

Las TIC como catalizador creativo en la enseñanza de segundas lenguas

Rubén Alves

Profesor del Máster de formación del profesorado
en Educación Secundaria, Bachillerato
Formación Profesional
Universidad Antonio de Nebrija

Recibido: 3 de diciembre del 2017

Aceptado: 17 de enero del 2018

Para citar este artículo: Alves, R. (2018). Las TIC como catalizador creativo en la enseñanza de segundas lenguas. *Creatividad y Sociedad* (27) 91-122

Recuperado de: <http://creatividadysociedad.com/articulos/27/4.Las TIC como catalizador creativo en la enseñanza de segundas lenguas.pdf>

Resumen

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante, TIC) pueden convertirse en poderosas aliadas del docente a la hora de fomentar el pensamiento crítico y la creatividad de los estudiantes. Su incorporación en el aula supone una necesidad pero, a la vez, un desafío.

En este artículo se plantean una serie de herramientas TIC y sus posibles explotaciones didácticas en los procesos de enseñanza y sus posibles explotaciones didácticas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua (en adelante, L2). En nuestro caso nos centramos en el aprendizaje de inglés pero dichas explotaciones podrían ser extrapoladas a otras materias de conocimiento.

Palabras clave

Creatividad · Enseñanza · Aprendizaje · L2 · TIC · Educación

Abstract

Information and Communication Technologies (hereafter, ICT) may become a very powerful teachers' allies when it comes to foster critical thinking skills and creativity in the teaching-learning process. Its implementation within the teaching practice in the classroom represents not only a need but also a challenge.

In this paper a set of ICT tools are presented along with their didactic exploitations in the teaching-learning processes of a Second Language (hereafter, L2). We focus in English as a Second Language (hereafter, ESL) but these exploitations may be extrapolated to other fields of knowledge.

Key words

Creativity · Teaching · Learning · L2 · ICT · Education

1. Introducción

Los desafíos a los que se enfrenta la sociedad del siglo XXI no tienen precedente en la historia de la humanidad. El incremento de la población, el avance de la tecnología unido a la escasez de recursos naturales están transformando nuestros valores culturales.

Los estudiantes que están cursando los primeros ciclos de primaria se jubilarán en el último cuarto de siglo y nadie puede predecir cómo funcionará nuestro sistema social. Es responsabilidad del sistema educativo el ayudar a los estudiantes a entender el mundo en el que viven.

La creatividad se convierte así en una destreza esencial para su futuro desarrollo personal y profesional en el siglo XXI. Es difícil delimitar conceptualmente el concepto de creatividad. Entendemos por creatividad la capacidad para producir ideas originales que aporten un valor añadido. La mayoría de estas ideas surgen de la colaboración y de la negociación respecto a las ideas de terceros. No cabe duda que la mayoría de los procesos creativos se benefician enormemente de la colaboración.

Robinson (2009) realiza una distinción entre “enseñar creativamente” y “enseñar para la creatividad”. Enseñar creativamente hace referencia a la forma en que los docentes usan sus propias competencias creativas para generar ideas y contenidos que resulten interesantes a sus estudiantes. Este tipo de perfil de docente busca la manera de conectar lo que están enseñando con los intereses y demandas de sus estudiantes. Por otro lado, enseñar para la creatividad implica el diseño y empleo de una pedagogía que anime a los estudiantes a pensar creativamente. Este tipo de perfil de docente anima a sus estudiantes a experimentar, a innovar sin darles todas las respuestas pero ofreciendo las herramientas pertinentes para que puedan encontrar dichas respuestas o nuevas vías de resolución del conflicto.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante, TIC) pueden

convertirse en poderosas aliadas del docente a la hora de fomentar el pensamiento crítico y la creatividad de los estudiantes. En este artículo se plantean una serie de herramientas y sus posibles explotaciones didácticas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua (en adelante, L2).

2. Delimitación conceptual

Tal y como hemos mencionado anteriormente, resulta muy complicado delimitar conceptualmente la creatividad. Esto se debe posiblemente a los malentendidos que el propio concepto plantea. Como docentes debemos ser plenamente conscientes de estos malentendidos y trabajar, tanto dentro como fuera del aula, con nuestros estudiantes para erradicarlos. Entre los malentendidos más comunes nos encontramos:

- La creatividad es una competencia o habilidad inherente a la persona. Por defecto se parte de la idea de que o eres una persona creativa o no lo eres. La creatividad se define desde esta perspectiva como un concepto estático sobre el que no se puede trabajar ni mejorar.
- La creatividad se asocia a tareas “especiales”. Normalmente se tiende a fomentar la creatividad en materias como artes plásticas pero nada más lejos de la realidad. La creatividad está presente y se debe trabajar en todo el currículo.
- La creatividad es un proceso libre. Se trata de dejarte llevar por la imaginación y la inspiración. Sin embargo, la creatividad es un proceso disciplinado que requiere de competencias, conocimiento y control. Podemos y debemos ayudar a nuestros estudiantes a trabajar en ella y así alcanzar logros.

Entre las definiciones que encontramos de creatividad podemos destacar las siguientes:

Para De Bono (1986) es la capacidad para organizar la información de manera

no convencional, lo que da lugar a procedimientos para resolver problemas y situaciones que se apartan de los ya establecidos.

Para Renzulli et al. (1986) es la fluidez, flexibilidad y originalidad de pensamiento, apertura a la experiencia: receptividad a aquello que es nuevo y diferente.

