

Del vocabulario a las competencias multimedia

La profesora Riin combina el vocabulario en inglés con las competencias de edición de audio en una actividad para una jornada

Resumen

El Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE) puede dar el contexto adecuado a las clases de idiomas. En este escenario, los alumnos practican el vocabulario pero, al mismo tiempo, practican la edición de audio. Cuando graben físicamente el sonido y lo procesen, también empezarán a notar qué factores pueden afectar a la calidad del sonido. Esta puede ser una gran ocasión para colaborar con los colegas profesores de TIC. A lo largo de la actividad, la profesora mantiene a los alumnos activos mediante una lluvia de ideas y de cuestionarios en línea, que también la ayudan a evaluar formativamente su trabajo.

Palabras clave

Multimedia, personalización, encuestas en el aula, edición de audio, vocabulario, lenguas extranjeras, AICLE

Hoja de referencia rápida	
País	Estonia
Materia	Lenguas extranjeras
Nivel de implantación	Avanzado



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Herramienta DFA	Encuesta en el aula, panel de control/herramienta de control
Objetivos	Aprender vocabulario y mejorar las competencias digitales y de colaboración de los estudiantes
Requisitos	Cuenta de estudiante en Google Education, dispositivo de grabación de audio (por ejemplo, un smartphone)
Edad del grupo objetivo	12-13
Herramientas y recursos	<u>Google Sites, Google Sheet, Mentimeter, Wooclap, Quizlet, H5P</u>
Duración	2 sesiones

Contexto

Las clases de lenguas extranjeras ofrecen la oportunidad de combinar el aprendizaje de la lengua con contenidos de otras asignaturas o competencias transversales. **La profesora Riin Saadjärv**, de la escuela [Puhja](#) de Tartumaa, enseña conocimientos multimedia como parte de sus clases de Inglés.

Actividad

Nube de palabras

La profesora comenzó con una nube de palabras en [Mentimeter](#) para preguntar a los alumnos cuál es el objetivo de la clase. Una nube de palabras es una visualización simple pero eficaz de los datos; el tamaño de las palabras mostradas depende de cuántos estudiantes han introducido la misma palabra como entrada.



Como segundo paso, pidió a los alumnos que debatieran por qué algunas palabras clave aparecían con más frecuencia que otras. El resultado de la nube de palabras se incrustó en una página web especial hecha con **Google Sites** (ver la Figura 1) que también muestra los resultados de aprendizaje de una clase concreta. Figura 1 El Google Site del profesor puede utilizarse para dar instrucciones, resultados de encuestas y hacer anuncios (por ej., anunciar las fechas de e-learning).¹

