



## Recursos de la Web 2.0 para la Enseñanza de Idiomas. Estudio 2007-2008.

Dña. M<sup>a</sup> Ascensión Villalba Varona.  
Madrid

### Resumen

En los últimos años el interés por aprender una segunda lengua, principalmente el inglés, ha ido en aumento, desde el sector empresarial en el que se consideran trabajadores aventajados los que se encuentran en posesión de una segunda lengua extranjera, con mejoras en el salario, hasta el nuevo sistema educativo con la implantación del inglés desde los 3 años (Orden de 20 de mayo de 2005, de la Consejería de Educación y Cultura) y la iniciativa de implantar el bilingüismo curricular en algunas Comunidades Autónomas como la de Madrid.

A lo largo de la historia del aprendizaje de idiomas se puede observar que han surgido distintas teorías, algunas dándole más importancia al papel del que aprende y otras a la metodología. En las últimas décadas, el impacto de los avances tecnológicos ha dado lugar a que surjan nuevas inquietudes en el campo de la educación, en particular en el aprendizaje del idioma inglés. Nuestros estudiantes están totalmente inmersos en un estilo de vida donde el manejo de los ordenadores, móviles, videoconsolas y el uso de Internet es práctica habitual y diaria.

Ante esta necesidad evidente e imperiosa de aprender idiomas las nuevas tecnologías se han hecho eco y se han ido introduciendo nuevos recursos en Internet que favorecen la comunicación. Podemos encontrar, archivos de audio en distintos idiomas, chats y lo más novedoso son las nuevas comunidades online para la enseñanza de idiomas como Livemocha (<http://www.livemocha.com/>), Lingofriends (<http://www.lingofriends.com/>) y Mango (<http://www.mangolanguages.com/main>), o incluso vidas virtuales como Second Life (<http://www.secondlife.com>), en las que la

comunicación en un idioma común, el inglés, es fundamental.

El objetivo de este proyecto es ver como podemos cubrir esa necesidad de aprender un segundo idioma utilizando los recursos que hay en Internet (Web 2.0).

### Palabras clave: web 2.0,

Segunda Lengua/ Lengua materna, multilingüismo - plurilingüismo, competencias lingüísticas, globalización, redes sociales, web 2.0, blogs, wikis, podcast, software libre, recursos internet, .

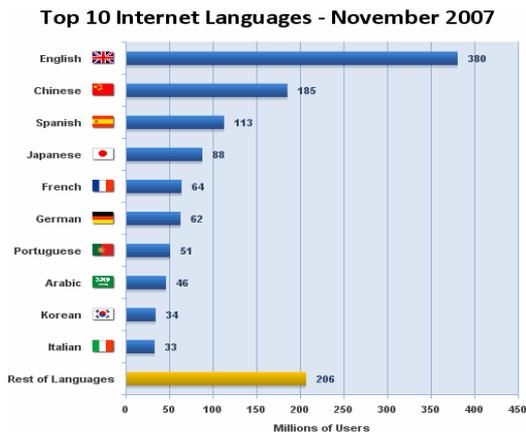
### Introducción

La explosión tecnológica ha hecho posible el desarrollo de nuevas formas de comunicarse y consecuentemente el establecimiento de nuevos contactos personales y laborales. Así ha surgido el concepto de “globalización”.

El Diccionario de la Real Academia Española registra la entrada «globalización», definiéndola como la «tendencia de los mercados y de las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales» (DRAE 2001, 22<sup>a</sup> edición),

Esta “dimensión mundial” tiene que comunicarse de algún modo y el idioma elegido ha sido el inglés. El inglés es el primer idioma utilizado en Internet, con 380 millones de hablantes seguido del chino con 185 y el español con 113.

Lógicamente surge la pregunta de por qué es el inglés y no el chino. La respuesta no se basa en el número de hablantes sino en la fuerza económica mundial de EEUU, cuyo idioma principal es el inglés.



Source: [www.internetworldstats.com](http://www.internetworldstats.com)  
Copyright © 2008, Miniwatts Marketing Group

Las 10 Lenguas más utilizadas en Internet.  
Revista Digital: Internet World Stats  
<http://www.internetworldstats.com/stats7.htm> [Consulta 15 Febrero 2008]

Entre los profesores se puede sentir una sensación de urgencia de vincular el aprendizaje con la tecnología al estar siendo rebasados por los últimos avances científicos y tecnológicos.

La existencia de estos avances tecnológicos ha llegado a conocimiento de un gran número de profesionales del sector de la educación, pero sólo un número reducido de educadores tienen formación para saber converger la enseñanza tradicional con las nuevas tecnologías. Se necesita un cambio. De la Serna (2001), es muy explícito en este punto afirmando que «los verdaderos cambios que necesitamos no son exclusivamente tecnológicos, sino más bien mentales y actitudinales, [...], estos cambios estarán determinados en la medida en que los profesores sepamos utilizar las nuevas posibilidades de las tecnologías para cambiar nuestros viejos hábitos de clase por otros que faciliten».

Asimismo, en Internet se está fomentando el software libre y los programas de autor, de manera que, tanto el profesor como el alumno, puedan trabajar de una forma conjunta pero a la vez independiente.

