las clases les sean productivas**
- 3. Fase de aprendizaje 3: Motivar a los alumnos para que participen y tengan una actitud activa en la clase**

¿Qué aprenderás en esta unidad de aprendizaje?:

- Conocerás algunos de los principales recursos digitales que tienes a tu alcance para comunicarte los alumnos.
- Te familiarizarás tanto con la enseñanza afectiva como la escucha activa para mejorar la comunicación con los alumnos.
- Aprenderás lo que hay que tener en cuenta a la hora de utilizar las herramientas de videoconferencia o los chats de grupo: cómo funcionan estas herramientas y los posibles problemas que pueden surgir.
- Aprenderás nociones básicas sobre cómo establecer un protocolo de comunicación entre profesores y alumnos durante las clases y fuera de éstas en la formación online, además de cómo y cuándo utilizar adecuadamente la cámara y el micrófono.
- Aprenderás a cómo mostrarte de forma apropiada, por ejemplo, con una postura correcta; así como a cómo crear un entorno de clase que favorezca el aprendizaje, con un fondo y una iluminación adecuados.
- Aprenderás a cómo presentarte y a establecer la base para el desarrollo de la relación alumno<>profesor.
- Te familiarizarás con diversos métodos y actividades de creación de relaciones.
- Sabrás como fomentar el aprendizaje proactivo, por ejemplo, convirtiéndote en un moderador; y a demostrar la importancia de aprender por uno mismo para generar confianza y para que actividades o tareas realizadas de manera individual o fuera de clase den fruto.
- Te familiarizarás con diferentes escenarios de problemas de conducta en clases online y las posibles soluciones a los mismos. Por ejemplo, si el alumno se niega a poner la cámara. ¿Qué podría hacer?
- Tendrás nociones básicas sobre la inclusión para saber manejar las necesidades de aquellos alumnos más individualista a la hora de trabajar con ellos tanto en grupos como de manera individual en un ambiente que resulte emocionalmente seguro.
- Te familiarizarás con cómo usar tu propia voz y los gestos para mantener la dinámica de la clase. Por ejemplo, TPR (siglas en inglés de Total Physical Response o, lo que es lo mismo, Respuesta Física Total en español), ritmo y tono de voz, etc.
- Conocerás diferentes juegos y aplicaciones que tienes actualmente a tu disposición para aumentar el interés de tus alumnos en el material de clase. Por ejemplo, Kahoot!, Baamboozle, Wordwall, etc.
- Sabrás cómo incorporar a tus clases material que resulte visualmente estimulante, como imágenes o vídeos para acompañar al texto.
- Aprenderás a crear oportunidades para que tus alumnos apliquen los conocimientos que van adquiriendo a la vida real, demostrándoles así la utilidad del idioma que están aprendiendo fuera de la clase.
- Te familiarizarás con diferentes herramientas de evaluación automática, como por ejemplo los formularios de Google; y con cómo establecer un orden aleatorio en las preguntas que planteas a tus alumnos a fin de evitar que utilicen la misma información

7.2 Comunicarte con los alumnos

Recursos digitales para la comunicación con los alumnos

Hoy en día hay un sinnúmero de recursos digitales disponibles que permiten comunicarse e interactuar de forma dinámica con los alumnos. En este sentido, hay un par de tipos de herramientas de software que son claves al dar el salto hacia la enseñanza online a la hora de adaptarse a la enseñanza digital. Son herramientas que van mucho más allá del simple uso del correo electrónico y con las que quizá no se haya trabajado antes en una clase presencial. Por tanto, es esencial familiarizarse con estas herramientas para poder comunicarse de manera efectiva con los alumnos cuando se imparten clases online. Las primeras serían las herramientas de videoconferencia y, las segundas, los sistemas de gestión del aprendizaje. Con las herramientas de videoconferencia puedes comunicarte con los alumnos en tiempo real, mientras que, con los sistemas de gestión del aprendizaje, puedes hacerlo en diferido.

Herramientas de videoconferencia

Actualmente existen varias herramientas de videoconferencia, como Zoom, Microsoft Teams o Google Meet. Todas ellas tienen tanto una versión gratuita como una versión de pago. Esta última es la que utilizan la mayoría de las organizaciones tanto por las opciones avanzadas como por la capacidad de aulas, así como para evitar posibles problemas de seguridad no protegidos en las versiones gratuitas. *(Ver más sobre este último punto en la Unidad 11 de este curso: Seguridad y legislación informática)*



Cada herramienta de videoconferencia tiene sus propias ventajas e inconvenientes. Dependiendo de tus necesidades como profesor y, muchas veces, de tu presupuesto o del de la organización para la que trabajes, puedes elegir una u otra. Independientemente de esto, se necesita tiempo y experiencia para acostumbrarse al manejo de la herramienta de videoconferencia elegida para ser capaz, no sólo de comunicarse con los alumnos, sino también para crear un entorno dinámico en el aula online.

Vídeo introductorio sobre las herramientas que ofrece Zoom para la enseñanza:

https://www.youtube.com/embed/Xi6voxyc_rY?feature=oembed

LMS

LMS es el acrónimo de Learning Management System (en español, **Sistema de Gestión de Aprendizaje**). Estos sistemas están diseñados específicamente para y por instituciones superiores, como universidades acreditadas o escuelas de idiomas privadas, aunque hay otros que están disponibles para el público en general.



Learning Management System (Sistema de Gestión de Aprendizaje): “Un LMS es un software completo e integrado que apoya el desarrollo, la impartición, la evaluación y la administración de cursos de aprendizaje en modalidad presencial, mixtos u online. „

Para más información sobre este tema, consulta la Unidad 4 de este curso, Herramientas digitales y online.

Cada sistema de gestión del aprendizaje tiene sus propias características, aunque las funciones generales que ofrecen son las mismas, es decir, los profesores pueden diseñar cursos según sus necesidades para que los alumnos acceden a ellos y permiten a los alumnos comunicarse tanto con el profesor como con sus compañeros de clase durante toda la duración del curso.

Algunos de los principales sistemas de gestión del aprendizaje en el mercado actual son:

1. Google Classroom
2. Emodo
3. Blackboard
4. Desire2learn
5. Instructure Canvas
6. Moodle

En el siguiente vídeo encontrarás información general sobre los Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS).

https://www.youtube.com/embed/q-3VyQQ_wFM?feature=oembed

La enseñanza afectiva y la escucha activa

El planteamiento actual de la enseñanza, así como de la relación alumno-profesor ha cambiado mucho de un tiempo a esta parte. La idea de que el profesor lo sabe todo y transmite al alumno monólogos incuestionables basados en sus conocimientos está anticuada y desfasada.

De este modo, para llegar a un alumno, especialmente en el entorno online, el profesor debe estar familiarizado con los siguientes conceptos: la **educación afectiva** y la **escucha activa**.



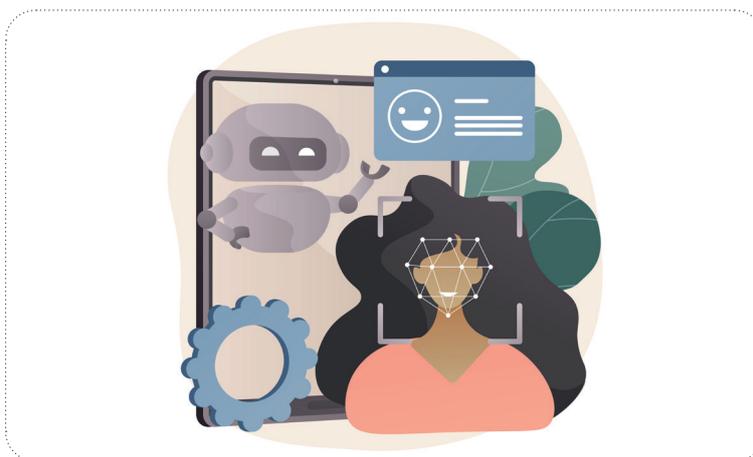
„La **educación afectiva** se centra en el desarrollo de los sistemas de creencias, las emociones y las actitudes de los alumnos. Las creencias subyacentes de la educación afectiva son aquellas que los alumnos deben desarrollar para aprender de forma óptima las diferentes asignaturas.

Por ejemplo, si tus alumnos proceden de diferentes países, deberías dar una clase introductoria para inmigrantes. Es importante que tengas en cuenta que la forma de interactuar con cada uno de los alumnos y la forma en que cada uno de esos alumnos interactuará contigo cambiará en gran medida en función de sus antecedentes socioeconómicos/culturales.



Escucha activa: Consiste en adoptar un papel activo para demostrar la participación de uno mismo como oyente con objeto de mejorar la calidad de la comunicación.

Por ejemplo, si un alumno responde incorrectamente a una pregunta de gramática, la escucha activa consiste en que el profesor no sólo le dé la respuesta correcta, sino que vaya un paso más allá y vea por qué se ha equivocado para luego trabajar con el alumno para que entienda su error y le aclare así cualquier confusión o subsane las posibles lagunas de aprendizaje que pueda tener.



La educación afectiva, combinada con la escucha activa, ofrece al profesor la posibilidad de demostrar al alumno que el proceso de aprendizaje no es unidireccional. Estas técnicas ayudan a involucrar al alumno y son especialmente útiles en la enseñanza online para superar las barreras de la separación física.



Aunque algunos alumnos ya tengan experiencia con las clases online, para la mayoría puede ser su primera vez en un aula digital. Esta nueva situación puede causarles estrés o ansiedad y distraerlos de los objetivos principales de la clase.

Por lo general, el objetivo principal de un curso de idiomas es aprender una lengua. Así pues, mediante el diálogo y el uso tanto de la educación afectiva como de la escucha activa, independientemente del nivel y de si se trata de la primera lengua o la segunda que estén aprendiendo, un profesor podrá identificar primero el problema en cuestión, ya sea técnico o relacionado con la lengua, para luego trabajar en él con los alumnos y resolverlo adecuadamente.

La etiqueta en las clases online y el entorno de aprendizaje



Una correcta apariencia física y un comportamiento adecuado son esenciales en la enseñanza online.

No hace falta decir que tanto la apariencia física como la conducta del profesor influyen directamente en el proceso de aprendizaje y, en general, en la percepción que los alumnos tienen de él. Es algo esencial que hay que tener en cuenta no sólo cuando estamos cara a cara, sino también detrás de la pantalla del ordenador.



Mantener una postura correcta no sólo demuestra a los alumnos la profesionalidad de una clase, independientemente del lugar en el que se imparta; sino que también garantiza la aplicación de hábitos saludables y disminuye los efectos de la fatiga física que puedan darse a lo largo de una jornada de trabajo. Para más información sobre este tema, consulta la Unidad 10 de este curso, *Cuidar de ti mismo cuando impartes clases de idiomas online*.



Aunque parezca obvio, durante una clase online no es aconsejable que los profesores o los alumnos lleven su traje de baño favorito o la parte inferior del bikini y las chanclas, a pesar de que queden fuera del ángulo de visión de la cámara. ¡Quién sabe cuándo puede haber una actividad que requiera ponerse de pie o cuándo alguien puede llamar al timbre de tu casa!

Además de la conducta y la postura en general, otra parte importante para la percepción que los alumnos tienen del profesor es cómo y cuándo el profesor y los alumnos pueden ponerse en contacto entre sí durante y fuera del horario de clase. Establecer directrices claras sobre las formas de comunicación, así como de los momentos en los que se puede hacer y respetarlas a lo largo del curso contribuirá a un diálogo claro y adecuado entre el profesor y los alumnos.



Al igual que se recoge en las normas de una escuela, academia o institución, dejar claro antes de que comience una clase online que es esencial y beneficioso que el alumno utilice su cámara y micrófono, que encienda su ordenador o tablet y que esté listo para empezar la clase antes de que ésta comience. Son directrices simples pero fundamentales que son necesarias establecer para garantizar el éxito de las clases.

Si no se establecen ciertas reglas y límites específicamente relacionados con las clases online, como se ha mencionado anteriormente, lo más probable es que se dedique menos tiempo de clase al contenido real de la misma y más tiempo a tratar de resolver estas cuestiones de manera constante.

A menudo habrá que hacer hincapié en estas directrices a lo largo de un curso, pero ser firme en lo que esperas de tus alumnos, al tiempo que se aplica y se tiene en cuenta la educación afectiva hará más probable que, desde el principio, se cumplan tus expectativas.

Además de la postura, también es importante crear un entorno de aprendizaje profesional. Esto significa que el lugar desde el que se imparte cualquier clase debe elegirse cuidadosamente teniendo en cuenta algunos elementos clave para conseguir un espacio de aprendizaje funcional. Hay que tener en cuenta que no todo el mundo va a disponer de los recursos necesarios para montar el espacio „perfecto“. Sin embargo, teniendo en cuenta la siguiente lista de autocomprobación se puede conseguir fácilmente un entorno propicio para el aprendizaje online:

1. Ruido: ¿Estás en un lugar tranquilo? ¿Están cerradas las ventanas y/o puertas? ¿Hay ruidos que puedan molestar en la clase?
2. Fondo: ¿Tienes un fondo neutro? ¿Hay carteles, fotos, etc. en la pared que tienes detrás que puedan distraer a los alumnos? Si fuese necesario, ¿sabes cómo ocultar el fondo en la herramienta de videoconferencia que estás usando?
3. Iluminación: ¿Se te ve con claridad? ¿Hay sombras? La luz artificial es más estable y, por tanto, preferible, ya que la luz natural puede ser cambiante e imprevisible.
4. Cámara: ¿Está la cámara colocada de forma que se te vea claramente a la altura de los ojos y no desde otro ángulo?
5. Micrófono: ¿Pueden tus alumnos oírte con claridad? Unos auriculares adecuados marcan una gran diferencia en la calidad de una clase online, ya que no sólo facilitan la escucha, sino que también reducen la posibilidad de que haya cualquier alteración que pueda interferir en el contenido de la clase.
6. Apariencia: ¿Estás vestido adecuadamente, como si trabajaras en modalidad presencial? Aunque los alumnos no suelen estarlo para las clases online, es fundamental que el profesor dé una impresión profesional independientemente del lugar.



Crear y establecer un entorno de aprendizaje profesional ayudará a tus alumnos a centrarse en ti como profesor y en el contenido del curso, reduciendo la posibilidad de distracciones ajenas al proceso de aprendizaje.

7.3 Cómo entablar una buena relación con los alumnos

Establecer una base para el desarrollo de la relación alumno-profesor y alumno-alumno

Desde el primer día en una clase online, es importante entablar una relación alumno-profesor y empezar a crear una relación basada en el respeto, la confianza y la **inclusión**.





„La educación inclusiva permite que alumnos de todos los orígenes aprendan y crezcan codo con codo, en beneficio de todos“. - Unicef

Al igual que en una clase tradicional, o tal vez incluso más debido a cierta desconfianza o desconocimiento del entorno online, en una clase online la capacidad de un profesor para establecer una conexión efectiva con sus alumnos sienta las bases no sólo de cómo se comportarán los alumnos, sino también de cómo aprenderán a lo largo del curso.



En una clase online, aquellos alumnos que provienen de un entorno familiar conflictivo pueden tener grandes dificultades a la hora de integrarse en la clase simplemente por el hecho de estar asistiendo a la clase desde casa. Para un profesor, esto puede pasar prácticamente desapercibido y podría llevarle a pensar que quizás el alumno no es participativo porque no le interesa la clase, lo cual en este caso no sería la causa del problema.

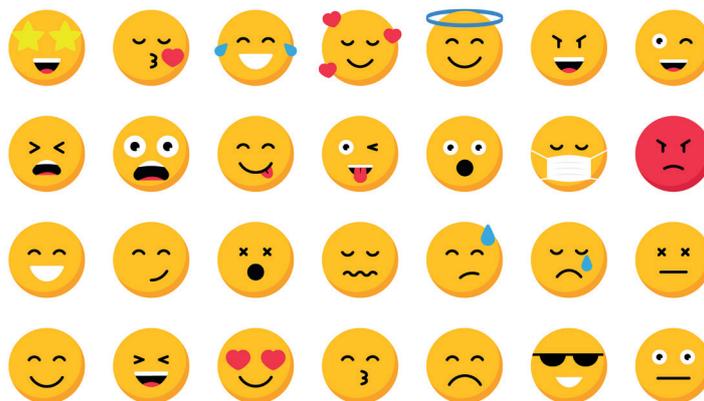
Por ello, es importante mantener siempre encendido el „radar de la inclusividad“, es decir, un profesor debe ser consciente de que los alumnos proceden de diferentes entornos y ha de tratar siempre de integrarlos y de hacer que se sientan parte del grupo, dejando de lado cualquier suposición superficial.



„**Crear una relación:** desarrollar relaciones positivas dentro de los límites de las normas profesionales“.

Crear una relación significa establecer una conexión con los alumnos más allá de lo que es estrictamente el contenido educativo. Hay muchas maneras de hacerlo, pero aquí tienes algunos puntos que te ayudarán a construir este puente y a fomentar así el aprendizaje proactivo:

1. Conoce a tus alumnos y deja que ellos te conozcan a ti. Todos somos humanos y conocerse, mostrando, por ejemplo, el entorno familiar, ayuda a romper los miedos o inseguridades que pueden surgir cuando se está en un aula online.
2. Muestra un interés activo y sincero por tus alumnos. Independientemente de la procedencia de cada uno, siempre habrá algo que tengas en común con tus alumnos. Utilizarlo los animará a tener un papel activo en el grupo.
3. Respeta a tus alumnos. Respetar a los alumnos hará que ellos te respeten a ti.
4. Elogia a tus alumnos. Los elogios son fundamentales para recompensar su participación y evidenciar su progreso, ya sea un choque de manos virtual, comentarios no verbales, como el uso botones de reacción; o simplemente decirles verbalmente: „¡Buen trabajo!“.



En la modalidad online, el uso de emojis y otros comentarios no verbales constituyen una forma estupenda de interactuar y crear una relación con alumnos de todas las edades. Echa un vistazo a la siguiente guía de Zoom sobre cómo configurar y utilizar la retroalimentación no verbal:

Guía de zoom para configurar y utilizar la retroalimentación no verbal

Problemas de conducta

La enseñanza online conlleva ciertos problemas de comportamiento que no se dan en el aula tradicional. No obstante, estos nuevos problemas tienen en realidad las mismas causas que se observan una y otra vez en los problemas que se dan en el entorno presencial.

Por ejemplo, uno de los nuevos problemas que se dan en las clases online es que el alumno no encienda su cámara. Al principio, quizá esto pueda parecer sólo una forma de realizar otras actividades „ocultándose“ de la mirada profesor.

Sin embargo, esta „ocultación“ suele traducirse en una falta de interés e interacción por la clase. Por tanto, es responsabilidad del profesor despertar el interés del alumno, ir más allá con él y descubrir cómo involucrarlo. En otras palabras, debe **crear una relación** con ese alumno y desarrollar un entorno seguro e interesante en el que el alumno quiera estar.



Como se ha mencionado anteriormente, para desarrollar un entorno de clase online adecuado, informar a los alumnos con antelación de que se espera que enciendan sus cámaras en clase, así como pedirles constantemente que las enciendan, especialmente en grupos reducidos, puede ayudar con los problemas de uso de la cámara.