Para Stenberg (1999) es un constructo complejo que no se puede explicar sin recurrir al conjunto de componentes cognitivos, motivacionales, ambientales y de personalidad que rodean la vida del individuo.

Para Gardner (1993) la creatividad se refiere a la capacidad para resolver problemas nuevos, inusuales y poco convencionales. No puede estudiarse sin tener en cuenta la trayectoria evolutiva del individuo (talento individual), el campo o área de conocimiento (campo/disciplina) donde se manifiesta la creatividad y el reconocimiento de los expertos en el área que juzguen que la solución, el diseño o la elaboración del producto es realmente novedoso (ámbito, jueces, instituciones).

Para Costa-Román (2017) la creatividad es

La capacidad inherente al ser humano por la cual se activan los procesos cognitivos en los que, gracias a estímulos externos, un sujeto da una nueva utilidad a un recurso ya existente o crea una herramienta para dar solución a un problema o la capacidad para formular de forma adecuada un problema para que otros puedan darle solución." (p. 162, 163).

En palabras de Guilford (1977) si unimos el concepto de creatividad y la figura del docente hablamos de un perfil de educador que estimula el desarrollo de la creatividad y presenta un pensamiento divergente que implica utilizar el pensamiento previo en nuevos métodos, que se vean estimulados por su labor docente, que apoyen y alimenten a sus estudiantes permitiéndoles abordar temáticas a elección o planteen situaciones.

Para Llopis (2011) el docente creativo modifica su entorno, lo adapta en su beneficio y en el de sus afines. El autor establece una tipología del docente ante las TIC que va desde la figura del “necesitado”, ese perfil que necesita de numerosos recursos para su práctica docente hasta el “112” que siempre está dispuesto a colaborar y resolver dudas.

Vivimos en la era de la globalización y las TIC pueden jugar un papel catalizador en los procesos de enseñanza y aprendizaje y al mismo tiempo suponen también un reto (UNESCO, 1998).

La implementación de las TIC en el aula como canal de comunicación nos obliga, como docentes, a afrontar nuevos desafíos en la formación permanente. El docente se convierte en facilitador del conocimiento y el estudiante adquiere un nuevo rol mucho más activo y autónomo que favorece que sea consciente de su propio aprendizaje. Es importante recalcar que el docente no se ve reemplazado por estas tecnologías sino que debe caminar a la par con las mismas. Tal y como apunta la OCDE (2015):

“[...] los sistemas educativos necesitan encontrar formas más efectivas de integrar la tecnología a la enseñanza y el aprendizaje para proveer a los educadores los entornos de aprendizaje que complementen las teorías pedagógicas del siglo XXI y proveer a los niños las habilidades del siglo XXI que necesitan para triunfar en el mundo de mañana.” (p. 55)

En el aprendizaje de la L2 es necesaria la implementación de dichas tecnologías. La historia de la metodología en el aprendizaje de la L2 nos demuestra que casi todos los métodos empleados en el último siglo no han surtido el efecto deseado y que es necesaria una reformulación de toda la práctica docente.

La implementación de las TIC puede favorecer un mayor acercamiento y comprensión en el aprendizaje de la L2. Por naturaleza, las TIC resultan muy atractivas y

pueden ayudar a romper las barreras a las que se enfrenta el docente y el estudiante cuando se trata de adquirir nuevos conocimientos sobre la L2 o en la L2 (como vehículo de transmisión de conocimiento). El componente lúdico de las TIC favorece una atmósfera relajada, reduce el estrés y propicia un ambiente óptimo para el aprendizaje.

3. Recursos TIC para fomentar la creatividad en los estudiantes

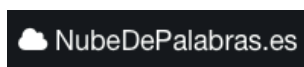
3.1. Nubes de palabras

Las nubes de palabras son un recurso muy valioso para fomentar la creatividad en el aula. Su empleo favorece una mayor autonomía por parte del estudiante que participa de forma activa y consciente en su propio proceso de aprendizaje.

Originalmente diseñadas como recurso en las estrategias de marketing, podremos extrapolar su potencial y aplicarlo en la esfera educativa. Sirven para resaltar conceptos, enfatizar ideas o recordar información.

Visualmente atractivas, no debemos subestimar su aplicación dentro y fuera del aula. Las palabras clave pueden destacarse por su tamaño, color o tipo de fuente. El componente creativo inherente a dichas nubes puede ser desarrollado no solo desde la perspectiva del estudiante sino también de la del docente. Es un recurso visual muy ilustrativo que complementa cualquier contenido o presentación.

3.1.1. Herramientas TIC



Nubes de palabras

<https://www.nubedepalabras.es>



Abcya (especialmente indicada en los ciclos de primaria)

http://www.abcya.com/word_clouds.htm

wordtagcloud.com

Wordtagcloud

http://wordtagcloud.com/?utm_source=old%20word%20cloud&utm_medium=link

Tagxedo

Tagxedo

<http://www.tagxedo.com>

Wordle™

Wordle

<http://www.wordle.net>



WordArt

<https://wordart.com>

TagCrowd

TagCrowd

<https://tagcrowd.com>



Image Chef

http://www.imagechef.com/ic/word_mosaic/



WordItOut

<https://worditout.com>



VocabGrabber

<https://www.visualthesaurus.com/vocabgrabber/>

WORDAIZER

Wordaizer

<http://www.mosaizer.com/Wordaizer/>




	ToCloud http://www.tocloud.com
	WordSift https://wordsift.org
	WordSalad http://wordsaladapp.com

Tabla 1: Herramientas TIC para la elaboración de nubes de palabras. Fuente: elaboración propia.