A partir de este momento se plantea el problema de ver cómo hacer converger y engranar las nuevas políticas de globalización, el proyecto europeo de aprendizaje prolongado (Longlife learning), el idioma inglés, el surgimiento del software libre y los proyectos curriculares de los centros educativos, teniendo en cuenta y

utilizando los recursos que podemos encontrar en Internet.

## CAPITULO I:

### 1.1 Recursos que hay en Internet aprovechables para aprender un idioma.

A partir de la caída de las acciones de empresas tecnológicas en el 2000, más conocido como la crisis de la “Burbuja.com” (<http://es.wikipedia.org/wiki/Burbuja.com>), y después de unos años de continua caída del Nasdaq, la red comienza a renacer con las aplicaciones sociales a partir del 2003.



Indice NASDAQ Composite 1994-2004 [Wikipedia 2008]

En este momento histórico surgen jóvenes sin casi conocimientos tecnológicos creando sus propios blogs y siendo ellos mismos los que cobran el protagonismo de la red. Así la Web 2.0 se estructura con la interacción del usuario creando contenidos e interactuando con otras personas que nunca se han visto pero con las que pueden compartir sus propias ideas, gustos, aficiones e información. Aquí empieza el nuevo rumbo de la red donde triunfará el que comparta. Nace de entre las ruinas el primer gran medio de comunicación distribuido: la blogsfera (<http://es.wikipedia.org/wiki/Blogosfera>).

La evolución de estas redes sociales ha ido ganando importancia y usuarios, generando la llamada Web 2.0. Esta red informática o segunda generación de la web incluye aplicaciones que van desde el Messenger, pasando por wikis, blogs, redes sociales como Match.com, Neurona.com, entre otras, hasta lo último en Google Opensocial.

(<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/escribiendo-aplicaciones-sociales-con-google-opensocial/>.)

Ante estos evidentes avances tecnológicos, surge la necesidad de, al menos, tomar conciencia de que ha nacido una nueva época y

consecuentemente una nueva forma de compartir enseñanza-aprendizaje. Para Aguaded (2002: 26) «el reto de la sociedad red no es otro que integrar las posibilidades de Internet en los procesos educativos para reflexionar sobre su lenguaje, su manera de informar y organizar el mundo y sus poderosas armas para recrearlo y “construirlo”».

### 1.2 Otras formas anteriores de aprender un idioma. Cambios.

Para aprender un idioma muchos han sido los métodos utilizados basándose la mayoría en las teorías del aprendizaje desarrolladas durante el siglo XX.

A lo largo de este estudio tendremos que distinguir entre lo son teorías de aprendizaje (conductistas, cognitivistas, constructivistas), métodos de enseñanza (gramática, traducción, método directo, audio-lingual, sugestopedia,...), tipos de enseñanza (presencial, a distancia, mixta...) y tendencias educativas (social, liberal, progresista), para poder entender el presente y futuro de la enseñanza de idiomas, en particular el inglés.

A lo largo de la historia para transmitir cualquier tipo de conocimiento había dos elementos fundamentales y presenciales: profesor-alumno. El profesor era el emisor del conocimiento y el alumno era el receptor. Desde la creación de los libros de texto se convirtieron en tres: profesor-libro de texto-alumno. El alumno ya podía llevarse bajo el brazo “el conocimiento”. Posteriormente se pasó a la enseñanza a distancia. Profesor y alumno ya no tenían un contacto visual, el conocimiento se transmitía a través de un libro y con casetes. No sin ausencia de grandes problemas en la pronunciación (Ruiperez, 1995).

Y en un reciente breve plazo de tiempo, dos décadas, hemos pasado de esta llamada enseñanza tradicional a la enseñanza digital y abierta. Todo el mundo puede ser emisor y receptor de conocimiento a través del ordenador con una conexión a Internet.

Tanto en la enseñanza tradicional como en la enseñanza a distancia, es absolutamente necesario tener un elemento común: el idioma. Este puede ser adquirido de forma maternal o como segunda lengua.

Tendremos que analizar cómo se ha aprendido hasta ahora un idioma y cómo lo podemos

aprender a partir de este momento utilizando las nuevas tecnologías que tenemos a nuestro alcance.

### 1.3 Web 2.0:

¿Qué es la Web 2.0? La web 2.0 es un término que últimamente está de moda en el círculo de los profesionales de nuevas tecnologías, creciendo rápidamente su uso en el terreno empresarial y en el educativo. Desde un principio la web 2.0 ha creado muchísima polémica, tanto en la creación de una definición propia del término como en la agrupación de las actividades que implica.