Por ejemplo, muchos alumnos entran a las clases matinales a los dos minutos de levantarse de la cama, por lo que dejar clara la etiqueta que se espera de ellos detrás de la cámara podría animarles a levantarse un poco antes.

En otras palabras, aunque los problemas de comportamiento online puedan resultar novedosos, tienen su origen en patrones de comportamiento comunes y pueden abordarse haciendo hincapié en las técnicas de creación de relaciones, así como aplicando los métodos tradicionales de gestión del aula.



Las técnicas de creación de relaciones, como dedicar tiempo al comienzo de un nuevo curso para conocerse los unos a los otros y animar a los alumnos a ser activos, a participar y, en general, a crear una dinámica de grupo proactiva, son esenciales, ya que resulta más difícil cambiar esta dinámica más adelante si los alumnos ya han adoptado un papel pasivo.



Los juegos y actividades que se realizan en una clase presencial para romper el hielo pueden adaptarse fácilmente a una clase online para atraer el interés de los alumnos y fomentar su participación. Por ejemplo, el „juego del desafío del susurro“, en el que los alumnos dicen palabras en silencio o lo más silenciosamente posible para que sus compañeros intenten leer sus labios y adivinen la palabra dada, puede trasladarse fácilmente a una clase online, ya que el profesor simplemente ha de pedir a los alumnos que silencien su micrófono para que los demás intenten adivinar la palabra que corresponda.

Además de desarrollar habilidades visuales, trabajar con temas específicos de vocabulario y hacer que los alumnos participen en una actividad divertida, con esta actividad también se puede animar a los alumnos a encender su cámara y formar parte del grupo.

7.4 Cómo motivar a los alumnos para que participen en las clases online

Mantener el dinamismo de una clase

Una clase feliz es una clase exitosa y el dinamismo es el motor que hay detrás de este concepto.



Dinamismo: „energía y entusiasmo para hacer que sucedan cosas nuevas o para que las cosas tengan éxito.“



Hacer que los alumnos participen en las clases online puede parecer abrumador al principio, pero, teniendo en cuenta algunos puntos clave, el profesor puede atraer el interés de los alumnos y fomentar el éxito.

Ante todo, el profesor debe ser consciente en todo momento de su propia forma de expresión física, concentrándose, no solo en lo que dice, sino en cómo lo dice. Tanto la capacidad de modular la voz como los gestos que utiliza a la hora de transmitir un mensaje determinarán la forma en que el alumno va a percibir los conocimientos y hasta qué punto se implicará.

Esta idea se relaciona con lo mencionado en el apartado anterior sobre la creación de un entorno proactivo en las clases online y la amplía. Si tú, como profesor, estás encorvado en tu silla, hablando en voz baja por un micrófono de baja calidad y, además, es difícil que se te vea bien debido a la iluminación u a otros elementos de distracción que puedas tener en a tu espalda, hará que tus alumnos pierdan el interés e inevitablemente desalentará su participación y disminuirá, de manera general, sus ganas de aprender.

En una clase online, hay muchos factores que hay que tener en cuenta a la hora de controlar la proyección de la voz para atraer a los alumnos, pero tres de los más importantes que hay que tener en cuenta son:

1. **Tempo:** ¿A qué velocidad estás hablando?

En la modalidad de clases online, los alumnos suelen tener más dificultades para entender a un profesor debido a las posibles deficiencias técnicas o a la incapacidad de ver y leer los labios y/o el lenguaje corporal del profesor, por ejemplo, si se cuenta con un sistema de audio de mala calidad, una pantalla pequeña, etc. Por tanto, mantener una velocidad adecuada y constante a la hora de hablar, teniendo en cuenta estas cuestiones, facilitará la comprensión por parte del alumno independientemente de las posibles deficiencias técnicas que puedan darse.

2. **Registro:** ¿Cómo perciben tus alumnos tu actitud hacia la clase y hacia ellos?

Volviendo a la creación de relaciones y la educación afectiva, es fundamental mantener siempre un registro profesional, pero que al mismo tiempo sea proactivo y estimulante durante tus clases. La enseñanza online a menudo puede parecerse más a un escaparate que una clase presencial, ya que la atención de los alumnos suele estar más directamente dirigida hacia el profesor. De este modo, mantener un registro que resulte estimulante y profesional y demostrar empatía cuando sea necesario a través de la voz, ayudará a mantener la implicación de los alumnos en una clase online.

3. **Tono:** ¿Usas un tono natural al hablar?

Además de tener en cuenta tu tono de voz, que no sea demasiado alto o bajo, para crear una atmósfera sonora confortable, es fundamental que te asegures de que tu micrófono y el entorno del aula no lo distorsionen. En ocasiones, en una sala vacía puede producirse eco o un micrófono de baja calidad junto con una mala conexión a Internet pueden provocar distorsiones en el tono de tu voz y, por tanto, se dificulta que tus alumnos entiendan lo que dices, así como que presten atención.



Cada clase y cada alumno son diferentes, por lo que cada uno requerirá un ritmo y un nivel de energía específicos. Por tanto, saber cuándo acelerar el ritmo del discurso o cuándo cambiar el tono de voz en función de la situación te permitirá responder adecuadamente a las necesidades de la clase.

Herramientas como los sistemas de respuesta de audiencia, en los que los alumnos pueden evaluar digitalmente si el profesor va demasiado rápido o demasiado lento, o la realización de cuestionarios periódicos, pueden ayudar a controlar esto.

Además, hay que tener en cuenta que el entorno online puede ser agotador, por lo que planificar y hacer descansos con regularidad también puede ayudar a la adaptación de los alumnos y a cubrir sus necesidades específicas.

Un sistema de respuesta de audiencia de gran utilidad integrado en Zoom son las encuestas. Con ellas se obtiene una respuesta directa de los alumnos sobre sus conocimientos o sobre su opinión en general sobre el curso. Además, esta información puede descargarse en forma de archivo Excel después de la clase para que tengas un registro. Echa un vistazo al siguiente vídeo sobre cómo configurar y utilizar las encuestas en Zoom:

<https://www.youtube.com/embed/OApzRk80cSA?feature=oembed>

Un concepto muy conocido, en el que se combinan la voz y los gestos, es la **respuesta física total**.



Respuesta física total (RFT): „método de enseñanza de una lengua en el que los alumnos aprenden palabras y frases realizando actividades relacionadas con lo que están aprendiendo.“

La combinación de los gestos con la voz constituye una herramienta de gran valor para la enseñanza online. Al imitar los gestos que hacemos al hablar, desde los alumnos más jóvenes hasta los adultos, son capaces de interiorizar mejor la información, ya que se utilizan varias partes del cerebro al mismo tiempo. Este proceso lleva a los alumnos a ese momento „¡Eureka!“ y, por lo tanto, no sólo los involucra, sino que también les inspira a seguir aprendiendo y a participar en la clase de manera proactiva.



En la enseñanza online, la aplicación de la RFT para introducir, enseñar o repasar los verbos de acción como nadar, correr, montar en bicicleta, etc. es muy eficaz.

Mira este vídeo informativo sobre lo que es la RFT para saber más sobre este tema:

<https://www.youtube.com/embed/9omNHxf2pKA?feature=oembed>

Crear oportunidades para poner en práctica la expresión oral

Una vez que el profesor ha captado la atención de un alumno y éste está preparado para intervenir, es fundamental darle oportunidades para hacerlo.

En las clases online, los alumnos tienden a ser más tímidos y hablan o interactúan menos, especialmente al principio del curso. Para estos casos, hay varias herramientas digitales y juegos de gran utilidad que pueden fomentar la interacción y la participación de los alumnos. (Consulta la Unidad 5 para obtener más información al respecto).

Una de las mejores maneras de crear oportunidades para que los alumnos hablen es esperar. El **tiempo de espera** para cada alumno y nivel es diferente. Sin embargo, al esperar unos segundos y permitir que el alumno procese y formule su propio mensaje, el profesor demuestra confianza en el interlocutor y crea una oportunidad para que el alumno ponga en práctica sus conocimientos.



Pregunta con aviso previo (warm calling): Se trata de una técnica en la que el profesor dice algo como: „El alumno A ha comentado antes un buen argumento sobre el tema A. Voy a preguntarle al alumno B sobre el tema B después de que hayamos terminado con el tema A“. De este modo, hacemos que se prepare el alumno B, al darle un poco más de tiempo para que medite su respuesta antes de que le toque contestar.



En las clases online, resulta engorroso que más de un alumno trate de hablar al mismo tiempo. Por ello, es importante tener en cuenta que las herramientas digitales permiten a los alumnos que indiquen que quieren participar. Pueden hacerlo, por ejemplo, levantando la mano virtualmente, indicándolo brevemente en el chat, usando emojis, etc.

Además del tiempo de espera, para seguir fomentando el deseo de querer ser una parte proactiva de la clase, los alumnos deben poder comprobar sus progresos de forma tangible. En este sentido, los profesores, al plantearles actividades personalizadas relacionadas con vida real en las que puedan poner en práctica el idioma que están aprendiendo, pueden demostrarles la utilidad de esa lengua extranjera fuera del aula.



Las oportunidades reales de utilizar una lengua extranjera, como por ejemplo comunicarse con alumnos de una escuela de otro país para colaborar en un proyecto, inspiran a los alumnos a seguir aprendiendo y a desempeñar un papel activo en la clase.

7.5 Resumen

Como se ha visto a lo largo de esta unidad, las tres fases de aprendizaje están entrelazadas y dependen unas de otras. Al saber cómo presentarse, cómo establecer una relación con los alumnos y cómo mantener su compromiso, un profesor puede crear un ambiente en las clases online en el que se motive a los alumnos a aprender, a que sigan aprendiendo y, en definitiva, a que se comuniquen en una lengua extranjera.

<https://youtu.be/UIMEz2yEjK0>

Más información:

<https://www.uwinnipeg.ca/remote-hub/docs/effect-online-learning-on-communication-instructor-student.pdf>

<https://er.educause.edu/articles/2014/4/selecting-a-learning-management-system-advice-from-an-academic-perspective>

<https://www.d2l.com/>

<https://study.com/academy/lesson/affective-education-definition-and-examples.html>

<https://www.unicef.org/education/inclusive-education>

<https://www.itac.edu.au/blog/teaching-strategies/building-rapport>

<https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/build-rapport-english-language-classroom-eight-tips-for-new-teachers>

<https://www.seducoahuila.gob.mx/ingles/assets/classroom.pdf>

8 Evaluar el progreso de los alumnos

8.1 Introducción

<https://youtu.be/FraCNgAQwN4>

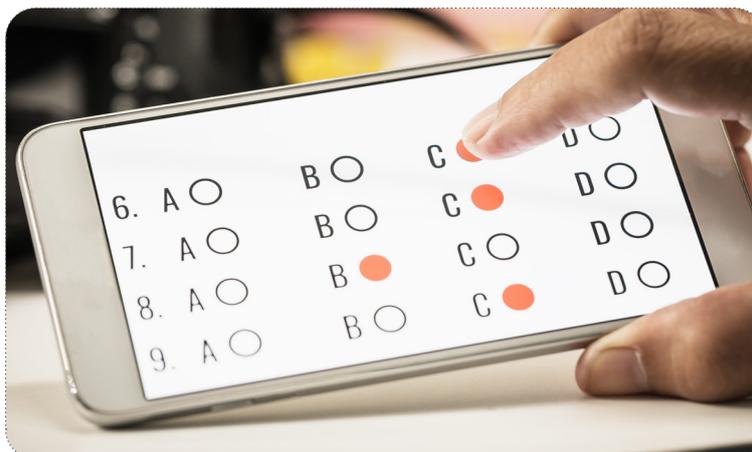
Evaluar el progreso del alumno es un paso fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que, a través de la evaluación, los profesores pueden comprobar tanto si se han alcanzado los objetivos de aprendizaje de un curso como si los alumnos son capaces de demostrar sus conocimientos sobre los contenidos marcados en dichos objetivos. Además, en general, las evaluaciones son una herramienta clave para diagnosticar dificultades o demostrar habilidades o conocimientos.

Por tanto, en función del objetivo final de la evaluación, ya sea para evaluar los conocimientos previos o bien para evaluar el progreso, los profesores, las instituciones y las empresas privadas deben prestar atención a cómo desarrollar y organizar esas pruebas de evaluación online, así como evaluar la participación de los alumnos.

El objetivo de esta unidad es poner de manifiesto las diferentes formas de examinar a los alumnos en las clases online (centrándonos especialmente en las pruebas de evaluación de idiomas), así como la forma de prepararlas, organizarlas y llevarlas a cabo, además de cómo evaluar la participación.

Medir el progreso de un alumno a través de pruebas de evaluación puede dividirse en cuatro apartados principales:

1. Cómo evaluar el progreso del aprendizaje
2. Preparar exámenes/cuestionarios online
3. Como organizar los exámenes online
4. Cómo evaluar la participación de los alumnos



¿Qué aprenderás en esta unidad de aprendizaje?:

- Aprenderás diferentes formas de realizar exámenes online en el ámbito de la enseñanza de idiomas, como exámenes de expresión oral y comprensión auditiva, software o aplicaciones que utilizan la IA para hacer correcciones y los exámenes proctorizados realizados en modalidad online en directo.
- Podrás identificar a aquellos alumnos que se están quedando atrás y las posibles soluciones para impulsar su progreso.
- Conocerás la diferencia entre las evaluaciones formativas y sumativas y cómo usarlas para evaluar a tus alumnos a lo largo del proceso de aprendizaje.
- Te familiarizarás con diferentes plataformas que incluyen funciones para subir tareas, como Moodle, o para dejar comentarios.
- Aprenderás a crear un examen online de expresión escrita o comprensión auditiva y a configurar sus parámetros con herramientas como Moodle, Kahoot! etc.
- Podrás diseñar actividades de expresión oral para realizarlas en clase y poner a prueba los conocimientos del alumno.
- Podrás preparar pruebas de dos fases: Una primera fase que se realizará de manera individual y que se basará en la capacidad de uso del idioma, y una segunda parte complementaria que se realizará oralmente en clase con el profesor para que permitirá demostrar la comprensión por parte del alumno de los conocimientos que se recogen en la primera parte.

- Aprenderás a animar a los alumnos a ponerse a prueba a sí mismos haciendo que participen al mismo tiempo que ponen en práctica sus conocimientos utilizando diferentes herramientas online, como Prezi o Canva, en diferentes escenarios de evaluación.
- Sabrás cómo elegir los exámenes en función de los objetivos de aprendizaje, es decir, qué tipos de exámenes se adaptan mejor a la realización en grupo y cuáles son mejores para hacerlos en solitario.
- Tomarás consciencia de los límites de tiempo convenientes, así como de las posibles complicaciones, como por ejemplo los problemas informáticos o los mecanismos de los exámenes online.
- Te familiarizarás con varias formas de hacer seguimiento de los exámenes, ya sea corrigiendo el texto con las sugerencias en Google Docs o utilizando aplicaciones como Screencast-O-Matic para grabar un vídeo con tus observaciones.
- Tomarás consciencia sobre los diferentes estilos de aprendizaje y las personalidades.
- Conocerás algunos de los recursos que tienes actualmente a tu disposición, como aplicaciones o software específico, para evaluar la cooperación o participación de tus alumnos.
- Sabrás cómo evaluar de manera extraoficial, no en formato de examen, la participación de los alumnos en clase, como por ejemplo la capacidad del alumno para utilizar adecuadamente el idioma.

8.2 Cómo evaluar el progreso del aprendizaje

Exámenes de idiomas online

Hoy en día hay disponibles muchos recursos para evaluar a un alumno de manera online. Existen programas informáticos diseñados específicamente para adaptar un examen convencional, de los que se realizan en clase de manera presencial, a un formato digital, que ofrecen herramientas como generadores de preguntas de opción múltiple en orden aleatorio o incluso la posibilidad de hacer comentarios sobre el rendimiento de la expresión escrita o la expresión oral del alumno. A menudo, estas funciones vienen incorporadas en los principales sistemas de gestión del aprendizaje utilizados en la enseñanza online, como Blackboard o Moodle, aunque también pueden ser aplicaciones independientes con un propósito específico, como Google Forms. Sin embargo, estas herramientas, por sí solas, carecen de la posibilidad de controlar las prácticas deshonestas, las trampas, cuando se realiza un examen.

Además de los clásicos exámenes que se realizan en un aula de manera presencial, existen exámenes con libro abierto, exámenes para hacer en casa o ejercicios de escritura que puedes entregar a tus alumnos como si fueran deberes. Aunque no se centran en los mismos criterios que un examen de los que se realizan en clase presencialmente, los exámenes que se hacen en casa resultan útiles a la hora de evaluar el progreso de los alumnos, especialmente si se basan en contenidos directamente relacionados con el curso y los materiales utilizados en clase. Por tanto, aplicar la misma idea de los exámenes con libro abierto o los que se hacen en casa a los exámenes online creados con herramientas como Google Forms, es una forma útil de evaluar a los alumnos en un curso online.



Realizar actividades de rellenado de huecos, ejercicios de escritura o actividades de evaluación de la comprensión oral y auditiva basadas en los contenidos o textos que los alumnos ya han estudiado en clase y que los traductores online no podrán responder de manera automática, son soluciones útiles para garantizar una evaluación precisa del trabajo del alumno, independientemente de si estas actividades se realizan en clase con el profesor o en el tiempo libre del alumno.

Aquí tienes un breve tutorial sobre cómo crear un cuestionario o un examen con Google Forms:

<https://www.youtube.com/embed/8dmaQ2Cjdp0?feature=oembed>

Otra forma de supervisar de manera eficaz a los alumnos cuando realizan exámenes online y de disuadir las prácticas deshonestas es la supervisión online, que se utiliza a menudo para los exámenes de alto nivel. Por ejemplo, en las pruebas de acceso a la universidad, los exámenes de cualificación lingüística para empresas o los exámenes de idiomas reconocidos internacionalmente, como los exámenes de inglés de Cambridge.



Supervisar: „vigilar a las personas que realizan un examen para controlar que no hagann trampas.“

Para garantizar que los exámenes se realicen sin trampas, la supervisión online requiere tanto de formación por parte del supervisor como del equipo técnico correspondiente, es decir, cámaras, software, etc. y, por ello, hay muchos servicios de supervisión online en los que se combinan soluciones tecnológicas con la supervisión humana.

En el mercado actual, algunos de los principales servicios de supervisión online, cada uno con sus propias funcionalidades, así como ventajas y desventajas, son:

1. ProctorU
2. Honorlock
3. Examus
4. AI Proctor

Aquí tienes un breve vídeo sobre cómo funcionan los exámenes supervisados:

<https://www.youtube.com/embed/zlePW7DrcD0?feature=oembed>

Además de la creación de exámenes con herramientas como Google Forms, o el uso de servicios de supervisión, la **inteligencia artificial** también se está convirtiendo en un elemento clave para la evaluación online.