3.1.2. Explotación didáctica de nubes de palabras en el aula

- Lluvia de ideas
 - La nube puede ser empleada para compilar las impresiones u opiniones que se obtienen en el aula tras una presentación, debate, etc.
- Presentación de contenidos
 - Es una manera de ilustrar los contenidos que se van a tratar durante la sesión. Sirven para activar la predicción y activación del conocimiento previo, elementos clave en los procesos de adquisición del conocimiento.
- Presentación de conclusiones
 - Se pueden emplear a modo de conclusión para resaltar los aspectos más relevantes de una unidad o de los contenidos de la sesión que se hayan tratado. Sirve como tarea de fijación de contenidos. Los estudiantes pueden comprobar si han comprendido los ítems trabajados en el aula. Una sola imagen puede resumir los elementos clave de la sesión.
- Refuerzo léxico
 - Es una forma atractiva de presentar el contenido léxico de la L2 trabajado en el aula y evitar así la “tradicional” lista de vocabulario que no motiva al estudiante en absoluto. El docente puede facilitar la nube o pedir que cada estudiante elabore su propia nube. Esta tarea sirve también como

- proceso de reflexión sobre cuáles son los contenidos más relevantes.
- Podemos trabajar también con la “patata caliente”. Podemos usar una pelota que lanzaremos en el aula y le pediremos al estudiante que la coja que explique alguna de las palabras que aparecen en la nube, que haga una frase con ella, que nos dé un sinónimo o un antónimo, etc.
 - Otra opción es “localizar al intruso”. Podemos crear nubes de palabras donde los estudiantes tengan que localizar aquellos términos que no pertenezcan a la familia de palabras y justificar su exclusión.
- Presentación en el aula
 - Como docentes, podemos emplear la nube de palabras para presentarnos en el aula el primer día. Los estudiantes también pueden elaborar la suya propia y realizar una breve presentación en el aula en la siguiente sesión. Esta tarea servirá también al docente para obtener un valioso feedback respecto al comando lingüístico del grupo con el que va a trabajar sin olvidar el componente lúdico. Al ser una herramienta tan intuitiva y de fácil manejo, los estudiantes no tendrán ningún problema a la hora de elaborarla. Cada estudiante elegirá las fuentes, el color, el fondo, etc. y servirá para que desarrollen su lado más creativo.
 - Trabajo transversal
 - Podemos elaborar varias nubes de palabras sobre la vida de personajes históricos famosos o incluso celebridades. Las nubes se presentarán en el aula. Podemos organizar una competición. Los estudiantes, organizados en grupo, tendrán que adivinar de quién se trata.
 - Podemos trabajar así contenidos relacionados con la historia (reyes, guerras), con las ciencias naturales (científicos), con la educación física (deportistas), etc.
 - Refuerzo de la producción oral
 - Se pueden emplear para hablar de diferentes temas. Es recomendable emplear temas cercanos a su realidad cotidiana tales como las vacaciones, la familia, las mascotas, etc.

- También son muy útiles si queremos reforzar la fonética. Podemos elegir palabras donde aparezcan determinados clusters como por ejemplo "castle" para enfatizar así la correcta pronunciación.
- Cuenta cuentos
 - Podemos pedirle a los estudiantes que creen una historia basada en las palabras que aparecen en la nube de palabras. Si su nivel es A2 de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia (en adelante, MCER) podremos ofrecerles algún contenido extra. Si trabajamos con niveles superiores como un B2 o C1 podemos solicitarles que solo empleen las palabras exactas que aparecen en la nube.
- Autoevaluación
 - Las nubes son un perfecto ejercicio de autoevaluación. A lo largo del curso, cada estudiante se encargará de elaborar una nube con los contenidos relativos a una unidad. En caso de tener más estudiantes que unidades podemos pedirles que cada uno de ellos elabore una nube sobre los ítems gramáticos, léxicos, etc. Al finalizar el curso, todos los estudiantes tendrán los contenidos del curso ilustrados y les servirán para realizar una autoevaluación del curso.

3.2. Mapas mentales

Los mapas mentales son un recurso muy empleado en el aula. En nuestro caso nos centramos en la enseñanza y aprendizaje de la L2 pero no cabe duda de su implementación en cualquier materia a impartir. Visualmente muy atractivos, presentan la ventaja de que nos permite organizar la información en función de interrelaciones y jerarquías. Los mapas mentales nos permiten activar el conocimiento previo y asociarlo a nuevos significados.

Los mapas mentales permiten al estudiante organizar, comprender y ordenar sus ideas y, al mismo tiempo, puede servir como punto de partida para debates y

discusiones en el aula con otros compañeros. Es importante emplear esta herramienta como un catalizador del aprendizaje colaborativo tanto dentro como fuera del aula.

Desde el punto de vista del docente se puede emplear en cualquiera de las tareas o fases que se desarrollan durante la sesión. Se pueden emplear para presentar conceptos, construir conocimiento o para la consolidación del mismo.

3.2.1. Herramientas TIC

Mapas mentales (online)



GoConqr

<https://www.goconqr.com/es/mapas-mentales/>



Canva

https://www.canva.com/es_es/graficos/mapas-mentales/



Mindmeister

<https://www.mindmeister.com/es>



Bubbl.us

<https://bubbl.us>



Lipten

<https://www.lipten.com>



Mind42

<https://mind42.com>



Text2MindMap

<https://tagcrowd.com>



Mindomo

<https://www.mindomo.com>



Wisemapping

<http://www.wisemapping.com>



Coggle

<https://coggle.it>



Mohiomap

<https://www.moh.io/mohiomap/welcome/>



RealtimeBoard

<https://realtimeboard.com/features/>



Stormboard

<https://www.stormboard.com>



Mindapp

<https://mindapp.com>

Mapas mentales (offline)



FreeMind

http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page

Tabla 2: Herramientas TIC para la elaboración de mapas mentales. Fuente: elaboración propia.