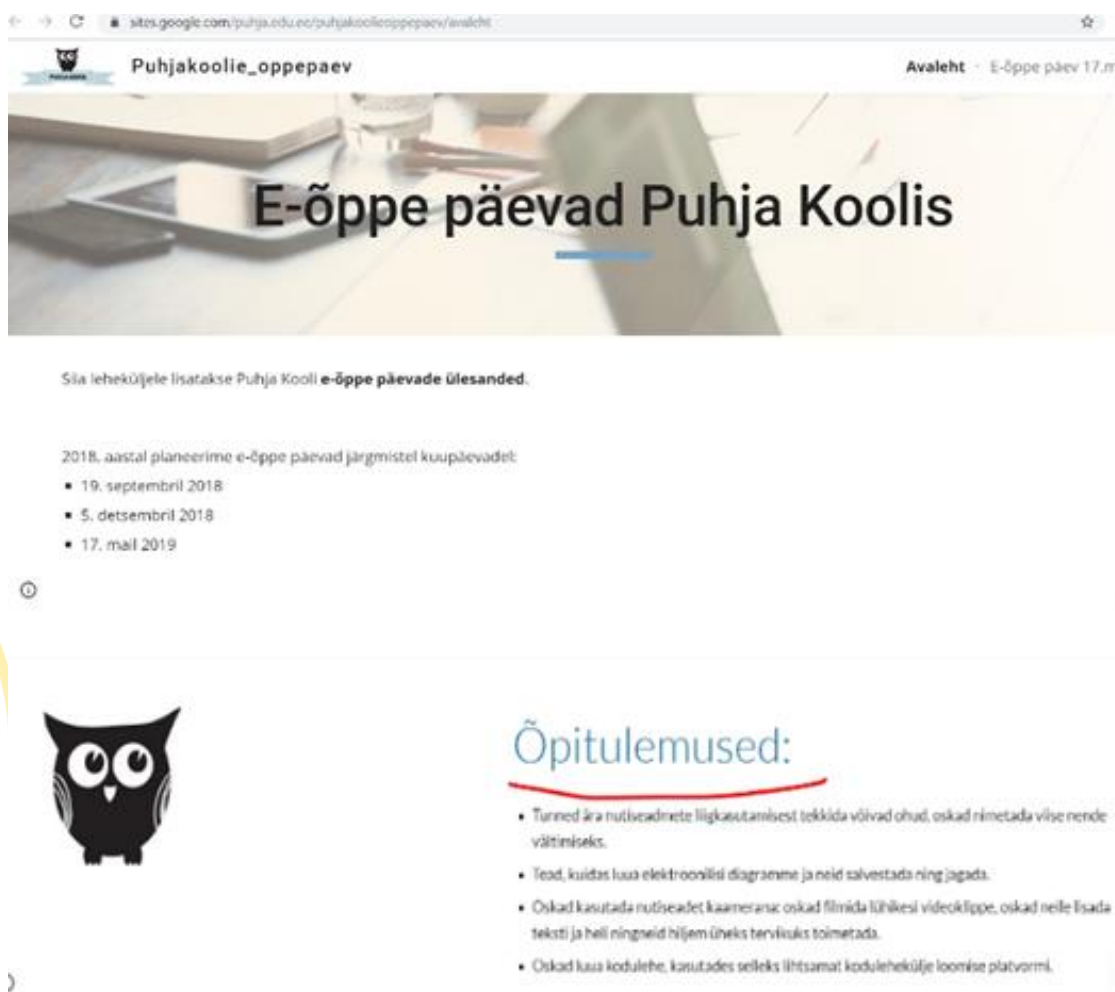


Figura 1 El Google Site del profesor puede utilizarse para dar instrucciones, resultados de encuestas y hacer anuncios (por ej., anunciar las fechas de e-learning).¹



La profesora compartió las tareas con sus alumnos mediante un Google Site. Para utilizar Google Education, los estudiantes necesitan sus cuentas personales, posiblemente las que Google Education proporciona a la escuela. Sin embargo, pueden recibir las tareas e instrucciones mediante cualquier panel de control o plataforma de comunicación en línea.

Los alumnos hicieron una prueba de autoevaluación de vocabulario en [H5P](#), una herramienta que puede ayudar a los profesores a crear contenidos HTML interactivos y actividades atractivas para sus alumnos (ver la Figura 2). Reciben una valoración instantánea sobre su progreso a partir de los resultados del cuestionario. Figura 2 Pregunta de un cuestionario creada con H5P (izquierda) y con Quizlet (derecha).2

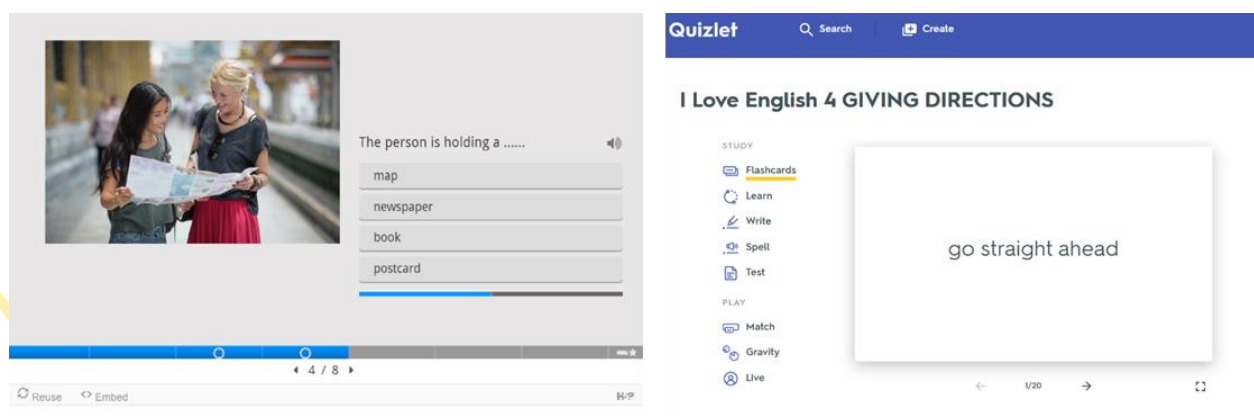


Figura 2 Pregunta de un cuestionario creada con H5P (izquierda) y con Quizlet (derecha).2