Inteligencia artificial (IA): „estudio y desarrollo de sistemas informáticos que pueden copiar el comportamiento inteligente del ser humano.“

Cada vez hay más programas diseñados con IA que recopilan resultados de exámenes de miles de candidatos previos y, a su vez, pueden evaluar automáticamente a un nuevo candidato al examen basándose en estos datos. En lo que respecta a los exámenes de idiomas, esto significa que un programa informático puede evaluar la expresión escrita de un candidato al examen teniendo en cuenta aspectos como la estructura de las frases, la gramática, el vocabulario, la organización en general y el estilo de la escritura.

Echa un vistazo a este vídeo de cómo funciona el autocorrector de Linguaskill que hace precisamente esto:

<https://www.youtube.com/embed/nywrpzN6s9g?feature=oembed>

Ser capaz de adaptar los exámenes basándose en el contenido del curso, así como en quiénes son tus alumnos y estar familiarizado con los productos y servicios que están disponibles actualmente en el mercado, tanto para elaborar exámenes efectivos como para supervisarlos, es esencial para dar el salto de los exámenes tradicionales en papel a la evaluación digital.

Identificar a los alumnos rezagados

Una vez que el profesor ha desarrollado un método eficaz de evaluación de sus alumnos, basado en las necesidades específicas y la dinámica del grupo, es esencial controlar e identificar no sólo quiénes progresan en la clase, sino, sobre todo, a quiénes se quedan atrás..



Teniendo en cuenta las técnicas creación de relaciones en el aula (Unidad 6) y las herramientas digitales que están actualmente disponibles para la enseñanza (Unidad 4), un profesor debe ser capaz de monitorizar e identificar el progreso de sus alumnos.

Cuando un alumno empieza a quedarse atrás, es importante identificar el problema, tanto si está relacionado con el contenido como con el comportamiento.



Evaluación formativa: A diferencia de las evaluaciones sumativas, que evalúan los conocimientos que un alumno ha adquirido al final de un curso, las evaluaciones formativas pueden utilizarse desde el principio de un curso y a lo largo de toda su duración para supervisar el proceso de aprendizaje de un alumno.

Las **evaluaciones formativas** son una excelente manera de monitorizar el progreso de la clase en su conjunto, así como de identificar a aquellos alumnos que se están quedando atrás, sin la presión de una evaluación sumativa de alto nivel. Actividades sencillas como la discusión en grupo sobre un tema de vocabulario específico, preguntas de llamada y respuesta para demostrar el uso de la gramática o resumir el contenido de un texto, ya sea de manera oral o por escrito, son actividades que pueden llevarse a cabo fácilmente en una clase online, tanto en grupo como individualmente en salas de trabajo o como deberes, para evaluar el progreso de una clase.

Una vez que hayas identificado a aquellos alumnos que se están quedando atrás, es importante que te pongas en contacto con ellos utilizando las formas de comunicación que se hayan establecido para corregir el problema y ayudarles a ponerse al día.



Aparte de las observaciones orales que hace en clase, una vez que se ha detectado un problema, el profesor puede dejar sus observaciones en las tareas escritas utilizando las funciones de mensajería en plataformas como Moodle o bien a través de comentarios en un documento compartido de Google. Esto permite a los profesores reducir el uso del correo electrónico y comunicarse con sus alumnos directamente. Además, este feedback digital permite a los alumnos entender claramente en qué se equivocaron, cómo mejorar de cara al futuro y acceder al contenido en cualquier momento, ya que está disponible de manera online.

Echa un vistazo a este vídeo en el que se explica cómo se puede dejar comentarios sobre una tarea escrita en Moodle:

<https://www.youtube.com/embed/dSxxdglCaeE?feature=oembed>

8.3 Preparar exámenes y cuestionarios online

Preparar exámenes online de idiomas

Además de saber configurar los parámetros de las herramientas digitales y de saber elaborar exámenes con herramientas como Google Forms o Moodle, los profesores de idiomas tienen la posibilidad de poder evaluar a un alumno en función de su capacidad de expresarse de manera oral y de responder a exámenes de comprensión en la lengua dada.



Por ejemplo, un profesor puede elaborar un examen de dos fases, cuya primera parte podría basarse en la capacidad de aplicación de la lengua, es decir, una prueba de gramática que el alumno haría solo y, una segunda parte complementaria, que podría incluir una breve entrevista o presentación basada en el contenido visto en clase, que se haría oralmente en clase con el profesor para demostrar así la comprensión de los conocimientos recogidos en la primera parte.

Este tipo de evaluación podría basarse en evaluaciones formativas previas, estableciéndose así un modelo de examen acumulativo, que se centra más en el contenido lingüístico adquirido que en el diseño o el funcionamiento del examen.



Es importante que los alumnos sean conscientes de los beneficios que tiene para sí mismos que completen los exámenes basándose en sus propios conocimientos y sin hacer trampas.

Preparar exámenes online de idiomas que pongan a prueba los conocimientos de un alumno suele ser cuestión de encontrar situaciones o simulaciones prácticas, atractivas y relacionadas con la vida real, en las que el alumno pueda aplicar sus habilidades lingüísticas. Cuanto más natural y relacionado con cada alumno de manera individual sea un examen lingüístico, más probable será que el alumno pueda demostrar adecuadamente su conocimiento sobre los contenidos aprendidos y, por tanto, su capacidad para aplicar la lengua que está estudiando.

Aquí tienes algunos ejemplos para evaluar online las diversas competencias lingüísticas de manera específica:



1. **Expresión escrita:** Posibilidad de escribir un correo electrónico formal o informal. Los alumnos pueden escribir un correo electrónico entre ellos sobre un tema determinado o incluso a organismos oficiales sobre los que quieran obtener más información, demostrando así su capacidad de comunicación a través del lenguaje escrito.
2. **Comprensión lectora:** Posibilidad de leer instrucciones y utilizarlas en consecuencia o la capacidad de rellenar adecuadamente un formulario de solicitud. Los alumnos pueden leer las instrucciones sobre cómo hacer una mariposa de origami o cómo rellenar correctamente un formulario de solicitud para un trabajo o escuela que les interese.
3. **Comprensión auditiva:** Posibilidad de responder de manera adecuada a un audio o vídeo utilizando preguntas de comprensión o sugerencias para el debate. Los alumnos pueden visualizar un vídeo online para elaborar una nueva receta o bien recabar información sobre algún tema concreto.
4. **Expresión oral:** Posibilidad de que los alumnos interactúen con el profesor o los compañeros de clase para representar un papel o debatir sobre un tema determinado. Los alumnos pueden comunicarse de forma adecuada entre sí haciendo uso de la gramática y el vocabulario que están aprendiendo.

Este tipo de evaluaciones online no tienen por qué ser aburridas y poco atractivas, ya que es fácil encontrar software gratuito online, como Prezi o Canva, con el que se pueden crear presentaciones dinámicas, vídeos y actividades en general para motivar e involucrar a los alumnos en cualquier tipo de escenario de evaluación, ya sea formativo o sumativo.

Echa un vistazo al siguiente vídeo realizado con Prezi. Esta herramienta ofrece muchas plantillas gratuitas, rápidas y fáciles de usar. Como verás, puedes convertir cualquier tipo de cuestionario en un divertido juego de Jeopardy, en el que los alumnos participen para poner a prueba sus conocimientos:

<https://www.youtube.com/embed/MTCs45IfTqQ?feature=oembed>



Existen muchas aplicaciones, complementos y tipos de software diferentes para implementar diferentes tipos de evaluaciones online para poner a prueba las habilidades lingüísticas de manera específica. No obstante, es importante que encuentres aquellas herramientas que se adapten a tus necesidades y te familiarices con ellas para poder utilizarlas satisfactoriamente.

Por ejemplo, la aplicación Kahoot!, que suele utilizarse para jugar, puede usarse también para evaluar las habilidades de lectura, escritura y escucha, así como para crear informes basados en el rendimiento de tus alumnos. Echa un vistazo al siguiente tutorial para hacerte una idea de cómo funcionan este tipo de aplicaciones.

<https://www.youtube.com/embed/L6vJsGWMvfc?feature=oembed>

Aparte de software externo como Kahoot!, muchos LMS tienen complementos o funciones específicamente diseñadas para crear cuestionarios y exámenes. Echa un vistazo al siguiente tutorial de Moodle, en el que se muestra cómo crear una prueba de evaluación dentro de dicho software. Verás que estas herramientas pueden ser bastante versátiles, ya que ofrecen la opción de añadir imágenes o vídeos, así como „preguntas“ en formato de ensayo, de opción múltiple, de coincidencia de respuestas cortas al azar, etc.:

<https://www.youtube.com/embed/GqIECZJD4fE?feature=oembed>

8.4 Cómo organizar exámenes online

Organizar y realizar exámenes online

Una vez que el profesor conoce los diferentes productos y servicios que tiene a su disposición para preparar exámenes online y también tiene algunas ideas prácticas sobre cómo desarrollar pruebas específicas de las diversas habilidades lingüísticas, es crucial que sea capaz de elegir las pruebas según los objetivos de aprendizaje y las limitaciones de tiempo, por ejemplo, qué tipos de pruebas se adaptan mejor para hacerlas en grupo o cuáles son mejores para hacerlas en solitario.

En este sentido, las pruebas de evaluación de la comprensión lectora y escrita suelen ser actividades individuales, mientras que las de expresión oral y las de comprensión auditiva suelen realizarse con el profesor o con otros alumnos. Sin embargo, las pruebas de comprensión escrita en grupo o las pruebas dinámicas, en las que se combina la lectura con un debate posterior, también son buenas opciones para un examen online.



Al igual que en los exámenes tradicionales que se realizan en el aula, en la modalidad online el profesor debe ser consciente de los límites de tiempo y de las posibles dificultades que puedan experimentar los alumnos en cuanto a la realización de los exámenes en función de su nivel y edad.

Los puntos específicos a tener en cuenta a la hora de realizar exámenes online son:

1. Límites de tiempo: Por ejemplo, ¿se necesita más tiempo para responder a un formulario online en comparación con el formato tradicional de examen en papel?
2. Problemas informáticos: Es importante contar con un protocolo frente a posibles problemas informáticos, es decir, si se producen, ¿cómo se demostrarán? Por ejemplo, ¿con capturas de pantalla? ¿Y cómo se resolverán?
3. Procedimientos: Es de vital importancia que los examinados estén familiarizados no sólo con los procedimientos de realización del examen, sino también con el software que se utiliza para garantizar así que puedan ser evaluados correctamente.



Este es un ejemplo de lo fácil que es organizar un examen de expresión oral en grupo a través de Zoom. El profesor explica lo que va a hacer y organiza un pequeño grupo a fin de tomar notas sobre el desempeño de los alumnos:

https://www.youtube.com/embed/_cukC8tb3Aw?feature=oembed

Seguimiento de los exámenes online

Una vez organizados y realizados los exámenes, el profesor debe de disponer de las herramientas digitales necesarias para hacer el seguimiento. Muchas aplicaciones y servicios online, como por ejemplo los formularios de Google, pueden configurarse para que los resultados se califiquen en función de unos parámetros determinados. No obstante, a pesar de que algunas de las actividades de estos exámenes, como las respuestas de opción múltiple o de rellenar un espacio en blanco, pueden corregirse automáticamente, agilizando así el proceso de evaluación; otros aspectos deben corregirse manualmente, utilizando las herramientas adecuadas.

En las tareas de expresión escrita, el profesor puede dejar sus comentarios en un documento compartido utilizando casi cualquier software de procesamiento de textos, como Microsoft Word o Google Docs. Otra forma interesante de hacer comentarios sobre este tipo de tareas es utilizar una herramienta como Screencast-O-Matic, mediante la cual el profesor puede grabar un vídeo o un mensaje de audio de sí mismo evaluando lo que ha redactado el alumno en tiempo real. Este tipo de valoración proporciona al alumno una respuesta más dinámica y atractiva de su trabajo.



Aquí tienes un vídeo tutorial sobre cómo dejar comentarios de evaluación a una tarea de expresión escrita utilizando Screencast-O-Matic:

<https://www.youtube.com/embed/qfs6QFmGotE?feature=oembed>



Usar un lápiz digital y una tablet (iPad + Apple Pencil u otros productos similares con otros sistemas operativos) para hacer comentarios sobre textos escritos es mucho más rápido que escribirlos. Por ejemplo, añadir las tildes que faltan en un texto en español resulta así rápido y sencillo, ya que muchas veces faltan al menos 10 de ellas, aun cuando se trata un texto corto. Una corrección de este tipo requeriría de mucho más tiempo, por ejemplo, con los comentarios de Word. De este modo, además de ahorrar tiempo, corregir con un Apple Pencil u otro instrumento similar, puede darte como profesor una sensación más natural, más centrada en la calificación en sí que en el aspecto tecnológico.

Check out the following video in which an educator demonstrates how he uses the Apple Pencil to grade:

<https://www.youtube.com/embed/RgcU-nDCkec?feature=oembed>

En cuanto a la evaluación de la expresión oral, al igual que en una clase tradicional, el profesor puede responder directamente al alumno en clase, dejar comentarios a través del sistema de gestión del aprendizaje que se utilice para el curso o bien, como en el caso de la evaluación de las tareas online de expresión escrita, dejar un vídeo de sí mismo reaccionando al trabajo del alumno en tiempo real.

8.5 Cómo evaluar la participación de los alumnos

Evaluar la asistencia

Ante todo, es importante tener en cuenta que cada alumno es un individuo que tiene su propio estilo de aprendizaje y su propia personalidad, por tanto, una evaluación general por sí sola no sería una forma adecuada de valorar la implicación y participación de un alumno concreto en clase.

La individualidad de cada alumno y la importancia de la inclusión en el aula pueden verse con más detalle en la Unidad 6 (*E-Moderation: cómo tratar con los alumnos en modalidad online*).



Evaluar la participación en modalidad online

En una clase tradicional, muchos profesores evalúan la participación del alumno mediante un sistema de puntos basado en el esfuerzo que el alumno hace para implicarse en clase, en su asistencia y en las tareas o deberes que ha ido realizando a lo largo del curso.

En la modalidad online, estos tres puntos de evaluación pueden controlarse fácilmente mediante hojas de cálculo, que, a su vez, pueden configurarse para que den un porcentaje final que se usará para obtener la „calificación de participación“. Estas calificaciones pueden verse en cualquiera de los principales sistemas de gestión del aprendizaje o compartirse en un documento en la nube para el profesor, el alumno e incluso, en muchos casos, para los padres o tutores del alumno. Además, casi todas las plataformas hacen un seguimiento automático de la frecuencia con la que un alumno accede a un curso y a sus contenidos, información que puede ser bastante útil a la hora de controlar la participación de los alumnos en los cursos online.



La información de seguimiento que se recoge de manera automática sobre la frecuencia con la que un alumno accede a un curso online proporciona una visión general del tiempo que pasa un alumno en un curso en su conjunto, así como en los contenidos específicos de éste.

Mira este breve tutorial sobre cómo puedes filtrar en Moodle a los participantes tanto por nombre como por actividad durante un determinado curso:

<https://www.youtube.com/embed/EoUqSxYLO4Q?feature=oembed>

Evaluar de manera extraoficial la participación de un alumno

Aparte de los criterios técnicos de evaluación sistematizados, es esencial poder evaluar extraoficialmente la participación de un alumno a lo largo de un curso. Aunque los criterios técnicos de evaluación ofrecen al profesor una visión general de la participación de un alumno, muchas veces estos criterios pasan por alto al alumno como individuo, especialmente en el entorno online, es decir, aunque un alumno se conecte con frecuencia a la plataforma de aprendizaje y realice regularmente las actividades de clase, no significa necesariamente que ese alumno participe cualitativamente mejor que otros alumnos.



En las clases online, el profesor debe tener en cuenta la propia modalidad de impartición de las clases y crear una atmósfera emocionalmente segura en la que el alumno tenga la oportunidad de demostrar su capacidad para aplicar el idioma adecuadamente.

Evaluar de manera extraoficial a los alumnos, sin recurrir a un examen, en los cuatro campos principales del lenguaje: leer, escribir, escuchar y hablar, teniendo en cuenta las necesidades de una la clase o del alumno debería ser una práctica constante para cualquier profesor virtual.

Aquí tienes algunos ejemplos para evaluar extraoficialmente la participación de un alumno en cada una de las habilidades lingüísticas en una clase online:



1. Expresión escrita: ¿Puede el alumno escribir una frase utilizando un concepto de la gramática que acaba de estudiar? Dándole el tiempo suficiente, ¿puede el alumno redactar una introducción a un tipo específico de tarea de expresión escrita que acabe de estudiar en clase?
2. Comprensión lectora: ¿Puede el alumno leer en voz alta con una entonación y pronunciación adecuadas? ¿Puede el alumno responder a preguntas de comprensión de detalles y de contenido del texto?
3. Comprensión auditiva: ¿Puede el alumno responder oralmente a una pregunta o seguir instrucciones para realizar adecuadamente una actividad?
4. Expresión oral: De acuerdo con el nivel y la personalidad del alumno, ¿puede formular respuestas coherentes a preguntas dadas o interactuar adecuadamente con sus compañeros?

8.6 Resumen

Aunque en muchos aspectos el proceso de evaluación en modalidad online es un reflejo directo de la evaluación tradicional que se hace en clases presenciales, hay muchos aspectos que deben tenerse en cuenta, no sólo para preparar, organizar y llevar a cabo los exámenes y cuestionarios online de manera eficaz, sino también para hacer un seguimiento de los mismos y evaluar adecuadamente la participación de un alumno a lo largo de un curso online.

Como hemos visto a lo largo de esta unidad, como profesor, para evaluar el progreso de un alumno en cualquier curso de aprendizaje de idiomas, primero debes decidir cómo vas a evaluar el proceso de aprendizaje. ¿Vas a utilizar una herramienta como Google Forms, herramientas de evaluación con IA o un servicio de supervisión? Asimismo, ¿la evaluación es formativa o sumativa? ¿Has identificado a aquellos alumnos que se han quedado atrás?

A continuación, una vez que hayas elegido la forma más adecuada para evaluar el proceso de aprendizaje en función de tus necesidades y, lo que es más importante, en función de las necesidades de tus alumnos, debes preparar los exámenes o cuestionarios online. En otras palabras, ¿cuál va a ser el contenido que vas a evaluar? ¿Qué vas a incluir en los formularios de Google? Para preparar los exámenes o cuestionarios, ¿vas a utilizar software como Prezi or Canva?

Después de esto, tienes que centrarte en cómo vas a organizar, llevar a cabo y hacer el seguimiento de los exámenes, teniendo en cuenta factores como las posibles incidencias informáticas y las limitaciones de tiempo del entorno digital. ¿Vas a realizar una prueba de expresión oral en grupo a través de Zoom o vas a pedirles que hagan una tarea de expresión escrita? ¿Vas a hacer las valoraciones correspondientes directamente en clase, de manera asincrónica dejando comentarios en un Google Doc o haciendo uso de herramientas como Screencast-O-Matic? ¿Sabes cómo utilizar instrumentos como Apple Pencil para hacer correcciones de forma más natural y fluida?

Por último, dado que los resultados obtenidos en las pruebas o cuestionarios no siempre son un reflejo directo de los conocimientos o capacidades de un alumno, es esencial evaluar la participación de los alumnos. ¿Evalúas a tus alumnos extraoficialmente, sin recurrir a un examen, a lo largo del curso? ¿Sabes cómo utilizar las funciones del LMS que has elegido para el curso para hacer seguimiento del progreso de un alumno a partir de la asistencia y la realización de tareas?