3.2.2. Explotación didáctica de los mapas mentales en el aula

- Resumen de una unidad
 - Obviamente, la principal explotación didáctica de un mapa mental es el empleo del mismo como resumen para su explotación tanto

dentro del aula (presentación) como fuera de ella (consolidación de contenidos).

- Presentación de proyectos
 - En vez de usar la típica presentación PPT o Prezi, podemos pedirles a los estudiantes que trabajen de forma colaborativa en la creación de un mapa. Puede servir para la presentación no solo de ítems léxicos sino que se pueden trabajar también otras áreas tal y como hemos mencionado con las nubes de palabras.
 - Permite el uso de distintos agrupamientos al poder ser elaborados de forma individual, en parejas o grupos.
- Cuenta cuentos
 - Tal y como ya hemos mencionado, podemos ofrecer un mapa mental como punto de partida para la creación de una historia. Los estudiantes desarrollarán así su vertiente más creativa. Los estudiantes leerán sus textos en el aula y se puede organizar un concurso donde no solo se tenga en cuenta los aspectos lingüísticos sino también la creatividad y originalidad de la historia.
- Evaluación
 - Podemos ofrecer a nuestros estudiantes un mapa mental donde varias de las “burbujas” estén vacías para que las completen.
 - Posibles criterios de evaluación:
 - Jerarquía e interrelaciones entre conceptos;
 - Número y adecuación de conceptos;
 - Número y adecuación de niveles; e
 - Interrelación entre conceptos principales y subordinados.
- Autoevaluación
 - Los estudiantes podrán comprobar a través de este mapa mental si entienden todos los contenidos trabajados durante la sesión y/o unidad.
- Producción oral

- Podemos ofrecer un mapa mental donde solo aparezcan imágenes y generar un debate en el aula donde los estudiantes podrán compartir experiencias, desarrollar historias, etc. Cada estudiante puede crear su propio mapa mental con cinco imágenes que les representen en una actividad que denominaríamos "This is me". Mostrarían su mapa a la clase y explicarían porqué esas cinco ilustraciones les representan. Podría ser la familia, su mascota, su deporte favorito, etc.
 - Otra variante podría ser que los estudiantes enviaran esos mapas mentales al docente por correo electrónico y crear un concurso para adivinar quién es quién. Los estudiantes debatirían en clase cuál es el "propietario" de cada mapa.
- Autoconstrucción del conocimiento
 - Pueden ser empleados para tomar apuntes en clase.
- Autoevaluación de su comprensión lectora
 - Podemos ofrecerles un texto donde realicen una primera lectura superficial para obtener la idea general del texto. A continuación, realizarán una lectura en detalle del mismo para captar los matices y connotaciones. Una vez realizada esta fase, los estudiantes diseñarán un mapa mental con las ideas más relevantes. Los estudiantes mostrarán a sus compañeros sus mapas y se procederá a comentarlos. El objetivo final de la tarea no es la elaboración del mapa sino más bien una reflexión sobre sus capacidades de síntesis y extracción de las ideas más relevantes del texto. Es fundamental trabajar con los estudiantes todo aquello que favorezca un acercamiento a una postura consciente de su propio proceso de aprendizaje.

3.3. Infografías

Una infografía es el resultado de combinar imágenes, textos y gráficos con la finalidad de comunicar de manera visual conceptos o ideas que queremos transmitir.

Son fáciles de entender e interpretar. Resultan fundamentales cuando queremos transmitir que es especialmente complicada de entender por medio de un texto. Al ser un elemento visual favorece su retención y asimilación.

Como docentes, a veces, tenemos que explicar contenidos complicados debido a la gran cantidad de datos que se traducen en un texto en un cúmulo de palabras. Por medio de una infografía podemos presentar toda esta información usando para ello gráficos, mapas, tablas y diagramas. Estos elementos facilitarán una mayor comprensión y asimilación de los contenidos presentados. Esto no quiere decir que no se pueda proporcionar un texto sino que, acompañado de la correspondiente infografía, podemos ayudar a nuestros estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La creatividad del docente es fundamental a la hora de diseñar la infografía y exige un esfuerzo de empatía por parte del mismo para intentar ponerse en la piel del estudiante y ver cómo podría entenderlo de la mejor manera posible. Favorecemos así los procesos comunicativos y, por ende, el aprendizaje significativo.

En el caso de aprendizaje de la L2 resultan muy efectivas pues cuando aprendemos un idioma en las primeras etapas de dicho aprendizaje el aprendiz es capaz de asociar el significado a un gráfico o imagen. Los seres humanos procesamos un elemento visual mucho más rápido que cuando leemos la misma idea en un texto. Es importante recordar que el 90% de la información que analiza nuestro cerebro es visual.

3.3.1. Herramientas TIC



Easelly

<https://www.easel.ly>



Canva

https://www.canva.com/es_es/crear/infografias/


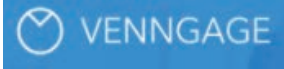
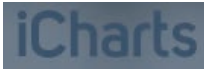



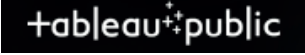
	Visually https://visual.ly
	Vizualizeme http://vizualize.me
	Venngage https://venngage.com
	iCharts https://icharts.net
	Genially https://www.genial.ly/es
	Infogram https://infogram.com
	Piktochart https://piktochart.com
	Tableau https://public.tableau.com/s/

Tabla 3: Herramientas TIC para la elaboración de infografías. Fuente: elaboración propia.