Si utilizamos Google como buscador de esta gran incógnita, nos encontraremos que ante la entrada entrecomillada “¿Qué es la Web 2.0?”, aparecen 96.700 páginas en español, a la misma pregunta en inglés el resultado es de 277.000. Si incluimos “Web 2.0” junto con otras palabras muy comunes y oídas por cualquiera de nosotros en nuestro día a día, nos encontramos con que representa un porcentaje muy alto el resultado de búsquedas en Internet:

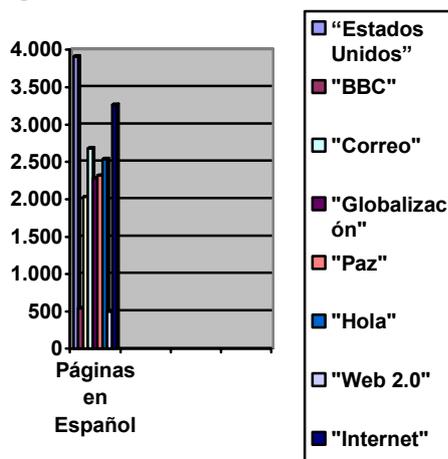
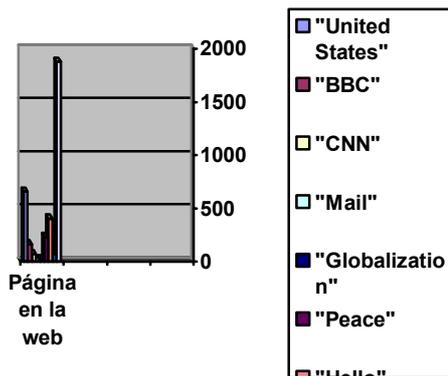


Gráfico realizado en miles

Fecha consultas: 5 Febrero 2008

Buscador Google – M<sup>a</sup> Ascensión Villalba Varona.



**Gráfico realizado en millones.**  
**Fecha consultas: 5 Febrero 2008**  
**Búscador Google – M<sup>a</sup> Ascensión Villalba Varona.**

De esto podemos observar que la “Web 2.0”, con una vida de menos de una década, tiene tantos registros como la “BBC” fundada en el 1922, hace casi un siglo.

El término Web 2.0 fue acuñado por O’Reilly Media en 2004 para referirse a una segunda generación de Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folksonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios, según consta en la definición de Wikipedia la entrada de la palabra web 2.0.

El concepto de “web 2.0” empezó con una sesión de tormenta de ideas realizada entre O’Reilly y Medialive International. Dale Dougherty, vicepresidente de O’Reilly, observó que la web podría tener nuevas aplicaciones y pasar de lo que era la Web 1.0 como una web estática basada en el almacenamiento a una Web 2.0 dinámica basada principalmente en la colaboración. A raíz de esto nació la Cumbre Web 2.0.

Webtrends considera la Web 2.0 como un término industrial que ha recibido muchísima atención por parte de los consumidores, quienes tienen muchos más medios para elegir, y por parte de los empresarios, que están intentando invertir y medir el impacto que esta inversión puede tener para mejorar la captación de sus clientes.

Antonio Fumero (2007) afirma que «la Web 2.0 podría definirse como la promesa de una visión realizada: La red. –la Internet, con mayúscula o minúscula, que se confunde popularmente con la propia Web– Convertida en un espacio social,

con cabida para todos los agentes sociales, capaz de dar soporte a y formar parte de una verdadera sociedad de la información, la comunicación y/o el conocimiento».

Para el Dr. Péré Marqués (2007) el paso de la Web 1.0 a la Web 2.0 supone una «democratización de las herramientas de acceso a la información y de elaboración de contenidos». El mismo Dr. Marqués critica que no todos los que escriben en Internet son especialistas y que nos podemos encontrar con definiciones que son una mezcla de conocimientos científicos y simples opiniones y falsedades.

Se podría concluir que la Web 2.0 es un término que se está usando de forma intensiva últimamente para describir una tendencia dentro de Internet cuya principal característica es la utilización de nuevas aplicaciones web, cambiando la actitud de los usuarios a la hora de realizar sus rutinas diarias. Internet ha pasado de ser una red de información y comunicación estática a ser una red participativa y dinámica que promueve la libertad de contenidos. No se debería considerar este cambio como algo radical y repentino que ha surgido de la noche a la mañana sino más bien una evolución progresiva y acelerada de la manera de utilizar la red.

#### **1.4 Marco Común Europeo de Referencia para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación de lenguas.**

El *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación* es un documento cuyo fin es proporcionar una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales y materiales de enseñanza en Europa. Está siendo utilizado como instrumento de consulta fundamental, tanto en nuevos desarrollos curriculares como en estudios de investigación, dentro del campo de la lingüística aplicada.

El *Marco de referencia europeo* describe lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. La descripción también comprende el contexto cultural donde se sitúa la lengua. Asimismo, define niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de

los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida.

Esta obra, forma parte esencial del proyecto general de política lingüística del Consejo de Europa tratando de unificar las directrices para el aprendizaje y la enseñanza de lenguas dentro del contexto europeo.

## **CAPITULO II:**

### **2.1 Paso de la enseñanza tradicional al elearning.**

Es evidente que el contexto socio-cultural e histórico condiciona el modelo educativo de cada sociedad. Actualmente estamos delante de un nuevo modelo educativo que converge con una sociedad que en la última década está cambiando sus hábitos debido a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, apoyada por la expansión y acercamiento de Internet al contexto educativo y familiar.

Paralelamente al avance de los recursos tecnológicos debe avanzar la sociedad. Esta sociedad debe regirse por un modelo educativo actualizado de forma que no quede obsoleta y sin directrices educativas, ocasionando pérdida futura de valores y posterior fracaso en el proceso enseñanza aprendizaje (E-A).