Siguiendo este proceso para evaluar el progreso de aprendizaje del alumno, en el que se combinan los procedimientos de evaluación tradicionales con las herramientas digitales, garantizará que puedas evaluar a tus alumnos adecuadamente en la modalidad de enseñanza online.

<https://youtu.be/cafr0fmwr7g>

Más información:

<https://er.educause.edu/articles/2014/4/selecting-a-learning-management-system-advice-from-an-academic-perspective>

<https://www.cmu.edu/teaching/assessment/basics/formative-summative.html>

<https://www.vanderbilt.edu/brightspace/2020/03/25/developing-online-assessments-of-student-learning-in-a-hurry-we-have-resources-for-you/>

<https://www.kcl.ac.uk/governancezone/assets/assessment/guidelines-for-online-examinations-in-keats.pdf>

https://fresnostate.edu/academics/documents/participation/grading_class_participation.pdf

<https://www.chronicle.com/article/should-we-stop-grading-class-participation>

9 Seguridad y legislación informáticas

9.1 Introducción

<https://youtu.be/FraCNgAQwN4>

La digitalización, así como el uso de herramientas digitales y materiales online que la acompañan, requieren una gran responsabilidad en lo que respecta a la seguridad informática, el manejo de datos y los derechos de autor.

Por ejemplo, ¿sabes cómo protegerte de las amenazas informáticas externas? ¿Qué datos puedes guardar de tus alumnos? ¿Qué debes tener en cuenta a la hora de utilizar herramientas online?

En los siguientes apartados, hablaremos sobre los aspectos más importantes relacionados con la seguridad informática, la protección de datos y los derechos de autor para que estés bien protegido en la era digital.

¿Qué aprenderás en esta unidad de aprendizaje?:

- Podrás explicar el término seguridad informática y enumerar sus cuatro áreas principales.
- Podrás nombrar y explicar los tres objetivos principales de la protección en materia de seguridad informática.
- Podrás nombrar y explicar algunos ejemplos de los objetivos de la protección ampliada en materia de seguridad informática.
- Conocerás cuáles son los ataques externos a los que se pueden enfrentar los sistemas informáticos y podrás describir los más importantes.
- Conocerás qué medidas de precaución se deben aplicar cuando se trabaja con correos electrónicos.
- Sabrás cómo puedes contribuir a la seguridad informática.
- Conocerás qué medidas se toman en materia de seguridad informática.
- Podrás explicar y diferenciar los términos identidad digital, autenticación y autorización.
- Conocerás los ámbitos de aplicación de la identidad digital.
- Podrás nombrar y explicar los desafíos de la gestión y el control de la identidad.
- Podrás explicar el concepto de computación en la nube.
- Conocerás las cinco características de la computación en la nube.
- Conocerás cuáles son las tres principales áreas de aplicación de la computación en la nube.
- Podrás diferenciar entre nubes públicas, privadas, comunitarias e híbridas.
- Podrás enumerar las ventajas e inconvenientes de la computación en la nube.

9.2 Seguridad informática

¡Para cualquier persona que utilice un ordenador, la seguridad informática es importante!

En el ámbito privado, todos queremos proteger nuestra información íntima y personal, mantener nuestros datos protegidos y encontrarlos rápidamente. De la misma manera, en el ámbito profesional, tenemos que cumplir las normativas y ayudar a gestionar y proteger los datos internos lo mejor posible.

Empecemos por ver un poco más de cerca el término seguridad informática:



La seguridad informática es una subcategoría de la seguridad de la información.

La seguridad de la información comprende medidas de protección para TODOS aquellos sistemas que procesan o almacenan información de cualquier manera, ya sea analógica o digital, es decir, en el ordenador o en un bloc de notas.

La seguridad informática, por su parte, incluye medidas de protección para los sistemas en los que el ser humano utiliza la tecnología de la información para almacenar y procesar datos.

La seguridad informática se subdivide principalmente en cuatro áreas:

- Seguridad computacional: abarca la protección de los sistemas informáticos locales y en red.
- Protección de los datos: se refiere a la protección de los datos personales.
- Seguridad de los datos: tiene por objeto proteger cualquier tipo de datos frente a la pérdida o la manipulación.
- Copia de seguridad de los datos: se refiere de manera específica a la copia de seguridad (normalmente múltiple) de los datos para evitar su pérdida.



Hoy en día, la mayoría de los dispositivos están conectados a internet, por lo que los riesgos de sufrir ataques informáticos y las medidas de seguridad informática son bastante similares en todos los ámbitos. Normalmente, la víctima principal de los ataques informáticos es el software, especialmente si en la programación no se han tenido en cuenta todas las posibles amenazas informáticas conocidas, pero el hardware también puede ser manipulado, por ejemplo, con una memoria USB. No obstante, hay que tener en cuenta que una manipulación incorrecta o descuidada por parte de los usuarios (error humano) es también una de las mayores debilidades de los sistemas informáticos.

En todo caso, para garantizar al máximo la seguridad informática, lo primero que tenemos que hacer es identificar las posibles vulnerabilidades, así como los distintos escenarios de amenaza.

9.3 Amenazas informáticas y medidas de protección

Las amenazas informáticas son bastantes diversas y, a menudo, de carácter delictivo. Sin embargo, los errores humanos, los fallos técnicos o los casos de fuerza mayor, como los cortes de electricidad, también pueden ser los responsables de amenazas informáticas.



Una amenaza potencial o una determinada debilidad no suponen automáticamente una amenaza en materia de informática.

Hablamos de amenaza real cuando una debilidad, como puede ser un error de programación, se encuentra con una amenaza, por ejemplo, el ataque de un hacker.

En la mayoría de los casos, se trata de ataques deliberados por parte de personas u organizaciones externas que deben ser evitados mediante medidas de seguridad informática. Los motivos de estos ataques son diversos y van desde el robo hasta el sabotaje o las motivaciones políticas.

Veamos a continuación los ataques informáticos más importantes:

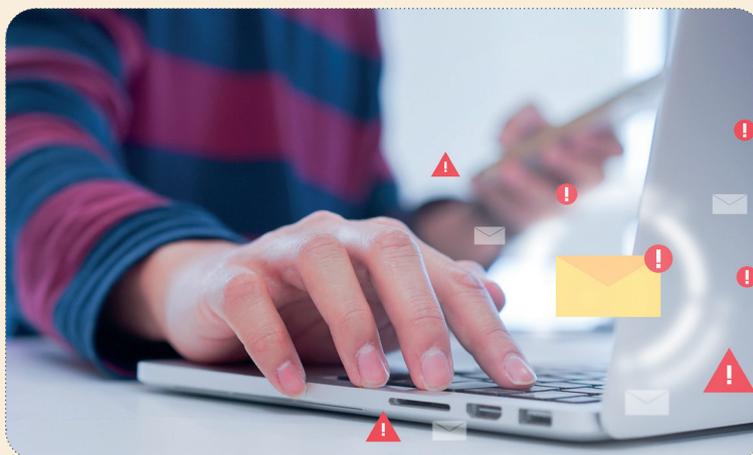
- **Virus**
Los virus informáticos son programas que realizan de manera automática una tarea predeterminada en los sistemas de destino, como por ejemplo descifrar una contraseña. Para propagarse, los virus necesitan lo que se llama un „anfitrión“, que puede ser un correo electrónico masivo o un „pop-up“, es decir, una página web que se abre por sí sola y que sugiere, por ejemplo, una actualización supuestamente necesaria.
- **Gusanos informáticos**
Los gusanos son virus que pueden propagarse por sí mismos, es decir, detectan las debilidades en los sistemas y las redes y se reenvían por sí solos, sin necesidad de un „anfitrión“.
- **Troyanos**
También conocidos como „caballos de Troya“, son programas aparentemente útiles que la víctima instala por sí misma, pero que, en el fondo, abren por ellos mismos puertas traseras en el sistema para reenviar datos e información, pudiendo, por ejemplo, registrar las contraseñas que se introducen.
- **Ataques de denegación de servicio**
Su objetivo es manipular la disponibilidad de los datos sobrecargando deliberadamente el sistema desde el exterior hasta conseguir paralizarlo. En ocasiones, la organización afectada se ve obligada a pagar un rescate para recuperarlo. El software empleado con fines de extorsión se denomina también „ransomware“ (secuestro de datos).
- **Suplantación de identidad (Spoofing/phishing)**
Su objetivo principal es el robo de identidad. Así, a través de sitios web y correos electrónicos falsos, se engaña a la víctima para que comparta voluntariamente sus contraseñas o los datos de sus cuentas.
- **Correo no deseado (Spam)**
Der wohl bekannteste Begriff in der IT-Sicherheit: Spam ist nichts anderes als unerwünschte E-Mails - das können lästige Newsletter sein, aber natürlich auch Virenherde oder Phishing-Versuche.



Muchos de los problemas relacionados con la seguridad informática se originan a través del correo electrónico.

Por ello, es especialmente importante identificar todas aquellas direcciones de correo electrónico que pueden ser falsas y no abrir ningún archivo adjunto procedente de direcciones sospechosas.

En este sentido, es recomendable que la dirección de correo electrónico de la empresa se utilice solo con fines profesionales, mientras que, para las actividades personales, como las redes sociales o compras online; debe utilizarse una dirección de correo electrónico privada.



Además las amenazas externas ya mencionadas, también existen amenazas involuntarias causadas por errores humanos.

Los problemas más comunes se derivan de las siguientes cuestiones:

- **Usar tus propios dispositivos**

¿Has oído alguna vez la expresión „trae tu propio dispositivo“? Se refiere a traer o utilizar tus propios dispositivos, como discos duros externos, memorias USB y similares. No obstante, cuando la información interna de la empresa se almacena o procesa en dispositivos propios, nos enfrentamos a un nuevo reto en cuanto a la seguridad informática.

- **Instalar aplicaciones no autorizadas**

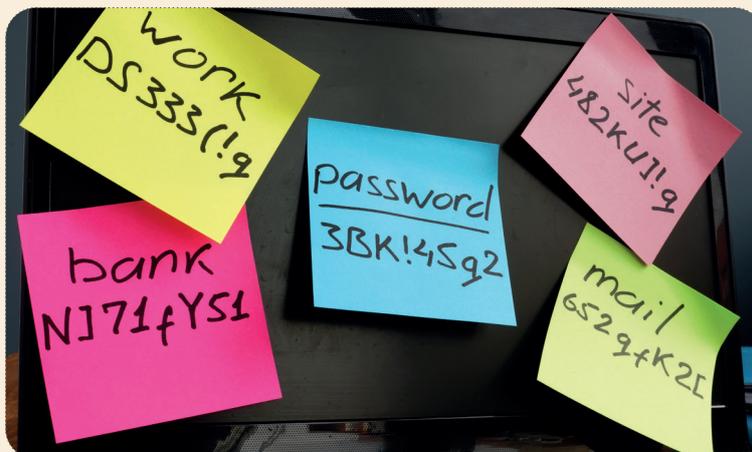
Si un empleado descarga un programa adicional que quiere utilizar en el ordenador de la empresa, rápidamente y de manera inconsciente, puede estar abriendo las puertas al software malicioso („malware“) en el ordenador de la empresa.

- **Contraseñas**

Una buena contraseña es aquella que resulta difícil de recordar y, cuantos más caracteres especiales, números y letras contenga, mejor. No obstante, esto no es muy práctico. De ahí que mucha gente utilice contraseñas más sencillas y, por tanto, menos seguras. Dar con una contraseña adecuada y segura que, además, se pueda recordar fácilmente no es tan sencillo, especialmente si tenemos en cuenta que muchos sistemas obligan a cambiar las contraseñas regularmente y no permiten utilizar la misma contraseña más de una vez. También es importante no utilizar las mismas contraseñas para distintos inicios de sesión. Por ejemplo, no es aconsejable usar la misma contraseña para iniciar sesión en la cuenta de correo electrónico del trabajo, en el ordenador y en el servidor o tener la misma para acceder a nuestra cuenta de correo electrónico privada, a las tiendas online y a las las redes sociales).



No obstante, no existe una fórmula mágica que nos facilite la gestión de las contraseñas. Y, por supuesto, por muy tentador que pueda resultar, ¡No es buena idea apuntar las contraseñas importantes en un cuaderno que tenemos en nuestro escritorio!



En este sentido, un gestor de contraseñas nos puede ayudar, ya que éste, a través de una contraseña principal (clave maestra), genera varias contraseñas seguras para acceder a páginas web o programas. De este modo, solo tendríamos que recordar esa clave maestra, pero, si ésta se llega a descifrar, se accedería a todas las contraseñas que tenemos almacenadas. Por tanto, esa clave maestra tiene que ser especialmente segura y, preferiblemente, cambiarse muy a menudo para una mayor seguridad.

Tanto tu navegador, por ejemplo, Mozilla Firefox; como tu gestor de correo electrónico, por ejemplo, Google; o tu programa antivirus, por ejemplo, Kaspersky o Avira; ofrecen la posibilidad de gestionar tus contraseñas. Sin embargo, tienes que plantearte si quieres dejar todas tus contraseñas en manos de Google, por ejemplo.

Si buscas una alternativa gratuita e independiente puedes utilizar Keepass o KeepassXC, dos aplicaciones muy funcionales, pero con un diseño poco atractivo. Sin embargo, Keepass cumple con todos los requisitos de un gestor de contraseñas y, además, no almacena las contraseñas en la nube.

Pero, ¿qué se puede hacer desde el punto de vista de la seguridad informática para que estas amenazas no supongan un peligro? La respuesta a esta pregunta es bastante amplia, aunque solo debemos centrarnos en las posibilidades que ofrece la informática para comprender mejor ciertos aspectos:

- **Software de protección de sistemas informáticos**

Lo primero y más importante es instalar programas antivirus y cortafuegos. Los programas antivirus escanean automáticamente el sistema, identificando y eliminando aquellos elementos dañinos, mientras que los cortafuegos detectan e impiden accesos externos no autorizados.



Tanto los ordenadores como los portátiles de empresa suelen tener programas antivirus y cortafuegos preinstalados. Pero, ¿quieres proteger también tus dispositivos personales con un antivirus? En ese caso, es recomendable que busques en internet los mejores programas. Para ello, por ejemplo, busca en Google „Los mejores antivirus“.

- **Control de accesos**

En la mayoría de empresas e instituciones se asignan diferentes permisos a los empleados, que se varían según la función que desempeñan dentro la empresa. Asimismo, restringir el acceso a páginas web o prevenir la instalación de software externo en el ordenador de la empresa son otras medidas comunes para controlar los accesos.

- **Copias de seguridad y actualizaciones**

Las actualizaciones son necesarias para mantener el software al día, mientras que, para evitar la pérdida de datos, es aconsejable realizar periódicamente copias de seguridad. Así, los datos se copian y almacenan fuera del propio sistema informático de la empresa.



La seguridad informática no consiste únicamente en usar medidas de carácter técnico.

Los empleados que están concienciados sobre seguridad informática, es decir, conocen las principales amenazas que pueden afectar a los sistemas y cumplen las normas más importantes a la hora de trabajar con las tecnologías de la información, contribuyen de manera significativa a minimizar riesgos.

Por ejemplo:

- Piénsatelo bien antes de abrir los enlaces que aparecen en un correo electrónico,
- Cuando realices una búsqueda, comprueba atentamente las direcciones de las páginas web antes de abrirlos,
- Ten en cuenta las normas de protección de datos a la hora de manejar la información personal de tus alumnos (esto se tratará con más detalle en los próximos apartados).

9.4 Aspectos básicos de la protección de datos

La **protección de datos** no se basa en salvaguardar los datos científicos y técnicos de posibles robos, pérdidas o manipulaciones, sino que se refiere a la protección de las personas contra el uso indebido de sus datos personales.



El término **protección de datos** se refiere fundamentalmente a la protección de los datos personales contra su uso indebido.

Desde mayo de 2018, la protección de datos en la UE cuenta con una nueva base legal a través del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y, desde entonces, las infracciones contra el RGPD pueden ser sancionadas por las autoridades policiales de todos los estados miembros.

No obstante, **cada país europeo cuenta con normas específicas**, por lo que es aconsejable consultarlas para estar al tanto.

Además del RGPD, existen las llamadas **cláusulas de apertura**, es decir, también se estableció un margen legal en el RGPD que permite a los distintos países modificar o complementar las disposiciones a nivel nacional. Por ejemplo, según el RGPD, una persona puede dar su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales a partir de los 16 años, pero una cláusula de apertura nacional podría rebajar este límite de edad a los 14 años.



¿Sabías que la protección de los datos personales es un derecho fundamental en Europa? Según el artículo 8 de la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea, toda persona tiene „derecho a la protección de los datos personales que le conciernen.“ (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679&from=EN>).

9.5 Contenidos del RGPD

Datos personales

Como ya se ha mencionado, el objetivo del RGPD es la protección de los datos personales. Pero, ¿qué son los datos personales?



Los datos personales abarcan aquella información que identifica o hace identificable a una persona de forma única, como por ejemplo:

- Nombre
- Fecha de nacimiento
- Dirección
- Número de la Seguridad Social
- Matrícula del coche
- Fotografías
- Características físicas



Tratamiento de datos personales

¡La protección de datos establece una prohibición general de tratamiento de datos personales! Esto significa que una empresa o persona no puede recopilar, registrar, organizar, ordenar, almacenar, adaptar, leer en voz alta, consultar o incluso transmitir ningún dato personal.

Pero, ¿Cómo vamos a trabajar en el ámbito educativo sin datos personales? Existen determinadas excepciones para ello:

- Tener consentimiento de la persona cuyos datos van a ser tratados (por ejemplo, a través de una firma, haciendo clic en una casilla de verificación en una página web o configurando los ajustes de un servicio de Internet)
- Ser un requisito para el cumplimiento de un contrato (por ejemplo, tener que proporcionar una dirección de entrega al hacer un pedido)
- Obligaciones legales
- Intereses vitales
- Anonimización de los datos

En el ámbito educativo, el uso de los datos personales suele permitirse mediante consentimiento escrito del interesado. Sin embargo, sin su consentimiento, los datos también pueden utilizarse, por ejemplo, mediante la llamada anonimización o seudonimización, lo cual significa que se elimina la referencia personal en los datos:



- **Anonimización:** Eliminación completa de la referencia a una persona mediante la modificación de los datos.
- **Seudonimización:** Se hace referencia a una persona con información adicional (por ejemplo, mediante codificación numérica en una lista confidencial). Es importante que esta información adicional se almacene por separado y que las medidas técnicas y organizativas garanticen que los datos personales no puedan asignarse a una persona identificada o identificable.

Estas eliminaciones de referencias personales se llevan a cabo especialmente cuando se trata de datos sensibles.



Los datos sensibles son datos especialmente dignos de protección, por ejemplo:

- Origen racial y étnico
- Ideas políticas
- Afiliación sindical
- Creencias religiosas o filosóficas
- Datos santarios
- Orientaciones sexuales

Derechos de las personas afectadas

El RGPD también amplió los derechos de protección de datos de los interesados, es decir, las personas cuyos datos se recopilan:

- Derecho a una información y comunicación transparentes
- Derecho de rectificación
- Derecho a la información
- Derecho a la supresión y al olvido
- Derecho de revocación
- Derecho a la portabilidad de los datos



Derecho a la información: Un alumno contacta contigo por correo electrónico para saber qué datos suyos habéis recopilado tanto tú como el centro de formación. Esta información debe facilitársele en el plazo de un mes.

