

Memoria de fin de curso: Máster Internacional para Profesores de Lengua y Cultura Españolas.

“Algunas aplicaciones tecnológicas actuales para implementar el aprendizaje presencial o a distancia, y usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La realidad virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Por: Esther Giselle Keller.

Tutora: Eliana Dukelsky C.

**Fundación para la Investigación y el Desarrollo de la
Cultura Española (F.I.D.E.S.C.U.) y la Universidad
Pontificia de Salamanca.**

Texas, Estados Unidos de América, 29 de mayo de 2020.

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

ÍNDICE

Justificación, introducción y elección del tema_____ **4**

Marco teórico y contenidos:

1. Breve historia de la tecnología en la clase y su evolución en la educación. _____ **6**
2. El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, MCERL. _____ **8**
3. Modos de comunicación según ACTFL, el Consejo Americano para la enseñanza de Lenguas Extranjeras. _____ **11**
4. La tecnología como instrumento de motivación y como medio para fomentar la activa participación de nuestros estudiantes. _____ **14**
5. La tecnología como instrumento de diferenciación y autogestión en la clase de ELE. _____ **17**
6. La cultura hispana como elemento imprescindible en la clase de ELE al aprender español como lengua extranjera. _____ **18**

Estado de la cuestión y desarrollo práctico usando aplicaciones tecnológicas en la clase de ELE:

1. Cómo utilizar la tecnología disponible en la actualidad para implementar la educación a distancia o en línea y adaptarnos a situaciones de crisis reales, como la pandemia actual, o usar la tecnología para estudiantes que se educan desde casa.

1. Antecedentes. _____ **20**
2. Breve Análisis de la situación. _____ **21**
3. Recursos tecnológicos necesarios. _____ **22**
4. Uso del Diseño Curricular en Retrospectiva y metodología. _____ **28**
5. Cuadro con algunas aplicaciones tecnológicas para desarrollar tareas o actividades adaptables a cualquier nivel de enseñanza _____ **30**
6. Aplicación a nivel didáctico con ejemplos de actividades _____ **32**

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

2. Usar la realidad virtual para crear viajes de estudio en una clase de nivel B2 para promover la cultura de los hispanos usando las aplicaciones gratuitas de Google para la educación.

1. ¿Qué se entiende por realidad virtual? _____	36
2. Justificación del uso de la realidad virtual en el aula y en la educación. _____	38
3. ¿Qué se necesita y cómo se usa la realidad virtual en el aula de ELE? _____	40
4. Ideas para usar la realidad virtual en la clase de ELE. _____	41
5. <u>Caso práctico: Proyecto para crear viajes de estudio que promuevan la comunicación en español y la cultura hispana.</u> _____	42
5.1 Cuadro Resumen del Proyecto. _____	43
5.2 Competencias. _____	44
5.3 Objetivos. _____	46
5.4 Contenidos. _____	46
5.5 Metodología. _____	48
5.6 Materiales y recursos. _____	49
5.7 Desarrollo de las sesiones y actividades. _____	50
Evaluación de proyectos elaborados con realidad virtual.	
5.8 Instrumentos evaluativos. _____	51
5.9 Criterios de evaluación. _____	52
Conclusión. _____	53
Bibliografía. _____	54
Anexos. _____	57

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Justificación, introducción y elección del tema.

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo ser una guía para mis colegas, los profesores de español en la clase de ELE, y para quienes puedan considerar este trabajo como una opción en nuestra comunidad educativa, al presentar algunas alternativas tecnológicas didácticas viables y disponibles en el mercado global en este momento, así como sugerencias para crear actividades y lecciones en general, que promuevan el uso de la lengua española para comunicarnos y desarrollar todas las capacidades y destrezas, independientemente del nivel de competencia de los estudiantes, y de si las clases son presenciales o desde locaciones remotas, así como también se pretende hacerlo de una manera en que se fomente el conocimiento de la cultura hispana.

De ninguna manera el objetivo es promocionar el uso de determinada plataforma tecnológica o productos relacionados a las compañías mencionadas en este trabajo, quienes han desarrollado y presentado en el mercado mundial sus aplicaciones. Incluso muchos de estos fabricantes trabajan sin ánimo de lucro y en favor de la educación, siendo el uso de muchos de los productos y aplicaciones mencionados en este trabajo, gratuitos. Mi trabajo de investigación busca mostrar algunas aplicaciones tecnológicas actuales a manera de sugerencia, y que son una buena alternativa para promover como dije anteriormente, la comunicación, la cultura y el aprendizaje y la colaboración en el aula escolar.

He incluido ejemplos de actividades usando aplicaciones tecnológicas novedosas hoy en día y que utilizo en mis clases de ELE, adaptables a distintos niveles de enseñanza, metodología y plan curricular. También incluyo un caso práctico o desarrollo de proyecto en una de mis clases con estudiantes de nivel B2 bajo la clasificación MCERL (*Rango “Intermediate High-Advanced Low”* según ACTFL), que sin ser una unidad didáctica completa, sí he utilizado una metodología y referencias a un plan curricular, con actividades específicas y se persiguen objetivos específicos como la creación de diferentes viajes virtuales de estudio por países y ciudades del mundo hispano, utilizando la tecnología y en concreto, la realidad virtual,

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

fomentando la comunicación oral y escrita en español, y al mismo tiempo que se conozca y promueva la cultura hispana, es decir, la forma de pensar, de hablar y de actuar de las personas que somos originarias de los diversos países hispanos, comparando con la cultura propia del estudiante, en muchos casos siendo ésta la cultura norteamericana y algunas otras veces de comunidades localizadas en Asia y Europa. Con todo ello pretendo motivar a los estudiantes a usar su creatividad utilizando tecnologías de vanguardia y tengan opciones para demostrar lo que han aprendido de una manera interesante, divertida, apoyados por el profesor y sus compañeros, pero mostrando también su independencia y autonomía, el progreso en el lenguaje, el pensamiento crítico y haciendo conexiones culturales de la vida real como agentes sociales que son y hablantes interculturales.

El tema de la tecnología me apasiona y motiva en lo personal a seguir aprendiendo y actualizarme, además de tener múltiples beneficios para toda la comunidad educativa que van más allá de un gusto personal. Los resultados que he experimentado al usar una diversidad de aplicaciones tecnológicas en la clase de ELE, pedagógicamente hablando, son en general, tener estudiantes más motivados a trabajar, practicar y adquirir la lengua de estudio, la colaboración entre todos los miembros de nuestra clase, la diferenciación, y un mayor compromiso y seguimiento del propio proceso individual de aprendizaje o autogestión.

La época actual que estamos viviendo con la emergencia global del COVID-19 nos ha presentado muchos retos, entre ellos, el de tener que implementar el aprendizaje a distancia de manera súbita y apelando a la colaboración y comprensión de toda la comunidad. La tecnología ha sido clave para llevar a cabo este proceso. Procedo entonces a presentar mi investigación, esperando que mi experiencia pueda ser un punto de partida y de apoyo para implementar algunas de las tecnologías actuales en nuestras clases de español como lengua extranjera y promover la cultura hispana, ya sea de manera presencial o a distancia.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Marco teórico y contenidos:

1. Breve historia de la tecnología en la clase y su evolución en la educación.

A lo largo de la historia, el ambiente escolar se ha adaptado a los cambios y necesidades que se presentan. Las diversas sociedades del mundo educan a sus pobladores conservando sus ideas y tradiciones. El ambiente del aula de clases es fundamental y muestra la realidad, el contexto y los recursos con que cuentan profesores y alumnos del mundo para enseñar y aprender. El esfuerzo de muchos países por implementar y adaptar el aula escolar a verdaderos espacios de aprendizaje es evidente. Para nadie es un secreto que la educación es un factor esencial que debiera tener toda sociedad para progresar.

Durante el siglo XX los cambios acelerados se dieron en el mundo en muchas áreas, y el aula escolar no fue la excepción. En todo el mundo la sala de clases experimentó cambios en la configuración física de escritorios y bancas, pizarras, uso de la electricidad y aparatos como proyectores, computadoras u ordenadores, la llegada del internet, y también alcanzó las metodologías de enseñanza donde el profesor pasó de ser el líder y centro del proceso de aprendizaje, a tener un papel más constructivista en nuestros días, fungiendo como instructores que apoyan y coordinan la colaboración y un proceso de aprendizaje centrado en nuestros estudiantes, que son en general, más independientes. Además, ante una era de exceso de información y la facilidad para encontrarla, los estudiantes merecen y demandan relevancia en el proceso educativo, además de ser capaces de reconocer y autogestionar su propio progreso y darle seguimiento.

En este sentido, la tecnología ha jugado un papel fundamental en el desarrollo de la educación desde su aparición hasta la actualidad, y nos da la oportunidad y el reto como educadores, de adaptar nuestra relación con los alumnos para servirles mejor y apoyarlos en el proceso de aprendizaje, así como mantenernos actualizados debido al ritmo exponencial con el que los avances tecnológicos se hacen presentes en nuestra sociedad global.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Durante la década de los 90 en el siglo XX, apareció la comunicación electrónica y nadie visualizaba lo que realmente esto representaría para el mundo en los ámbitos económicos y sociales, por supuesto también el gran impacto en la educación. Nuestras vidas cotidianas cambiaron enormemente, y esto aunado a la curiosidad que nos caracteriza como docentes, hemos explorado en diferente medida las aportaciones de esas "nuevas tecnologías" a nuestras clases. Más de veinte años más tarde nuestras clases de ELE han sido influenciadas enormemente por la tecnología. Como ha mencionado Mar Cruz Piñol en la revista didáctica de español como lengua extranjera “Marco ele” hay varias etapas que corresponden a las grandes aportaciones de la tecnología a la comunicación: los medios textuales para la comunicación electrónica, las denominadas Web 1.0 y Web 2.0, y las redes sociales, las cuales se han instalado en nuestras vidas acompañadas de unos códigos discursivos particulares, y que aunque la novedad inicial ya no es tal, los entornos de aprendizaje se abren hoy a las redes sociales aunque las tecnologías cambien sin cesar y aparezcan nuevas aplicaciones tecnológicas constantemente.

Por lo tanto, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) forman parte de la cultura educativa de nuestro entorno global y tienen un gran impacto en todos los ámbitos de nuestra vida, lo cual hace que cada vez sea más difícil prescindir de ellas para comunicarnos, relacionarnos y acceder al conocimiento. La aplicación de las TIC en la educación las convierte en herramientas poderosas capaces de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la relación entre el profesor y sus alumnos. Son imprescindibles para mejorar la calidad en la instrucción y promover una activa participación y colaboración. Por ello es importante que su incorporación no sea espontánea o azarosa, sino que se sustente en un modelo pedagógico y así nuestros alumnos puedan extender y aportar sus propios trabajos y opiniones, a la vez que sea factible enriquecer los conocimientos compartidos en el aula de clase y aplicarlos a situaciones y contextos de la vida real.

El rápido avance de las TIC hace que el abanico de posibilidades que ofrecen sea cada vez más amplio. Su aplicación en el ámbito educativo permite la creación de materiales multimedia

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

que integran diversos medios audiovisuales (texto, sonido, imagen, video) a través de un programa o software informático. Esta combinación de elementos visuales, auditivos, textuales y de animación no solo es útil para difundir información, sino que ofrece actividades interactivas que promueven el aprendizaje autónomo y son excelentes para nuestra clase de ELE, independientemente del nivel.

Para terminar esta introducción a mi trabajo de investigación creo que no se debe olvidar que, aunque la tecnología es una herramienta sumamente importante y nos ayuda en diversas áreas, el objetivo pedagógico debe ser el eje central que responda a las necesidades de nuestros alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje.

La aplicación de las TIC en la enseñanza de ELE nos brinda la oportunidad de desarrollar una infinidad de proyectos educativos. Se abre ante nosotros un campo fértil para la investigación por lo que la idea es seguir trabajando como educadores para lograr una combinación eficaz de la enseñanza tradicional con las nuevas tecnologías.

2. El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, MCERL.

Los estados miembros del Consejo de Europa han trabajado por varios años para elaborar un Marco de referencia europeo, que es una base o sistema común y de este modo proporcionar una estandarización o validación a los exámenes, manuales, cursos y programas de lenguas modernas, orientaciones curriculares, etc. En este marco de referencia se nos definen los diferentes niveles de maestría o dominio que deben mostrar los estudiantes para comunicarse usando la lengua de manera eficaz en situaciones y contextos de vida. Se nos describen separadamente las destrezas o capacidades que deben mostrarse en cada nivel y que representan un continuo aprendizaje y progresión, además de fomentar al mismo tiempo que exista una interacción y comunicación relacionadas directamente con la cultura. Con este marco de referencia los profesores, estudiantes y todos los participantes en la comunidad relacionada con la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras adicionales a la lengua

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

materna o nativa, tenemos una base para coordinar esfuerzos, así como validar entre países las titulaciones obtenidas, promoviendo la colaboración.

Los niveles de competencia en el manejo o uso de una lengua extranjera establecidos por el MCERL incluyen los siguientes niveles:

El nivel A1 (Elemental), el nivel A2 (Básico), el nivel B1 (Intermedio), el nivel B2 (Avanzado), el nivel C1 (Superior) y el nivel C2 (Dominio). Partiendo de estos niveles se ratifican los diferentes títulos emitidos por las entidades certificadoras.

Atendiendo a lo dictado por el MCERL tenemos el instrumento donde se nos definen las cinco capacidades o destrezas básicas que el estudiante de lengua extranjera europea moderna debe adquirir para cada uno de los niveles curriculares, y también muestran unos criterios de aprendizaje estándar, utilizables independientemente del idioma, dotando al estudiante de los recursos necesarios para interactuar y desenvolverse en situaciones reales de la vida cotidiana.

Creo que es de suma importancia ahondar en las cinco capacidades o competencias en las que los alumnos de lengua extranjera se irán desarrollando y progresando a medida que avancen en el estudio y uso de la lengua y definirlos brevemente, puesto que serán las bases de una correcta planeación de lecciones y materiales para nuestras clases de ELE:

1. Comprensión Auditiva: es la capacidad que tiene el alumno de interpretar y comprender la lengua en estudio al ser escuchada, según su nivel, y que puede ir desde palabras y expresiones básicas pasando por mensajes e ideas principales hasta desarrollar una comprensión de detalles y reconocer de forma natural cualquier tipo de conversación o lengua hablada por nativos de la lengua en estudio, aún a velocidad normal y familiarizándose con los acentos locales o regionales.

2. Comprensión Lectora: es aquella capacidad definida como la comprensión de la lengua en estudio al estar escrita en textos y ser leída, desde solamente reconocer palabras hasta ser capaz de leer fácilmente todas las formas de lengua escrita, textos abstractos y lingüísticamente complejos que puedan incluir hasta un lenguaje técnico o especializado.

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

3. Interacción Oral: Se refiere a la capacidad del alumno para poder participar activamente en conversaciones espontáneas con hablantes nativos y en contextos de la vida cotidiana, donde existe un doble canal de comunicación en donde se “negocia” el significado y el mensaje, desde hacerlo tan solo repitiendo palabras y frases populares, con temas muy familiares y esperando que haya empatía por parte de las personas con quienes se interactúa, haciendo pausas y pidiendo repetición, hasta lograr expresarse con fluidez, usando modismos y de manera coloquial, participando activamente en cualquier tema de conversación no ensayada.

4. Expresión Oral: A diferencia de la interacción oral, esta capacidad se refiere a presentar oralmente información que ha sido ensayada previamente, y el alumno comienza desde prepararse y memorizar palabras y frases sencillas, hasta poder exponer argumentos de forma clara, concisa y estructurada, adecuándose al contexto.

5. Expresión Escrita: Se refiere a la capacidad que tiene el estudiante de producir o crear usando la lengua de estudio de manera escrita, desde palabras y frases sencillas, postales, cartas, correos electrónicos, etc., hasta informes y artículos complejos y bien estructurados con una variedad de ideas y estructura lógica.

Mediante el MCERL podemos establecer los grados de competencias básicos que los alumnos van adquiriendo y desarrollando prácticamente, su capacidad de uso en contextos reales y el desarrollo de sus habilidades comunicativas y sociales, estructurando su adquisición en niveles de progreso que nos servirán para establecer las pautas de actuación, objetivos, secuenciación de contenidos, evaluación y desarrollo sociolingüístico sobre cada grupo de alumnos, y dar una continua retroalimentación donde el estudiante puede autogestionarse y es quien define el ritmo de su propio aprendizaje. Es una herramienta muy útil para toda la comunidad global envuelta en la enseñanza, el aprendizaje, la evaluación, la revalidación y la colaboración de lenguas europeas modernas.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

3. Los estándares para estar globalmente listo al aprender lenguas extranjeras y específicamente, los Modos de comunicación según ACTFL (el Consejo Americano para la Enseñanza de Lenguas Extranjeras o *American Council on the Teaching of Foreign Languages*).