Para ello debemos analizar las teorías del aprendizaje en las que se basó la enseñanza tradicional, elegir las que todavía son vigentes y aplicables en el proceso E-A de nuestra sociedad actual y crear un nuevo modelo de sistema educativo.

La enseñanza tradicional anterior a la década de los sesenta estaba basada en un modelo clásico en el que la lección era el centro del proceso didáctico, el profesor, considerado y respetado como autoridad, y el libro, enciclopedia ordenada, programada y cerrada, eran los únicos transmisores de conocimiento. El protagonismo del alumno quedaba relegado a ser simple receptor pasivo y acumulador de información, cuya única transmisión de lo aprendido se ejercía a través de exámenes individuales orales o escritos.

A partir de la década de los sesenta el enfoque del sistema educativo empieza a cambiar teniendo como principal objetivo el desarrollar en el discente una disciplina intelectual a través de la aplicación de habilidades que permita el planteamiento de problemas y la búsqueda de

solución, el alumno comienza a ser el protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje. El rol del profesor cambia completamente pasando a ser guiador y orientador, se empiezan a utilizar los libros de texto con contenidos específicos y la evaluación pasa a ser una valoración del alumno continua a lo largo del proceso E-A.

A partir de la década de los ochenta surge el aprendizaje como proceso social-colaborativo. El objetivo principal es elaborar una visión del mundo a través del aprendizaje significativo y promover el desarrollo de estrategias cognitivas de descubrimiento. El profesor adquiere un rol de mediador entre el conocimiento específico y las comprensiones de los alumnos, pasa a ser el facilitador del aprendizaje.

El proceso E-A se basa en las teorías del aprendizaje por descubrimiento (Bruner) y en la teoría constructivista basada en la interacción social (Vigostki).

A mediados de los noventa surgen los nuevos métodos de enseñanza con CD-ROMs interactivos, dándole máximo protagonismo al ordenador como herramienta educativa. El ordenador se convierte en el primer transmisor electrónico de contenido, esta sería la primera fase del e-learning. Por lo tanto no debemos asociar inicialmente el e-learning a Internet si bien la expansión de internet ha favorecido el nuevo uso didáctico del e-learning.

Con el inicio del nuevo siglo y el acercamiento de Internet a los hogares y a los centros educativos ha surgido la “revolución del conocimiento abierto”. Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación han dado origen a esta auténtica revolución que pone a disposición del estudiante y el docente diversos medios de interacción que han modificado la manera de concebir el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El modelo centrado en el docente instructor ha girado hacia el alumno, se ha producido un profundo cambio con la intervención de las nuevas tecnologías en el aprendizaje, donde la construcción de conocimiento se ve potenciada por todas la gran variedad herramientas que encontramos en Internet: webquest, blogs, wikis, redes sociales, google, eduSpaces..., y que bien utilizadas convierten el proceso enseñanza-aprendizaje en una red de aprendizaje compartido-social.

## **2.2 Nuevas tendencias en el aprendizaje y recursos de la Web 2.0. Cómo utilizar todos estos recursos para la enseñanza de idiomas**

El constructivismo, el cognitivism y el *behaviorism*, son las tres teorías más utilizadas en la creación de entornos educativos. Estas teorías se desarrollaron en un período de tiempo en el que la tecnología no tenía ninguna influencia ni formaba parte del proceso enseñanza-aprendizaje. Pero en los últimos veinte años la tecnología ha influido en cómo vivimos, como nos comunicamos y como aprendemos. Por lo que la enseñanza necesita que las nuevas tecnologías se integren plenamente en el sistema educativo, siguiendo nuevas formas de aprendizaje.

George Siemens (2005) recoge las últimas tendencias en el aprendizaje en los siguientes puntos:

- Muchos discentes tenderán a moverse en campos diferentes y posiblemente no relacionados unos con otros a lo largo de su vida.
- Se pasa de una adquisición del conocimiento tradicionalmente formal a un aprendizaje informal a lo largo de nuestra vida. El aprendizaje ahora se desarrolla de diferentes maneras. A través de comunidades, de redes personales y a través de la realización de tareas prácticas.
- El aprendizaje es un proceso continuo que durará toda la vida. El aprendizaje y el trabajo son actividades íntimamente relacionadas y ya no se separan. Incluso en algunas situaciones son la misma actividad.
- La tecnología altera nuestras conexiones cerebrales. Las herramientas que utilizamos definen y dan forma a nuestro pensamiento.
- Tanto la organización como el individuo son organismos de aprendizaje. El aumento de atención a la gestión del conocimiento resalta la necesidad de una teoría que intente explicar la unión entre el aprendizaje individual y el institucional.
- Muchos de los procesos anteriormente manejados por las teorías del aprendizaje (especialmente en el proceso cognitivo de la información) pueden ahora ser apoyados por la tecnología.

- El “saber-cómo” y el “saber-qué” ahora se complementan con el “saber-dónde” (el saber dónde encontrar el conocimiento necesario).

Todas las teorías del aprendizaje se fijan más en el proceso de aprendizaje que en lo que se aprende. Actualmente la adquisición de conocimiento en el nuevo mundo en red es caótica. Ha surgido una nueva generación de Internautas independientes que navegan a la deriva, sin rumbo fijo y con múltiples posibilidades de naufragar. Por lo que surge la necesidad de analizar, sintetizar y canalizar esta caótica forma de adquirir conocimiento.