Derecho a la supresión: Un alumno que abandonó un programa educativo hace un año quiere saber si alguno de sus datos sigue almacenado y, en caso afirmativo, quiere que sea eliminado inmediatamente. El plazo para completar el proceso de eliminación también es de un mes.

Derecho de desistimiento: Subiste una foto de tu clase a tu página web y, en ese momento, obtuviste consentimiento explícito de todos los alumnos. No obstante, más tarde un alumno se pone en contacto contigo porque quiere revocar su consentimiento con respecto a esta foto. En este caso, puedes censurar (anonimizar) a la persona en cuestión o bien eliminar la foto en su totalidad.

Por tanto, la protección de datos puede interpretarse como el derecho de toda persona a decidir por sí misma

- **quien** tiene acceso a sus datos personales,
- **cuando**, y
- **en qué medida**.

Como puedes ver, es importante actuar rápidamente y de acuerdo con la ley cuando se trata de solicitudes de protección de datos. Las violaciones de las leyes de protección de datos pueden dar lugar no sólo a sanciones económicas, sino también a una enorme desventaja en términos de competitividad y a dañar la imagen de la empresa. Por tanto, es importante que las empresas definan un protocolo detallado para el cumplimiento de los derechos de protección de datos y también que informen al personal en consecuencia. El personal debe recibir instrucciones claras sobre cómo reaccionar en caso de una solicitud de protección de datos.



En algunas empresas, asignar a un responsable de protección de datos es obligatoria. Esto se aplica sobre todo a las empresas

- que supervisan a las personas de forma exhaustiva, regular y sistemática (por ejemplo, los bancos o las compañías de seguros),
- que procesan datos sensibles o de carácter delictivo (por ejemplo, en hospitales) o
- si el tratamiento de los datos lo realiza una autoridad u organismo público.

Pero, ¿tú, como profesor, cómo debes manejar los datos personales de tus alumnos? Abordaremos en profundidad esta cuestión en el siguiente apartado.

9.6 Protección de datos en entornos de enseñanza y aprendizaje

Aunque suene paradójico, uno de los principios del RGPD es el **principio de la economía de datos y la minimización de los mismos**. En el sector educativo, esto se traduce en que solo se recogerán los datos personales que realmente sean necesarios.

Para matricularse en un curso, por ejemplo, normalmente no se necesitan más que los datos de contacto de los alumnos. La recogida de estos datos no requiere un consentimiento explícito por parte de los alumnos, ya que es una **condición para el cumplimiento del contrato**. Por lo tanto, el uso de los datos está vinculado a la finalidad de la oferta educativa. No obstante, una vez finalizado el curso, estos datos deben de ser eliminados (a menos que se estipule lo contrario).



La persona responsable de la gestión y supresión de los datos suele estar regulada en los contratos entre el centro educativo y los profesores. No obstante, si no estás seguro de ello, consúltalo en tu centro educativo o con el responsable de protección de datos de tu centro.

Como profesor, debes prestar especial atención a los aspectos de protección de datos cuando utilices herramientas digitales en el aula.

El uso de herramientas digitales externas y la consiguiente divulgación de datos personales no están incluidos en la cláusula de ejecución del contrato y, por tanto, pueden ser rechazados por los participantes o incluso podrías ser denunciado si procedes como en el siguiente ejemplo:



Quieres utilizar una pizarra digital, como Miro, en tus clases. Sin embargo, sabes por experiencia que se tarda mucho que los alumnos se registren durante la clase, así que creas sus cuentas por adelantado, aprovechando que tienes sus datos de contacto (dirección de correo electrónico, nombre, fecha de nacimiento, etc.).

De este modo, estarías violando el RGPD, ya que no puedes compartir ningún dato personal fuera de su curso sin su consentimiento explícito.

En su lugar, envíales un enlace de invitación para que entren y se registren por sí mismos.

Por tanto, recuerda estas tres reglas básicas a la hora de utilizar herramientas digitales externas:

1. Nunca utilices los datos personales de tus alumnos sin su consentimiento.
2. Averigua de antemano qué datos almacenarán.
3. Informa a tus alumnos sobre ello.

Pero, ¿cómo saber qué datos se almacenarán las herramientas externas?

A la hora de elegir una herramienta, es aconsejable echar un vistazo a su página web. En las herramientas europeas, existen las llamadas **condiciones de uso, política de cookies o de privacidad**, que informan sobre qué datos personales se almacenan tanto de los usuarios como de aquellos que visitan la página web.

En el caso de las herramientas no europeas, el RGPD no se aplica, pero existen normas internacionales que los proveedores han de cumplir.



Al analizar una determinada herramienta, ten en cuenta:

- **QUÉ** datos se almacenan obligatoriamente,
- **DÓNDE** se utilizan y
- **A QUIÉN** se les transmiten.

Un ejemplo de lo peor que podría pasar sería que se guardasen tus datos de contacto junto con los datos de uso generados automáticamente, ya que luego podrían ser transmitidos a terceros en el extranjero.



¡Que no cunda el pánico! La mayoría de las herramientas se preocupan mucho por la seguridad de sus usuarios y son respetuosas con la privacidad o, al menos, están cubiertas a nivel legal.

Zoom, por ejemplo, no es tan respetuoso con la privacidad como Jitsi, pero es la herramienta de videoconferencia

más utilizada para grupos grandes y ofrece un rendimiento muy bueno. Hay poco que decir en contra del uso de Zoom.

WhatsApp es otra herramienta cuestionable en cuanto a la protección de datos, ya que aún no está claro hasta qué punto se transmiten los datos.

¡Las redes sociales deben utilizarse con mucho cuidado en clase!

Si quieres compartir fotos de un evento que se haya realizado en la escuela o en la clase, hazlo a través de las redes sociales de la escuela. Sin embargo, tienes que tener en cuenta que, en el caso de las fotos, siempre tienes que tener **consentimiento de las personas** que aparecen en ellas o, si no tienen la edad suficiente según las normas específicas de cada país (normalmente son menores de 14 años), el padre o el tutor debe firmarlo.

Además, es importante que **otros datos personales de los alumnos**, como los registros de asistencia, sus calificaciones, etc. no circulen libremente por internet, sino que **estén protegidos como corresponde**. Si los datos solo se almacenan en el servidor de la escuela, puedes protegerlos, por ejemplo, haciendo uso de una conexión VPN en la oficina central para garantizar una transmisión segura o usando correos electrónicos encriptados. Almacenar esos datos en una carpeta de Google Drive no sería aconsejable, ya que sus servidores no están protegidos según la ley europea del RGPD.

Por último, cabe mencionar que tú, como profesor, debes de vigilar la configuración de la privacidad en las herramientas que emplees en clase y ser capaz de concienciar a tus alumnos de ello.

9.7 Los derechos de autor en los entornos de enseñanza y aprendizaje

¿Has buscado alguna vez una imagen en Google y la has puesto en una presentación tuya? O, ¿has utilizado material didáctico que has descargado de internet en tus clases? Esto no significa que necesariamente hayas cometido una infracción de los derechos de autor, pero ¡La probabilidad es muy alta!

Violar o ignorar la ley de derechos de autor no solo conlleva posibles consecuencias penales, sino que también perjudica al sistema educativo en general, ya que en clase se utilizan contenidos que no han sido probados científicamente. Además, tú, como profesor, actúas como modelo de conducta y, usando contenidos cuyo uso es legal, estás concienciando de ello a tus alumnos, que posteriormente reflexionarán sobre los derechos de autor y su comportamiento en el ámbito digital. Pero, ¿sabes exactamente qué es la ley de derechos de autor?



Los **derechos de autor** protegen todas las obras de creación intelectual individual en el ámbito de la literatura, el arte sonoro, las artes visuales y la cinematografía.

Una obra de creación individual e intelectual es cualquier obra que se considere peculiar, es decir, que sea resultado de la creación humana. Abarca, por ejemplo, obras literarias, musicales, esculturas, pinturas, dibujos, etc.

Así, cada autor tiene derecho a determinar **el grado de utilización de su obra**.

Por tanto, ¡las obras no pueden ser utilizadas sin más por otras personas! Por ello, se aplican condiciones legales a la autoría y a la utilización de los contenidos (duplicación, distribución, puesta a disposición). Una obra que no está catalogada de manera independiente no puede ser utilizada.

Queda excluido de los derechos de autor, por ejemplo, el uso privado, como el aprendizaje o el entretenimiento.

En el ámbito educativo, hay prácticamente dos cuestiones relacionadas con los derechos de autor:

- El uso de contenidos ajenos
- La protección de los derechos de autor sobre la obra de una persona



El **sector educativo** es un **caso excepcional** en la legislación sobre derechos de autor, que se aplica de forma diferente en cada país a través de sus propias modificaciones legales, lo que hace que sea difícil hacer afirmaciones de aplicación general. Por tanto, a la hora de reproducir material didáctico, por ejemplo, es importante consultar la normativa de cada país.

En líneas generales, puede decirse que la ley de derechos de autor „hace la vista gorda“ con respecto al uso de materiales de enseñanza y aprendizaje dentro de las clases. Sin embargo, ¡esto no quiere decir que un profesor pueda utilizar todo el material que encuentre por ahí!



Cuando se utilicen contenidos externos que no estén catalogados como de uso libre, se deberá contactar con el autor o compartirlo únicamente a través un enlace. La referencia a un contenido externo, como por ejemplo un enlace a un vídeo de YouTube, no conlleva ningún problema según la ley de derechos de autor. De hecho, reproducir un vídeo de YouTube dentro el aula también está permitido, aunque siempre y cuando que se haga únicamente con fines didácticos. No obstante, si el vídeo, por ejemplo, se descarga, la situación se vuelve delicada.

Si usas recursos educativos de uso libre, puedes estar tranquilo tanto cuando utilices materiales de otras personas como a la hora de proteger los tuyos propios. Los **recursos educativos de uso libre** son contenidos sin condiciones de uso directamente o bien con condiciones claramente definidas, como puede ser, por ejemplo, la citación de la fuente. Una forma de catalogar abiertamente los materiales como recursos educativos de uso libre es utilizando las llamadas licencias Creative Commons, a través de las cuales los autores marcan sus obras con el código CC que corresponda, indicando así cómo pueden utilizarse.



Si se utilizan estas licencias, al final del texto aparecería lo siguiente:

Text is available under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike License 3.0](#)

Si haces clic en el enlace de Creative Commons, descubrirás bajo qué condiciones se puede utilizar :

You are free:

- to **Share**—to copy, distribute and transmit the work, and
- to **Remix**—to adapt the work

for any purpose, even commercially.

Under the following conditions:

- **Attribution**—You must *attribute* the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work.)
- **Share Alike**—If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same, similar or a compatible license.

Esto significa:

- el trabajo puede ser compartido y modificado
- para cualquier fin, incluido el comercial.

CON LA CONDICIÓN DE QUE

- la obra o los autores sean mencionados por su nombre y
- si la obra se modifica y/o se distribuye, se hará sólo bajo la misma licencia: CC BY-SA 3.0.

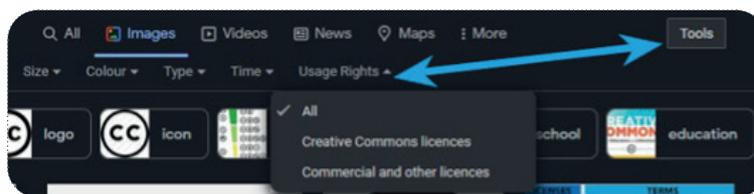
Las grandes enciclopedias online, como Wikipedia, así como las cadenas de televisión y las universidades protegen sus contenidos con licencias Creative Commons.

En la siguiente imagen puedes ver una lista de las diferentes licencias Creative Commons (dicha imagen ha sido correctamente atribuida con su licencia en el pie de foto): “

- CC BY** **Attribution**
Others can copy, distribute, display, perform and remix your work if they credit your name as requested by you
- CC BY SA** **No Derivative Works**
Others can only copy, distribute, display or perform verbatim copies of your work
- CC BY NC** **Share Alike**
Others can distribute your work only under a license identical to the one you have chosen for your work
- CC BY ND** **Share Alike**
Others can distribute your work only under a license identical to the one you have chosen for your work
- CC BY NC SA** **Share Alike**
Others can distribute your work only under a license identical to the one you have chosen for your work
- CC BY NC ND** **Non-Commercial**
Others can copy, distribute, display, perform or remix your work but for non-commercial purposes only.

“CClicenses”, por BMCC Open Educational Resources, con licencia CC BY 4.0.

¿Sabías que también puedes buscar imágenes con licencias Creative Commons en Google? Para ello, cuando realices la búsqueda de imágenes, haz clic en „Filtro“ y luego en „Licencias“.



Actualmente, las **bases de datos de imágenes**, como Pixabay o Pexels, que han desarrollado sus propias licencias, son muy populares. Si estás buscando rápidamente una imagen para usar en una presentación, son una opción estupenda. No obstante, antes de usar una imagen, lee siempre los términos de la licencia de la base de datos o de la imagen que corresponda. ¡Siempre debemos ser precavidos, especialmente en el caso de uso comercial!

A modo de conclusión de este breve resumen sobre los derechos de autor, nos gustaría dar algunos datos que pueden ser interesantes para mostrar lo versátil que puede llegar a ser esta ley. Si se comete una infracción de los derechos de autor, es muy posible que el caso acabe en los tribunales para que sea juzgado, especialmente en el caso de las grandes empresas.

Datos sobre la ley de derechos de autor

- Los derechos de autor aparecen cuando se crea la obra y suelen terminar **70 años después de la muerte del último autor que quedara vivo**, aunque hay excepciones, como la transferencia de los derechos de autor a entidades legales o, si durante la vida del autor, los derechos de uso de la obra fueron transmitidos a terceros.
- Las **traducciones de textos** están protegidas por los derechos de autor de la obra original y pueden identificarse fácilmente mediante programas informáticos.
- Las **compilaciones de múltiples obras también** están protegidas por los derechos de autor, entrando en la categoría de obra colectiva única.
- Las **fotos**, por ejemplo, tienen derechos de autor de sus fotógrafos. Además, también existe el derecho de la persona representada a su propia imagen, es decir, cualquier tipo de imagen no puede ser publicada sin consentimiento o por violación de los intereses de la persona que corresponda.



Como puedes ver, hay algunos aspectos legales que hay que tener en cuenta en la enseñanza digital. Además, los profesores debéis ser capaces de impartir conocimientos básicos sobre derechos de autor y, en consecuencia, actuar como modelos de conducta.

Esto incluye la creación de **materiales propios** de acuerdo a los derechos de autor, con referencias a la fuente o a la licencia, y respetar los derechos de autor al utilizar **contenidos digitales o multimedia de otros**.

9.8 Resumen

La **seguridad informática** es una subcategoría de la seguridad de la información e incluye medidas de protección para los sistemas en los que el ser humano utiliza la tecnología de la información para almacenar y procesar datos.

Los **ataques informáticos** se producen por fallos en el software, manipulación del hardware o errores humanos. La mayoría de los problemas se desencadenan al abrir correos electrónicos.

Las **amenazas informáticas** pueden ser virus, gusanos informáticos, troyanos, ataques de denegación de servicio, suplantación de identidad (spoofing/phishing) o correos electrónicos no deseados (spam). Por ello, es importante identificar aquellas **direcciones de correo electrónico que pueden ser falsas** y utilizar **contraseñas seguras** o bien un **gestor de contraseñas**. Los **programas antivirus** escanean automáticamente el sistema, identificando y eliminando aquellos elementos dañinos, mientras que los cortafuegos detectan e impiden accesos externos no autorizados. Si tuvieses problemas para cumplir estos requisitos, debes ponerte en contacto con el responsable de su empresa.

La **protección de datos** se refiere a la protección de los datos personales. En Europa, la protección de datos cuenta con una nueva base legal a través del **Reglamento General de Protección de Datos (RGPD)** desde mayo de 2018.



Los **datos personales** abarcan aquella información que identifica o hace identificable a una persona, como por ejemplo el nombre, la fecha de nacimiento, la dirección, el número de la seguridad social, etc. Los datos personales sólo pueden tratarse con determinadas excepciones, por ejemplo, teniendo el consentimiento del interesado o que sea un requisito para el cumplimiento de un contrato. Sin embargo, las obligaciones legales, los intereses vitales o la anonimización de los datos también pueden permitir el almacenamiento y el tratamiento de los datos personales.

Hay que tener especial cuidado con los **datos sensibles** (origen racial y étnico, opinión política, datos de salud, etc.). Este tipo de datos se suele anonimizar, es decir, se elimina la referencia personal modificando los datos.

De acuerdo con el RGPD, los **interesados** tienen derecho a una información y comunicación transparentes, a la rectificación, movilidad y supresión de los datos, así como derecho a que se revoken sus datos personales en cualquier momento si lo consideran oportuno.

Cuando recibimos una **petición relacionada con la protección de datos**, es importante actuar con rapidez. En la mayoría de los casos, el plazo para responderlas es de un mes, mientras que, si se da una infracción en materia de protección de datos, intervendrán las fuerzas de seguridad nacionales.

Como **profesor en entornos de enseñanza y aprendizaje digitales**, debes ser un modelo de comportamiento que respete la privacidad. Por ello, estás obligado a recoger sólo aquellos datos que sean absolutamente necesarios, así como a informar a tus alumnos sobre ello.

A la hora de **elegir herramientas externas**, es aconsejable echar un vistazo a su página web, ya que en **las condiciones de uso, política de cookies o de privacidad** suelen informar sobre qué datos personales se almacenan tanto de los usuarios como de aquellos que visitan la página web. Por tanto, presta siempre atención a qué datos se utilizan, cómo se utilizan y a quién se transmiten.

Los **derechos de autor** protegen todas las obras de creación individual e intelectual contra el uso ilícito. En el ámbito educativo, hay que tener especial cuidado al utilizar contenidos de terceros. Si un determinado contenido no está catalogado de manera independiente, está protegido por los derechos de autor. En este caso, tendrías que ponerte en contacto con sus autores o, al menos, compartirlo únicamente a través un enlace.

Si usas **recursos educativos de uso libre**, cuyos términos de uso estén claramente definidos con licencias, puedes estar tranquilo. Unas licencias muy estandarizadas son las Creative Commons, aunque también existen bases de datos especializadas en recursos de uso libre, como las bases de datos de imágenes Pixabay o Pexels.

En resumen, procura, **en la medida de lo posible, crear tu propio material respetando los derechos de autor, así como tener en cuenta las condiciones de uso cuando utilices materiales de terceros.**

En esta unidad, hemos tratado de ofrecerte una **visión general** de aquellos aspectos que debes tener en cuenta a la hora de impartir clases en modalidad online. No obstante, nos gustaría destacar que **la información sobre seguridad informática que hemos expuesto es limitada**, Por tanto, si necesitas o quieres obtener información más específica, **es posible que tengas que investigar más a fondo**. En internet, por ejemplo, tienes un amplio abanico de posibilidades, así que aprovéchalo y **sigue aprendiendo**.