3.3.2. Explotación didáctica de infografías en el aula

- Soporte al docente
 - Podemos emplearlas como soporte o apoyo a los contenidos. Podemos colgarlas en el aula virtual, en un blog que empleemos, etc.
- Presentación de contenidos especialmente cuando se trata de grandes

cantidades de información.

- Presentaciones en el aula por parte de los estudiantes donde se pueden trabajar diferentes áreas:
 - Literatura
 - biografías de escritores tales como Shakespeare.
 - Geografía e historia
 - Geografía, sociedad y cultura de un país.
 - Historia de un objeto. Los estudiantes pueden realizar un proyecto donde tengan que explicar la historia y evolución de un objeto como puede ser el bolígrafo. Dependiendo del nivel de nuestros estudiantes (MCER) las infografías serán más o menos elaboradas.
 - Acontecimientos históricos bélicos, descubrimientos, etc.
 - Biología
 - Funcionamiento de los diferentes sistemas del cuerpo: digestivo, nervioso, etc.
 - Partes de una planta, flor, etc.
 - Arte
 - Explicación del mensaje oculto en una obra de arte. Los estudiantes realizarán posibles interpretaciones de obras universalmente conocidas como “Las meninas” de Velázquez o “El Guernica” de Picasso.
 - Matemáticas
 - Los estudiantes pueden mostrar los datos estadísticos de una encuesta o estudio por medio de una infografía.
 - Química
 - Los estudiantes pueden elaborar una infografía que se titule “¿De qué estamos hechos?” donde expliquen los elementos químicos que conforman el cuerpo humano.
 - Educación física

- Los estudiantes pueden preparar una infografía sobre los beneficios de la actividad física.
- Producción escrita
 - Podemos proporcionar a nuestros estudiantes una infografía y a partir de la misma han de elaborar un texto. Si estamos trabajando con estudiantes de nivel B2 o superior según el MCER, podemos pedirles que redacten un texto atendiendo a las características de estilo y registro de un determinado texto: informativo, divulgativo, científico, etc.
- Itinerario turístico: "What's on..."
 - Ofreceremos a los estudiantes una ciudad que servirá de eje central de su proyecto. Deberán elaborar una infografía de carácter turístico donde recomienden aquellos puntos turísticos de especial relevancia.
- Noticias
 - Podemos ofrecer a nuestros estudiantes secciones de algunos periódicos de tirada internacional como, por ejemplo, "The Guardian". Los estudiantes, divididos en grupos, prepararán una infografía sobre las noticias de actualidad sobre economía, sociedad, política, etc.
- El futuro
 - Los estudiantes elaboran una infografía sobre cómo se ven dentro de diez años.
 - Otra opción es que los estudiantes elaboren una infografía sobre el futuro de su país o del mundo. Con este tipo de tareas los estudiantes pueden dar rienda suelta a su creatividad e imaginación.

3.4. Instagram

Instagram es, en pleno 2017, la red social por excelencia. Los datos son irrefu-

tables. Su omnipresencia en todos los ámbitos de la vida cotidiana nos recuerdan la necesidad de buscar alternativas para su inclusión y explotación didáctica en el aula. Podría convertirse en el canal más propicio para favorecer la comunicación con los estudiantes y fomentar así el aprendizaje.

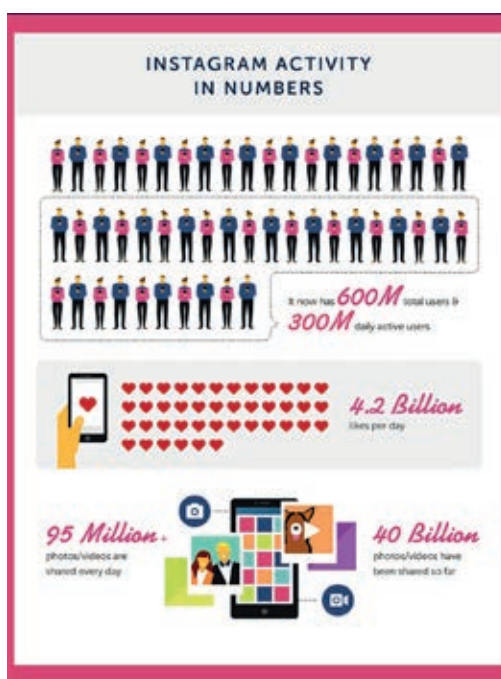


Figura 1: Actividad numérica en Instagram. Recuperado de: <https://websitebuilder.org/resources/139-facts-about-instagram-one-should-be-aware-of-in-2017/>

La idea de esta aplicación es la captura de momentos a través de imágenes que el usuario toma con su dispositivo móvil. Los filtros y diversas utilidades que ofrece esta aplicación pueden despertar el lado más creativo y original de nuestros estudiantes.

Es importante que, como docentes, tendremos que hacer especial hincapié en diseñar tareas que sean valiosas para nuestros estudiantes. Es importante recordar que al ser una aplicación y una red social es común que nuestros estudiantes la interpreten como un elemento lúdico y no como una tarea más dentro del proceso educativo. A pesar de todo esto, su popularidad la convierte en una poderosa aliada a la hora de comunicarnos con los estudiantes. Su inmediatez puede ser una baza,

que bien jugada, potencie el aprendizaje.