En los Estados Unidos de América existe una entidad profesional, el Consejo Americano para la Enseñanza de Lenguas Extranjeras, que reúne a su vez a las Asociaciones Americanas de Maestros de Lenguas tanto clásicas como modernas, y que trabajan en colaboración, representando a diversos educadores y personal especializado con relación a la enseñanza, el aprendizaje, el desarrollo de métodos y criterios de colaboración, así como la evaluación para las lenguas extranjeras. Podemos decir que es de alguna manera la organización homóloga al MCERL.

ACTFL define y tiene un papel crucial en el futuro de los estudiantes de lenguas extranjeras y así como el MCERL provee un marco de referencia para la integración curricular y la colaboración entre las comunidades que va más allá del aula de clases, con el objetivo de alentar a los estudiantes de lenguas a usar efectiva y apropiadamente las mismas, en comunidades globales durante y aún después de recibir la instrucción formal de la lengua estudiada.

Los niveles de competencia en el manejo o uso de una lengua extranjera establecidos por el ACTFL incluyen los siguientes niveles: (ACTFL, 2012)

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

El nivel denominado “*Novice*”, novicio o elemental en español, el nivel “*Intermediate*” o intermedio, el nivel “*Advanced*” o avanzado, el nivel “*Superior / Distinguished*” o superior/distinguido. Los tres primeros niveles se subdividen en lo denominado como “*Low, Mid and High*”, en español serían subniveles bajo, medio y alto. Hablando de las correspondencias entre ACTFL y MCERL, la siguiente tabla proveída por la Fundación para la investigación y el desarrollo de la cultura española, conocida por sus siglas FIDESCU, y la Universidad Pontificia de Salamanca, por sus siglas UPSA, expresa de manera muy clara dichas correspondencias:

 CORRESPONDENCIAS				
NIVELES	D.I.E. ORAL	D.I.E. ESCRITO	MCERL Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas	ACTFL American Council on the Teaching of Foreign Languages
Elemental	1			Novice Low
	2	Elemental	A1	Novice Mid
Básico	3			Novice High
	4	Básico	A2	Intermediate Low
Intermedio	5			Intermediate Mid
	6	Intermedio	B1	Intermediate High
Avanzado	7			Advanced Low
	8	Avanzado	B2	Advanced Mid
Superior	9	Superior	C1	Advanced High
Dominio	10	Dominio	C2	Superior
Fines específicos	- Negocios - Turismo - Salud	- Negocios - Turismo - Salud	-	-



Fuente: Material del Máster Internacional para Profesores de Lengua y Cultura Españolas. F.I.D.E.S.C.U./UPSA
Concentrándonos en los estándares para tener una comunicación efectiva para funcionar e interactuar en una diversidad de situaciones de la vida real con múltiples propósitos, ACTFL ha definido tres modos de comunicación que corresponden a las cinco capacidades definidas por el MCERL. Estos modos de comunicación, y una breve descripción, se encuentran a continuación:

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

1. “Interpersonal Communication” o Comunicación interpersonal: Los estudiantes interactúan y negocian el significado durante conversaciones habladas, escritas o con signos con el fin de compartir información, emociones, reacciones u opiniones espontáneamente y en un doble canal de comunicación. Este modo encuentra su homólogo en lo que el MCERL ha definido como la capacidad de Interacción Oral.

2. “Interpretive Communication” o Comunicación interpretativa: El estudiante comprende, interpreta y analiza lo que escucha en la lengua extranjera estudiada, lo que lee o recibe mediante estímulos visuales respecto a una variedad de tópicos. Este modo tiene sus homólogos en lo que el MCERL ha descrito como las capacidades de Comprensión Auditiva y de Comprensión de lectura.

3. “Presentational Communication” o Comunicación de presentación: El estudiante de lengua extranjera presenta información, conceptos e ideas y también explica, argumenta, puede narrar sobre diversos eventos y temas, utilizando para ello diferentes métodos de entrega, incluidos los denominados como “Media” o que incluyen las tecnologías actuales, y lo hace de una manera adecuada considerando la audiencia que lo escucha, lo ve o lee su presentación. Este modo tiene sus homólogos en lo definido por el MCERL como las capacidades de Expresión Oral y Expresión Escrita.

De esta manera vemos como ambos organismos representan una valiosa base y guía para preparar y apoyar como educadores en el aula, el proceso enseñanza-aprendizaje, y extendiendo a su vez la comunicación usando la lengua meta en contextos culturales y sociales reales que van más allá del aula escolar para que nuestros estudiantes funcionen y actúen proactivamente en la comunidad global.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

4. La tecnología como instrumento de motivación y como medio para fomentar la activa participación de nuestros estudiantes.

Como educadores, es nuestra responsabilidad servir a todos nuestros alumnos atendiendo a sus diversas necesidades y hacerlo de la mejor manera posible. Muchos de los profesores además de cumplir con nuestra responsabilidad y trabajo, disfrutamos la convivencia e interacción en nuestras clases y podríamos decir que las clases de ELE por su naturaleza no son las clases típicas comparadas con otras materias o asignaturas. Tenemos una responsabilidad social y global y la cumplimos utilizando el lenguaje y la cultura de la lengua en estudio.

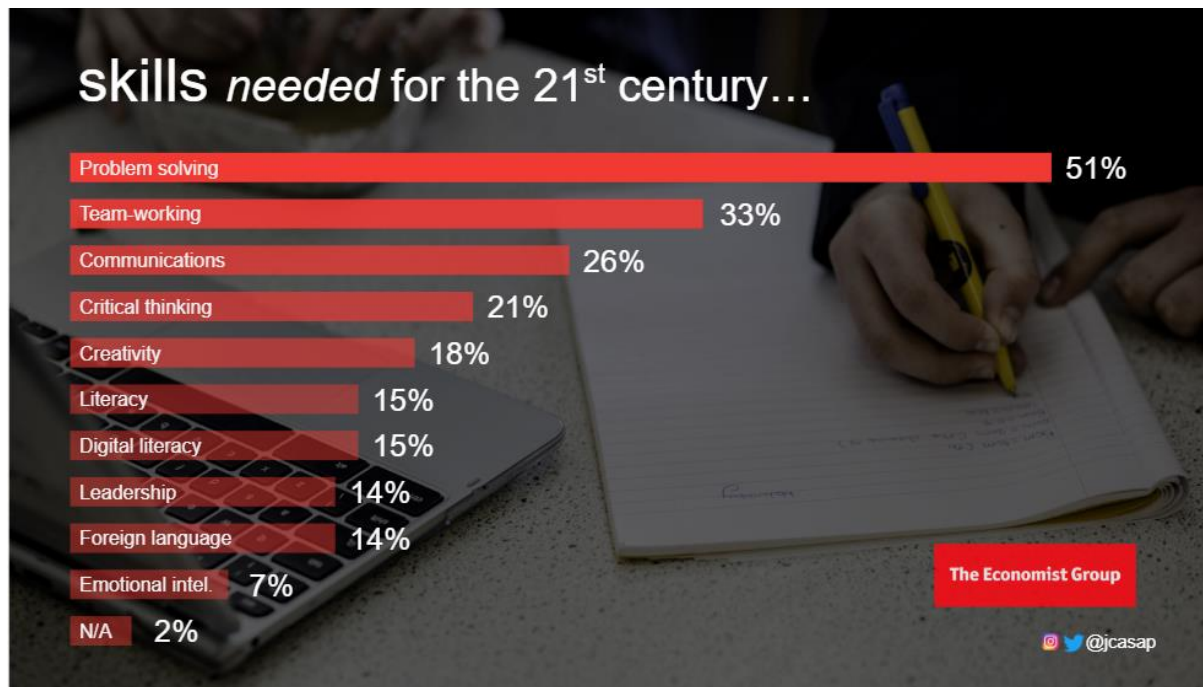
Hoy en día no podemos seguir educando como solía hacerse en el pasado, debemos actualizarnos, utilizar todos los recursos y herramientas que tenemos al alcance y adaptarnos a nuestros tiempos para no privar a los alumnos de las vastas oportunidades que se ofrecen hoy y en el futuro cercano en todo el mundo. *“La educación es un proceso social y que implica crecimiento; la educación no es solamente prepararnos para la vida sino la vida misma”*, como bien lo expresaba el filósofo, psicólogo y reformador de la educación John Dewey (DEWEY, n.d.).

Tomando en cuenta la preparación que requieren nuestros estudiantes hoy y lo que el mercado laboral demanda de ellos, diversas son las opiniones al respecto. Una de estas opiniones expresada por un grupo de economistas auspiciados por el área que apoya a la educación de la empresa americana Google conocida como “Google Education”, nos indica que entre las principales características o rasgos que son buscados en los jóvenes y nuevos empleados en este siglo, conocidos en inglés como *“21st century skills o habilidades del siglo XXI, se encuentran, entre las tres primeras, la destreza para la resolución de problemas, la colaboración y el trabajo en equipo, y la comunicación”* (TABARY, 2015). El siguiente gráfico muestra algunas de estas características, incluidas las lenguas extranjeras, que debemos fomentar y desarrollar en nuestros estudiantes durante nuestras clases para apoyar su formación:

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”



“Las destrezas o habilidades necesarias en el siglo XXI”. Fuente: The Economist Group. Jamie Casap.

Para desarrollar estas habilidades necesarias en el mercado laboral global, así como para atraer la atención de todos nuestros estudiantes y promover una activa participación entre todos los miembros de nuestra comunidad educativa, la tecnología juega un papel fundamental.

Para continuar y sustentar mi punto de vista sobre lo crucial que es la tecnología en nuestra profesión como educadores y en nuestras vidas, basta con ver que nuestros estudiantes son una generación que ha nacido con la tecnología, está presente desde el inicio de sus vidas, y forma parte de ella de una manera natural. También los que hemos nacido en años anteriores a la aparición del internet, nos hemos acoplado a los grandes cambios experimentados en los últimos veinticinco años. Basta con analizar nuestra rutina cotidiana y ver que es muy común estar rodeados de diversos dispositivos y aplicaciones relacionados con tecnologías que hacen nuestra vida más cómoda y eficiente, por ejemplo: nos levantamos con alarmas digitales, sensores de luz y música, proseguimos a ser informados sobre el clima, el tráfico y hasta las

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

noticias más recientes no solamente por los tradicionales medios de comunicación como la televisión o la radio, sino por nuestros asistentes virtuales caseros como “Alexa” o la misma “Siri” desde nuestros teléfonos celulares, que son en realidad pequeñas e inteligentes computadoras u ordenadores. Así, continuamos nuestro día yendo rumbo al trabajo o la escuela y en el auto o el autobús, podemos ordenar en línea o usando los móviles, nuestro café o almuerzo y puede estar listo para ser recogido o entregado donde lo deseemos, enviamos mensajes de texto, video y voz fácilmente, y volvemos a estar rodeados de tecnologías. Estamos socialmente activos con todo el mundo. La distancia física no es una barrera para estar en comunicación.

El caso específico del aula escolar no es la excepción, ya que el uso de diversas aplicaciones para la instrucción, así como de aparatos, como pizarrones digitales, proyectores, marcadores láser, ordenadores, tabletas, etc., forman parte de las lecciones de aprendizaje en muchos centros escolares.

En general, en la clase de lengua extranjera debemos “enganchar” o atraer la atención de todos nuestros estudiantes para desarrollar progresivamente las capacidades o destrezas de comunicación de una manera efectiva y que garanticen una interacción con la cultura, así como una participación en comunidades donde múltiples lenguas puedan usarse para la comunicación.

Por *participación activa*, definido por “Great School Partnership” o la Asociación de Grandes Escuelas, podemos entender el grado de atención, curiosidad, interés, optimismo y pasión que los estudiantes muestran al estar aprendiendo o durante el proceso de instrucción, y que se extiende al nivel de motivación que éstos tienen para avanzar y progresar en su proceso educativo de aprendizaje.

La tecnología y la amplia diversidad de aplicaciones educativas que están disponibles en el mercado son un elemento crucial de apoyo para promover la activa participación y la colaboración. Ya sea porque nos ayudan a los profesores a desplegar en las lecciones apoyos y estímulos visuales, auditivos y escritos a los que los alumnos reaccionan y continúa el

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

proceso enseñanza-aprendizaje. La tecnología es también una herramienta de apoyo importante para verificar el grado de comprensión constantemente, lo que conocemos como hacer evaluaciones formativas, y también podemos dar retroalimentación rápida y efectiva, reconocer la participación y conocer la opinión de los alumnos respecto a un tema con el uso de encuestas, o la resolución de preguntas y su proyección en pantallas digitales en vivo al momento de estar opinando.

Hay también múltiples aplicaciones tecnológicas que permiten al estudiante aplicar lo que se está aprendiendo de una manera que le sea más atractivo y relevante, mediante el uso de juegos, música, presentaciones orales y escritas, grabando video y voz, añadiendo datos, gráficas, etc., y por supuesto fomentando la creatividad e ingenio humano al personalizar su trabajo, crear y producir artefactos que expresan tanto su conocimiento como sus emociones y opiniones, demostrando una comprensión no solo de la lengua sino de la cultura en estudio en la clase de ELE.

5. La tecnología como instrumento de diferenciación y autogestión en la clase de ELE.

Cada estudiante es un ser individual con necesidades específicas. Todos somos capaces de aprender y cada uno tiene su proceso, estilo y ritmo individual para ello. Los psicólogos educativos han investigado y desarrollado varias teorías sobre cómo aprendemos. Hay estudiantes que responden mejor a estímulos visuales; otros son más auditivos; los hay quienes responden mejor a procesos llamados “*hands-on*” o “prácticos”, y haciendo aprenden mejor. Lo cierto es que la tecnología apoya continuamente en los procesos educativos de aprendizaje, diferenciación y autogestión.

Es de suma importancia que los estudiantes tomen decisiones sobre lo que están aprendiendo y cómo quieren demostrar que lo han comprendido, y puedan aplicar el conocimiento de ello. Tan importante como lo recién mencionado es que el estudiante también lleve a cabo un monitoreo de sus propias conductas y tareas de aprendizaje, una autogestión de sus propios

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

comportamientos y tareas, así como de su progreso respecto a completar los mismos. Al final, la colaboración exitosa depende de la activa participación de los estudiantes que están preparados para compartir sus conocimientos y habilidades individuales con otros, como un miembro responsable del grupo e identificar maneras de mejorar la calidad del trabajo en equipo. Con ello quiero decir que las capacidades o habilidades para ser un alumno independiente exitoso son también necesarias para un exitoso trabajo en colaboración. Así, en mi opinión, las estrategias para desarrollar las capacidades independientes son complementarias de las estrategias desarrolladas para la colaboración en grupo. Todos somos distintos, pero nos complementamos y podemos enriquecer el trabajo en grupo con unos objetivos comunes y estrategias a seguir.

6. La cultura hispana como elemento imprescindible en la clase de ELE al aprender español como lengua extranjera.

Para ver la situación del español como lengua hablada y estudiada en nuestro mundo, hasta fines del año 2018, más de 577 millones de personas hablamos español alrededor del planeta, de los cuales 480 millones tenemos el honor de tenerlo como lengua materna (INSTITUTOCERVANTES, 2018). Esto significa que alrededor de un 8% de la población mundial somos hispanohablantes y también hay cerca de unos 22 millones de personas cuya lengua materna es diferente al castellano y que lo estudian en 107 países. Otra estadística interesante es que el español, hablado en los cinco continentes y lengua oficial en 21 países, es la tercera lengua más utilizada en el internet, solamente atrás del inglés y el chino, y es el idioma extranjero más estudiado en los Estados Unidos, donde los hispanos representan ya la primera minoría según las estadísticas oficiales en ese país (U.S. Census Bureau, 2018).

El español es una lengua viva utilizada en el mundo en diversas actividades y ámbitos como lo son el económico, científico, educativo-cultural y diplomático, tan solo por citar algunos.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Al promover la enseñanza y utilización del español en las clases de ELE es de suma importancia incluir la cultura española como parte central e integral de las lecciones. Necesitamos dar a nuestros estudiantes el contexto, esto es, el conjunto de circunstancias, no solamente de carácter lingüístico sino todas las condiciones ambientales, para poder tener una interacción real, con casos de la vida cotidiana. La cultura es parte fundamental e indisoluble de la lengua. Es imprescindible que los estudiantes aprendan cómo interactuar en las diversas sociedades existentes de hispanohablantes, actuar como seres sociales, y sepan cómo pensamos, qué decimos y cómo actuamos en nuestra cultura hispana particular como pueblo o región donde se habla el español. El aprendizaje de una lengua extranjera implica sumergirse en el estilo de vida, la historia, las costumbres y tradiciones, las expresiones artísticas y culturales, entre otras cosas. Es un proceso que trae consigo experimentar el rico y particular patrimonio de un pueblo, sus artistas, la gastronomía, forma de vida y mucho más. Es por todo esto que no podemos separar la cultura de la lengua española, podemos aprender de muchos pueblos y naciones que comparten la lengua castellana y adicionan sus experiencias y “toque regional”, pues son muchos y muy variados los países donde el español es hablado. De ahí también las grandes oportunidades abiertas para viajar y desarrollarse personal y profesionalmente cuando se habla español. Además, no debemos olvidar que el Marco Común Europeo de referencia para el aprendizaje de las lenguas extranjeras, dentro de Europa, contempla al estudiante precisamente como agente social, y debe saber utilizar la lengua para relacionarse e interactuar en una sociedad concreta. De nuevo con ello vemos la importancia de integrar la cultura hispana a nuestras clases de ELE como una parte esencial de la formación del estudiante.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Estado de la cuestión y desarrollo práctico usando aplicaciones tecnológicas en la clase de ELE:

1. Cómo utilizar la tecnología disponible en la actualidad para implementar la educación a distancia o vía remota y adaptarnos a situaciones de crisis reales, como la pandemia actual de COVID-19 o usar la tecnología para estudiantes que se educan desde casa.