<https://youtu.be/TBoxCl4HGLs>

10 Cuidar de ti mismo cuando impartes clases de idiomas online

10.1 Introducción

<https://youtu.be/iQCChZZ1-ao>

Como profesor virtual, es importante que cuides de ti mismo. Cuando hablamos de cuidarte, nos referimos a todo lo que haces para mantenerte saludable y en forma. En otras palabras, es importante que cuides tu salud física, mental y emocional. Es muy importante que seas consciente de ello y que sea una de tus prioridades, especialmente hoy en día. En esta unidad nos centraremos en tres secciones principales:

1. El bienestar mental del profesor
2. El bienestar físico del profesor
3. El bienestar de los alumnos



Cuidar de ti mismo es importante porque te ayuda a ser un profesor eficaz y a que tus alumnos sean alumnos eficaces. Si estás cansado, ya sea emocional o físicamente, no podrás hacer bien tu trabajo.

<https://www.youtube.com/embed/n3pdoe1hfuE?feature=oembed>

En esta unidad aprenderás lo siguiente:

- Conocerás las formas de gestionar y ahorrar tiempo a la hora de planificar tus clases.
- Sabrás distinguir entre la vida privada y la vida laboral para separarlas eficazmente.
- Sabrás desarrollar una rutina eficiente mientras trabajas desde casa.
- Conocerás métodos prácticos para trazar una línea entre tu espacio de trabajo y tu vida familiar cuando trabajas a distancia.
- Aprenderás cómo contactar con los alumnos, a qué horas y a través de qué canales.
- Sabrás priorizar las tareas y, por tanto, trabajar más eficazmente
- Aprenderás a promover tu salud física a través de ejercicios que podrás realizar en la oficina/casa
- Conocerás consejos útiles para la enseñanza online
- Sabrás cómo aplicar la ergonomía para optimizar la eficacia de las clases online

10.2 El bienestar mental del profesor

Gestiona tu tiempo

Para un profesor, la gestión del tiempo consiste en priorizar y clasificar de manera organizada las tareas importantes en una lista. Tener una lista con las tareas prioritarias garantiza la organización y un rendimiento eficiente durante la jornada laboral. Esto resulta especialmente útil cuando ocurren incidentes inesperados o cuando hay demasiada carga laboral.

De este modo, se hace factible controlar la situación y sacar tiempo tanto dentro como fuera de la clase. Además, cuando se utilizan las habilidades de gestión del tiempo de una manera efectiva, los profesores se vuelven más productivos a la vez que ofrecen a sus alumnos un mejor nivel de enseñanza.

A continuación tienes cinco consejos útiles que puedes utilizar para gestionar tu tiempo cada día:

1) Aprender a priorizar

Si organizas las tareas en función de su importancia, podrás priorizarlas más fácilmente. Para ello, define qué tareas son más importantes o tienen que completarse en un tiempo determinado. Haz una lista que contenga todas tus tareas y destaca las más urgentes.



Ahora es posible crear listas virtuales utilizando herramientas digitales que, a su vez, pueden sincronizarse con todos tus dispositivos para ayudarte a llevar un control de tus tareas en todo momento. Echa un vistazo al siguiente vídeo, en el que se muestra cómo priorizar tareas utilizando una agenda digital.

<https://www.youtube.com/embed/XfVD5JraeFQ?feature=oembed>

2) Evitar que el trabajo se acumule

Organiza tu tiempo de planificación y de corrección en franjas de tiempo razonables. Corrige el mismo conjunto de tareas al mismo tiempo para garantizar así la coherencia. Es mucho más fácil ocuparse de una pequeña cantidad de tareas cada día que de una enorme montaña justo el día de antes y, posiblemente, durante el fin de semana. Dividirlos de esta manera te permitirá evaluar correctamente los trabajos y dar a tus alumnos una valoración adecuada. Además, obtendrás una mayor sensación de triunfo.



Para los profesores es más efectivo organizar las tareas en pequeños bloques que puedan corregir diariamente que corregir una gran cantidad de trabajos de clase en el mismo día.

Otra forma para evitar la acumulación de trabajo es aprovecharse de las herramientas digitales que están actualmente disponibles y que a menudo son gratuitas para crear tareas o pruebas de evaluación que puedan corregirse automáticamente. Los formularios de Google, por ejemplo, te permiten crear una tarea o prueba de evaluación con contenido audiovisual que se corregirá de manera automática según la configuración que elijas. Hacer uso de este tipo de tareas no sólo aligerará tu carga de trabajo, sino que también permitirá a tus alumnos que vean sus resultados en tiempo real. Echa un vistazo al siguiente vídeo para ver cómo crear una tarea con Google Forms. Puedes encontrar más información sobre la creación de cuestionarios mediante este tipo de aplicaciones en la Unidad 7 (Evaluar el progreso de los alumnos).

https://www.youtube.com/embed/_1mRvqC9gSE?feature=oembed

3) Estar preparado para situaciones imprevistas

Intenta prever con antelación cualquier posible problema antes de que surja en el aula, ya que esto puede alejarte de que se cumplan los objetivos. No obstante, algunas situaciones son imposibles de predecir y, por tanto, difíciles de afrontar.

Siempre es mucho mejor anticiparse a una situación adversa relacionada con el comportamiento de los alumnos, con el contenido de la clase o con la tecnología antes de que llegue a un punto crítico y se convierta en una distracción o en un contratiempo innecesario.

Si preparas bien tu clase y conoces a tus alumnos y sus necesidades educativas, puedes crear un plan de acción para evitar que se pierda tiempo lectivo de la clase. Una forma sencilla y eficaz de hacerlo es preparar una lista que recoja problemas comunes que ya has experimentado junto con las soluciones que has encontrado y utilizarla para crear un plan de acción que te sirva de referencia en el futuro.

Si tienes estipulados protocolos para diferentes situaciones e incluso uno para situaciones imprevistas, como por ejemplo contactar con alguien que pueda ayudarte, es mucho menos probable que pierdas tiempo de clase tratando de averiguar qué hacer mientras que tus alumnos esperan a que encuentres una solución.



En el entorno digital, es importante conocer las **técnicas de resolución de problemas**, ya que en un momento u otro el profesor se encontrará con algún problema técnico. Por tanto, es esencial que el profesor sepa resolverlo recurriendo a experiencias anteriores ante problemas similares, sabiendo a quién dirigirse o cómo utilizar los recursos necesarios en relación con el problema en cuestión.

En la Unidad 10 de este curso, puedes encontrar consejos útiles para la resolución de problemas.

4) Dedicar tiempo a ti mismo

Reservar tiempo para ti y para tus necesidades personales es muy importante para poder hacer tu trabajo correctamente. Haz descansos con regularidad, al menos una vez por hora, y estira las piernas. Trabajar desde casa conllevará que estés muchas horas sentado y des muy pocos pasos.

También puedes intentar cambiar tu entorno de trabajo de vez en cuando, ya sea redecorándolo o incluso cambiándote de habitación si tienes oportunidad. Esto romperá la monotonía y ayudará a evitar el agotamiento.

5) Aprovechar las herramientas digitales

Usar programas informáticos para planificar y organizar el tiempo puede ser especialmente útil. Hoy en día, podemos utilizar herramientas como Google Calendar o los calendarios que vienen ya incorporados en los sistemas operativos Mac o Windows para llevar un control de las tareas diarias.



Aprender a sincronizar tu calendario preferido con tu correo electrónico y el resto de aplicaciones y programas que utilizas cuando das clases te ayudará mucho a organizar tu tiempo y a estar al corriente de todas tus tareas, reuniones y plazos de entrega.

Reproduce el siguiente vídeo para ver lo fácil que es programar una reunión en Zoom con Google Calendar, que en el caso de un profesor sería programar una clase si Zoom es el software de videoconferencia que utiliza para impartir las clases.

<https://www.youtube.com/embed/E0XmIIxcrEY?feature=oembed>

Mantener separadas la vida laboral y la privada

¿Por qué es importante mantener la vida personal separada de la vida laboral?

Vivimos en un mundo en el que estamos constantemente conectados con la familia, los amigos y los compañeros de trabajo a través de nuestros teléfonos, los ordenadores y las redes sociales. Esto hace que nos resulte difícil desconectar y mantener separadas nuestra vida privada y nuestra vida laboral. Sin embargo, no es imposible y, de hecho, es importante que lo hagamos, no solo por nuestro bienestar mental sino también por nuestras relaciones.

Aquí tienes cuatro consejos para conseguir un equilibrio entre el ámbito personal y el trabajo:

1) Controla tu tiempo

Si gestionas bien tu tiempo, como hemos visto en el apartado anterior, puedes establecer un horario que te permita cumplir tus tareas sin que el trabajo se extienda a tu tiempo personal. Asegúrate de cumplir tu horario. Fíjate el objetivo de terminar de trabajar a una hora determinada y cúmplelo. Esto te ayudará a no desviarte y así será más probable que consigas un buen equilibrio entre el trabajo y la vida personal. Si trabajas en casa, puedes incluso ponerte una alarma, igual que harías para despertarte, pero para dejar de hacer lo que estás haciendo y „volver a casa“ (aunque no salgas de la habitación) y relajarte.

2) Establece límites

La comunicación es esencial para lograr el entendimiento. A veces, puede ser necesario trabajar hasta tarde o incluso durante los fines de semana, pero tienes que aprender a decir „no“ cuando suponga perderte acontecimientos importantes en tu vida personal

3) Limita las interacciones profesionales en redes sociales

No siempre tienes que chatear o estar conectado con tu jefe, con el director de estudios o con tus compañeros de trabajo.

Realiza las interacciones profesionales en horario de trabajo. Después, desconéctate (en sentido figurado) y pon tu estado en „ausente“ o similar. Haz saber a tus compañeros y alumnos con claridad, aunque de forma educada, que tu tiempo libre es exactamente eso: tuyo, y que, en caso de que se pongan en contacto contigo fuera de tu horario de trabajo, la respuesta puede tardar hasta que vuelvas a trabajar.

4) Deja el teléfono del trabajo en el trabajo

Para los que tengáis teléfono de trabajo, deberíais considerar la posibilidad de aplicar una política de „no responder“ cuando estéis en casa. No hay nada peor que un día de diversión en familia se vea interrumpido por una llamada del trabajo sobre algo que podría esperar hasta el lunes. Naturalmente, hay algunas excepciones a esta regla, pero en la mayoría de los casos, sea cual sea el motivo, puede esperar hasta que vuelvas al trabajo.

Mantener el contacto

Aunque es importante conseguir un equilibrio entre el trabajo y la vida personal, la enseñanza online nos hace pasar menos tiempo cara a cara tanto con nuestros compañeros de trabajo como con los alumnos.

Una de las desventajas de esta situación, ya sea trabajando desde la oficina o en casa, es la pérdida de la interacción social que se experimenta al comunicarse con otros cara a cara.

Así, aunque no lleguemos a interactuar con nuestros compañeros de trabajo o con los alumnos todos los días, teniendo en cuenta las pautas y los límites anteriores, cuando sea oportuno siempre podemos estar en contacto con ellos a través de las redes sociales, los teléfonos móviles o las reuniones online.



Comunicarte de manera online periódicamente con tus compañeros de trabajo te ayudará a mantener el ambiente de equipo de trabajo. Pon tu estado como „disponible“ y organiza reuniones online con regularidad a través de Zoom, Google Meet, Skype, Slack o cualquier otra herramienta que haga posible ponerte en contacto con ellos a través de tu ordenador, tablet o teléfono.

Cómo reducir el estrés y la ansiedad

Es difícil que te concentres en el trabajo si te sientes cansado, ansioso o estresado. Puedes reducir el estrés haciendo ejercicios o técnicas de relajación, que son bastante sencillas de realizar en casa. Es importante que encuentres técnicas que se adapten a ti. Puedes encontrar muchas de ellas haciendo una simple búsqueda en Internet.

Una técnica fácil y útil es la **respiración cuadrada**, una técnica respiratoria que consiste en inhalar y exhalar varias veces lentamente mientras se imagina el movimiento a lo largo del perímetro de un cuadrado. Consulta el siguiente vídeo para obtener más información:

<https://www.youtube.com/embed/tEmt1Znux58?feature=oembed>

Otro vídeo útil que puedes tener a mano es éste sobre la relajación de los músculos: *Entrenamiento de relajación muscular progresiva*

<https://www.youtube.com/embed/ihO02wUzgkc?feature=oembed>

Reserva una zona y conviértela en tu espacio de trabajo personal

Si es posible, intenta habilitar una zona en casa o en la oficina que funcione como tu espacio de trabajo personal.

Lo ideal es que tu espacio de trabajo sea un lugar cómodo y adaptado a ti en el que puedas trabajar sin interrupciones. En casa, puede ser una habitación que funcione como oficina o estudio. No obstante, también puedes ser ingenioso y utilizar cualquier espacio que tengas: la mesa de la cocina o un rincón tranquilo. Sólo tienes que ser creativo.

Asegúrate de tener una iluminación adecuada y una buena conexión a Internet. El espacio debe ser tranquilo, para que se produzcan las mínimas interrupciones posibles, y cómodo. Ten todo lo que necesitas a mano. De este modo, el espacio desde el que trabajas se adaptará a ti, reduciendo así el estrés y las distracciones innecesarias y, al final de tu jornada laboral, sentirás que has aprovechado bien tu tiempo.

10.3 El bienestar físico del profesor

Hábitos saludables cuando se trabaja online y desde casa

Si antes de impartir clases en modalidad online has trabajado presencialmente en un colegio, una academia u otro tipo de institución educativa, probablemente estés acostumbrado a llevar una rutina bastante estructurada, en la que hay una dinámica fija de trabajo, reuniones y descansos. De la misma manera, cuando trabajes online, ya sea desde la oficina o desde casa, es importante que definas una estructura similar para tu día a día para mantener, no solo un bienestar mental saludable, sino también un bienestar físico saludable.

A continuación tienes algunos consejos para ser productivo al mismo tiempo que cuidas tu salud física:

1) Postura

Debes utilizar una silla cómoda, con un respaldo que se adecúe a tu espalda. Siéntate con la espalda recta y adopta una postura correcta mientras trabajas de manera online. También es importante que ajustes la altura de la pantalla para evitar el dolor de cuello. Por ejemplo, puedes colocar tu pantalla sobre una caja o un cesto de la ropa o bien invertir en un soporte económico diseñado para este fin.

Además, tus manos deben estar en una posición adecuada cuando escribas con el teclado, con las muñecas en una posición correcta para evitar dolores.

En el siguiente vídeo puedes ver algunas ideas sobre cómo mantener una postura correcta mientras trabajas online:

<https://www.youtube.com/embed/Pr6M6rQQRXg?feature=oembed>

2) Practica actividades saludables y haz ejercicio regularmente

Además de una postura correcta, es esencial cuidar la vista. Descansar cinco minutos de la pantalla cada hora o mirar con regularidad objetos que están alejados te ayudará a hacerlo.

Los ejercicios de estiramiento suaves, realizados a intervalos frecuentes, te ayudarán a evitar daños en el cuello, los hombros y la espalda.

Asimismo, caminar un poco cada hora y hacer algunos ejercicios físicos de bajo impacto también es beneficioso. Aquí tienes algunos ejemplos de ejercicios que puedes hacer:

- a) Deslizamiento por la pared - Ponte de pie con la espalda apoyada en la pared y coloca los pies separados (a la altura de las caderas). Luego, desliza tu espalda lentamente por la pared hasta que estés en posición sedente y, a continuación, vuelve a deslizarte lentamente hacia arriba.

<https://www.youtube.com/embed/KRHexHq1PsQ?feature=oembed>

- b) Estiramiento de espalda en puente - Acuéstate de espaldas con las rodillas dobladas hacia el techo, coloca los pies firmemente en el suelo y, luego, levanta las caderas lentamente en el aire para después bajarlas suavemente hasta el suelo.

<https://www.youtube.com/embed/ExFzjIRtDho?feature=oembed>

- c) Abdominales - Túmbate en el suelo sobre la espalda, apoya los pies en el suelo y dobla las rodillas hacia el techo. Después, coloca las manos sobre el pecho, una sobre la otra. Levanta los hombros unos centímetros del suelo, mantén el cuello en posición neutra mientras focalizas tu atención en la zona del tronco y vuelve a bajar al suelo.

Aquí tienes un ejemplo de cómo hacer abdominales correctamente:

https://www.youtube.com/embed/Xyd_fa5zoEU?feature=oembed

Cumple el horario de tus comidas y sigue una alimentación saludable

Independientemente de si das las clases online desde la oficina o desde casa, respeta los horarios de las comidas y come de forma saludable, ingiriendo alimentos sanos y manteniendo una dieta equilibrada.

Asegúrate de beber mucha agua durante el día para mantenerte hidratado. Tu voz es tu herramienta principal, quizá más aún en modalidad online, ya que, como profesor virtual de idiomas, gran parte de la comunicación la realizas de manera oral. No obstante, tanto si impartes clases online como presenciales, es útil tener en cuenta algunos trucos para calentar la garganta antes de empezar a utilizar la voz de forma prolongada, siendo conveniente que realices algunos ejercicios similares a los que hacen los cantantes: 5 MINUTOS DE CALENTAMIENTO VOCAL

<https://www.youtube.com/embed/YCLyAmXtpfY?feature=oembed>

10.4 El bienestar de los alumnos

Asegúrate de que tus alumnos se sientan valorados

En la modalidad online, los alumnos pueden sentirse aislados y esto podría tener un impacto negativo en ellos, llevándolos a perder su motivación. Es fácil que sientan que nadie se da cuenta o se preocupa si se ausentan de la clase o si están cansados y podrían tener la tentación de no conectarse y participar la clase.

Sin embargo, los profesores que dan clases online pueden evitarlo asegurándose de que sus alumnos se sientan valorados. Aquí tienes algunas formas de hacerlo:

1. Recuerda los nombres de tus alumnos y utilízalos. Asegúrate de que conozcan el tuyo y de que lo utilicen.
2. Haz un repaso de lo que se hizo en las clases anteriores para que tus alumnos sepan que estás al tanto de todo y que te interesas por sus progresos.
3. Entérate de los intereses de tus alumnos e inclúyelos en las actividades cuando sea posible.
4. Proporciona a tus alumnos información sobre su trabajo y sus progresos de manera periódica.
5. Intenta ser un profesor positivo, alentador y motivador.
6. Asegúrate de que tus alumnos se lo pasan bien en tu clase e intenta que interactúen entre ellos, no sólo en los ejercicios de grupo, sino también en conversaciones espontáneas (en la lengua que estén aprendiendo, por supuesto).

Ten paciencia con tus alumnos

Tus alumnos se dan cuenta fácilmente de que estás enfadado o molesto cuando algo no sale como esperabas y eso no mejora la situación, sino que la empeora. Recuerda darles un respiro y tener paciencia. Asegúrate de que tus instrucciones son claras para que sientan que saben lo que tienen que hacer y prepárate para explicar los conceptos de un par de maneras diferentes en caso de que un alumno necesite otro tipo de explicación para entender mejor algo. Esto demostrará que te preocupas por su progreso y que valoras su esfuerzo.