3.4.1. Herramienta TIC



Instagram

<https://www.instagram.com/?hl=es>

Tabla 4: Instagram. Fuente: www.instagram.com

3.4.2. Explotación didáctica de Instagram en el aula

- Ilustraciones
 - Puede servir para ilustrar en nuestro blog educativo o Wiki todo lo que vamos haciendo en el aula y las visitas culturales que se lleven a cabo durante el curso. Se convierte así en una especie de diario digital del aula.
- Producción escrita
 - Nuestros estudiantes pueden redactar composiciones usando como punto de partida una foto de Instagram.
- Geografía del mundo
 - Podemos buscar fotografías de diferentes lugares y que los estudiantes realicen un proyecto de investigación para ubicarlas y colocarlas en un mapa mundial. Para ello usan como punto de partida la fotografía en cuestión y los hashtag que aparecen en su etiquetación.
- Póster
 - Los estudiantes pueden crear un póster personal basado en las fotografías. Por ejemplo pueden preparar uno sobre los hechos más relevantes del año. Se realiza una puesta en común y se elige cuál es el más original basándose en criterios como la originalidad de las fotografías, la creatividad a la hora de redactar los hashtag, etc.
- Línea del tiempo

- Los estudiantes pueden elaborar una línea del tiempo en combinación con otras aplicaciones donde puedan incrustar sus fotografías en el caso de tratarse de una línea de tiempo personal.
- También se podría tratar como un ejercicio para trabajar la biografía de personajes famosos.
- Calendario
 - Pueden elaborar un calendario con las doce fotos más llamativas o relevantes que hayan publicado en el último año.
- “Una semana en la vida de...”
 - Los estudiantes pueden ponerse en el lugar de un personaje famoso y durante una semana pueden colgar fotografías e interactuar con el resto de compañeros de la clase.
- La librería
 - Los estudiantes pueden publicar las fotos de sus libros favoritos y dar razones para que los otros compañeros se animen a leerlos.
- Periódico
 - Los estudiantes pueden publicar las noticias más relevantes o interesantes para ellos que aparezcan en los periódicos. Esta tarea sirve para sintetizar conceptos e ideas clave por medio de etiquetas.
- Concurso de fotografía
 - Podemos ofrecer a los estudiantes una obra literaria y que sean ellos los que lo ilustren por medio de publicaciones en la cuenta con sus respectivos. Cada semana o mes se publicarán las ilustraciones correspondientes al capítulo que haya que leer.
- Tablón de anuncios
 - Como recordatorio de fechas de exámenes, entregas de trabajos, etc.
 - Como recordatorio de algunos de los contenidos clave. Se pueden formular preguntas que les sirvan como autoevaluación.
- Clase de arte

- Podemos publicar obras de arte y pedirles que las comenten, describan o que incluso escriban una historia/role play entre los personajes retratados. Es una excelente tarea para el repaso de ítems gramaticales y léxicos.

3.5. Líneas temporales

Una línea temporal es una herramienta que ofrece múltiples posibilidades al docente para fomentar la creatividad de los estudiantes. Las tareas se diseñan en función de un eje cronológico y pueden servir como punto de partida de un proyecto o como reflexión final del mismo.

En el caso de la enseñanza de segundas lenguas, esta herramienta ofrece una gran versatilidad a la hora de su empleo dentro y fuera del aula.

3.5.1. Herramientas TIC



Timetoast

<http://www.timetoast.com>



Tikitoki

<https://www.tiki-toki.com>



TimelineJS

<https://timeline.knightlab.com>



Remembla

<http://www.remembla.com>



Capzles

<http://www.capzles.com>

	Sutori https://www.sutori.com
	Preceden https://www.preceden.com
	Timeglider http://timeglider.com
	MyHistro http://www.myhistro.com

Tabla 5: Herramientas TIC para la elaboración de líneas temporales. Fuente: elaboración propia.

3.5.2. Explotación didáctica de las líneas temporales en el aula

- “El día de ayer”
 - Los estudiantes construyen una línea del tiempo con las acciones que realizaron en el día anterior. Es una tarea que permite repasar no solo el léxico sino que también nos permite trabajar con las formas verbales de pasado.
- La familia
 - Los estudiantes construyen el árbol genealógico de sus familia a través de una línea temporal.
- Biografía
 - Es quizás el uso más obvio de esta herramienta. Sirve para presentar la vida de un personaje histórico o celebridad. Presenta numerosas explotaciones didácticas en función de la creatividad del docente:
 - Podemos ofrecer una línea con etapas vacías para que completen mediante una búsqueda en Internet con la información pertinente.

- Podemos ofrecer una línea que contenga errores gramaticales y que sean los estudiantes los encargados de localizarlos y corregirlos.
- Podemos ofrecer la línea de una celebridad y pedirles que la reformulen en un tiempo futuro. Es una tarea que permite una revisión de los tiempos verbales y los conectores. De una forma lúdica los estudiantes consolidan su conocimiento al mismo tiempo que se divierten.
- Podemos ofrecerles una línea que contenga la información en forma de texto y pedirles que la completen con las ilustraciones adecuadas.
- Acontecimientos históricos
 - Los estudiantes revisarán diferentes acontecimientos históricos mediante la elaboración de dicha línea. Un ejemplo podría ser la elaboración de una línea cronológica donde se representen los hitos históricos que conformaron la segunda guerra mundial.
- El ciclo de la vida
 - Los estudiantes desarrollan a través de una línea el ciclo de la vida de una planta, animal, etc. Se puede trabajar de forma correlacionada con el área de ciencias naturales.
- El libro de ...
 - A través de una línea los estudiantes elaboran una secuenciación de los eventos más importantes que aparecen en los capítulos de un libro. Los estudiantes trabajan en grupos para desarrollar su línea/capítulo y después se realiza una puesta en común.
- Inventos
 - Los estudiantes pueden desarrollar una línea que explique la cronología de la invención de un objeto en la historia de la humanidad.