1. Antecedentes.

La época que estamos viviendo actualmente y las circunstancias que enfrentamos han cambiado instantáneamente la forma en que se imparte la educación. Por cuestiones de salud y seguridad pública, con la pandemia de COVID-19 azotando al mundo, la escuela y el hogar se han convertido en el mismo lugar para más de 860 millones de niños y jóvenes en 119 países. Millones de familias en los Estados Unidos se han unido a los casi 2 millones de estudiantes enrolados en la educación desde el hogar (*home schooling*). En países como México, la Secretaría de Educación Pública también ha extendido el período vacacional de semana santa, los alumnos se quedan en casa y las clases para millones de estudiantes también se impartirán vía remota o virtualmente en el futuro cercano. Todo ello implica un cambio y adaptación de toda la comunidad escolar: estudiantes, profesores, padres, personal administrativo de instituciones y autoridades gubernamentales en la enseñanza de cada país. La tecnología y los diversos avances en el área educativa juegan un papel esencial en el nuevo plan educativo. Sin ahondar en detalles de equidad y alcance a todos los estudiantes de un distrito o sector particular, en esta investigación me centraré en sugerir un plan para utilizar algunas tecnologías actuales y sus requisitos para brindar e impartir instrucción a distancia, bajo el nuevo sistema y condiciones existentes, lo cual detallaré a continuación, mencionando que las aplicaciones tecnológicas sugeridas como ejemplos para la instrucción pueden ser usadas igualmente en la educación presencial o tradicional en el aula de clase con mínimos ajustes.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

2. Breve Análisis de la situación.

Los cursos en línea toman mucho tiempo para ser desarrollados apropiadamente por un equipo de trabajo. La situación que vivimos actualmente de emergencia de salud no nos permite tomarnos tanto tiempo ni poder reunirnos físicamente, y aún, haciéndolo en línea es complicado e invertimos tiempo. Mi sugerencia es tratar de utilizar de la manera más eficiente que se pueda, los recursos de los que disponemos y ser flexibles, adaptándonos a la situación real y no perdiendo de vista nuestro objetivo principal, continuar con la instrucción y educación de nuestros alumnos, quienes no pidieron o se registraron en un curso online, así que las circunstancias emocionales para ellos también debemos considerarlas y tratar de ofrecer opciones sencillas de utilizar, con instrucciones claras y actividades atractivas para que se encuentren motivados a realizar el trabajo. Aún si su estado de ánimo no es el mejor, debemos despertar la curiosidad y mantenerlos activos mentalmente.

El aprendizaje a distancia tiene también muchas ventajas sobre el paradigma tradicional cara a cara o presencial, entre ellas, hacer más independiente y eficiente el tiempo invertido en los estudios y bajar el costo de entrega de material educativo. No obstante, como mencioné anteriormente, se necesita una infraestructura tecnológica y preparación adicional. Los centros educativos deben considerar la confidencialidad, privacidad y conveniencia de todos sus estudiantes, profesores y demás personal, y a la vez, los estudiantes y todo el personal escolar deben ser capaces de tener acceso a la información, cuentas y registros, de manera segura, conveniente y cómoda. La seguridad y el fácil acceso deben ser altos y confiables, ya que los participantes en los procesos educativos deben poder verificar las identidades de sus miembros y cumplir con todos los requisitos de acreditación oficial, en un ambiente virtual, sin que tome demasiado tiempo o esfuerzo.

Es por todo ello muy importante considerar los recursos con los que disponemos, para llevar a cabo la instrucción educativa, reconocer el lugar donde trabajamos, si lo hacemos para un distrito escolar o una institución que nos apoyará con ciertos medios y de qué tipo son éstos, materiales, tecnológicos, servicios, etcétera, y a la vez considerar qué recursos ofreceremos

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

a nuestros educandos para que puedan aprovechar desde casa la instrucción, así como producir lecciones con actividades y tareas que capten la atención y motiven a nuestros estudiantes a aprender, y a su vez, como resultado de ese aprendizaje, puedan producir artefactos y ser capaces de desarrollar las habilidades y destrezas que demuestren su crecimiento en el manejo y uso del lenguaje y la cultura meta, a la vez que sean evidencia del proceso educativo, los cuales evaluaremos y proveeremos retroalimentación en su momento para cerrar el proceso.

3. Recursos tecnológicos necesarios.

Entre las cosas indispensables para llevar a cabo la labor del aprendizaje vía remota o virtual, necesitamos una plataforma o software instalado en un servidor web conocido por las siglas “LMS” en inglés (*Learning Management System*) o Sistema de Gestión de Aprendizaje (SGA) para administrar, distribuir y controlar las actividades relacionadas con la formación no presencial o la educación en línea de una organización o institución educativa. Esto permite la educación o instrucción asincrónica espacio - temporal descrita anteriormente, entre los agentes participantes en el proceso educativo, estudiantes e instructores en línea, y en menor medida, una sincronía temporal. El objetivo fundamental con el que un Sistema de Gestión de Aprendizaje cumple es el de mejorar y hacer más eficiente la experiencia enseñanza-aprendizaje a distancia. La plataforma SGA es diseñada y desarrollada para facilitar y hacer llegar el entorno educativo presencial al entorno educativo virtual, es el eslabón que transforma el proceso enseñanza-aprendizaje y trae como consecuencia una enseñanza virtual. Cada organización o institución debe elegir la que más convenga a sus necesidades haciendo una previa evaluación de las diferentes opciones disponibles en el mercado global. Hasta el año 2017 existían más de 600 plataformas SGA o LMS disponibles en el mercado mundial (TMRResearch, 2020), las que son utilizadas principalmente en 3 sectores: Académico, Corporativo y Comercial. Por la naturaleza de mi investigación me concentro en

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

la categoría del sector académico, donde utilizamos las plataformas LMS o SGA para la creación de cursos en línea para nuestros alumnos.

Para concluir con esta breve definición de los sistemas de gestión de aprendizaje a distancia LMS o SGA, resumiré con la función de los mismos: administrar, distribuir, supervisar, evaluar y apoyar las distintas actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje en línea, así como servir de enlace o intermediario entre alumnos y profesores, facilitando el seguimiento del proceso de aprendizaje individual de cada alumno, y también ofreciendo herramientas de comunicación como por ejemplo los foros, chats o videoconferencias. (WIKIPEDIA-Laenciclopedialibre, 2019). Si además se desea crear materiales educativos personalizados denominados comúnmente “*contenidos*” pueden agregarse herramientas de autor que hagan posible esta función.

Las herramientas y funciones de un Sistema de Gestión de Aprendizaje varían en función del software. La mayoría permiten administrar, gestionar, coordinar, diseñar y distribuir programas de aprendizaje tomando en cuenta las necesidades de la organización o institución educativa.

Procedo a citar algunos de los Sistemas de Gestión de Aprendizaje más populares a nivel mundial, que son gratuitos o libres y utilizados en la educación, así como sus características generales:

1.Moodle. Es un sistema para el Manejo del Aprendizaje en línea gratuito, que nos permite a los educadores la creación de nuestros propios sitios web privados, llenos de cursos y materiales dinámicos que extienden el aprendizaje, en cualquier momento, en cualquier sitio.

2.Edmodo. Es una plataforma tecnológica, social, educativa y también gratuita, que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging, creado para un uso específico en educación media superior

3.Blackboard. Es una plataforma computacional, flexible, sencilla e intuitiva, que permite enseñar, aprender y crear comunidades educativas, así como compartir conocimiento en línea. Es utilizada en muchas universidades de los Estados Unidos de América, que usa

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Internet como medio y contiene las funciones básicas para crear los contenidos y documentos necesarios para la administración de un curso.

4.Canvas. Esta es otra popular opción donde los profesores pueden crear cursos, añadir todo tipo de contenido, y los estudiantes los utilizan para el aprendizaje. Además, los administradores pueden controlar los estudiantes que acceden a los cursos, su asistencia, progreso, evaluación, etc.

5.Schoology. Es otra plataforma gratuita de aprendizaje, que es fácil de usar y funciona como una red social tanto para alumnos y profesores, ya que se pueden compartir recursos, opiniones, crear grupos de alumnos, establecer foros de debate, usar herramientas para evaluar, tableros de anuncios, subir y compartir recursos propios y también otros recursos que se encuentran en otras plataformas externas como Google Drive, Dropbox, Evernote, Khan Academy, entre otros. (PAREDES, 2020)

6.Google Suite para la educación. Es un conjunto de herramientas y aplicaciones tecnológicas gratuitas y seguras que fomentan el aprendizaje y el pensamiento crítico, la colaboración, relevancia e innovación entre los participantes de las comunidades escolares, y a la vez permitiendo manejar ágilmente las tareas administrativas. Las distintas aplicaciones tecnológicas que incluyen cuentas de correo electrónico Gmail, acceso y almacenamiento de documentos diversos en la nube con Google Drive, la aplicación de clase Google o Google Classroom, calendario, hoja de cálculo conocida como Google Sheets, documentos de escritura o Google Docs, diseño de presentaciones usando diapositivas o Google Slides, diseño de sitios y páginas de internet o Google Slides, aplicaciones para hacer videoconferencias o Google Meet, el famoso buscador a nivel mundial Google, aplicaciones para diseñar formas, pruebas y exámenes, encuestas, y mucho más, permiten un eficiente manejo de las clases, distribución y recopilación de tareas, proveer retroalimentación rápida y sencilla, dar seguimiento al progreso personal de cada alumno, colaborar en línea y editar documentos, comentar, conectarse y comunicarse ya sea a través de correos electrónicos, chats, videoconferencias, con comentarios editando documentos, etcétera. Su efectividad ha sido

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

probada por más de 80 millones de personas que utilizan las aplicaciones a nivel mundial y más de 40 millones de alumnos y profesores que usan las clases Google.

7.Office 365 para la educación. Microsoft ha desarrollado toda una serie de aplicaciones tecnológicas que apoyan el aprendizaje y la colaboración. Office 365 incluye varias herramientas muy útiles para el aula escolar, y por supuesto en el ámbito virtual, entre las que destacan: el procesador de textos mundialmente conocido Word, la hoja de cálculo Excel, Power Point para hacer presentaciones, OneNote para facilitar la toma de notas, recopilación de información y colaboración y en fechas recientes Microsoft Teams, una plataforma sencilla de usar, segura y con la que puede hacerse la transición del aula tradicional y presencial a un aula de aprendizaje remoto y seguro, donde se pueden hacer múltiples cosas desde distribuir materiales y contenidos al compartir la pantalla como profesor, comunicarse utilizando el audio vía micrófono o vía escrita mediante un chat incluido, y es posible expandir estas funciones al incorporar tareas, libro de calificaciones, cuadernos digitales y otras aplicaciones de aprendizaje de terceros como Flipgrid o Turnitin. Es también una potente herramienta que facilita el aprendizaje a distancia que hemos tenido que implementar en esta época de emergencia de salud y se hace de manera segura y gratuita para muchas comunidades escolares.

Otra aplicación muy útil en estos tiempos, con una versión gratuita, aunque con limitaciones, es la siguiente que, sin ser un sistema de gestión de aprendizaje completo, es verdad que facilita las clases en línea o reuniones a distancia de alumnos, maestros, padres de familia y administradores, es decir, de los distintos miembros en la comunidad educativa:

8.Zoom: Es una plataforma que permite organizar reuniones a través de videoconferencias, comunicarse de manera escrita mediante un chat donde pueden enviarse mensajes privados entre participantes o a todos ellos, llevar a cabo *webinars* o seminarios web, entrevistas con compañeros de clase o discusiones, tanto el profesor como los alumnos pueden compartir sus pantallas y mostrar otras aplicaciones o páginas de internet o su trabajo, dividir a los

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

alumnos en pequeños grupos para facilitar la colaboración y trabajo entre ellos y la diferenciación en diversas actividades escolares, entre otras alternativas.

En mi experiencia personal lo que más he utilizado en el ambiente escolar es Schoology y las herramientas de Google para la educación, siendo estas últimas una verdadera solución y en constante innovación, aportando seguridad, eficacia y relevancia, confiabilidad y sencillez de uso.

Continuando con las necesidades de tecnología para llevar a cabo la educación remota, desde el punto de vista de los estudiantes se necesitará también una infraestructura o tecnología en casa, tanto aparatos como conexión efectiva a internet. Los aparatos pueden ser muy variados, y pueden incluir desde teléfonos celulares inteligentes, tabletas, Chromebooks, hasta computadoras u ordenadores portátiles o de escritorio. No debemos olvidar la conexión al servicio de internet o el punto de acceso wifi, conocido en inglés como “*hotspot*”, como opción o punto de acceso a Internet a través de una red de área local inalámbrica mediante el uso de un enrutador conectado a un proveedor de servicios de Internet. Los Hotspots suelen utilizar la tecnología WiFi. No debemos ignorar las condiciones emocionales en que se encuentran nuestros estudiantes, algunos pueden estar enfermos o tener familiares que lo están, causando mucho estrés a su vida diaria. Algunos pueden estar solos en casa durante el día si sus padres salen a trabajar como empleados esenciales. Debemos pensar en expectativas reales de lo que pueden hacer los estudiantes en un tiempo de crisis y adaptarnos a ello, poner objetivos reales y planear lecciones efectivas y que no impliquen demasiada inversión de tiempo o esfuerzo en ello, pues hay varios factores vitales que son prioritarios en sus vidas bajo un esquema de crisis como el que se está describiendo y estamos viviendo a nivel mundial. Y también como mencioné, es necesario el acceso eficiente que se tenga a la tecnología, siendo lo ideal que sea la institución escolar quien provea las opciones viables para ofrecer soluciones a los estudiantes. Otros materiales de apoyo esenciales y diferentes a la tecnología digital son libros de trabajo e instrumentos para escribir, por ejemplo.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Al enfocarnos en planear y diseñar lecciones, es importante considerar igualmente qué tipo de instrucción virtual o remota será la más efectiva y factible y considerar todos los aspectos, incluso el ámbito legal. Según los momentos en que se produce la comunicación entre Profesor o Instructor y estudiantes, las herramientas de comunicación en la educación pueden ser clasificadas como *Sincrónicas* y *Asincrónicas*.

Lo que se conoce como “Educación o Instrucción Sincrónica”, se refiere al proceso de comunicación entre alumnos y tutores en tiempo real entre los participantes. Este tipo de comunicación se da en situaciones de la vida real, como cuando conversamos con alguien a través del teléfono, cuando participamos activamente en una sesión de videoconferencia o en un chat y enviamos mensajes de texto. Bajo los modos de comunicación de ACTFL, a este tipo de comunicación lo podríamos clasificar bajo el modo interpersonal y bajo MCERL es la Capacidad de interactuar oralmente o por escrito en tiempo real, si hay una opción de chat o pequeña charla improvisada. Este tipo de instrucción tiene sus ventajas y desventajas. Puedo citar que es un tipo de instrucción independiente del lugar, mientras se tenga una conexión a internet y un aparato receptor adecuado, no importa el lugar donde se reciba, pero es temporalmente dependiente, esto quiere decir, que es necesario que los comunicantes coincidan en tiempo, en un mismo horario. La interacción estudiantes-profesor se realiza en tiempo real, como en una clase presencial, ya que los participantes se ven, escuchan y/o se leen.

Con respecto a la “Educación o Instrucción Asincrónica”, podemos decir que no existe una coincidencia temporal, la comunicación se realiza con la ayuda de ordenadores o computadoras que permiten independencia a los participantes y administrar su tiempo según sus necesidades. No se lleva a cabo en tiempo real, aunque es importante establecer un horario amplio para realizar y contestar preguntas y ofrecer ayuda a quien lo necesite.

Ambas formas ofrecen ventajas y desventajas y se deberá elegir la más conveniente según las necesidades y objetivos específicos de la comunidad educativa.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

4. Uso del Diseño Curricular en Retrospectiva y metodología.

Con el mismo nivel de importancia y aspecto fundamental para el éxito de la educación virtual o remota, es el diseñar y planear lecciones para nuestros estudiantes que satisfagan sus necesidades particulares y los objetivos planteados que acabo de mencionar.

Debemos atender a las pautas marcadas por el MCERL como instrumento definitorio de las cinco capacidades o destrezas básicas que el alumno debe adquirir para cada uno de los niveles curriculares, donde se establecen los criterios de aprendizaje estándar, utilizados para cualquier idioma y que proveen al estudiante de los recursos necesarios para interactuar y desenvolverse en situaciones de la vida cotidiana. En el caso de los Estados Unidos he mencionado que el organismo homólogo al MCERL es ACTFL, y ambos sustentan y persiguen funciones y objetivos comunes en beneficio de toda la comunidad educativa.