Para Siemens el conectivismo es la integración de principios explorados por el caos, el trabajo en red, la complejidad y las teorías de la auto-organización. El aprendizaje es un proceso que surge dentro de entornos nebulosos de elementos cuyo centro es variable, y que no está totalmente bajo el control del individuo. El aprendizaje (definido como el conocimiento en acción) puede residir fuera de nosotros (dentro de una organización o una base de datos), se centra en conectar grupos de información especializada y las conexiones que nos capacitan para aprender más son más importantes que nuestro actual estado de conocimiento.

El punto de arranque del colectivismo es el individuo. El individuo va a ser el encargado de gestionar su propio conocimiento. El ciclo de desarrollo del conocimiento le permite al que aprende mantenerse actualizado en su campo a través de las conexiones que el se ha formado (Feeds). Por lo que la canalización del conocimiento es más importante que el contenido en sí.

El conectivismo presenta un modelo que aprendizaje que reconoce los cambios tectónicos en la sociedad donde el aprendizaje deja de ser una actividad individualista e interna. Al utilizar nuevas herramientas se altera la forma de cómo la gente trabaja y funciona. El campo de la educación ha reconocido con cierta lentitud el impacto de las nuevas herramientas y los cambios ambientales de lo que significa aprender en la nueva era digital.

El conectivismo adquiere una nueva percepción de las habilidades de aprendizaje y tareas necesarias para que los discentes prosperen en esta era digital.

En el contexto de esta sociedad del conocimiento, la asociación de tecnología y educación genera mejoras de carácter cuantitativo y cualitativo ya que los educandos encuentran en Internet nuevos recursos para enriquecer su proceso de aprendizaje.

Con el nacimiento de las nuevas tecnologías, la educación ha sido una de las disciplinas más beneficiadas, especialmente las relacionadas con la Web 2.0. Lo más beneficioso de estos recursos es que no es necesario tener una avanzada alfabetización digital, ya que uno de los principales principios de la Web 2.0 es el uso libre y simplificado de las herramientas para simplificar la cooperación entre los usuarios. Estas herramientas estimulan la experimentación y la generación de conocimientos individuales y colectivos favoreciendo un entorno de aprendizaje colaborativo, discentes y docentes pueden aportar su conocimiento y compartirlo. Este conocimiento puede ser compartido a través de recursos como los blogs, wikis, redes sociales, comunidades y mundos virtuales (Second Life), videos (YouTube, Dailymotion)etc.

A todas estas herramientas se accede con sólo registrarse y recibir un email de confirmación. Posteriormente con sólo introducir el nombre de usuario y contraseña podemos empezar a gestionar la herramienta y consecuentemente la gestión de nuestro conocimiento y compartirlo con el resto de los miembros de la comunidad.

Como ya comentamos anteriormente uno de los idiomas más utilizado en Internet es el inglés. En el proceso de enseñanza-aprendizaje de idiomas, Internet es un valioso recurso que ofrece la posibilidad de aproximarse a otras lenguas y culturas sin necesidad de desplazarse físicamente. La barrera principal en el acercamiento de culturas ha sido el idioma. Con Internet se ha cambiado el concepto de aprender el idioma con métodos tradicionales, ahora lo más importante es la comunicación y el resultado del proceso de aprendizaje va a ser válido en tanto en cuanto el proceso de comunicación se produzca. En consecuencia el proceso de globalización afecta al idioma surgiendo el "Global English". Para David Crystal (TESOL 2008) a partir de ahora "we will adopt English but we will adapt it" (adoptaremos el inglés y nos adaptaremos a él). Asimismo, Crystal afirma que la gramática nunca ha sido un discriminador global importante, lo más importante es el vocabulario. De esto deducimos que a la hora de evaluar la actividades que utilicemos para la enseñanza del idioma lo más importante no será

la exactitud gramatical sino si el proceso de comunicación se ha producido.

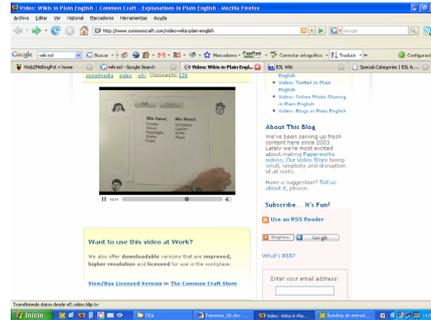
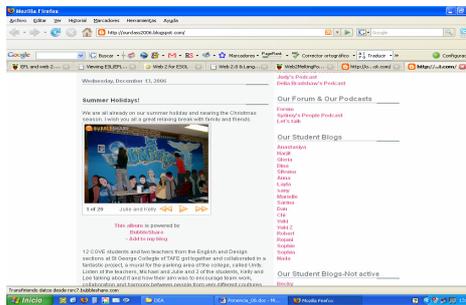
### CAPITULO III