3.6. Blogs

Un blog es un espacio online que por lo general se emplea para mostrar contenidos de una temática concreta. Es una herramienta fácil de usar y por lo tanto la hace perfecta para su aplicación en el aula.

Las publicaciones son inmediatas y el público, en nuestro caso, los compañeros de clase pueden comentar al respecto. Los blogs son herramientas que favorecen el aprovechamiento de la inteligencia colectiva que, tal y como señala Gillmor (2004) “proponen algo que decir”.

Según Rojas (2005) son fáciles de usar, interactivos y crean comunidad. Para Cobo y Pardo (2007) un blog educativo en el aula se convierte en una bitácora del proceso educativo, un espacio para escribir preguntas, publicar trabajos o registrar enlaces hacia recursos relevantes.

El blog es una herramienta muy útil para el refuerzo de las competencias de los estudiantes como la comprensión lectora o la producción escrita.

Características de los Blogs	Acceso desde cualquier lugar
	Clasificación de contenidos en categorías
	Moderación de comentarios y entradas
	Retroalimentación
	Enlace a otros recursos de interés

Tabla 6. Características de los Blogs. Adaptado de Sánchez y Ruiz (2015)

3.6.1. Herramientas TIC



Wordpress

<https://es.wordpress.com>



Blogger

https://www.blogger.com/about/?r=1-null_user



Tumblr

<https://www.tumblr.com>

Medium

Medium

<https://medium.com>

Wix

Wix

<https://es.wix.com/start/crear-blog>

Tabla 7: Herramientas TIC para la elaboración de blogs. Fuente: elaboración propia.

3.6.2. Explotación didáctica de los Blogs en el aula

- Blog de la clase
 - Donde el docente y los estudiantes recogen sus vivencias en el aula.
 - Donde el docente crea y comparte contenidos de las materias con los estudiantes.
 - Donde el docente plantea proyectos y preguntas que se han debatido o se van a tratar en el aula.
 - Donde los estudiantes publican sus trabajos y reciben retroalimentación de sus compañeros por medio de los comentarios a las publicaciones.
- Blog de literatura
 - Los estudiantes realizan comentarios a los textos publicados por el docente.
- Blog de gramática
 - Los estudiantes pueden resolver en este blog las dudas que les surjan relacionadas con las construcciones gramaticales trabajadas en el aula.
- Blog de sociolingüística y cultura

- Donde se analicen las diferencias culturales y sus matices en el uso de la lengua.
- Blog de cine y música
 - Se publican y comentan las novedades musicales y cinematográficas.
- Creación de fotoblogs, audioblogs o videoblogs sobre las noticias del aula o del centro escolar.
- Blogfolios
 - Elaboración de portfolios digitales.
- Creación de actividades interactivas
- Concurso de microrrelatos

4. Conclusiones

Las TIC forman parte de nuestra realidad cotidiana. Como docentes no podemos obviar esta nueva realidad y es, quizás, el momento de un replanteamiento del paradigma educativo. Tal y como afirma Bebea (2015) el progreso solo se comprende vinculado a la ciencia y a la tecnología. Somos conscientes de que el sistema educativo no puede avanzar a la velocidad vertiginosa que lo hacen estas tecnologías pero no por ello debemos ignorarlas o aislarlas de la práctica docente.

Moravec (2008) afirma que los agentes del conocimiento tiene que ser capaces de desenvolverse en cualquier escenario. Estos agentes han de ser imaginativos, creativos e innovadores. Las TIC nos ofrecen la posibilidad de fomentar esa creatividad en los estudiantes. Su alto componente visual y atractivo facilitan la implicación en los procesos de enseñanza (por parte del docente) y de aprendizaje (por parte del estudiante).

Su incorporación supone a la vez una necesidad y un desafío. El modelo docente empleado en la últimas décadas ha quedado obsoleto y es urgente una reformulación del rol del docente en las prácticas tanto dentro como fuera del aula.

Las herramientas aquí mostradas así como sus potenciales explotaciones didácticas pueden servir como punto de partida para una reflexión en la búsqueda de nuevos canales comunicativos y futuras maneras de incrementar la creatividad de los estudiantes.

Es relevante y necesario también hacer hincapié en que las TIC no son la panacea en el replanteamiento de los procesos educativos. Tal y como se señala en el informe de la OCDE (2015) “[...] los países que han invertido fuertemente en TIC para la educación no han visto una mejora notable en los resultados de PISA en lectura, matemáticas o ciencias”.

Las TIC suponen una nueva vía en los procesos de aprendizaje siempre y cuando se haga teniendo en cuenta los fundamentos pedagógicos que subyacen a cualquier práctica docente. No se trata de lo que haga el “software” sino de lo que hacemos con él. Es por eso fundamental centrarnos como docentes en el desarrollo de tareas creativas y ser capaces de fomentar dicha creatividad en los estudiantes pues es un primer paso hacia el pensamiento crítico.

Estos nuevos escenarios suponen una revolución en el ámbito de la educación formal e informal. Tal y como señala la OCDE (2010) es en el entorno del aprendizaje informal donde las tecnologías digitales parecen estar incidiendo de forma silenciosa pero significativa.