También es muy importante considerar que los objetivos y contenidos o actividades diseñados deben partir de un Plan Curricular, el cual puede ser el del Instituto Cervantes de Madrid, España, primer organismo en culminar y definir en Europa los niveles de referencia para el español de acuerdo con las recomendaciones propuestas por el Consejo de Europa en el año 2001 por su Marco Europeo. Dependiendo donde desarrollemos nuestra labor, si trabajamos para un distrito independiente, privado o público, la referencia curricular confiable y reconocida es imprescindible.

En cuanto a la metodología particular, he utilizado en este caso en concreto, el Diseño Curricular en Retrospectiva o conocido en inglés como “*Backwards Design*”, el cual es un método de instrucción desarrollado originalmente por Ralph Tyler en 1949 y con múltiples seguidores y desarrolladores, nos permite tener el resultado final siempre en mente y considerarlo en todo el proceso, así como las acciones que tomemos para diseñar actividades y lecciones efectivas para nuestro alumnado.

Básicamente tenemos tres pasos bajo este método que constituye un marco de referencia para trabajar en el diseño y desarrollo curricular de una manera que sea comprensible, general y completa, pero también pedagógica y sin perder la perspectiva educacional, que

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

alienta tanto a profesores o instructores, estudiantes, personal escolar administrativo y al personal gubernamental o a quienes elaboran las políticas públicas relacionadas con la educación en una nación, a reconsiderar el propósito, los objetivos y el impacto que un buen currículo puede tener para toda la comunidad donde se va a implementar. El proceso de aprendizaje es el eje esencial sobre el que deben girar las acciones de planeación y diseño de currículo escolar. Los expertos escritores de currículo Grant Wiggins y Jay McTighe nos presentan en tres pasos cómo diseñar currículo utilizando el método en retrospectiva (DÁVILA, 2015).

Como primer paso, comenzamos haciéndonos preguntas esenciales, identificamos el objetivo, qué es lo que queremos que nuestros estudiantes logren y sean capaces de realizar y producir con la lengua y cultura españolas. Para ello también desarrollaremos tareas y actividades que sean atractivas para ellos, según sus intereses, y los motiven a dar lo mejor de sí mismos. Aquí deseo expresar que debemos seguir considerando la situación actual, ser honestos y plantear unos objetivos y metas reales y factibles de lo que nuestros estudiantes pueden alcanzar en momentos difíciles de crisis global, pero sin dejar de lado que deben continuar practicando sus habilidades y destrezas para adquirir la lengua y cultura españolas, bajo escenarios donde el tiempo es un recurso limitado para todos nosotros, estudiantes e instructores, y el estado emocional debe ser un factor también a considerar.

En el segundo paso del diseño en retrospectiva, vamos a determinar cuál es la evidencia aceptable del proceso de aprendizaje, en otras palabras, pensaremos cómo vamos a evaluar a los estudiantes, de qué manera nos demostrarán que están aprendiendo y alcanzando los objetivos y resultados planteados anteriormente. Es imprescindible considerar los tres modos de comunicación o las cinco capacidades en las que los alumnos de lengua extranjera se irán desarrollando y progresando a medida que avancen en el estudio y uso de la lengua. También es importante ofrecer en la medida de lo posible, opciones de diferenciación o menús de actividades, así como opciones para que los estudiantes puedan completar y entregar sus

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

tareas, esto es, podemos ofrecer distintas alternativas y el alumno escogerá la que más se adapte a sus necesidades, habilidades y estilo de aprendizaje.

Y en el tercer y último paso se planea la instrucción y experiencias de aprendizaje. De nuevo, debemos ofrecer alternativas en la forma de presentar el contenido de nuestras lecciones, considerar video, audio, texto y distintas maneras de acceder a la información, así como diversos recursos o fuentes. Las lecturas pueden ser de un libro de texto, un Blog de publicaciones, lecturas obtenidas en línea o un texto elaborado por nosotros como instructores-autores. Cuando consideramos a todos nuestros estudiantes, sus diferentes necesidades y las barreras o contratiempos que pueden enfrentar, estamos siendo empáticos y equitativos, ofreciendo diversas maneras o modos de presentación de los contenidos y cumplimos con nuestro compromiso de ser incluyentes, llegar a todos nuestros alumnos sin distinguir o dar preferencia a cierto sector o grupo. No olvidemos siempre tener en cuenta todos los aspectos básicos al planear actividades de aprendizaje, como si fuera nuestra lista de verificación para toda lección: Usar el lenguaje para *comunicarnos*, *comparando* grupos de hablantes nativos con nuestra *comunidad* y otras comunidades globales, haciendo *conexiones* con otras áreas del saber humano y encontrar la interrelación, no olvidando nunca la *cultura* que es parte indisoluble de la lengua.

5. Cuadro de ejemplos de algunas aplicaciones tecnológicas actuales y sitios de internet para preparar actividades y desarrollar las destrezas o capacidades en la clase de ELE.

Como parte esencial de la presente investigación me he propuesto presentar algunas aplicaciones tecnológicas actuales para diseñar e implementar actividades que, a la vez que enriquecen y son significativas y relevantes para los alumnos, motiven a los mismos a dar su mejor esfuerzo, se muestre el rigor y la necesidad de promover el uso de la lengua y la cultura. Por ello, en el siguiente cuadro hay ejemplos actuales de aplicaciones tecnológicas para llevar a cabo actividades con las distintas destrezas o capacidades a desarrollar en nuestros estudiantes, independientemente del nivel y metodología o tópico curricular:

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Capacidades a desarrollar en la clase de ELE: ➡ Aplicación Tecnológica: ⬇	1.Comprensión Auditiva O Comunicación Interpretativa	2.Comprensión Lectora O Comunicación Interpretativa	3. Interacción Oral O Comunicación Interpersonal	4. Expresión Oral O Comunicación de Presentación	5. Expresión Escrita O Comunicación de Presentación
NewsinslowSpanish	X	X			
Edpuzzle / YouTube Fluentkey	X	X			
Screencastify	X	X		X	X
Newsela/BBC Mundo	X	X			
Charlala	X	X	X		
Flipgrid	X	X	X	X	
Google Docs / Word Google Sheets/Excel	X	X	X	X	X
Google Slides / Power Point/Pear Deck	X	X	X	X	X
Vocesdigital	X	X	X	X	X
Quizziz, Quizlet, GimKit	X	X		X	X
Audacity / Vocaroo/ On-line-recorder			X	X	
Nearpod	X	X	X	X	X
Tour Creator,Expeditions	X	X	X	X	X
Blogger / Padlet		X			X
Plickers	X	X			
ZOOM /Google Meet/ Microsoft Teams	X	X	X	X	X

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

6. Aplicación a nivel didáctico con algunos ejemplos de actividades.

Encontramos aplicaciones tecnológicas que ayudan a promover más de una destreza. A manera de breve descripción de algunas de las aplicaciones tecnológicas del cuadro tenemos:

Con Edpuzzle y FluentKey tenemos ejemplos de dos herramientas online o en línea que nos permiten editar y modificar videos, para adaptarlos a las necesidades del aula y con las que podemos convertir videos propios o que encontramos en Youtube, TED Talks, y otros sitios, en interesantes video lecciones, incorporando preguntas de opción múltiple o abiertas para revisar la comprensión auditiva e incluso lectora, agregar nuestra propia voz, hacer comentarios y agregar notas por ejemplo, permitiendo a la vez convertir nuestra clase en lo que se conoce como “*Flipping classroom*” o clase invertida, de modo que los alumnos pueden visionar y escuchar con antelación videos instruccionales que les asignemos y al llegar al aula podamos discutir y aplicar el conocimiento previo que han adquirido y profundizar en ello, continuar la práctica con un antecedente. Además, con Edpuzzle es posible simplificar el asignar una nota o calificación y llevar un registro del progreso de cada estudiante, el tiempo que han invertido en cada video, cuántas veces lo han visto y el tiempo invertido en ello, elementos que nos dan una idea de los conceptos que debemos reforzar en clase o los que han comprendido perfectamente. También, existe la alternativa de una conexión entre Edpuzzle con la Clase Google y esto nos permite simplificar como profesores el proceso de asignación, seguimiento y evaluación de contenidos y actividades en las clases. Un ejemplo de actividad utilizando Edpuzzle se presentará adelante.

News in Slow Spanish es otra opción para desarrollar las comprensión auditiva y lectora, ya que los alumnos escuchan a hispanos de distintas regiones del mundo hablando con sus acentos regionales acerca de noticias actuales y reportajes. Los materiales reflejan la realidad actual mundial, lo que es atractivo para nuestros alumnos. Como profesores elegimos una noticia que se adapte a nuestros objetivos y plan curricular. Una estrategia al llevar a cabo

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

lecciones utilizando esta aplicación tecnológica en mi aula, es que proyecto el contenido en la pantalla del aula y con apuntador láser podemos darle seguimiento y coordinar el audio y la lectura, estrategia que ayuda al cerebro de nuestros estudiantes a asociar cómo se escribe la palabra al tiempo que se escucha a un hispano pronunciarla, potente estrategia visual y auditiva. Además, dependiendo el nivel de nuestros estudiantes, es posible ajustar la velocidad en la que se escucha la noticia o material, detener o pausar y hacer comentarios o discutir y aclarar ciertos puntos, o repetir ciertas secciones a solicitud de los estudiantes, es decir, ajustar el ritmo de la lección según las necesidades de nuestros estudiantes. Pueden plantearse infinidad de actividades de seguimiento y aplicación después de leer y escuchar las noticias actuales mundiales en español, con lo que la lección inicia con el uso de esta aplicación y puede extenderse de acuerdo con las necesidades de nuestros estudiantes y los objetivos que se tengan por cumplir.

Charlala es una innovadora herramienta que permite la interacción oral por medio de la conversación, a la vez que se practica la comprensión auditiva y puede también ejercitarse la comprensión lectora y escrita al usarse el denominado “*Draw Room*” o sala de dibujo. Para la conversación, como profesores podemos grabar y asignar un pequeño video en el que se hacen preguntas a nuestros estudiantes y se les provee de ciertos segundos en los que deberán contestar a cada pregunta, permitiendo llevar a cabo el formato de una charla o conversación breve y de forma espontánea, ya que como mencioné, el estudiante tiene solo unos segundos para negociar el significado y producir su respuesta usando la expresión oral.

Flipgrid es otra excelente herramienta para que los estudiantes y profesores se expresen y practiquen el aprendizaje social al crear videos y compartir su voz, opiniones, gustos, etcétera, respondiendo preguntas y permitiendo dar retroalimentación efectiva y rápida a los estudiantes.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Para llevar a cabo la implementación de actividades o tareas de aprendizaje siguiendo la teoría antes expuesta y usando algunas aplicaciones tecnológicas actuales sugeridas en el cuadro previo, tendemos un grupo de 24 estudiantes de habla inglesa, nivel básico (A2) con edades entre los 14 a 17 años. La unidad curricular habla de la vida escolar. Como preguntas esenciales tenemos: ¿Cómo impacta la escuela mi vida?, ¿Cómo se comparan las escuelas del mundo? Después de plantearnos las preguntas esenciales, se desprende el objetivo general para los estudiantes que, en términos coloquiales para los mismos, puede expresarse en la siguiente declaración: Yo puedo comprender, hablar y escribir cómo es mi día en la escuela, en mi cultura, y comparar la experiencia con países hispanos. Para evaluar a los estudiantes, deberán demostrar que son capaces de entender la rutina diaria escolar y expresarse en español con palabras y expresiones aprendidas, a un nivel básico, incluyendo elementos relacionados a la vivencia escolar como son: describir las clases o el horario escolar, los materiales necesarios para las mismas, qué clases les gustan o no y por qué, describir respetuosamente a sus maestros y compañeros y comparar su experiencia escolar con la de muchachos hispanos, incluyendo diferencias y similitudes. Como marco de referencia tenemos al MCERL y el Plan curricular del Instituto Cervantes, así que las actividades o tareas que se presentan usando aplicaciones tecnológicas actuales se basan en las capacidades que los estudiantes deben adquirir en este nivel A2 mostradas en el apéndice de esta memoria.

Título de las actividades: “La vida escolar”. Nivel: A2
Autor: Esther G. Keller
Fuentes, créditos y Aplicaciones tecnológicas usadas: Quizlet, Edpuzzle, Charlala, Flipgrid, Google classroom, Google Docs, Zoom, Google Meet o Microsoft Team (si es educación a distancia), Profe Vargas.
Objetivos: Desarrollo de las cinco capacidades según MCERL con el tópico curricular de la escuela, en la cultura del estudiante y comparar la experiencia con algunos países hispanos.
Gramática: Presente, gustar, adjetivos, ser, estar, tener, necesitar, preferir.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Funciones: Expresar gustos y sentimientos, dar información, relacionar, describir.

Contenidos culturales: Hispanoamérica, costumbres escolares.

Desarrollo: Las actividades pueden llevarse a cabo a distancia usando por ejemplo Zoom, Google Meet o Microsoft Teams, y se pueden dividir los alumnos en diferentes cuartos o jugar a nivel grupal. Para entregar las actividades se usa Google Classroom, Schoology o la plataforma elegida por cada maestro o institución de enseñanza. El número de sesiones dependerá del horario asignado y se pueden ajustar el número de actividades según las necesidades. Se presentan ejemplos para trabajar las cinco destrezas o capacidades referenciadas por MCERL y el Plan Curricular del Instituto Cervantes.

1. Se divide la clase en grupos de 3 o 4 estudiantes y se practica el vocabulario y expresiones usando Quizlet, Gimkit o Quizziz.
2. Cada estudiante visiona el video en Edpuzzle y contesta las preguntas de comprensión. (Puede asignarse como tarea y practicar la clase invertida).
3. Después, en pequeños grupos, pares se observan y comparan horarios auténticos de clase en escuelas en países hispanos, se discute con compañeros las diferencias y similitudes, los gustos personales y opiniones.
4. Después se realiza la conversación en pares en turnos para hablar en pares y practicar la interacción oral.
5. Se realiza la conversación individual en Charlala para continuar la interacción oral.
6. Después se lee y contesta el correo electrónico de un estudiante hispano usando las aplicaciones de Google como son Google Docs y Google classroom.
7. Para finalizar se crea un video en Flipgrid para hablar sobre el horario, los gustos y las clases del estudiante.

Materiales para las actividades: Pulsar en los enlaces. En el anexo al final de esta memoria se encuentran en PDF otros materiales como los horarios auténticos de escuelas en Latinoamérica, el correo electrónico y la actividad de interacción oral en pares “¿Cómo son tus clases?”

[Quizlet: vocabulario y expresiones para hablar de la escuela o el colegio.](#)

[Edpuzzle: Video de mi horario de clases](#)

[Charlala: Interacción oral y conversación "Mis clases en la escuela".](#)

[Flipgrid: Mi vida en la escuela](#) (o ve a flipgrid.com y el código es ee2e4ce7)

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

2. Usar la Realidad Virtual para crear viajes de estudio en una clase de nivel B2 para promover la cultura de los hispanos usando las aplicaciones gratuitas de Google.

1. ¿Qué se entiende por Realidad Virtual?

Mi objetivo es explicar de qué se trata esta tecnología y cómo podemos aplicarla en el aula escolar para despertar la curiosidad y fomentar el aprendizaje significativo aunado al conocimiento de la cultura hispana, mientras exploramos otras regiones de nuestro planeta y accedemos a lugares por medio de la Realidad Virtual (RV) o “*Virtual Reality*” (VR) del inglés y tecnología en general. Aunque también existen otras tecnologías innovadoras como la Realidad Aumentada (RA) o “*Augmented Reality*” (AR) en inglés, centraré mi estudio e investigación en la Realidad Virtual y el universo de posibilidades para innovar en nuestra práctica docente gracias a la adopción e integración de esta tecnología en nuestra aula.

Pueden utilizarse diversas tecnologías inmersivas que ofrecen diferentes maneras de combinar el mundo digital con la realidad en varios niveles de inmersión disponibles en el mercado, explicaré brevemente el abanico de posibilidades que ofrecen las tecnologías inmersivas, pero dirigiré mi investigación en general en el uso de las aplicaciones gratuitas para la educación de Google, o las que trabajan en sincronía muy bien con las aplicaciones que esta compañía ha desarrollado y hecho posible la fácil manipulación tanto para profesores como alumnos para crear viajes de estudio, como son: *Tour Creator*, *Street view*, *Youtube 360*, *Expeditions*, *Google Earth* y, en general productos de la compañía Google.

Entre las opciones de posibilidades que ofrecen las tecnologías inmersivas, tenemos a los videos de 360 grados que podemos obtener con una videocámara y con la cual podemos captar todo lo que sucede a nuestro alrededor, dándonos un excelente material a ser utilizado en una plataforma de realidad virtual.