#### **3.1 Descripción de todas las actividades que se pueden hacer para el aprendizaje de idiomas en Internet.**

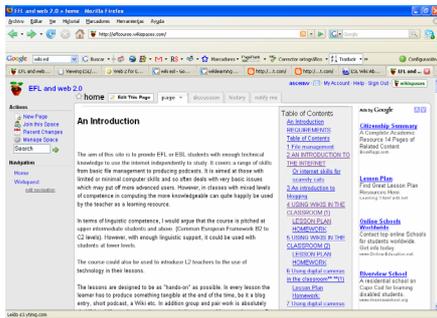
Antes de hablar de la segunda generación de actividades en la web, la tan llamada Web 2.0, sería conveniente hacer un repaso de lo que se ha estado haciendo en la primera generación web, y cómo ha ido evolucionando hacia esta segunda generación, que antes de ser plenamente utilizada por los educadores ya se está quedando obsoleta pasando a la tercera generación la Web 3.0. En la web 1.0 el profesor colgaba ejercicios en su página web, la mayoría hechos con programas simples de autor como Hot Potatoes y el alumno con su conexión a Internet entraba en la página, los hacía y obtenía una inmediata retroalimentación, ya que estos ejercicios se corrigen automáticamente. ¿Qué es lo que cambia con relación a la Segunda generación de la red (Web 2.0)? El alumno deja de ser un mero receptor de conocimiento y pasa a ser a la vez profesor, compartiendo sus conocimientos con el resto del mundo. Conoce e interactúa con el resto de los discentes.

La realidad exterior a la educación es que muchísima gente ha estado interactuando entre sí con fines no académicos. De todos es conocido el intercambio de archivos, la creación de blogs y el envío de posts como actividad asincrónica, y los chats como actividad sincrónica, así como la creación de wikis. Estas actividades se han hecho eco en el mundo de la educación y todas estas nuevas herramientas se han transformado en material didáctico útil para ser utilizado independientemente por cada persona en su propia casa o en entornos no académicos. Uno de los usos más extendidos en la enseñanza de idiomas son los "blogs". Tanto a profesores como alumnos les encanta esta actividad ya que abre las puertas del aula al mundo entero. Alumnos y profesores, paralelamente, puede publicar sus propias fotos y videos en red y comentarlos con un grupo cerrado o globalmente abierto, pudiendo intervenir padres, profesores de otros centros y países, alumnos de otros colegios, en una palabra puede tener infinidad de contribuyentes, cualquiera que tenga conexión a internet e interés en hacer un comentario. Un ejemplo interesante es el de Rosa Ochoa que ha

creado blogs para el aula donde cuelga tareas semanales para sus alumnos en Sydney, Australia. <http://ourclass2006.blogspot.com/>.

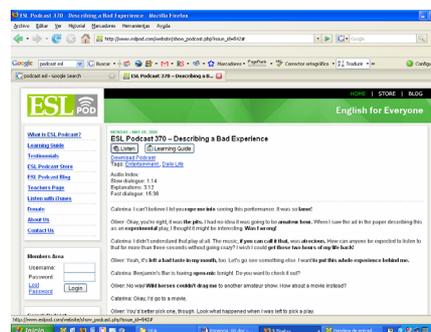


Las wikis son otra actividad que se puede hacer para practicar un idioma. Una wiki es una página web que puede ser escrita por varios autores. En el mundo de la enseñanza de idiomas las wikis se pueden utilizar para la creación de proyectos en común. Tal es el ejemplo de esta wiki perteneciente a EFFcourse, <http://eflcourse.wikispaces.com/> que es una perfecta guía colaborativa para profesores que deseen utilizar todos los recursos de la web 2.0 para la enseñanza de idiomas.



Otra forma de conectar a los alumnos es a través de los podcast, esta es una forma de utilizar la voz. Esta actividad desarrolla la habilidad del hablar y escuchar. Nuestros alumnos pertenecen a la generación de los llamados “nativos digitales”, quienes se sienten atraídos por cualquier actividad que tenga que ver con las nuevas tecnologías. La mayoría han tenido por regalo de reyes su primer mp3 a la edad temprana de los 5 y 6 años. Cuando ni tan siquiera sabían descargarse música desde el ordenador. A continuación podemos ver una de las actividades seleccionadas con esta herramienta entre muchas de las infinitas actividades creadas por profesores y alumnos:

[http://www.eslpod.com/website/show\\_podcast.php?issue\\_id=542#](http://www.eslpod.com/website/show_podcast.php?issue_id=542#)

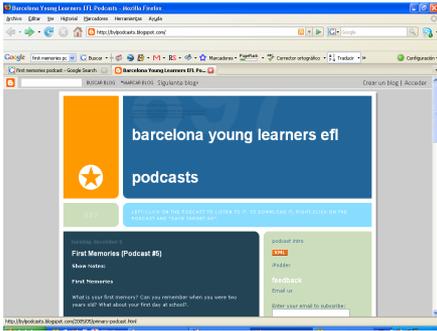


En el campo de la enseñanza de idiomas el profesor de idiomas tiene la posibilidad de cambiar el entorno de aprendizaje tradicionalmente situado en el aula por un entorno más cómodo para el alumno como es su propia casa. Este tipo de proyectos permiten no solamente a los alumnos del aula trabajar en común sino a cualquier alumno interesado en colaborar del mundo. Common Crafts presenta un video que viene a servir de manual tanto para profesores y alumnos de cómo crear y utilizar una wiki como recurso colaborativo para aprender vocabulario.