Es importante tener en cuenta que no sólo la enseñanza, sino también el aprendizaje online, son experiencias relativamente nuevas para muchos profesores y alumnos, por lo que, tomando tu tiempo y poniéndote en el lugar del alumno, podrás demostrar paciencia y crear un entorno online de aprendizaje que resulte productivo.

10.5 Resumen

En esta unidad hemos abordado tres aspectos principales para ayudarte a establecer una base para cuidarte en tu faceta de profesor virtual de idiomas:

1. El bienestar mental del profesor
2. El bienestar físico del profesor
3. El bienestar de los alumnos

Estas fases de aprendizaje incluyen una visión general de por qué es importante cuidarse tanto física como mentalmente, cómo tener en cuenta el bienestar de tus alumnos, así como consejos prácticos y ejercicios que puedes poner en práctica cuando des clases online.

Poner en práctica estos consejos te ayudará a cuidarte mientras impartes clases online y a sentar una base para crear una mejor experiencia de clase online en general.

<https://youtu.be/3kL4mJEu0ys>

Más información:

<https://resilienteducator.com/classroom-resources/teacher-time-management-apps/>

<https://www.templehealth.org/about/blog/5-ways-avoid-neck-shoulder-pain-working-from-home>

<https://www.templehealth.org/about/blog/how-to-stay-active-while-social-distancing>

<https://www.templehealth.org/about/blog/5-ways-to-get-your-steps-in-while-social-distancing>

<https://www.templehealth.org/about/blog/5-ways-manage-stress-anxiety-during-social-distancing>

<https://www.teachaway.com/blog/14-free-resources-esl-lesson-planning-i-couldnt-teach-without>

<https://www.snhu.edu/about-us/newsroom/health/what-is-self-care>

<https://resilienteducator.com/classroom-resources/five-time-management-tips-for-teachers/#:~:text=Teacher%20time%20management%20must%20start,the%20workload%20can%20seem%20overwhelming.>

<https://www.charityjob.co.uk/careeradvice/keep-work-and-home-life-separate/>

<https://www.templehealth.org/about/blog/how-to-stay-healthy-while-working-from-home>

<https://www.teachaway.com/blog/increase-engagement-in-online-classroom>

11 Consejos útiles para la resolución de problemas

11.1 Introducción

Como ya se ha visto en las otras unidades de este curso, el auge de la enseñanza online que se está experimentando a nivel mundial en los últimos años ofrece muchos beneficios. No obstante, aunque las clases online sean muy provechosas, es inevitable que a veces, durante una sesión, se dé algún tipo de problema técnico que tengamos que resolver.

Para el informe transnacional que se desarrolló como primer producto de este proyecto, se preguntó a profesores de toda Europa, con distintos niveles de experiencia en el campo de la enseñanza online, a qué tipo de problemas se han tenido que enfrentar.

En esta unidad de aprendizaje se abordarán los problemas más comunes mencionados por los profesores, así como la manera de resolverlos o cómo actuar de la forma más adecuada.

Lo que aprenderás en esta Unidad:

- *Podrás resolver problemas simples que ocurran durante, antes o después de la clase, como que no funcione la cámara o el audio, o que la conexión a internet sea inestable.*
- *Aprenderás dónde encontrar ayuda en internet; consejos, soporte técnico, etc.*
- *Serás capaz de evitar problemas completando una lista de quehaceres antes de que comience la clase.*
- *Te familiarizarás con situaciones comunes que puedan surgir y sus soluciones llevando un diario de incidentes.*
- *Podrás aplicar estas técnicas comunes de resolución de problemas en cursos online.*
- *Sabrás a quién acudir para resolver problemas mayores, como a soporte interno, compañeros de trabajo, páginas que pueden ayudar online, tutoriales de YouTube, u otros canales de confianza.*
- *Siempre sabrás cómo comunicarte con tus alumnos en caso de problemas técnicos.*
- *Aprenderás a desarrollar protocolos para lidiar con estas situaciones.*
- *Aprenderás a establecer una disciplina y mantener el control en la clase.*
- *Te familiarizarás con cómo tratar a alumnos difíciles, por ejemplo, quienes llegan tarde continuamente y distraen la clase, alumnos que intenten establecer sus propias normas, etc.*

11.2 Cómo resolver problemas básicos

General

Primero, veremos cómo resolver algunos problemas comunes que profesores y alumnos puedan tener con un ordenador, sin especificar programas. El primer consejo es preparar todo lo que se vaya a necesitar con antelación, para asegurarse de que hay suficiente tiempo para resolver cualquier problema que pueda surgir antes de comenzar la clase. Muchas veces, los problemas que se pueden encontrar son:

No me puedo conectar a internet



La mejor forma y la más sencilla de establecer una conexión a internet estable es con un cable ethernet conectando desde el ordenador a un puerto LAN del router. Así será más estable que por Wi-Fi, y no habrá que hacer que el ordenador busque la red apropiada ni poner contraseñas.

Si no existe la opción de conectarse a través de un cable ethernet, y se tienen problemas para establecer una conexión con el router Wi-Fi, la forma más sencilla de conectar cualquier dispositivo es usando el botón WPS, que viene en la mayoría de routers modernos. Solo hace falta pulsarlo hasta que parpadee una luz (normalmente verde). Esto permitirá que cualquier dispositivo se conecte a su red sin tener que introducir una contraseña por un corto periodo de tiempo. Solo hay que encontrar el nombre de la red en la lista que reconozca el dispositivo y seleccionarla. Debería conectarse a internet automáticamente.

Si el router que se está usando no tiene la opción de establecer una conexión inalámbrica a través de WPS, hay que hacer que el dispositivo encuentre la red que se quiere usar, y luego introducir una contraseña.

Tanto el nombre de la red como la contraseña se pueden encontrar en una pegatina en la parte trasera del router (o por debajo en algunos casos). Muchos routers modernos emiten dos tipos de señales Wi-Fi: 2G (la estándar) y 5G. La señal 5G proporciona una conexión más fuerte, pero su alcance es limitado. La señal 2G llega más lejos, pero la calidad de la conexión es un poco peor. Normalmente, mientras más cerca se esté del router (y mientras menos obstáculos haya) mejor será la señal.



Si el dispositivo no encuentra el nombre de la red que pone en el router, puede que haya un problema que se puede resolver simplemente apagando unos segundos y volviendo a encender el router.

También hay una posibilidad de que se haya cambiado el nombre en la página de configuración del router. A continuación hay un método útil para averiguar el nombre de la red, pero requiere un poco de experiencia, saber desenvolverse por menús y algo de vocabulario de informática, así que es mejor dejarlo como último recurso si no hay nadie que pueda ayudar.

Si necesitas saber el nombre de la red y la contraseña y la persona que los cambió no está disponible para ayudarte, se puede mirar en la página de configuración.

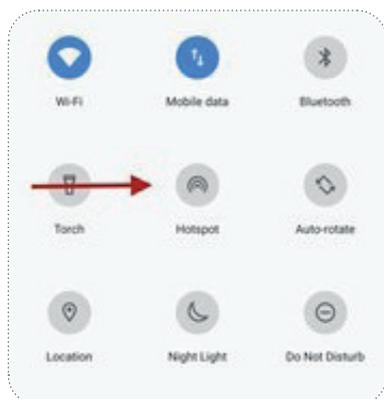
Hay que conectarse al router con un cable ethernet y en un navegador de internet escribir la dirección «192.168.1.1» y pulsar intro. El navegador pedirá un nombre de usuario (*username*) y una contraseña (*password*). Normalmente, en la configuración por defecto del router tanto el nombre de usuario como la contraseña suele ser «admin», o «admin» para el nombre y «1234» o «password» para la contraseña. Suele venir escrito en la pegatina del router como la de arriba. Si no se han cambiado esos parámetros y se puede acceder a la página de configuración, se podrá ver el nombre de la red (SSID) y la contraseña para conectarse a ella.

Una última solución que se puede usar si nada más funciona y se aproxima la hora de la clase es usar la conexión a internet del teléfono móvil si se dispone de uno con conexión de datos móviles.

Se puede hacer de varias formas, dependiendo del tipo de teléfono que se tenga, pero el proceso es muy similar tanto en Android como en iOS, los dos sistemas operativos de teléfonos más comunes.

Hay que ir a las preferencias del teléfono, elegir la preferencias de datos móviles y permitir que otros dispositivos se conecten. Esto es como activar la opción *Hotspot* o punto de acceso en el menú.

Ahora con el ordenador se debería ver una nueva red Wi-Fi. El nombre de la red y la contraseña se mostrarán en la pantalla del teléfono cada vez que se entre en la configuración, y ahí se puede cambiar como se quiera. Con un teléfono Android también se puede compartir la conexión por Bluetooth o un cable USB, pero la opción del punto de acceso es la más fácil y rápida de usar en caso de emergencia.



«Me desconecto de la clase constantemente, o mi vídeo no funciona con suavidad»

Si se tiene este problema, significa que hay problemas con la conexión a internet. Algunas aplicaciones avisan de que la conexión es inestable cuando el ordenador no puede usar suficiente capacidad de red o velocidad de conexión.

Una de las causas más comunes es que la red esté sobrecargada o que se esté demasiado lejos del punto de acceso, en caso de conexión inalámbrica. Se puede comprobar fácilmente la velocidad de conexión a internet buscando un test de velocidad en el navegador de preferencia (Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox, etc.). Si el ordenador tiene algún problema, se puede intentar acercarse al router Wi-Fi. La mejor opción es conectarlo directamente a él con un cable Ethernet.

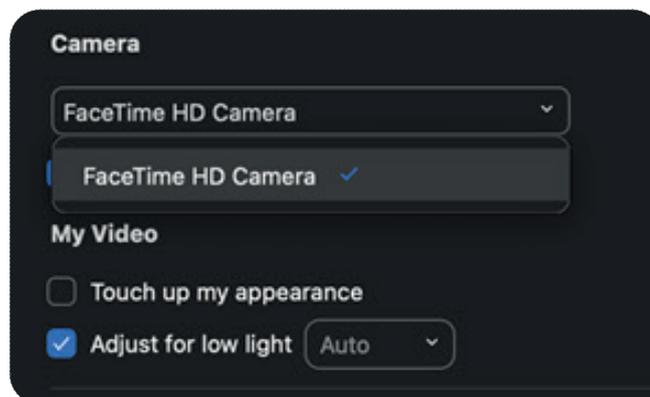


Normalmente la velocidad necesaria para establecer una reunión online es de entre 1,5 y 3MB/s

«Mi cámara no funciona»

Muchos ordenadores modernos detectan automáticamente los dispositivos conectados y buscan los controladores (el programa informático que le dice al ordenador cómo usar ese dispositivo) y los instalan sin que sea necesaria la intervención del usuario. Si se está seguro de que la cámara ha sido conectada correctamente y sigue sin funcionar, puede que haya que cambiar la selección de entrada de señal en las preferencias del ordenador o del programa que se esté usando para la conferencia.

Ve al menú de preferencias del programa, y en las preferencias de vídeo se pueden ver en un menú desplegable todas las posibilidades de entrada. Elige la deseada, y se debería mostrar una previsualización para comprobar que funciona. En la siguiente imagen se ven las preferencias de vídeo de Zoom.



Si no se encuentra la opción de activar la cámara en las preferencias del programa, puede que el ordenador no tenga los controladores necesarios para usar la cámara y habrá que buscarlos por internet.

Normalmente los fabricantes permiten a los usuarios descargar los controladores sin coste desde sus páginas web. Solo hay que identificar el modelo de la cámara (o dispositivo en general) y descargar los que funcionen con el sistema operativo en uso (Windows, Mac o Linux). Cuando finalice la descarga solo hay que ejecutar el programa de instalación y se debería poder usar el dispositivo. En caso de que no funcione puede que haya que contactar al servicio técnico del fabricante (desde su página web se puede ver cómo), o se puede intentar usar otro dispositivo para asegurarse de que el anterior no estuviera roto.

Cuando se accede a una reunión online desde un navegador de internet, hay que darle permiso al navegador para acceder y controlar la cámara y el micrófono. El navegador normalmente pide el permiso con una ventana emergente, pero si no lo hace siempre se le puede dar en las preferencias del sistema, en el menú de seguridad. Si el navegador tiene los permisos necesarios y la cámara o el micrófono siguen sin funcionar puede que haya una extensión de navegador (como *Adblock* o *Grammarly*) interfiriendo. Se pueden pausar o desactivar desde el menú de extensiones en el navegador y volver a comprobar si funcionan, o cerrar el programa y volver a abrirlo para restablecer algún parámetro que se haya cambiado sin querer.

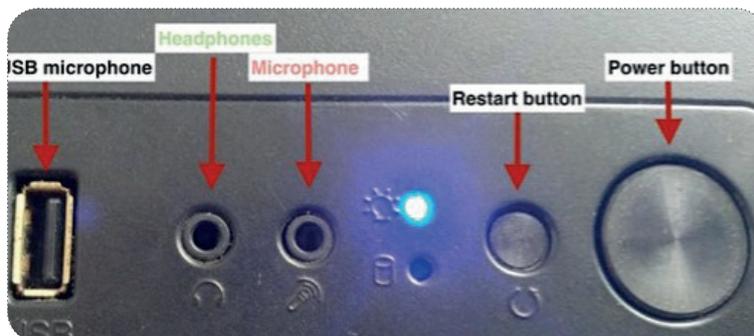
«No oigo a mis alumnos»

Hay varios motivos por los que esto puede suceder y muchos son por distracciones a la hora de organizar la sesión. De modo que, para solucionarlo, solo hay que comprobar que todo está correcto. Cuando se entra a una sesión online, los programas normalmente permiten comprobar el micrófono y la salida de audio (para una mejor experiencia, se recomiendan encarecidamente los auriculares: habrá una mejor calidad de sonido y se evitan problemas de retroalimentación).

Muchas veces, no poder oír a los alumnos (o que los alumnos no oigan) es debido a que el micrófono está silenciado. Esto se puede hacer por una opción del programa de la reunión, o en algunos dispositivos de una calidad un poco superior se puede hacer físicamente pulsando un botón o moviendo una pestaña en el dispositivo o en el cable. Hay que comprobar que los micrófonos no están silenciados antes de probar otras cosas.

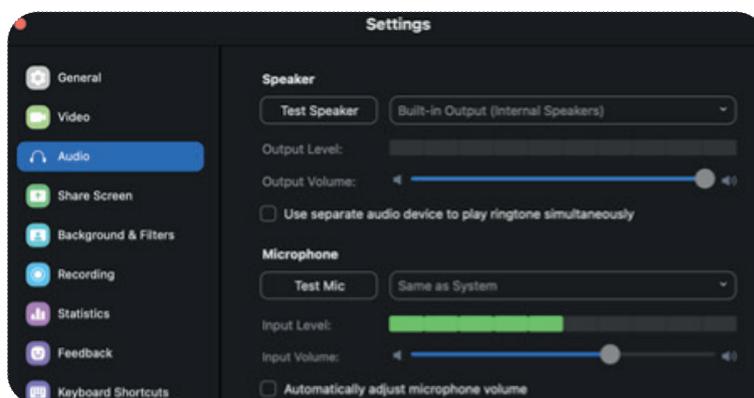
Si eso no funciona, hay que asegurarse de que no se han conectado los auriculares en un puerto equivocado del ordenador. Normalmente hay un puerto de salida para auriculares, normalmente de color verde claro y con un dibujo de auriculares al lado, y un puerto de entrada para micrófonos de color naranja o rosa con un símbolo de un micrófono al lado.

Si los auriculares tienen un micrófono incorporado los conectores de los cables tendrán esos mismos colores. La otra posibilidad es que se conecten por USB, y en ese caso la entrada y la salida suelen ir por el mismo cable.



Otra razón puede ser que sin querer se haya apagado el sonido del ordenador sin querer. Se puede comprobar en la esquina inferior derecha de la pantalla (en Windows) o en la esquina superior derecha (en Mac). Si el volumen no está apagado, se puede comprobar con otro archivo de audio o vídeo que se tenga en el ordenador u online (en YouTube, por ejemplo).

Si no se puede oír nada es el momento de probar otros auriculares o altavoces, puede que los que se están usando estén rotos. Si se puede oír el vídeo pero no a los alumnos posiblemente haya que comprobar las opciones de audio del programa (haciendo click en el botón del engranaje), donde se puede elegir el método de salida de audio y hacer una comprobación del sonido.

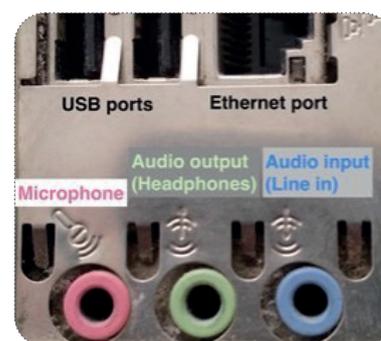


Como último recurso, si nada más funciona, se podría entrar en la sesión con otro dispositivo (un móvil, por ejemplo) y conectarse como otro participante solo para el audio, y usar el vídeo y la función de compartir pantalla desde el ordenador. Esto se debería hacer solo si no hay otra opción disponible, y lo mejor es asegurarse de que el dispositivo secundario esté conectado a la red Wi-Fi y no con datos móviles para tener una conexión más estable. También habría que quitar el volumen del ordenador para evitar problemas de retroalimentación de sonido. Se recomienda el uso de auriculares.

«Mis alumnos no me oyen»

Las razones para esto pueden ser similares a las del problema anterior, así que se puede resolver siguiendo los pasos anteriores.

Comprueba que el micrófono está conectado correctamente ya sea en el puerto mini-jack rosa, o el puerto USB, dependiendo el modelo de micrófono. Después se debería comprobar que el ordenador esté recibiendo la señal correctamente desde el micrófono. En el menú de opciones del sistema (el símbolo del engranaje en el menú de inicio, o la combinación de teclas **Windows + i** en Windows) o las preferencias del sistema (desde el menú desplegable del logo de Apple en la esquina superior izquierda, o la combinación de teclas **option + F10** en Mac), se



puede elegir de entre los diferentes métodos de entrada y comprobarlos. En ese menú se puede ver si llega señal al ordenador, y si el micrófono funciona o no.