Creo importante definir qué es la Realidad Virtual. La Realidad Virtual es una experiencia totalmente inmersiva que nos presenta un mundo alrededor al que podemos acceder con el uso de lentes, visores y/o cascos especialmente diseñados para ello. En contraste con la

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Realidad Aumentada, en esta última se superponen imágenes generadas por ordenadores en la visión que tenemos del mundo real, y también son necesarios los dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, visores y/o lentes o tabletas. A la vez tenemos lo que se denomina Realidad Mixta, que no es sino la realidad aumentada que combina contenido interactivo en 3D o tercera dimensión con la realidad. En tiempos recientes también encontramos el término “Realidad Extendida” o “*Extended Reality*” (XR) del inglés, y se refiere a un término genérico que engloba otros semejantes, como los que describí previamente, las Realidades Virtuales, Aumentadas y Mixtas. (ITESM, 2015) A manera de antecedente, podemos ver que la necesidad de comprender y explicar la interacción que se puede ocurrir entre un espacio real y uno virtual no es nuevo. Los autores Paul Milgram y Fumio Kishino crearon el término de Continuo de la Virtualidad o “*Virtuality Continuum*” del inglés, para explicar precisamente la interacción entre un ambiente real y un ambiente virtual, en diferentes niveles (MILGRAM&KISHINO, 1994).

Para resumir, la Realidad Virtual es un ambiente generado mediante la computadora o medios digitales que permite experimentar una realidad diferente. Mediante el uso de lentes, visores y/o cascos especiales, el usuario experimentará una separación o alteración del espacio físico que ocupa. Imágenes llegarán a sus ojos y mente y virtualmente será transportado a otros lugares dependiendo del tópico del viaje en desarrollo, desde icónicos lugares naturales, pasando por museos internacionales de arte, las calles de ciudades en cualquier país hasta la posibilidad de jugar videojuegos sin tener que salir de casa. La Realidad Virtual supone la inmersión en la simulación digital de un mundo en el que el usuario puede manipular los objetos e interactuar con el ambiente. En mi investigación me centro en las alternativas para educación y en concreto para la clase de ELE, por lo que estas visitas a regiones de países hispanos nos aportan un sinfín de posibilidades para promover la cultura hispana de una manera innovadora, creativa y divertida que motivan al alumno a ser un participante activo en el proceso de aprendizaje y en la época actual, constituyen un medio magnífico para “viajar” desde casa, practicar la lengua española y aprender la cultura hispana.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

2. Justificación del uso de la Realidad Virtual en el aula y en la educación.

Para potenciar los beneficios del proceso de aprendizaje, y hacer énfasis en la experiencia cultural y enriquecedora de diversas sociedades hispanas, el uso de la realidad virtual responde exponencialmente a esta necesidad de aprendizaje, motivando al alumnado a crear sus propias historias y experiencias inmersivas haciéndolo a su vez un participante activo y fomentando altos niveles de pensamiento crítico de manera también divertida, significativa y relevante.

Aunado a lo anterior y la manera en que nuestros cerebros aprenden, debo comentar que un alto porcentaje de la información que recibimos y procesamos es información visual y la Realidad Virtual como he mencionado anteriormente, es una experiencia inmersiva sensorial que aporta imágenes muy atractivas. Si a esto le agregamos a nuestros viajes virtuales el factor auditivo al incluir narraciones mientras experimentamos diferentes lugares durante nuestros viajes de estudio, incrementamos los beneficios del uso de estas nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje.

Considero muy importante mencionar que lo fabuloso y espectacular de la experiencia sensorial que genera el uso de la Realidad Virtual no produce o provoca por sí misma el aprendizaje. Para que esto suceda, dentro de un sistema educativo, los recursos tecnológicos deben ser una herramienta, una parte de una actividad educativa, en cuyo diseño el educador es el responsable. Debemos sacar el mayor provecho a estos excelentes recursos tecnológicos teniendo en cuenta siempre nuestro objetivo y metas a alcanzar. La aportación principal que a mi parecer la Realidad Virtual aporta al proceso educativo es precisamente aumentar la motivación del alumnado a la vez que enriquecemos con tecnologías actuales dicho proceso y promovemos el pensamiento crítico. Además, estamos tomando en cuenta al alumnado como el centro del proceso educativo al emplear recursos que para ellos son interesantes. Desde la perspectiva sociocultural contemporánea, todos los avances tecnológicos que estamos experimentando requieren que también actualicemos nuestras prácticas educativas e incorporemos en ellas dichos avances. Cito a Adell y Castañeda, quienes hablan de las

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

“pedagogías emergentes” y la necesidad de que éstas exploren con éxito las posibilidades que proporcionan las tecnologías actuales: *“Las pedagogías emergentes son “el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas que surgen del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informativo, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje”* (CASTAÑEDA, L. y ADELL, J. 2013:15).

Además, no podemos educar a las generaciones actuales como se hacía el siglo pasado, pues estaríamos faltando a nuestra responsabilidad de servirles y prepararlos para afrontar los retos del futuro.

En el caso concreto de lecciones preparadas utilizando la Realidad Virtual, las mejores prácticas indican que el enfoque educativo constructivista es el más conveniente u orientado al utilizar estas lecciones ya que el aprendizaje es activo, y es el alumnado quien aplica el “hacer es como se aprende” al decidir cómo interactuar con la simulación virtual. Como profesores no estamos proveyendo solamente un contenido intelectual, sino que implica una experiencia de inmersión en el entorno de aprendizaje.

Para finalizar esta sección, me gustaría indicar que el uso de la Realidad Virtual en la clase de ELE nos ofrece la invaluable posibilidad de que el estudiante, al estar virtualmente en lugares de interés y relacionados a la cultura hispana, se “ponga en los zapatos” de los hablantes nativos y experimente de una manera más cercana, dentro de las restricciones de no poder viajar físicamente a dichos lugares, la forma de vivir, actuar y pensar de los hispanos en diferentes lugares del mundo, entender la cultura de estas comunidades y sentir empatía por los mismos, hacer comparaciones y fomentar el pensamiento crítico a la vez.

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

3. ¿Qué se necesita y cómo se usa la realidad virtual en el aula de ELE?

Para usar la realidad virtual en el aula de ELE necesitamos los siguientes recursos:

1. Visores, lentes y/o cascos especiales, pueden ser desde visores fabricados de cartón muy económicos y que solucionarán el problema económico de falta de presupuesto si nuestra institución educativa no cuenta con los medios suficientes en ese momento para auspiciar nuestro proyecto. También en mi caso inicié con 5 lentes y utilicé estaciones donde diseñé diversas actividades y los alumnos trabajaban por turnos, de este modo solucioné el problema de no tener 30 pares de visores en un inicio. Otra opción es utilizar por ejemplo Google Tour Creator y videos de Youtube 360 donde los visores no son necesarios y nuestros estudiantes pueden interactuar virtualmente con estos recursos.
2. Teléfonos móviles o celulares inteligentes considerados “*hardware*” y aplicaciones o programas tecnológicos denominados “*software*”. En muchos de los teléfonos móviles, iPads, Chromebooks o tabletas, es muy fácil descargar las aplicaciones, muchas de ellas gratuitas, para usar la realidad virtual. En el caso de mi investigación y centrándome en productos desarrollados por la compañía Google y la educación, la aplicación “Expeditions”, así como “Tour Creator”, imágenes de Google Street View”, “Google Earth” y videos de “Youtube 360”, son útiles herramientas para crear y usar la Realidad Virtual en la clase.
3. Un “*router*” o enrutador de WiFi, por ejemplo, de 5 GHz.
4. Conexión a internet.
5. Cargadores de los equipos, así como medios de almacenamiento físico y transporte como son maletines, por ejemplo.
6. Contenidos basados en los tópicos curriculares. Muchos pueden ser encontrados en bibliotecas como Poly, un sitio de internet creado por Google para que usuarios podamos buscar, distribuir, descargar y compartir objetos en tercera dimensión para su uso, por ejemplo, en aplicaciones con Realidad Virtual. Visitas virtuales creadas por

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

cualquier usuario que han sido publicadas para ser compartidas por cualquier persona interesada en ellas se pueden encontrar y explorar fácilmente. También pueden crearse visitas de estudio virtuales o “tours virtuales” utilizando programas y aplicaciones gratuitos de una manera sencilla y que incluiré como parte esencial de mi investigación.

4. Ideas para usar la realidad virtual en la clase de ELE

Las posibilidades y aplicaciones de la Realidad Virtual en el aula son múltiples e interesantes. A continuación, cito solamente algunas ideas que podemos implementar rápidamente y de manera sencilla a nuestras actividades en la clase de ELE:

1. Tour Creator. Aplicación tecnológica diseñada por Google para crear visitas o viajes virtuales y donde podemos incorporar imágenes con vista de 360 grados, atractivas y tomadas del mundo real, con las que se puede interactuar, incluir una descripción tanto escrita como auditiva de las mismas, podemos señalar dentro de estas imágenes diversos puntos de interés con más descripción escrita y/o auditiva y llevar a nuestro auditorio a atractivos lugares dando más detalles al narrar, incluir música, agregando más imágenes y permitiendo que sea nuestro auditorio quien interactúe y controle hasta cierto punto su experiencia virtual. Es en definitiva una excelente forma de hacer partícipes a nuestros alumnos y auditorio de experiencias culturales desde la comodidad de un aula, espacio cerrado o la casa si estamos en cuarentena sanitaria y transportarnos a lugares atractivos aprendiendo al mismo tiempo cultura, en nuestro caso, de países hispanos y comparar con la cultura local o propia de nuestros estudiantes.

2. Expeditions. Otra excelente aplicación para hacer viajes virtuales donde podemos tomar el rol de guías o asignar a nuestros alumnos dicho rol y ser los líderes para llevarnos de paseos culturales virtuales. Los viajes de estudio creados en clase por nuestros estudiantes o por nosotros como profesores pueden ser usados con la aplicación Google Expeditions y el autor del tour puede ser nuestro guía, haciendo de nuestros alumnos participantes activos del

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

proceso de aprendizaje y resultando en una experiencia que todos disfrutaron. Una excelente forma de combinar el aprendizaje activo y divertido con la tecnología, creatividad e innovación, a la vez que se desarrollan las capacidades para usar el español y promover la cultura hispana.

3. Story Spheres. Se trata de una herramienta donde utilizamos imágenes panorámicas con vista de 360 grados y podemos incorporar audio para crear una experiencia interactiva. Podemos incluir historias y preguntas relacionadas a nuestros temas curriculares.

4. Google Street View de Google Maps. Es un banco de imágenes panorámicas virtuales del mundo real que podemos incorporar a otras aplicaciones como *Google Tour Creator* y escoger una vista atractiva y relevante para el tópico del que se quiera aprender y compartir a una audiencia determinada.

5. Google Earth. Es otra excelente aplicación que permite usar imágenes satelitales en tres dimensiones con vistas urbanas y también se pueden agregar descripciones de voz, textos o videos y también agregar varias locaciones de manera sencilla y se genera una vista previa de forma automática y más dinámica en sus movimientos que en Google Maps. También tiene otras funciones únicas como modificar los mapas y guardarlos en archivos KMZ que son XML y abrirlos en Google Maps. Es útil para hacer presentaciones.

5. Caso práctico: Proyecto para crear viajes de estudio que promuevan la comunicación en español y la cultura hispana en el aula de español como Lengua Extranjera.

A continuación, presento un cuadro resumen de un proyecto llevado a cabo en una de mis clases de nivel B2 donde los alumnos crearon viajes de estudio llevándonos a visitar virtualmente durante la pandemia de COVID-19, diferentes ciudades y países hispanos para practicar el español hablado y escrito, y promover la cultura hispana, comparándola con la cultura americana o nativa de mis estudiantes:

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Cuadro resumen del Proyecto para crear viajes de estudio por el mundo hispano con realidad virtual.

Título:	“Mi viaje de estudio virtual por... (un país o ciudades hispanos).”
Autor:	Esther G. Keller
Nivel:	B2 (Grupo formado por 18 estudiantes con edades entre los 15 y 18 años).
Fuentes y créditos:	Aplicaciones de la compañía Google, autores y fotógrafos diversos.
Competencias:	Comunicativa, interpretativa, sociolingüística, histórica, creativa, pragmática, aprendizaje y autonomía.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">- Explorar virtualmente diversos lugares hispanos y analizar las conexiones culturales de los mismos, comparando dichas conexiones con la cultura propia de nuestros estudiantes.- Practicar el español, tanto la expresión oral, escrita, lectora y auditiva, mientras se produce un viaje de estudio utilizando tecnología actual e innovadora.- Desarrollar la creatividad del estudiante mientras se practican las destrezas del lenguaje y la educación tecnológica.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none">- Instrucciones para utilizar paso a paso la aplicación tecnológica “Tour Creator” de Google y para agregar archivos de audio a las escenas del viaje virtual de estudio por lugares hispanos. Narrar la experiencia cultural observada, sus conexiones y contrastes con la cultura propia.- Las expresiones comúnmente usadas para narrar, expresar opiniones, sentimientos y conclusiones.
Metodología:	<ul style="list-style-type: none">- Comunicación de objetivos.- Discusión de rúbrica y criterios de evaluación.- Análisis y puesta en práctica de expresiones para narrar, expresar opinión, sentimientos y comparar, así como la comprensión oral y escrita de textos y audios narrativos y culturales.- Detalle de instrucciones y uso de tecnología y otros recursos y materiales disponibles para la creación de viajes virtuales de estudio en el mundo hispano. Promoción del trabajo en grupo para apoyarse mutuamente y con la guía del profesor para usar las aplicaciones tecnológicas y elaborar la narración escrita y oral de los viajes de estudio, incluyendo los elementos culturales encontrados en las imágenes o escenas a compartir en cada viaje de estudio.- Énfasis en el uso de la expresión oral, escrita e interpretación lectora y auditiva, así como la presentación de contenidos culturales, aplicando tecnologías actuales.
Funciones:	Evaluación, análisis, comparación, funciones narrativa-discursiva y argumentativa (oral y escrita). Textuales: Composición de textos narrativos y presentación.
Temporalización:	2 sesiones de 90 minutos (educación a distancia, adaptable según necesidades).
Vocabulario y gramática:	Glosario de expresiones narrativas, de opiniones, sentimientos y emociones. Presente, pretérito e imperfecto, futuro y tiempos compuestos. Subjuntivo para dar opiniones.
Recursos materiales:	- Instrucciones para usar aplicaciones tecnológicas, aparatos electrónicos, internet.
Contenidos culturales:	Diversos lugares hispanos elegidos por los estudiantes, tradiciones y prácticas culturales.
Secuenciación:	2 sesiones de 90 minutos. Ajustes según necesidades para compartir los diferentes viajes.
Evaluación:	Creación de un viaje virtual por cada estudiante donde se utilice el español como lengua narrativa y escrita, y también se demuestren la comprensión y conexiones interculturales.

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

5.2 Competencias.

Atendiendo a las pautas dictadas por el *MCERL*, en su capítulo 3, y revisando los niveles comunes de referencia, trabajaremos con estudiantes clasificados en el nivel B2. Dentro de las características que estos alumnos muestran y son capaces de realizar están:

- Los estudiantes comprenden e identifican las ideas principales en textos con niveles de complejidad que incluyen temas concretos y abstractos, incluyendo detalles técnicos o con cierto grado de especialización.
- Son capaces de escribir y producir textos claros y con una estructura sobre diversos temas, exponer y defender sus opiniones y puntos de vista sobre temas generales y comparar y contrastar distintas alternativas.
- Pueden expresarse oralmente y producir una narración con cierto grado de fluidez y naturalidad, aportando detalles y haciendo conexiones culturales.
- Interactuar y relacionarse con hablantes nativos con la suficiente fluidez y naturalidad, sin esfuerzo comunicativo por los interlocutores.

Entre las expectativas de las competencias o destrezas a desarrollar en este nivel de estudiantes y en base a las características anteriores, tenemos:

Comprensión auditiva	Comprensión de lectura	Interacción oral	Expresión Oral	Expresión Escrita
Comprensión de discursos y conferencias extensos y seguir líneas argumentales complejas con temas relativamente conocidos.	Comprensión de artículos e informes relativos a temas contemporáneos, donde los autores adoptan posturas y puntos de vista concretos.	Participación dinámica con hablantes nativos, mostrando cierta fluidez y espontaneidad aceptables.	Presentar descripciones claras y detalladas de temas relacionados con la especialidad.	Producir textos escritos claros y bien estructurados sobre temas diversos relacionados a sus intereses.
Comprensión de hechos históricos, noticias actuales y el habla en un nivel de lengua estándar.		Participar activamente en debates sobre temas cotidianos, explicando y defendiendo los puntos de vista.	Explicar un punto de vista sobre un tema, exponiendo ventajas e inconvenientes de varias alternativas.	Presentar argumentos que apoyen o refuten un punto de vista concreto.

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

El proyecto de creación de viajes virtuales de estudio por diferentes locaciones hispanas, elegidas por cada estudiante, trabajará también las siguientes capacidades o destrezas específicas, interrelacionadas con las propiamente lingüísticas comentadas anteriormente:

- **Conciencia intercultural:** Mediante la reflexión y el entendimiento de la diversidad histórica y cultural en Hispanoamérica, el análisis de los puntos interculturales que se comparten entre hispanos y la cultura nativa del estudiante, así como sus diferencias, con lo que se enriquece la cultura humana en general.