<http://www.commoncraft.com/video-wikis-plain-english>

O esta otra actividad creada por alumnos de primaria contando sus propias experiencias.

<http://bylpodcasts.blogspot.com/>



Uno de los puntos más motivadores para culminar estas actividades es que las herramientas con las que se realizan son totalmente gratis y para utilizarlas tan sólo es necesario tener una cuenta de correo electrónico.

Livemocha <http://www.livemocha.com/> ha creado una forma social de aprender idiomas. Es una de las primeras comunidades gratuitas con lecciones divertidas e interactivas en las que el alumno avanza a su propio ritmo, y participa de una comunidad vibrante y activa a través de herramientas interactivas que le ayudan a comunicarse con el mundo. Otra comunidad social para intercambiar conversación escrita es Lingofriend. Esta comunidad te permite establecer tus contactos con Msn Messenger y con Skype. La plataforma en sí no tiene la posibilidad de comunicación oral por lo que no desarrolla las cuatro habilidades principales para el aprendizaje de un idioma (*listening, writing, reading, speaking*)



Según Peré Marqués las comunidades virtuales de aprendizaje son comunidades de aprendizaje que utilizan canales de comunicación telemáticos, o lo que es lo mismo, redes sociales cuyo objetivo principal está relacionado con el aprendizaje. Internet proporciona espacios compartidos que permiten intercambiar información de manera eficaz, facilitando así la realización de actividades formativas

colaborativas entre alumnos separados geográficamente, que de esta manera pueden comunicarse y compartir información durante el desarrollo de determinadas actividades de aprendizaje.

La última forma de aprender idiomas es en el mundo virtual en 3D de Second Life. Second life es un mundo digital imaginado y creado por sus propios residentes. En Second life podemos encontrar nativos del idioma que deseamos aprender y practicar todas las habilidades del idioma ya que nos permite escribir, leer, escuchar y hablar. Se juega de la misma manera que un juego de ordenador pero con la diferencia de que aquí no hay reglas ni se gana ni se pierde. Es en realidad un mundo en el que estar y poder encontrarse con otros. Para entrar sólo hay que ir a <http://www.secondlife.com> y registrarse. Se puede entrar como miembro básico, totalmente gratuito, pero sin derecho a tierra donde construir, o con diferentes cuotas de ingreso. El nuevo habitante de Second Life ingresa con un nombre ficticio, este será su avatar, y será el nombre por el que se le conocerá en este mundo virtual. Uno de los centros de estudios de idiomas dentro de Second Life es Eurocall situado en Education III.



Muchas universidades están empezando a utilizar Second Life como una plataforma virtual para sus cursos especialmente para crear cursos a distancia.

Muchos autores (Graham Stantley) piensan que esta forma de combinar la web, los medios audiovisuales, los textos, es una forma muy motivadora de formar a las futuras generaciones de estudiantes.

**2.2 Evaluación de las actividades. Análisis de actividades. ¿Cubren las habilidades del idioma?**

Con la utilización de los blogs los alumnos se sienten motivados y tiene un motivo por el que escribir. De esta manera estamos cubriendo el desarrollo de la habilidad de la escritura en el idioma. Lo más importante en el nuevo mundo de la globalización, en el que lo más importante es comunicarse, no es la precisión gramatical sino que el proceso de comunicación-entendimiento se lleve a cabo. Es este tipo de actividad el profesor deberá evaluar la transmisión del mensaje en términos comunicativos no de precisión lingüística.

En la realización de una wiki colaborativa el profesor deberá evaluar cuantitativa y cualitativamente las aportaciones grupales. La evaluación de las habilidades lingüísticas se realizará analizando y contrastando la fiabilidad de los datos introducidos por los alumnos, en tanto en cuanto el proceso de comunicación se produzca. El profesor tendrá un rol de evaluador continuo y asesor continuo facilitando constantemente la información y el aprendizaje.

Los podcast son una buena herramienta para evaluar la capacidad de comprensión y producción oral del alumno. El proceso de evaluación sigue los mismos pasos que el sistema tradición de escucha y comprensión de conceptos.

Sin lugar a dudas la herramienta que cubre las cuatro habilidades del idioma son las comunidades virtuales de aprendizaje. En este tipo de actividades el alumno desarrolla las cuatro habilidades del idioma. La escritura, escribiendo mensajes; la lectura, leyendo los mensajes e instrucciones de los otros miembros y del profesor; la comprensión oral, al escuchar los comentarios de los otros miembros de la comunidad; y finalmente la producción oral, al comunicar y transmitir su conocimiento.

### **2.3. Cómo evaluar el aprendizaje del alumno.**

El evaluar la capacidad de memoria del alumno y las habilidades clásicas en el aprendizaje de un idioma (escribir, leer, escuchar y hablar), ya no son formas adecuadas de evaluación en el nuevo mundo digital y globalizado. Actualmente se requiere que los alumnos tengan una base de conocimiento que les permita llevar a cabo con eficacia diferentes tareas complejas. En general en este tipo de actividades Web 2.0 se valorará el esfuerzo colaborador, el aspecto visual de las actividades, la organización, los hipervínculos, el vocabulario y la capacidad de relacionar

conceptos, la precisión gramatical y la puntuación y el cumplimiento de los objetivos establecidos para la tarea en cuestión.