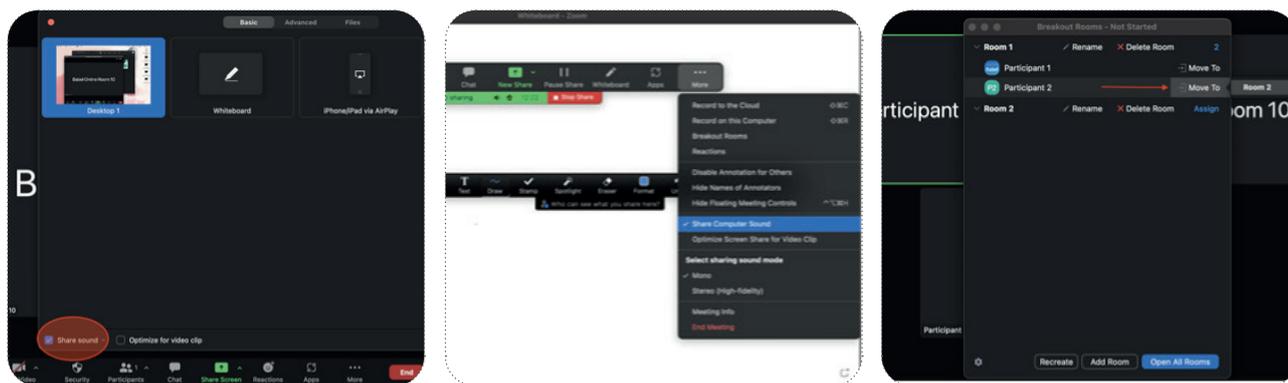
Tras comprobar la entrada de audio del sistema, el siguiente paso es comprobar los ajustes de la aplicación que se esté usando (normalmente desde el menú desplegable **Archivo -> Preferencias** en la esquina superior izquierda en Windows. En Mac, se puede acceder desde el nombre de la aplicación en la esquina superior izquierda o la clave de teclado **Command + ,**). Por defecto, suelen usar la misma entrada del sistema, pero puede que se haya cambiado, particularmente si se usa un dispositivo compartido y alguien usa sus propios periféricos.

«Otros problemas»

A veces se pueden encontrar problemas que tienen poco que ver con la tecnología, pero sí con los usuarios. Por ejemplo, si llevas algún tiempo esperando a los alumnos y nadie entra en la sesión, puede que estés en una sesión diferente a la que deberías, o los alumnos pueden estar intentando entrar a la sesión equivocada o con credenciales inválidas. En estos casos solo hay que asegurarse de que se está en la sesión correcta y contactar con los alumnos para saber si están teniendo algún problema para conectarse (o puede que incluso recordarles que tenían que estar en clase).

Si no usas tu propia cuenta para acceder a la clase online, o si otra persona es la responsable de actualizarla y no puedes entrar, asegúrate de que has escrito bien las credenciales y recuerda contactar con el administrador de las cuentas, puede que por razones de seguridad se hayan cambiado las contraseñas.

A veces, cuando se comparte el contenido de la pantalla, los alumnos no pueden verlo (especialmente cuando acceden a la sesión desde una tablet). Se les puede aconsejar que deslicen el dedo por la pantalla hacia la derecha o la izquierda para alternar entre la pantalla compartida y las cámaras del profesor y el resto de la clase. Otra solución es dejar de compartir la pantalla y volver a hacerlo; esto hará que automáticamente la pantalla compartida se ponga en primer plano. También puede ocurrir que no oyen el vídeo o archivo de audio que hayas puesto. En este caso hay que asegurarse de que se ha activado la función de compartir audio. Se puede hacer al elegir qué se comparte, o una vez se ha empezado a compartir contenido, desde el menú Más, como se muestra abajo.



Durante las clases puede ser útil dividir a los alumnos en grupos más pequeños. En Zoom se pueden usar las salas para grupos. Puede que los alumnos no vean el mensaje para unirse a la sala, o que accidentalmente rechacen la invitación. En este caso hay que acceder al menú de las salas de grupos y mover al alumno manualmente para que vuelva a aparecerle el mensaje.

11.3 ¿Con quién puedo hablar si hay problemas?

Si has probado todo lo anterior y sigues teniendo problemas, puedes ponerte en contacto con la administración del dentro en el que enseñes o con el departamento de técnicos si existe.

Sin embargo, muchas veces, cuando surge un problema específico o salta un mensaje de error del programa que se esté usando, se puede hallar la ayuda necesaria buscando directamente en internet. Se puede usar Google para escribir una pregunta directamente, y probablemente devuelva un resultado preciso, pero si se busca algo más específico, se pueden usar los operadores de búsqueda avanzada.

Uno de los operadores más útiles son las comillas (" , "): Cuando se busca algo entrecomillado, Google solo devolverá resultados en los que encuentre un texto con una coincidencia exacta de las palabras buscadas y en el mismo orden, mientras que si se hace la misma búsqueda sin comillas, Google devuelve resultados donde encuentre las palabras buscadas, pero no necesariamente en el mismo orden o juntas si quiera. Otro operador muy útil es el símbolo menos (-): Se puede usar para excluir el término que vaya detrás de la búsqueda, de modo que Google no devolverá resultados en los que encuentre la palabra especificada. Aquí hay una guía muy útil de los operadores de búsqueda avanzada de Google.

Si eres un trabajador independiente y no tienes un departamento técnico al que acudir, siempre existe la posibilidad de contactar con las empresas que proporcionan las herramientas que utilices para enseñar online. En sus respectivas páginas web suele haber una sección de «soporte», donde puede haber una página de FAQs (preguntas frecuentes), y también una dirección de correo electrónico, un número de teléfono o incluso una opción de chat en vivo para contactar con el servicio de atención al cliente, que probablemente puedan ayudar, siempre que el ordenador muestre cuál es el fallo, o bien un código de error, o se le puedan explicar al agente cuáles han sido los pasos dados para encontrar el error.

Finalmente, en el caso de que no se pueda encontrar la ayuda necesaria en las páginas de los servicios que se usen, siempre se puede recurrir a foros como Reddit, donde se puede hablar con otros usuarios que quieran ayudar, aunque no se puede garantizar que se pueda encontrar la información requerida en un foro si no se sabe usar bien o se es un usuario experimentado.

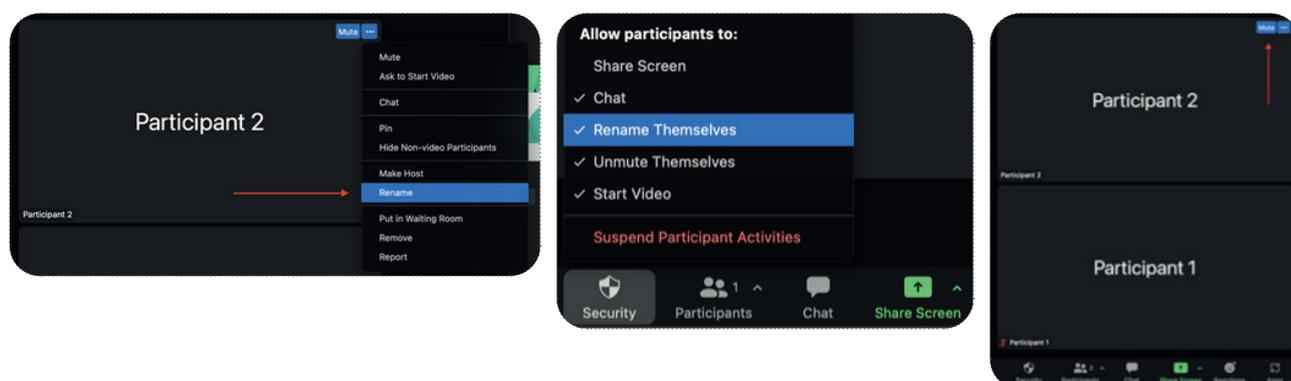
11.4 Cómo lidiar con otros problemas

Durante las clases se pueden encontrar situaciones que pueden afectar al transcurso natural de la lección, ya sean alumnos que no quieran poner su cámara o participar, otros miembros del hogar que interrumpan a los alumnos o cualquier otra situación que cause problemas técnicos. En esta sección, nos centraremos en Zoom, ya que es uno de los programas más ampliamente utilizados para dar clase online.

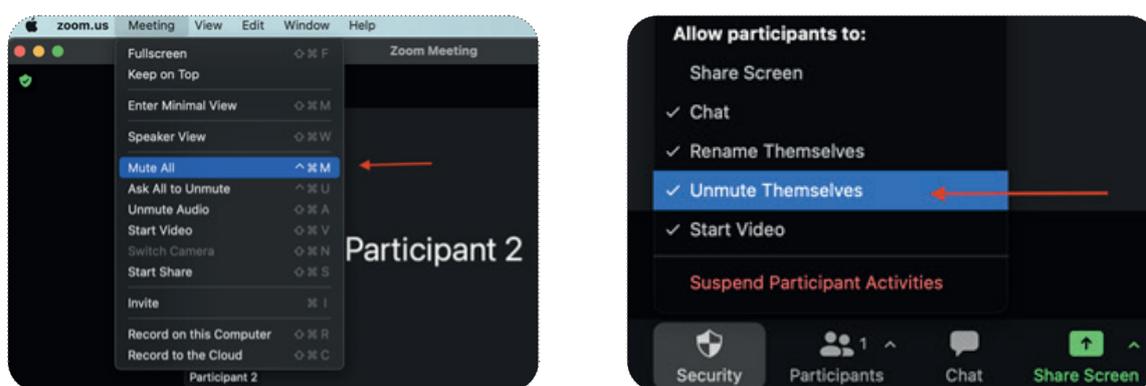
Para lidiar con estas situaciones, un profesor tiene unos recursos similares a los utilizados en la enseñanza presencial. La forma más eficaz es hablar con los alumnos, asegurarse de que comprenden que incluso aunque estén en casa (lo cual les puede hacer sentir que no están en una clase «real») están contigo para aprender algo, y que para aprovechar las clases al máximo es su responsabilidad ayudar a hacer que la clase sea fluida y merezca la pena.

Es una buena idea establecer algunas reglas al principio del curso (y recordarlas en cada trimestre), como tener siempre la cámara encendida o el micrófono apagado si no se están dirigiendo a la clase, para que los alumnos se acostumbren a la disciplina de la clase. Es más fácil imponer algunas normas al principio que intentar que los alumnos cambien su actitud una vez que han desarrollado un hábito.

Si los alumnos son niños y no cooperan para crear una buena atmósfera siempre se puede hablar con la persona que se encargue de comunicarse con los padres o tutores legales y que ellos ayuden a que los alumnos respeten la clase y comporten de manera adecuada. Muchas veces, los niños encuentran formas de bromear cambiando e su nombre de participante. En Zoom se pueden cambiar los nombres de todos los participantes desde el menú de seguridad, y se puede evitar que se lo cambien de nuevo si insisten retirando el permiso.

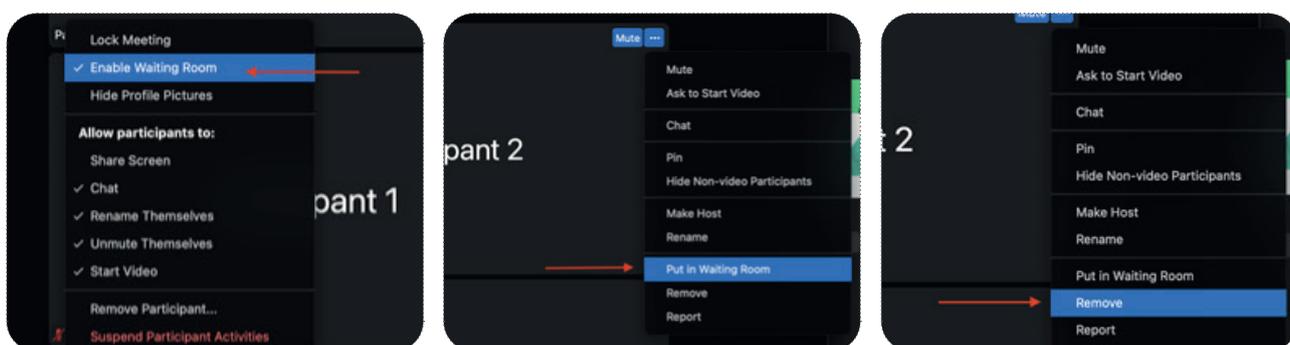


Si se da una situación en clase en la que un alumno se porta mal, el profesor siempre tiene control absoluto de la reunión, y puede silenciar a cualquiera de los participantes (incluso a todos a la vez), apagar su vídeo si muestran algo inapropiado, e incluso eliminarlos de la reunión.



Cuando se silencia o se apaga el vídeo de un alumno, pueden volver a activarlo inmediatamente y continuar con lo que estaban haciendo. En estos casos, también se les puede retirar el permiso de reanudar el audio o el vídeo desde el menú de seguridad.

Activar la sala de espera también es muy útil. Esto evitará que los alumnos entren directamente a la sesión: tendrán que esperar a que se les de acceso, lo cual da al profesor un control total sobre quién entra en las clases, y también permite preparar lo necesario antes de que los alumnos entren. Aparecerá una ventana con un mensaje cuando un alumno se conecte que dará la opción de dejarlo entrar o ignorarlo por el momento. La sala de espera también da la opción de enviar a un alumno en concreto a ella (en lugar de expulsarlo de la sesión directamente). De este modo, se abre la posibilidad de enviar un alumno a ella si se porta mal y se quiere expulsar de la clase para readmitirlo tras un tiempo (no demasiado, ya que el alumno podría salir de la sesión, y esa no es la intención). Esto es útil con niños, que no se irán porque los padres suelen estar atentos a lo que hacen en clase.



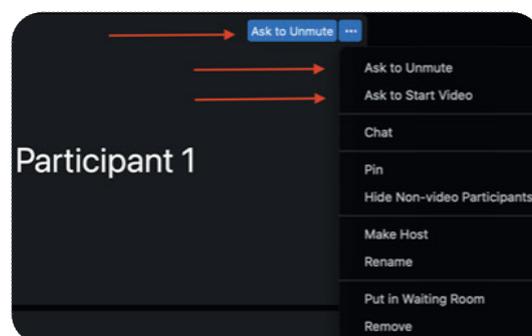
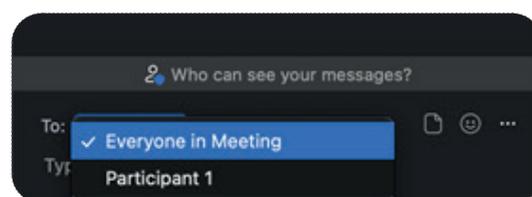
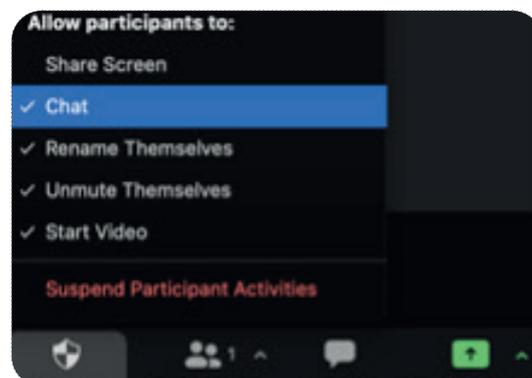
Los participantes de una reunión de Zoom también tienen la posibilidad de chatear en privado entre ellos, usando mensajes directos. No se pueden ver los mensajes que se envíen los participantes.

Si sospechas que los alumnos están usando el chat inadecuadamente se puede desactivar desde el menú de seguridad. La situación ideal es aquella en la que no sea necesario actuar de tal forma. Para prevenir o mitigar el comportamiento inadecuado en clase es importante emplear tiempo en el desarrollo de un espíritu de grupo. Se puede hacer que los alumnos mantengan conversaciones sobre intereses comunes y realizar actividades que fomenten el espíritu de equipo, para que luego los alumnos estén más dispuestos a participar en la lección, respeten a sus compañeros y trabajen codo con codo incluso aunque estén en salas separadas y no estén bajo la supervisión del profesor.

En algunos casos, los alumnos que no están familiarizados con los ordenadores pueden no saber cómo iniciar su vídeo o audio, especialmente si usan una tablet para conectarse a clase. Se les puede ayudar haciendo click en el botón «preguntar para iniciar vídeo/audio», que hará que les aparezca una ventana con un mensaje desde donde pueden hacerlo más fácilmente. También es de gran ayuda preparar todo lo necesario para la clase antes de que empiece, y una vez que conozcas a los alumnos, planear el contenido de la clase tratando de anticipar sus reacciones y estar preparados para ellas.

A la hora de explicar las actividades a los alumnos, ya sean niños, adolescentes o adultos, hay que asegurarse de hacerlo minuciosamente, para que haya menos posibilidad de interpretar erróneamente las instrucciones y que los alumnos hagan algo diferente a lo que deberían por no haber recibido instrucciones claras.

Un muy buen hábito que un profesor puede desarrollar (y cualquier persona que trabaje con ordenadores) para tratar con cualquier situación eficazmente, e incluso hacer que la clase sea más fluida y dinámica, es aprender a usar métodos abreviados. Los métodos abreviados son combinaciones de teclas que al pulsarse juntas realizan una función específica, dependiendo del programa que se esté usando. Con ellas se pueden realizar rápidamente acciones, como silenciar el micrófono, sin tener que usar el ratón ni ningún menú. En la página de soporte de los programas que se suelen usar (Zoom, Skype, Meet) hay artículos con listas de métodos abreviados que harán que todo sea más fácil y rápido una vez acostumbrados a ellos.



11.5 Resumen

La mayoría de las veces los problemas que se pueden encontrar al dar clase online se pueden resolver comprobando que todo está como debería. Seguir los sencillos pasos listados en esta unidad debería ayudar a dar clases online sin demasiados problemas técnicos. Si la solución no está en estos pasos, puede que haga falta ayuda de un técnico.

Un protocolo básico de acción en caso de problemas técnicos sería:

- Comprobar que el ordenador está conectado a la red correcta (preferiblemente por cable).
- Comprobar que se está en la sesión correcta de la plataforma (si se usa más de una).
- Comprobar que se usa el micrófono correcto y que funciona.
- Comprobar que la cámara funciona y que la fuente de señal elegida es la correcta.
- Cerrar todos los programas excepto los necesarios para dar la clase.
- Si los alumnos tienen algún problema, tratae de guiarlos.
- Si en los pasos anteriores todo está correcto pero sigue habiendo problemas de algún tipo, trata de reiniciar el ordenador. Suele solucionar muchos problemas que normalmente no se ven, y restaura la memoria del ordenador, que si está saturada puede dar problemas.

En lo referente a problemas con los alumnos en clase, recuerda que siempre tienes el control de la reunión, y siempre se puede contactar con el responsable de los alumnos, o hablar con ellos directamente para ayudarles a entender la situación para que actúen en consecuencia.

<https://youtu.be/wG3KMUM4wus>

Authors



Laura Reutler,
Julian Zeder
bit schulungcenter GmbH



Samantha Eldred
Työväen Akatemia



Dillon Gulk,
Boelo van der Pool,
Miguel Mariscal Ruiz
Babel Idiomas

Contributors



Elisabetta Mei,
EGInA



Kalliopi Stefani
Innovation Frontiers



Daniela Hell,
Carmen Peresich
ÖSD

*»Technology will never replace great teachers,
but in the hands of great teachers, it's transformational.*

George Couros

The learning material based on this curriculum can be found under the following link:

<https://www.bit-academy.eu/group/1924/?wt=a8e231a6-d5a6-40a0-8da9-936c1f2ae67c>

or you can use the qr-code.

Stay tuned on Facebook FACEBOOK or our project website to receive more information on digital language education (@fit4digiline).



The Fit4DigiLinE core project team:



Laura Reutler
bit schulungcenter
GmbH



Elisabetta Mei
EGInA s.r.l.



Boelo van der Pool
Babel Idiomas



Carmen Peresich
ÖSD



Kalliopi Stefani
Innovations
Frontiers



Samantha Eldred
Työväen Akatemia



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.