- **Sociocultural:** Demostrar el conocimiento adquirido de las diversas costumbres, valores, tradiciones y actitudes hacia las comunidades hispanas y su manera particular de pensar, decir y hacer las cosas.

- **Pragmática:** Los estudiantes entienden el contexto social y cultural al crear su viaje de estudio, demostrándonos el desarrollo de sus habilidades de lenguaje social en la manera en que llevan a cabo sus narraciones orales y escritas en dicho contexto cultural, acrecentando el gusto y conocimiento de las tradiciones hispanas.

- **Comunicativa y gramatical:** Expresar ideas y conceptos claramente y de manera estructurada al desarrollar el discurso oral y escrito, planteando argumentos, haciendo comparaciones y expresando sus puntos de vista al crear sus viajes de estudio.

- **Autogestión:** La independencia y autonomía está presente al integrar mucho de lo académicamente aprendido durante el ciclo escolar, participando y colaborando activamente, pero también destacándose como agente social y activo en su propio proceso de aprendizaje, ya que es el propio estudiante quien elige la comunidad hispana sobre la que quiere investigar y conectar el conocimiento previo adquirido.

- **Creativa-artística:** Este proyecto promueve la creatividad y motivación, los estudiantes crean sus viajes atendiendo a sus ideas y originalidad, y también se consideran los intereses y necesidades emocionales en la situación actual, posibilitando el “salir de casa virtualmente” y ver escenas de lugares hispanos interesantes, elegidos por cada uno de ellos, manteniendo la seguridad física, a la vez que se mantiene la relevancia de los contenidos.

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

5.3 Objetivos.

Las competencias tratadas anteriormente se desarrollarán a partir de estos objetivos:

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">- Practicar el español, tanto la expresión oral, escrita, lectora y auditiva, y fomentar el conocimiento de la cultura hispana, mientras se produce un viaje de estudio utilizando tecnología actual e innovadora aplicable en diversos ámbitos de la vida profesional y personal del estudiante.- Explorar virtualmente diversos lugares en comunidades hispanas y analizar las conexiones culturales de las mismas, así como comparar y contrastar dichas conexiones con la cultura americana u otras culturas del mundo con la que se identifican nuestros estudiantes, destacando la importancia de la interculturalidad.- Desarrollar la creatividad del estudiante mientras se practican las destrezas del lenguaje y la educación tecnológica.- Fomentar la diferenciación y motivación en el proceso metacognitivo de aprendizaje.- Ayudar a aliviar el estrés y apoyar la salud emocional de nuestros estudiantes en épocas de crisis como la cuarentena vivida actualmente, utilizando la realidad virtual para viajar y “salir de casa” de manera segura y divertida.- Expresar opinión, emociones, puntos de vista y desarrollar la creatividad discursiva, oral y escrita, en sus propios viajes de estudio.- Promover la independencia, relevancia y autogestión.
-------------------	---

5.4 Contenidos.

Partimos del Plan Curricular planteado por el Instituto Cervantes en España para nivel B2 en los siguientes aspectos:

FUNCIONES: Expresión oral y escrita sobre el contenido del viaje virtual	
Dar y pedir información.	Proveer información de lo observado en las escenas o imágenes, narrando causas o razones. Expresión de curiosidad por cuestiones culturales e históricas.
Organización discursiva.	Marcadores del discurso: inicio, desarrollo y conclusión.
Expresar opinión, actitudes y conocimientos, gustos e intereses.	Enunciar puntos de vista, expresar emociones y opiniones e interpretar costumbres hispanas. Influir en el interlocutor, dar recomendaciones.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Referentes Culturales	
Productos y creaciones culturales.	Experiencias personales, uso de la tecnología e imágenes auténticas con contenido cultural de la vida cotidiana hispana y su interpretación aplicando conocimientos de la cultura y tradiciones hispanas.
Tácticas y estrategias pragmáticas al desarrollar el discurso o narración	
Introducir un nuevo tema.	Usar las transiciones apropiadas.
Concluir el relato.	Cerrar y expresar conclusiones.
Saberes y comportamientos sociales.	
Identidad colectiva y estilo de vida.	Valoración de costumbres en diversas comunidades hispanas.
Habilidades y actitudes interculturales	
Asimilación de los saberes culturales.	Observación, absorción y narración de las costumbres hispanas, partiendo de su propia cultura y experiencias. Contraste y comparación interculturales.
Configuración de la identidad cultural plural.	Conciencia de la propia identidad cultural y contraste con las culturas hispanas. Percepción y actitud positiva ante tradiciones hispanas. Integración de la diversidad cultural.
Procesos cognitivos	
Planificación y autogestión del proceso de aprendizaje.	Planeación del proceso de aprendizaje. Elección e investigación de la comunidad hispana y fuentes de información para crear el viaje virtual. Integración de la información de manera estructurada.
Uso de procedimientos para realizar la tarea.	Análisis de la tarea y uso de las expresiones y estructuras discursivas apropiadas.
Evaluación y control, incluyendo autogestión.	Reproducción de las habilidades aprendidas en esta tarea en situaciones comunicativas personales y profesionales de la vida cotidiana.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Concretando los contenidos específicos de este proyecto para crear viajes de estudio del mundo hispano, encontramos los siguientes en los distintos ámbitos cultural-histórico, gramatical y textual, pragmático y motivacional:

Contenidos:	<ul style="list-style-type: none">- Los diferentes viajes por comunidades hispanas, elegidos y creados según los intereses de los propios estudiantes, basados en sus experiencias y conocimientos previos y en sus gustos, mostrando elementos culturales auténticos.- La posibilidad de comparar y contrastar las experiencias culturales hispanas con la propia cultura encontrando puntos de encuentro y semejanzas, y entendiendo y respetando las diferencias.- Expresar opiniones, tanto en forma oral como escrita, dar recomendaciones y exponer diferentes puntos de vista, aplicando estructuras propias de la composición y narración.- La aplicación combinada de las habilidades y destrezas desarrolladas al usar la lengua española con algunas tecnologías actuales que abren nuevas perspectivas de comunicación, y poder compartir esa información llegando a muchos interlocutores.- Apreciación de la interculturalidad como instrumento de integración entre individuos y comunidades a nivel global.
--------------------	---

5.5 Metodología.

La metodología empleada para llevar a cabo los viajes de estudio virtuales por los estudiantes durante una época de aprendizaje a distancia representó retos tanto para los estudiantes como para mí como su profesora, pero el proyecto se llevó a cabo basándose en los estudiantes como principales participantes en el proceso de aprendizaje y atendiendo a sus necesidades cognitivas y emocionales, siendo flexibles y adaptándonos a los recursos disponibles, tanto materiales como los intangibles como el tiempo disponible para realizarlo y evaluarlo.

Los criterios y procedimientos metodológicos que se siguieron atienden a lo siguiente:

1. Comunicación de objetivos y rúbrica de evaluación.
2. Revisión de estructuras y expresiones comúnmente utilizadas para expresar opinión, dar información y recomendaciones, comparación y contraste, comprensión oral y escrita de

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

textos narrativos, interpretación auditiva de discursos. Aplicación de contenidos gramaticales.

3. Aprendizaje y revisión de aplicaciones tecnológicas para integrar imágenes o escenas auténticas de comunidades hispanas alrededor del mundo, con puntos de interés culturales y en contexto, junto con texto escrito y audio a los viajes virtuales, y obtener como resultado un producto creado originalmente por cada estudiante que reflejan la comprensión cultural, el progreso en el uso del español y sus habilidades tecnológicas, todas ellas esenciales para estar listo y preparado en este siglo XXI.

4. Oportunidades de consulta sincrónica y asincrónica para proponer ideas, aclarar preguntas y hacer comentarios diversos durante el proceso de creación de los viajes virtuales. Esto se llevó a cabo usando el foro asincrónico de nuestra clase Google para hacer comentarios privados entre profesora y alumno y resolver preguntas, dar sugerencias y retroalimentación, o haciendo comentarios abiertos a la clase donde los mismos alumnos se apoyaban y colaboraban contestando algunas de las preguntas y dudas entre ellos, promoviéndose la colaboración e interacción entre estudiantes e iguales, bajo mi supervisión. También se organizaron juntas virtuales sincrónicas usando Google Meet, apoyando la colaboración, modelando la pronunciación, brindando ejemplos de estructuras gramaticales, aplicación pragmática, consultas y comentarios relacionados a la cultura hispana, al uso y aplicación de **Google Tour Creator** para crear los viajes virtuales o las otras aplicaciones complementarias para grabar y narrar en español con las voces de los estudiantes la información pertinente y agregar el audio a sus viajes.

5.6 Materiales y recursos.

Utilizamos provechosamente la tecnología disponible en la educación a distancia que ha sido ampliamente expuesta en el presente trabajo, tanto software y hardware, entre ellas: computadoras u ordenadores, diversas aplicaciones tecnológicas, nuestro tiempo y actitud positiva, flexibilidad y capacidad de adaptación a la situación actual.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

5.7 Desarrollo de las sesiones y actividades.

Como he mencionado, el proyecto se llevó a cabo a distancia y el tiempo disponible fue de pocas horas en realidad, 2 sesiones de aproximadamente 90 minutos. Esto puede adaptarse a las necesidades existentes en su momento y, aunque no tuve oportunidad de hacerlo en esta ocasión por la situación actual, creo que sería muy productivo y positivo compartir con todos los estudiantes sus creaciones usando **Google Expeditions**, los diferentes viajes de estudio enriquecen la clase al usar el español y la promoción de la cultura y tecnologías que motivan a nuestros alumnos, adoptando cada uno de ellos el rol de guía de turistas (los turistas seremos los compañeros y yo, la profesora). También debe considerarse que cada estudiante tiene su propio proceso de aprendizaje y avance o progreso. Con todo ello en mente, simplifiqué los requerimientos en el sentido de pedir un mínimo de 2 imágenes o escenas panorámicas por viaje virtual por considerar que con ello bastaba para demostrar los objetivos que perseguía el proyecto en todos los ámbitos antes descritos, integrando el uso del español con las capacidades lingüísticas y gramaticales, pragmáticas, socio - culturales, la creatividad y autogestión, así como la tecnología, todas ellas herramientas imprescindibles para la formación de nuestros estudiantes y atendiendo a sus necesidades no solo cognitivas sino emocionales.

Las actividades siguieron la siguiente secuenciación:

- **Inicio:** Presentación de la actividad y comunicación de objetivos y la rúbrica de evaluación y discusión de estos, lluvia de ideas, preguntas y comentarios.
- **Desarrollo:** Revisión de estructuras gramaticales y expresiones necesarias para comunicarse, tanto a nivel oral como escrito, y poder narrar el viaje, expresar sus opiniones y puntos de vista, dar información y recomendaciones, hacer comparaciones y emitir conclusiones. Apoyo de las notas de los estudiantes, glosarios y recursos publicados en nuestra clase Google.

Aprendizaje de la aplicación Tour Creator mediante el uso de un documento explicativo paso a paso, el apoyo de videos y los foros para hacer preguntas,

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

comentarios y recibir retroalimentación constante, usando la clase Google, correos electrónicos y Google Meet.

- **Consolidación:** Tareas individuales y colectivas para repasar el conocimiento, revisar el progreso individual y colectivo, contribuyendo a la comprensión y avance de los viajes o proyectos.
- **Extensión:** Actividades para reafianzar el conocimiento, agregar aspectos individuales creativos de cada estudiante, reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje.
- **Evaluación:** Determinar hasta que grado se cumplieron los objetivos planteados usando la rúbrica establecida desde el inicio. Los detalles de la evaluación se exponen en el siguiente segmento.

Evaluación de proyectos elaborados con realidad virtual.

En el proceso de evaluación buscaremos valorar todo el proceso de aprendizaje y no únicamente el producto final que es el viaje de estudio virtual de cada estudiante. Será muy importante incluir una reflexión final para reconocer y ajustar los propios procesos de enseñanza – aprendizaje. Por esto, se considerarán elementos formativos y sumativos:

- **Formativos:** Se valoraron la participación y colaboración en foros como la Clase Google y comentarios en la misma o “chats”, correo electrónico y juntas virtuales en Google Meet. Cuestionamiento y análisis de los aspectos comunes de los viajes de estudio, identificación y correcta aplicación de las estructuras gramaticales, pragmáticas, contextuales, discusión y comparación de costumbres hispanas con la cultura propia y composiciones individuales de manera oral y escrita.
- **Sumativos:** Evaluaremos la tarea final que es el viaje de estudio virtual por el país o comunidad hispana elegida por cada estudiante e incluiremos los criterios de la rúbrica presentada y discutida al inicio del proyecto junto con los objetivos.

5.8 Instrumentos evaluativos.

Podemos enumerar los siguientes instrumentos evaluativos:

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

- Activa participación en discusiones grupales en el intercambio de información e ideas y propuestas para elaborar los viajes virtuales.
- Colaboración entre compañeros, resolución de preguntas, explicación de uso de recursos tecnológicos, culturales, de expresión gramatical, entre otras y formular ejemplos. Discusión de puntos de vista y opiniones respecto a la cultura hispana y comparaciones con la cultura americana o propia de los estudiantes.
- Comprensión lectora de textos escritos.
- Interpretación, comprensión y producción de discursos orales.
- Aplicación práctica de las estructuras discursivas y narrativas.
- Entrega de un enlace funcional del viaje virtual en nuestra Clase Google cumpliendo con los requisitos expuestos en la rúbrica de evaluación.

5.9 Criterios de Evaluación.

Se considerarán los siguientes criterios de evaluación:

- Completar todos los componentes o las tareas para la consecución del proyecto y mostrar detalle y elaboración correspondiente al nivel B2.
- La clara exposición con un nivel aceptable de comprensión, cuidando detalles como la pronunciación, haciendo autocorrección y utilizando apropiadamente el español, la cultura hispana y la tecnología.
- El uso del vocabulario, expresiones y elementos gramaticales y lingüísticos apropiados.
- El control y la precisión para usar el lenguaje, la comprensión socio - cultural y la relación intercultural.

Se presenta una rúbrica de evaluación en los anexos del presente trabajo, así como ejemplos de viajes virtuales creados por mis estudiantes en mayo del 2020, así como el formato de reporte con requisición de un video de autoevaluación y retroalimentación de la experiencia de aprendizaje a distancia sobre la creación de viajes virtuales por el mundo hispano.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Conclusión.

En el presente trabajado de investigación mi objetivo fue sugerir algunas aplicaciones tecnológicas que utilizo actualmente en mis clases de español como lengua extranjera a distintos niveles, para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y usar el español, fomentar el conocimiento y entendimiento de la cultura hispana y comparar el estilo de vida, pensamiento y manera de actuar de los hispanos con la cultura americana o nativa de mis estudiantes.

En mi experiencia personal, la tecnología es una potente herramienta que motiva a mis estudiantes a dar lo mejor de sí y a comprometerse con su propio proceso de aprendizaje. En particular, la realidad virtual aplicada a un contexto cultural y el español, resultó ser una experiencia muy positiva. La retroalimentación obtenida por mis alumnos fue muy satisfactoria, disfrutaron la experiencia de crear sus viajes virtuales de estudio en diversas comunidades hispanas del mundo y me llenaron de orgullo al ver la variedad cultural y el crecimiento y progreso que cada estudiante mostró, aún con las limitaciones que se presentaron al implementar la educación a distancia de manera tan abrupta y sin un entrenamiento formal sino hacerlo “sobre la marcha”. El proyecto también integró las diferentes capacidades o destrezas pautadas por el MCERL o su homólogo en los Estados Unidos ACTFL, que nuestros estudiantes deben desarrollar para usar el español y ser agentes sociales e interculturales. Como sabemos, el conocimiento y promoción constante de la cultura de las comunidades y países donde orgullosamente hablamos español es imprescindible, y como ciudadanos globales, los estudiantes deben hacer las conexiones necesarias e interactuar apropiadamente.