### **CONCLUSION**

*“Our students have changed radically. Today’s students are no longer the people our educational system was designed to teach.”* Prensky (2001). Efectivamente nuestros alumnos han cambiado y revolucionado el mundo de la enseñanza. En la actualidad convivimos tres tipos de generaciones digitales: Los nativos digitales, la generación perdida y los inmigrantes digitales. Han sido nuestros alumnos, hijos y nietos los que han nacido “con un ordenador debajo del brazo”.

Hace dos o tres décadas era importante saber un segundo idioma, particularmente el inglés, hoy es imprescindible. La apertura libre de fronteras con Internet ofrece una conexión mundial cuyo principal idioma de comunicación es el inglés. Los profesores deben estar formados para compaginar las nuevas tecnologías altamente motivadoras con la enseñanza de idiomas.

Analizada la evolución digital de los últimos años se observa que:

- Los nativos digitales tienen máxima facilidad y motivación para la utilización de cualquier programa en red.
- Los alumnos están altamente motivados para aprender idiomas si lo hacen a través de herramientas web.
- Los profesores que han ido progresivamente incorporando nuevas tecnologías a su forma de enseñar están motivados y consecuentemente felices con su labor.
- Hay un sector en el profesorado obsoleto en cuestión del uso de las nuevas tecnologías que debe luchar por romper de alguna manera con la llamada “brecha digital”.
- La entrada de Internet en los hogares tiende a fomentar la alfabetización digital de todos los miembros de la familia.
- El fomento de los colegios bilingües ayuda a que los alumnos tengan un mejor nivel de inglés y puedan acceder a la expansión del proyecto de Globalización.

En conclusión el acceso a Internet, la utilización de todas las herramientas Web 2. y el aprendizaje de idiomas están íntimamente relacionados para que se puedan gestionar y llegar a buen fin infinidad de proyectos educativos a nivel mundial.

## **Bibliografía:**

**Aguaded Gómez, José Ignacio** (2001). “Aprender y enseñar con las tecnologías de la comunicación”. Agora digital, ISSN 1577-9831, Nº. 1,

**Cebrián de la Serna, M y Ríos Ariza,**(Coord.) (2001): “Nuevas Tecnologías Aplicadas a las Didácticas Especiales”. Madrid,. Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S.A.), pág. 16.

**Crystal, David.** (2008) “Conferencia: Global English” - Congreso TESOL 2008.

**Fumero, Antonio** (2007) “WEB 2.0 - Fundación Orange” Ingeniero de Telecomunicación y MBA por la Universidad Politecnica de Madrid. Creative commons, [http://www.fundacionorange.es/areas/25\\_publicaciones/WEB\\_DEF\\_COMPLETO.pdf](http://www.fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPLETO.pdf) [Consulta: 5 Marzo 2008]

**Marco Común Europeo** : Descarga de documento: <http://cvc.cervantes.es/obref/marco/>

**Marquès Graells, Pere.** (2007) “La Web 2.0 y sus aplicaciones didácticas” (última revisión: 14/01/08 ) [Consulta: 7 Marzo 2008] <http://dewey.uab.es/pmarques/web20.htm>

**O'Reilly, Tim.** (2005) “ *What Is Web 2.0- Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.* 30 Sep. 2005” <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> [Consulta 3 Marzo 2008]

**Prensky, Marc** (2001). “*Digital Natives, Digital Immigrants*” From *On the Horizon* (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001) <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

**Ruipérez, German,** (1995). “Enseñanza de lenguas y traducción”. (Biblioteca Esencial del profesor de lengua) Ediciones pedagógicas. Madrid

**Siemens, George** (2004). “*A Learning Theory for the Digital Age*”. <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

**Stanley, Graham.**(2007) “On Web 2.0 tools and SL” Video: [Consulta: 20 Abril 2008] <http://www.pod-efl.com/video/Web%20.0%20&%20Language%20Learning.mov>

**Curriculum breve:**

M<sup>a</sup> Ascensión Villalba Varona  
[avillalba@varonas.com](mailto:avillalba@varonas.com)

Nominación Premios Elearning Awards. Europa  
2006

**Titulación:**

- Doctorando en Nuevas Tecnología para la Enseñanza de Idiomas. (4 Cursos : 20 Créditos) UNED, Madrid.
- Experto en E-learning. (Curso Experto 500h. 50 Créditos - UNED). Madrid 2007.
- Diploma Traducción y Enseñanza de Idiomas asistido por Ordenador. (120 h. 12 Créditos) UNED. 1997.
- CAP. Madrid. 1995.
- Diploma de Internet como Recurso Didáctico y E-learning. (1 Crédito) Ilustre Colegio de Doctores y

Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias de Madrid. Julio 2001.

- Licenciada en Filología Inglesa. UCM Madrid 1988.

**Miembro/socio:**

Real Academia Española de la Lengua. Madrid España.

Ilustre Colegio de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias de Madrid. España.

Fundación Promoción Social para la Cultura. Madrid. España.

**Laboral:**

Varona's Institute, S.L.:

- Directora Administradora del centro.
- Directora Proyectos de Formación en Inglés para Empresas y Profesores Bilingües.
- Administradora/Tutora cursos online (Plataforma Moodle)