Las TIC han modificado la forma en la que recibimos la información, la descubrimos y la asimilamos. En definitiva, han modificado nuestra forma de pensar. Y no solo eso, han roto todos los esquemas espaciales. El aula ya no es un espacio tangible donde el estudiante recibe su instrucción. Las características inherentes a estas herramientas tecnológicas permiten la ubicuidad del aprendizaje en cualquier momento o situación.

Un aspecto muy positivo de las TIC es que se convierten en escenarios de creación colectiva. El aprendizaje cooperativo y colaborativo es uno de los pilares bá-

sicos para apoyar su inclusión en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Vinagre (2010) entiende el aprendizaje colaborativo como un conjunto de dos o más personas que interactúan dinámicamente, interdependientemente con respecto a una meta y cada uno tiene sus roles o funciones específicas que realizar.

Las TIC facilitan la realización de proyectos en diferentes formatos, fomentan el debate y la retroalimentación e introducen nuevos materiales en el aula que despiertan la curiosidad y creatividad de nuestros estudiantes. Los recursos y tareas planteados en este artículo cuya finalidad pedagógica es la adquisición de conocimiento relacionado con la L2 pueden ser perfectamente extrapolables a otras materias y contenidos dada la gran versatilidad de dichos recursos.

Como docentes siempre resulta complicado cuantificar el aprendizaje creativo de nuestros estudiantes. Pero si enfocamos toda esta revolución desde la perspectiva de la educación informal, nos encontramos como objetivo el desarrollo integral del estudiante fomentando su curiosidad e interés por todo lo que le rodea.

No podemos predecir cuál será la evolución o inclusión de las TIC en el ámbito educativo y su papel a la hora de fomentar la creatividad de nuestros estudiantes en las próximas décadas pero sí podemos afirmar que su presencia está garantizada.

5. Bibliografía

BEBEA, I. (2015). *Alfabetización Digital Crítica, una invitación a reflexionar y actuar*. Publicación online del proyecto Ondula. Recuperado de: <https://archive.org/stream/AlfabetizacionDigitalCriticaUnaInvitacionAReflexionarYActuar/Alfabetización%20Digital%20Cr%C3%ADtica%20-%20Una%20invitación%20a%20reflexionar%20y%20actuar#page/n0/mode/2up>

COBO, C. y PARDO, H. (2007). *Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Barcelona/México DF: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de

Vic. Recuperado de: <http://www.planetaweb2.net>

COSTA-ROMÁN, O. (2017). *Hábitos lectores e inteligencia creativa de los estudiantes de Educación Primaria*. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

DE BONO, E. (1986). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Barcelona: Paidós.

GARDNER, H. (1993). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós (trad. castellano 1995).

GILLMOR, D. (2004). *We the Media: Grassroots Journalism by the People, for the People*. Cambridge, Inglaterra: O'Reilly Media.

GUILFORD, J. P. (1977). *Way beyond the IQ*. Buffalo, New York: Creative Education Foundation.

LLOPIS, S. (2011). *El docente innovador y el creativo. Tipología del docente TIC*. Recuperado de: <http://www.educacontic.es/blog/el-docente-innovador-y-el-creativo-tipologia-del-docente-tic>

MORAVEC, J. W. (2008). *A new Paradigm of Knowledge Production in Minnesota Higher Education: A Delphi Study*. Minneapolis: University of Minnesota. Recuperado de: <https://www.educationfutures.com/wp-content/uploads/2007/03/moravec-dissertation.pdf>

RENZULLI, M.L.; GAY FORD, B.; SMITH, L. Y RENZULLI, J. (1986). *New Directions in Creativity*. Conneticut: Creative learning Press, Inc.

ROBINSON, K. (2009). Educational Leadership: Teaching for the 21st Century: Why Creativity Now. A conversation with Sir Ken Robinson, 67 (1) , 22-26. Recuperado de: <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/sept09/vol67/num01/Why-Creativity-Now-A-Conversation-with-Sir-Ken-Robinson.aspx>

ROJAS, O.; ALONSO, J.; ANTÚNEZ, J. L. Y ORIHUELA, J. L. (2005). *Blogs. La conversación en*

Internet que está revolucionando medios, empresas y a ciudadanos. Madrid, España: ESIC Editorial.

SÁNCHEZ, R. J. Y RUIZ, P. J. (2015). *Uso educativo de los blog. Creación de cuentas para dar de alta un blog.* Universidad de Málaga. Málaga, España. Recuperado de: http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/web20/archivos/cap2_Uso_educ_Blog.pdf

STENBERG, R. (1999). *Handbook of Creativity.* New York: Cambridge University Press.

OCDE. (2010). *Are the New Millenium Learners Making the Grade? Technology Use and Educational Performance in PISA.* París: Organsiation for Economic Cooperation and Development. Recuperado de: <http://www.oecd.org/edu/ceri/>

OCDE. (2015). *Student, Computers and Learning. Making the Connection.* PISA, Organisation for Economic Cooperation and Development Publishing. Recuperado de: http://www.keeppeek.com/Digital-Asset-Management/oecd/education/students-computers-and-learning_9789264239555-en#.WiPjKHj_FzM#page1

UNESCO. (1998). *Los docentes y la enseñanza en el MUNDO EN MUTACIÓN. INFORME MUNDIAL SOBRE LA EDUCACIÓN.* MADRID, ESPAÑA: SANTILLANA.

VINAGRE, L. M. (2010). *Teoría y Práctica del Aprendizaje Colaborativo Asistido por Ordenador.* Madrid, España: Editorial Síntesis