En conclusión, este trabajo y su implementación en la clase promueve la creatividad e imaginación, así como la producción oral y escrita en español, mostrando el crecimiento y la evolución de los estudiantes e integrando la cultura hispana y herramientas tecnológicas innovadoras y actuales.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Bibliografía

ACTFL. (2012). *ACTFL Proficiency Guidelines 2012*. Retrieved from American Council on the Teaching of Foreign Languages Organization: <https://www.actfl.org/publications/guidelines-and-manuals/actfl-proficiency-guidelines-2012>

ARIAS, M. (10 de Octubre de 2018). *eligeeducar*. Recuperado el 16 de 03 de 2020, de [eligeeducar.cl: https://eligeeducar.cl/salas-de-clases-comienzos-siglo-2](https://eligeeducar.cl/salas-de-clases-comienzos-siglo-2)

CVC, E. M. (1997-2020, 01 01). *Biblioteca del profesor > Marco Común Europeo de Referencia*. Retrieved 03 18, 2020, from Centro Virtual Cervantes: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_01.htm

DÁVILA, A. W. (2015, December 14). Wiggins, G. & McTighe, J. (2005) Understanding by Design. *Association for Supervision and Curriculum Development ASCD*, pp. 140-142. Retrieved April 18, 2020

DEWEY, J. (n.d.). *Goodreads*. Retrieved from John Dewey Quotes: https://www.goodreads.com/author/quotes/42738.John_Dewey

Estrada-Villafuerte, P. (2020, marzo 19). *Educación en tiempos de pandemia: COVID-19 y equidad en el aprendizaje*. Retrieved abril 12, 2020, from Observatorio de Innovación Educativa-Tecnológico de Monterrey: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/educacion-en-tiempos-de-pandemia-covid19>

FIDESCU, U. e. (n.d.). *DIE Correspondencias*. Retrieved from Aula Virtual FIDESCU: <http://www.fidescu.org/attachments/article/48/Correspondencias%20de%20niveles%20DIE.pdf>

GREAT SCHOOL PARTNERSHIP, E. a. (2016, 02 18). *Student Engagement*. Retrieved 03 20, 2020, from The Glossary of Education Reform for Journalists, Parents and Community Members: <https://www.edglossary.org/student-engagement/>

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

INSTITUTOCERVANTES. (2001). *Instituto Cervantes. es Lengua y Enseñanza*. Retrieved from Cervantes.es:
https://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/aprender_espanol/plan_curricular_instituto_cervantes.htm

INSTITUTOCERVANTES. (27 de Noviembre de 2018). *Instituto Cervantes cervantes.es Sala de prensa*. Recuperado el 12 de Abril de 2020, de Cervantes.es sobre Instituto Cervantes:
https://www.cervantes.es/sobre_instituto_cervantes/prensa/2018/noticias/np_presentacion-anuario.htm

ITESM, T. D. (2015, abril 20). *EduTrends: Realidad aumentada y virtual*. Retrieved 2020, from Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey:
<https://observatorio.tec.mx/reportes-edu-trends/2017/12/8/edu-trends-realidad-aumentada-y-realidad-virtual>

MCERL. (2002). *FIDESCU - Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*. Retrieved from FIDESCU: <http://www.fidescu.org/diploma-d-i-e/informacion-de-interes/marco-de-referencia-europeo>

MILGRAM&KISHINO. (1994, 12 12). *Publications-Taxonomy of Mixed Reality-Visual Displays*. Retrieved Abril 24, 2020, from Researchgate.net:
<http://www.researchgate.net/publications/231514051>

PAREDES, M. d. (2020, 04 20). *Schoology, una plataforma gratuita de aprendizaje*. Retrieved from emtic- Educación, metodología, tecnología, innovación, conocimiento:
<https://enmarchaconlastic.educarex.es/listado-de-categorias-2/233-nuevo-emt/formacion/1287-schoology-una-plataforma-gratuita-de-aprendizaje>

PIÑOL, M. C. (2014, Septiembre 5). *marcoele Revista de didáctica español como lengua extranjera*. Retrieved 03 16, 2020, from marcoele.com: <https://marcoele.com/veinte-anos-de-tecnologias-y-ele/>

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

TABARY, Z. (2015, 04 20). *The skills agenda: Preparing students for the future*. Retrieved 03 20, 2020, from The Economist- Intelligence Unit- Perspectives:
<https://eiuperspectives.economist.com/talent-education/driving-skills-agenda/blog/skills-agenda-preparing-students-future>

TMRResearch. (2020, February 14). *Learning Management Systems (LMS)*. Retrieved April 19, 2020, from Market-Scope, Size, Share, Forecast Report 2025: www.tmrresearch.com

U.S. Census Bureau. (2018, July 9). *United States Census Bureau*. Retrieved abril 12, 2020, from Census.gov: <https://www.census.gov/quickfacts/fact/table/US/>

Wikipedia-Laenciclopedia libre. (2019, Octubre 19). *Sistema de Gestión de Aprendizaje*. Retrieved Abril 18, 2020, from Wikipedia:
https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti%C3%B3n_de_aprendizaje

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

ANEXOS.

Índice de Anexos.

Anexo 1: Nivel A2, Capacidades a desarrollar en los alumnos según MCERL	58
Anexo 2: Horarios de clase auténticos de escuelas en Latinoamérica	59
Anexo 3: Material para actividad de Comprensión lectora y Expresión escrita nivel A2: Leyendo y escribiendo correos electrónicos	60
Anexo 4: Material para actividad de Interacción oral en pares nivel A2 “¿Cómo son tus clases?”	61
Anexo 5: Presentación del proyecto de creación de viajes virtuales en el mundo hispano	62
Anexo 6: Instrucciones paso a paso para usar Tour Creator de Google	63
Anexo 7: Otros recursos tecnológicos para crear el viaje virtual de estudio por el mundo hispano	67
Anexo 8: Glosario de estructuras para expresar opinión, acuerdo o desacuerdo	68
Anexo 9: Glosario para expresar sentimientos	69
Anexo 10: Glosario de expresiones para dar recomendaciones	70
Anexo 11: Expresiones para hacer comparaciones	71
Anexo 12: Rúbrica de la evaluación	72
Anexo 13: Cuestionario de Autoevaluación del proyecto	73
Anexo 14: EVIDENCIA DE APRENDIZAJE- <i>Ejemplos de viajes de estudio virtuales por diferentes países y ciudades hispanos, creados por mis estudiantes de la clase español IV (nivel B2)</i>	74
Anexo 15: Otros ejemplos de viajes virtuales (alternativa) y formato de reporte, incluyendo video en Flipgrid	77

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

ANEXO 1:

Nivel A2, Capacidades a desarrollar en los alumnos según MCERL:

Comprensión Auditiva: “Comprender frases y el vocabulario más habitual sobre temas de interés personal (información personal y familiar muy básica, compras, lugar de residencia, empleo). Ser capaz de captar la idea principal de avisos y mensajes breves, claros y sencillos.”

(Fuente: MCERL, 2002)

Comprensión de Lectura: “Ser capaz de leer textos muy breves y sencillos. Saber encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios y comprender cartas personales breves y sencillas.” ...Siguiendo a MCERL, 2002.

Interacción Oral: “Poder comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos. Ser capaz de realizar intercambios sociales muy breves, aunque, por lo general, no se comprende lo suficiente como para mantener la conversación por uno mismo.”

Expresión Oral: “Utilizar una serie de expresiones y frases para describir con términos sencillos a la familia y otras personas, las condiciones de vida, el origen educativo y el trabajo actual o el último que se haya tenido.”

Expresión Escrita: “Ser capaz de escribir notas y mensajes breves y sencillos relativos a las necesidades inmediatas. Poder escribir cartas personales muy sencillas, por ejemplo, agradeciendo algo a alguien.”

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

ANEXO 2: Horarios de clase auténticos de escuelas en Latinoamérica.



REPUBLICA DEL ECUADOR
UNIDAD EDUCATIVA AMÉRICA DEL SUR
“El niño y joven creativo de hoy es el genio y líder del mañana”
Acuerdo Ministerial # 052



HORARIO DE CLASES **2015 – 2016**

CURSO: PREPARATORIA (1ER GRADO)

PARALELO: A

TUTORA: PROF. ANGÉLICA ALVARADO

	HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1	7:10 - 7:50	MATEMÁTICAS	INGLÉS	ED ESTÉTICA	LENGUA Y LITERATURA	INGLÉS
2	7:50 - 8:30	ED ESTÉTICA	LENGUA Y LITERATURA	MATEMÁTICAS	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL	LENGUA Y LITERATURA
3	8:30 - 9:10	LENGUA Y LITERATURA	LENGUA Y LITERATURA	LENGUA Y LITERATURA	ED FÍSICA	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL
	9:10 – 9:30	R E C R E O				
4	9:30 – 10:10	LENGUA Y LITERATURA	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL	LENGUA Y LITERATURA	DANZA Y BAILOTERAPIA	LENGUA Y LITERATURA
5	10:10 – 10:50	ED CRISTIANA	MATEMÁTICAS	MATEMÁTICAS	MATEMÁTICAS	COMPUTACIÓN
6	10:50 – 11:30	COMPUTACIÓN	ED FÍSICA	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL	INGLÉS	MATEMÁTICAS
7	11:30 – 12:00	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL	LENGUA Y LITERATURA	LENGUA Y LITERATURA	LENGUA Y LITERATURA	MATEMÁTICAS

Computación
Inglés

Prof. Sonia Jiménez
Prof. Charlie Pellot

Auxiliar
Resto de materias

Prof. Sonia Jiménez
Prof. Angélica Alvarado

Nota: La asignatura de Lengua y Literatura será organizada en dictado, caligrafía, ortografía como lo indique la maestra.



HORARIO DE CLASES **GRUPO 702**

CICLO ESCOLAR
2016-2017

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
7:00-7:50	GEOGRAFÍA	MÚSICA	HABILIDAD MATEMÁTICA	ASIGNATURA ESTATAL	TECNOLOGÍA
7:50-8:40	BIOLOGÍA	LABORATORIO DE BIOLOGÍA	EDUCACIÓN FÍSICA	TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA
8:40-9:30	DESARROLLO HUMANO	MATEMÁTICAS	GEOGRAFÍA	BIOLOGÍA	GEOGRAFÍA
9:30-9:50	DESCANSO				
9:50-10:40	INGLÉS	MÚSICA	INGLÉS	INGLÉS	MATEMÁTICAS
10:40-11:30	ESPAÑOL	GEOGRAFÍA	ESPAÑOL	MATEMÁTICAS	INGLÉS
11:30-12:20	MATEMÁTICAS	INGLÉS	BIOLOGÍA	GEOGRAFÍA	ESPAÑOL
12:20-12:30	DESCANSO				
12:30-13:20	EDUCACIÓN FÍSICA	ASIGNATURA ESTATAL	BIOLOGÍA	ESPAÑOL	CERTIFICACIÓN
13:20-14:10	ESPAÑOL	LABORATORIO DE MATEMÁTICAS	MATEMÁTICAS	TUTORÍA	ASIGNATURA ESTATAL
14:10-15:00	INGLÉS	ESPAÑOL	ECOLOGÍA	CERTIFICACIÓN	BIOLOGÍA

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 3: Material para actividad de Comprensión lectora y Expresión escrita nivel A2 “Leyendo y escribiendo correos electrónicos”.

Nombre: _____ Fecha (día / mes / año): _____ Bloque: ____

“Leyendo y escribiendo correos electrónicos”- Reading and Writing emails

Situación y contexto-Situation and Context

Next school year, several new Spanish-speaking exchange students will be arriving at Westwood High School and the school is hoping to assign several American mentor students to each of them. Since you are a Spanish student willing to help and in order to find a good match for the new students, the school has asked you to read and reply to an email received from the Hispanic students. After reading some emails, you decided to reply to Marcos' email that is displayed next. **Reply to all Marcos' questions and feel free to include anything else you can already write in Spanish.**

Para: Estudiantes de la escuela Westwood (to: Students at Westwood school)

De: Marcos López (From: Marcos López)

Asunto: Mi visita a Westwood en el año 2020 (Subject: My visit to Westwood in 2020)

¡Hola!

Me llamo Marcos López y soy un estudiante en Venezuela. ¿Cómo estás tú? Yo estoy muy bien. Yo tengo dieciséis años y mi cumpleaños es el treinta de junio. ¿Cuántos años tienes tú? y, ¿Cuándo es tu cumpleaños?

Yo soy de Caracas, Venezuela. Soy venezolano. Y tú, ¿de dónde eres? También, yo vivo en Caracas, ¿Dónde vives tú?

Yo practico básquetbol. Soy alto, delgado y muy deportista. Me gusta mucho practicar deportes, ¿Te gustan los deportes?, ¿Qué te gusta hacer a ti? (what do you like to do?). A mí me gusta mucho comer y ver películas. También me gusta pasar tiempo con mis amigos y mi familia. ¿Cómo eres tú? Yo soy simpático y trabajador además de (in addition to) deportista. Yo tengo pelo rubio y rizado y también tengo ojos cafés.

Yo voy a la escuela preparatoria “Simón Bolívar”. Yo tengo catorce clases diferentes cada semana. Me gusta mucho la escuela y yo tengo muchos amigos. Mis clases son: español, ortografía, arte, inglés, francés, matemáticas, biología, historia mundial, civismo, religión, deportes, computación, tutoría y música. Mi clase favorita es historia mundial porque es divertida y muy interesante. También mi profesora es muy simpática. ¿Cuál es tu clase favorita? ¿Por qué?, ¿Qué necesitas para tus clases? Yo necesito papel, cuadernos, libros, lápices, una mochila, una guitarra y una computadora.

Espero verte pronto. (I hope to see you soon).

Tu amigo,

Marcos López

Reply to Marco's email here. Remember to greet, answer all his questions, add more and new information about you, ask him NEW and DIFFERENT questions to keep the conversation going and say goodbye at the end.

Para: _____

(To)

De: _____

(From)

Asunto: _____

(Subject)

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 4: Material para actividad de Interacción oral en pares nivel A2

¿Cómo son tus clases?

Habla con tus compañeros de clase en pares. Un estudiante pregunta y la otra persona responde. La persona que hace la pregunta debe escribir las ✓ y calificar cómo es la respuesta.

¿Cómo es tu clase de inglés?	¿Es simpático/a tu maestro/a de biología (ciencias naturales)?	¿Cuándo tienes la clase de matemáticas?	¿Estás tomando una clase de educación física?
¿Cuál clase de matemáticas vas a tomar el año que viene (en Westwood)?	¿A qué hora tienes la clase de español?	¿Estás tomando una clase especial/ electiva? ¿Cuál clase?	¿Cómo es tu maestro/a de inglés?
¿Prefieres usar un bolígrafo o un lápiz? ¿Por qué?	¿Cuál lenguaje están estudiando tus amigos?	¿Cuál clase de historia vas a tomar el año que viene en Westwood?	¿Cómo es tu clase de historia o geografía (ciencias sociales)?
¿Estás tomando una clase de música? ¿Cuál clase?	¿Te gusta tu clase de computación o tecnología?	¿Cómo es tu clase de español?	¿Vas a tomar una clase especial en Westwood el año que viene? ¿Cuál es la clase?

70 = ✓	Breve, respuestas de 1 palabra
85 = ✓ ✓	Medio
100 = ✓ ✓ ✓	Excelente, muchos detalles

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

ANEXO 5: Presentación del proyecto de creación de viajes virtuales en el mundo hispano

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Objetivo de aprendizaje: Yo puedo analizar, comparar, escribir y hablar sobre la cultura en comunidades hispanas y en mi propia cultura, usando recursos tecnológicos como viajes virtuales.

Learning Target: I can analyze, compare, write and talk about culture in Hispanic communities and in my own culture using technological resources like virtual tours.

Quedarse en casa... ¡Usaremos tecnología para viajar, aprender y divertirnos!

Viajaremos virtualmente por diferentes lugares y exploraremos cómo viven los hispanos alrededor del mundo y compararemos con nuestras comunidades.

Vamos a usar **Google Tour Creator** y la realidad virtual (VR). ¿Están listos?

¡Vámonos de viaje!



Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 6: Instrucciones paso a paso para usar **Tour Creator** de la compañía **Google**

Cómo crear viajes virtuales de estudio usando **Google “Tour Creator”**, por Señora Keller.

¡Hola Clase! Espero que todos se encuentren muy bien. Vamos a aprender a usar una herramienta tecnológica que quizás es nueva para ustedes: **Google “Tour Creator”**. Espero les sirva para su futuro profesional y personal.

El objetivo de este documento es ayudarnos a aprender a usar cómo usar la aplicación tecnológica de la compañía **Google “Tour Creator”** en nuestra clase de español IV para crear viajes virtuales de estudio conocidos en inglés como “*virtual field trips*” usando imágenes panorámicas en 360 grados para propósitos educacionales y es muy importante dar crédito al autor(es) de las mismas. Estas imágenes o escenas estarán relacionadas a la cultura hispana, al mismo tiempo que practicamos nuestro español, ya que podemos narrar la experiencia de lo que observamos y añadir audio agregando contenidos culturales. **Google “Tour Creator”** es una herramienta tecnológica que puedes usar en tu vida personal y profesional, y en este último caso siguiendo los requerimientos de propiedad intelectual y derechos de autor que procedan. Para propósitos educativos podemos usar imágenes libres de derechos, existen bancos de ellas como: Pixabay, Freedigitalphotos, etc., o usar nuestra propia cámara de fotos 360 si tenemos una disponible.

¡Espero que disfruten la experiencia de crear sus viajes de estudio usando el español y hablando de la cultura hispana, y la encuentren útil e interesante!

Por favor sigue los siguientes pasos:

1. Abre tu buscador o Browser, es más fácil si usas **Google Chrome**, y pulsa en el enlace siguiente: [Tour Creator](#)

Este enlace te llevará a la aplicación tecnológica **Google “Tour Creator”**, una de muchas herramientas para ayudarnos a crear experiencias inmersivas con la realidad virtual (VR o Virtual Reality) y existen otras para manejar realidad aumentada o (AR Augmented Reality), pero ahora nos enfocaremos en la realidad virtual, VR.