A continuación, practicaron el vocabulario en [Quizlet](#) (o en [Quizizz](#)), que brinda una forma sencilla de crear ejercicios para los alumnos. Hay diferentes opciones para aprender, por ejemplo, tarjetas de memoria, exámenes, ortografía, escritura. Una vez más, los estudiantes reciben una valoración al instante; también pueden practicar tantas veces como quieran. A continuación, mientras veían un vídeo interactivo, los alumnos respondieron a las preguntas que aparecían (se pueden incrustar preguntas en los vídeos en [H5P](#)).



Competencias multimedia

Paso siguiente: por parejas, los alumnos crearon un archivo de audio con diálogos correctamente editados. Su tarea consistía en inventar dos diálogos en inglés, en los que un alumno pedía indicaciones y el otro las daba. Se les pidió que utilizaran algunos elementos específicos (por ejemplo, grabaciones del ruido de la calle, fundidos de entrada y salida) para añadir autenticidad. Los alumnos podían grabarlos por sí mismos o buscar sonidos libres de derechos en Internet ([he aquí una lista](#) de sitios web).

Para grabar y editar, pueden utilizar cualquier software de edición adecuado que tengan en su dispositivo. También pueden probar una estación de trabajo de audio digital (DAW) que encuentren o con la ayuda de un profesor de informática, por ej., [he aquí una lista](#) completa).

Los estudiantes comparten sus archivos de audio tanto con su profesor como con sus compañeros. Se evalúan las grabaciones de los demás con [Wooclap](#). No estará de más aportar un cuadro de pautas con criterios de evaluación. También se puede utilizar Flipgrid, que tiene un cuadro de pautas integrado.

Los alumnos hicieron una autoevaluación final, en un formulario de Google que la profesora preparó antes de la clase. La profesora utilizó las autoevaluaciones de sus alumnos como valoraciones para entender mejor la experiencia de aprendizaje de sus alumnos.

Enseñanza a distancia y semipresencial

Esta práctica está diseñada originalmente para la jornada escolar de e-learning que la escuela Puhja manda a sus alumnos para que trabajen desde casa. Por lo tanto, es adecuada para la enseñanza a distancia o semipresencial. Se utilizan diferentes entornos de aprendizaje electrónico para crear tareas y evaluar el proceso de aprendizaje. Es una forma estupenda de que los estudiantes utilicen su capacidad para trabajar de forma independiente. Antes de que los alumnos empiecen a trabajar por su cuenta, el profesor



puede explicar qué se entiende por y cómo los propios alumnos pueden fijarse objetivos y tareas.

Si los alumnos están en casa, pueden escribir el guion del diálogo en un documento compartido (Google Docs) y decidir los sonidos que utilizarán en la grabación. Cada uno graba sus líneas del diálogo por separado. A continuación, uno de los estudiantes combina los archivos de diálogo en una sola grabación y, después, el otro añade los sonidos. El trabajo en parejas puede organizarse en las salas de espera de una videoconferencia o documentos compartidos en línea. En un entorno híbrido, los estudiantes de la clase deben contar con auriculares para garantizar el buen desarrollo del debate y que no se produzcan molestias mientras hablan con su pareja en línea en una sala de espera y preparan y graban el diálogo.

Resultados y lecciones aprendidas

«Volveremos a hacerlo, pero para la próxima vez, un breve archivo de audio de ejemplo podría ayudar a los alumnos a entender la tarea», comenta Riin. A su vez, pueden comentar directamente en el archivo para practicar la evaluación entre iguales.

Los alumnos de 12-13 años pueden necesitar apoyo para elegir y aprender a utilizar una herramienta de edición de sonido. Los profesores pueden colaborar con los profesores de TIC para preparar esta actividad, ya que combina las TIC, elementos multimedia y el aprendizaje de lenguas extranjeras. A la vez que practican el vocabulario, los alumnos aprenden a mezclar audio. Cuando graban físicamente el sonido y lo procesan, también pueden empezar a notar qué factores afectan al sonido, como el tamaño de la sala y el equipo, la distancia al micrófono, el ruido de fondo, etc.