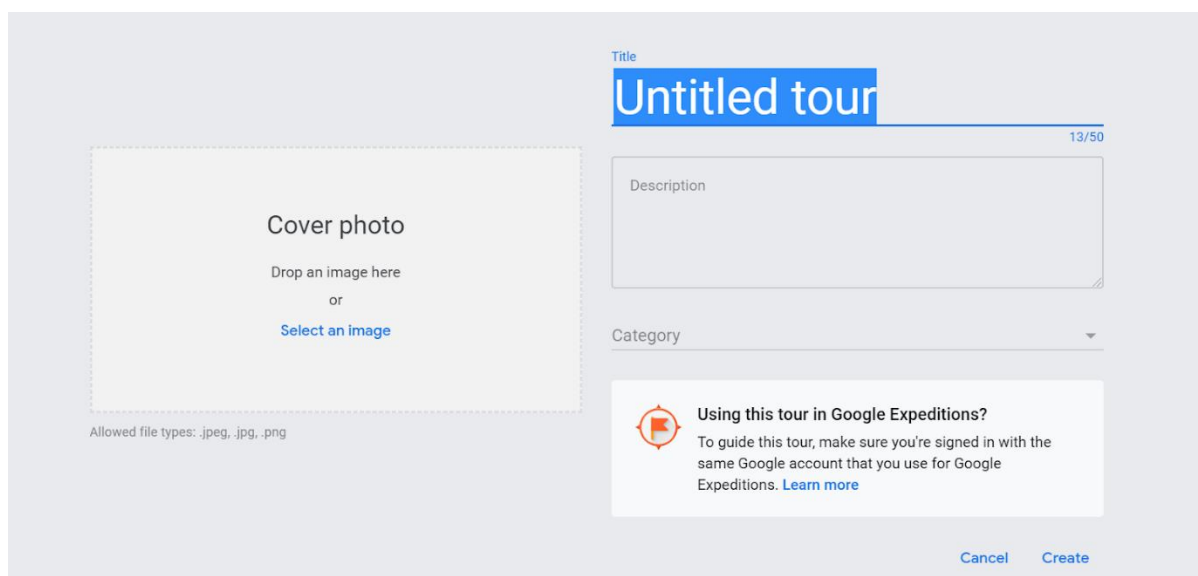
2. Presiona en “*Get started*” o *inicio* en la parte inferior (bottom) de la pantalla.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

3. Ahora presiona “New Tour” o *viaje nuevo* y verás una pantalla como esta:

The screenshot shows the 'New Tour' creation interface. On the left, there is a 'Cover photo' section with a dashed box for dropping an image, the text 'Drop an image here or Select an image', and a note 'Allowed file types: .jpeg, .jpg, .png'. On the right, there is a 'Title' field with the text 'Untitled tour' and a character count '13/50'. Below the title is a 'Description' text area. Underneath the description is a 'Category' dropdown menu. At the bottom right, there is a section titled 'Using this tour in Google Expeditions?' with a red flag icon and text explaining that the user must be signed in with the same Google account used for Google Expeditions, with a 'Learn more' link. At the very bottom right are 'Cancel' and 'Create' buttons.

4. Pulsa en “Untitled tour” o viaje sin título y elige un título para tu viaje, puedes usar la ciudad o país que hayas escogido, o el tópico del que hablarás como arte colonial en México, arquitectura precolombina en Perú, mi visita a España o comida argentina, por ejemplo.

5. Pulsa en “Description” o descripción y escribe en español una breve descripción de tu viaje de estudio. Recuerda que vas a aplicar las estructuras y expresiones que hemos practicado en clase el año escolar para escribir y hablar en español sobre tu experiencia, dar recomendaciones y expresar tus opiniones, llevarnos a puntos de interés, narrar lo que observamos en las imágenes panorámicas de 360 grados y comparar la cultura hispana con la cultura americana o la de tu país de origen o de tu familia.

6. En “Category” o *categoría*, pulsa y escoge de la lista de opciones la categoría que más se ajuste a tu viaje de estudio (arte, deportes, comida y bebida, naturaleza, historia, eventos actuales, etcétera).

7. Por el momento no te preocupes de agregar tu viaje virtual a Google Expeditions, ignora esta pregunta ahora. En un futuro podrás compartir tu viaje en el aula y ser el guía de turistas (los compañeros y yo, tu maestra, seremos tus turistas y usaremos visores y más aparatos y tecnología para “sentir” que estamos virtualmente en los maravillosos lugares que nos muestres en tu viaje y disfrutaremos de las historias que nos narres y los textos que hayas escrito para describir tu viaje.

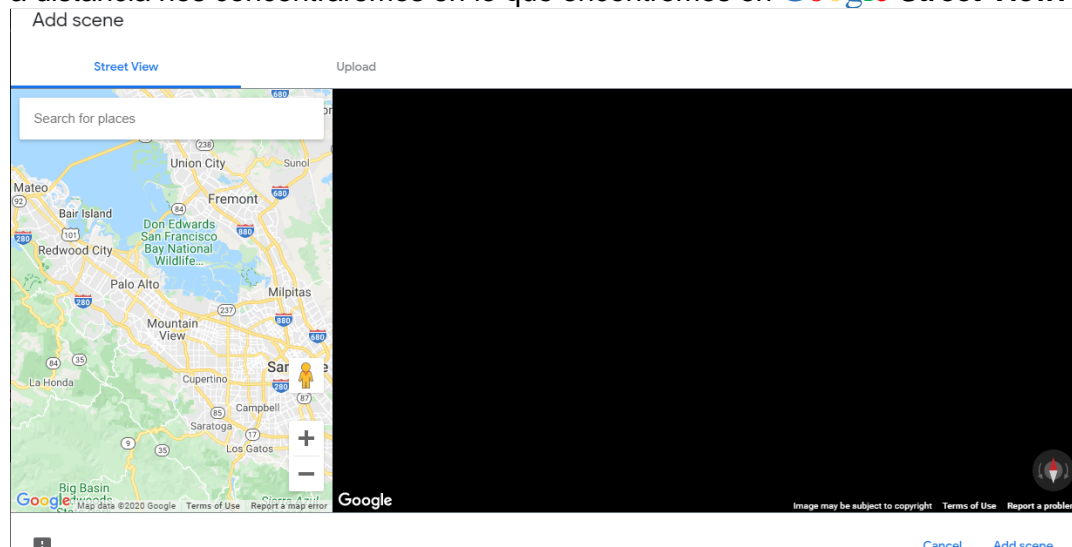
Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

8. Tienes que incluir una imagen relativa a tu viaje virtual para que sea la portada y hacerlo más atractivo. (Los archivos permitidos son del tipo o con extensiones: .jpeg, .jpg, .png).

9. Ahora presiona “Create” o crear y la aplicación tecnológica te llevará a una nueva pantalla como la que aparece a continuación: **Google Street View**, otra aplicación de la misma compañía donde encontrarás imágenes o escenas panorámicas de 360 grados con tan solo poner palabras relacionadas al tópico en la ventana “Search for places” o buscador de lugares. También puedes subir imágenes 360 de otros bancos de imágenes o tus propias imágenes si tienes una cámara, pero por ahora y para simplificar la situación de aprendizaje a distancia nos concentraremos en lo que encontremos en **Google Street View**:



Ahora vamos a añadir imágenes o escenas para iniciar el viaje. **Es muy importante que demos crédito al autor(es) de las imágenes panorámicas 360 que usemos, y nosotros las vamos a usar con propósitos educativos, no comerciales.** Si tú deseas usar el trabajo de alguien más de manera profesional o comercial, obtén los derechos o licencias pagando e investigando cómo hacerlo. etc. *También, nosotros n vamos a publicarlos viajes virtuales de estudio, por favor escoge la opción “Unlisted” o sin enlistar* y cuando termines tu viaje vas a compartir el enlace conmigo, tu profesora de español, Te daré más detalles adelante, ¡Gracias!.

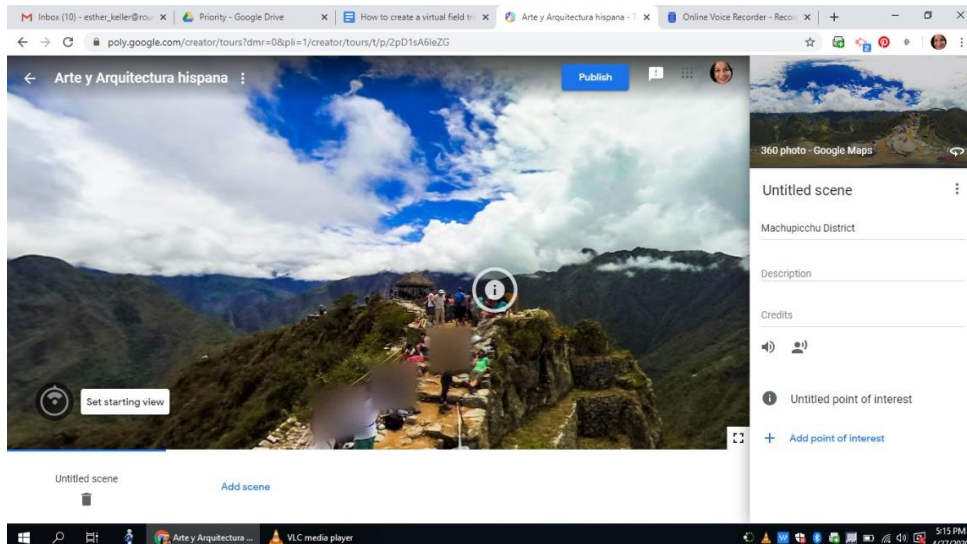
10. En la esquina superior izquierda (On the top left corner), abajo de **Google Street View**, tú puedes ver la caja o ventana antes mencionada “Search for places” o buscador de lugares. Escribe palabras relacionadas al lugar, ciudad o país hispano, para obtener imágenes que quieres incluir en tu viaje de estudio. Cuando encuentres algo que te guste o satisfaga tus deseos presiona **“Add scene” o añade escena** para incluirla como parte de tu viaje.

Vas a ver una imagen similar a la siguiente (yo escribí “Machu Picchu” en mi búsqueda):

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”



11. Ahora, en el lado de la pantalla podrás agregar la siguiente información relacionada a tu imagen o foto panorámica 360 a la que se denominará “escena”, recuerda escribir apropiadamente en español:

1. Título de la escena.
2. Descripción,
3. Da crédito y menciona el nombre del autor(es) de la escena panorámica (foto o imagen).
4. Para agregar audio y narrar en español usando tu voz y practicar tu mejor discurso, pulsa en “Add scene narration” o *añadir narración a la escena* (icon with a person and sound waves to his right o el ícono de una persona con ondas de sonido a su derecha). Debes haber grabado con antelación un archive de audio y lo colocarás o seleccionarás de tu computadora u ordenador. Tu narración de voz comenzará en cuando empiece la escena. (Pulsa en el enlace sugerido a continuación para grabar archivos de audio o voz: [Online-voice-recorder](#) y puedes ver un video sobre cómo usar esta aplicación aquí: [How to use online-voice-recorder video](#), es muy fácil de usar. **Es muy importante que guardes tu archivo como .mp3 (extensión).**
5. Agrega puntos de interés o “Add point of interest” (puedes agregar uno o todos los que quieras en cada escena), y en cada punto de interés puedes añadir un título, descripción, narración o archivo de audio, otras imágenes que se superponen, etc., de la misma manera que hiciste para agregar las escenas principales. Adicionalmente, puedes mover el “pegman” para indicar en qué parte de la imagen o foto panorámica o escena quieres que inicie la visita al lugar que has seleccionado.

12. Continúa agregando escenas siguiendo el mismo proceso e instrucciones anteriores. Recuerda que, para simplificar, bastan 2 escenas para cumplir con los requisitos de este proyecto, pero puedes agregar más si así lo deseas.

13. Al terminar tu última escena, presiona “Publish” o Publica y se abrirá una ventana con la palabra “Visibility” o visibilidad. Por favor ve hacia abajo y **selecciona “Unlisted”**. Recibirás un enlace que me compartirás en nuestra clase Google para que pueda ver tu viaje virtual.



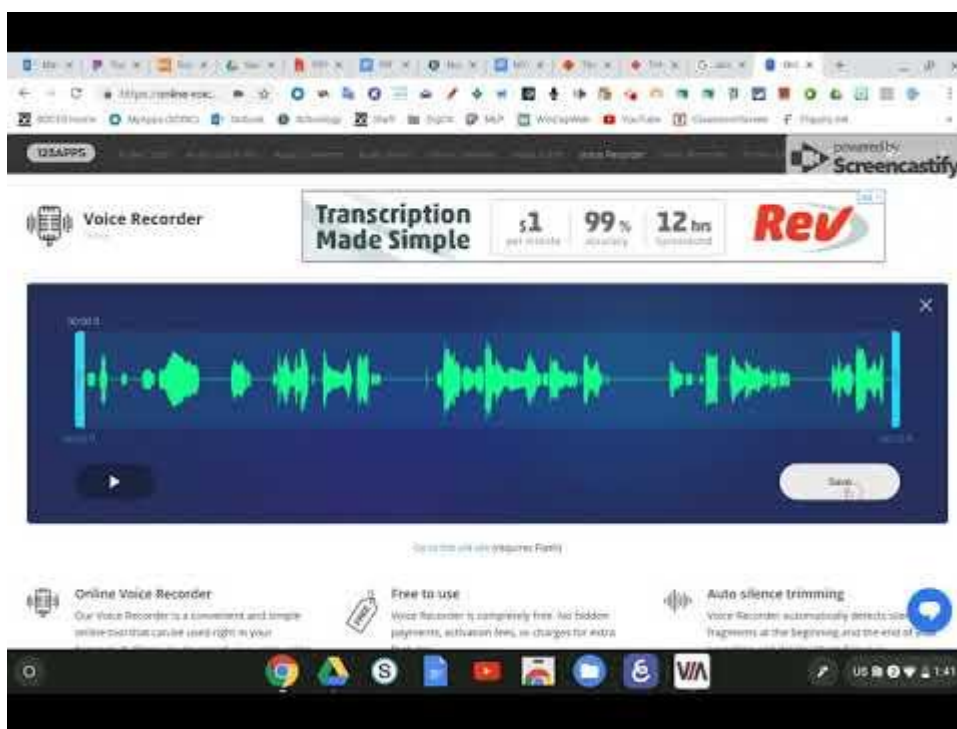
¡Felicidades, has creado tu primer viaje de estudio virtual por el mundo hispano!

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 7: Otros recursos tecnológicos para crear el viaje virtual de estudio por el mundo hispano



Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 8: Glosario de estructuras para expresar opinión, acuerdo o desacuerdo

CÓMO EXPRESARSE

www.bilinguas.com

Expresar opinión

- Desde mi punto de vista...
- En mi opinión...
- Para mí...
- A mi modo de ver...
- A mi me parece que...
- Yo creo/pienso/opino que...
- Considero que...
- Tal y como yo lo veo...

www.bilinguas.com

Expresar acuerdo

- Pienso igual que tú...
- A mi también me parece bien...
- Es verdad que...
- Tienes razón
- Estoy a favor de...
- Claro, ¡por supuesto!
- Yo tampoco lo creo...
- Estoy de acuerdo contigo...

Expresar desacuerdo

- Yo no pienso lo mismo...
- No tienes nada de razón...
- No estoy de acuerdo contigo...
- No estoy a favor de...
- ¡Qué va! ¡Jamás! ¡Nunca!
- Creo que te equivocas
- Para nada, eso no es así...
- Yo no lo veo igual



Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 9: Glosario para expresar sentimientos.

EXPRESAR SENTIMIENTOS		
paginadelespanol.com		
AMOR Me encanta... Me gusta... Me vuelve loco/a...	ALEGRÍA Me alegra... ¡Qué bien/qué alegría...! Me pone contento/a...	DOLOR Me duele... Me da pena... Me entristece... Me da lástima...
ENFADO Me enfada... Me irrita... Me pone furioso/a... Me fastidia...	EXTRAÑEZA Me extraña... Me sorprende... Me resulta raro/extraño... ¡Qué raro/extraño...!	
INDIFERENCIA Me da igual... No me importa...	MIEDO Me da miedo... Me asusta... Me da pánico... Me aterroriza...	MOLESTIA Me molesta... Me irrita... Me pone de los nervios...
PREOCUPACIÓN Me preocupa... Me intranquiliza... Me inquieta...	SORPRESA Me sorprende... ¡Qué sorpresa...!	
TRISTEZA Lamento... Siento... ¡Qué pena/lástima...!	VERGÜENZA Me da vergüenza... Me avergüenza...	OTROS Me divierte... Me aburre... Me abruma...

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 10: Glosario de expresiones para dar recomendaciones.

deber - should, ought to

Debes estudiar más.
Debes leer más.
Debes lavarte las manos.
No debes tocar la cara.
Debes quedarte en casa.

necesitar - to need

Necesitas estudiar más.
Necesitas leer más.
Necesitas lavarte las manos.
No necesitas tocar la cara.
Necesitas quedarte en casa

tener que (always followed by infinitive) - to have to

Tienes que estudiar más.
Tienes que leer más.
Tienes que lavarte las manos.
No tienes que tocarte la cara.
Tienes que quedarte en casa

el presente del subjuntivo

Recomiendo que estudies más.
Sugiero que leas más.
Aconsejo que te laves las manos.
Es necesario que no toques la cara.
Es importante que te quedes en casa.

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 11: Expresiones para hacer comparaciones.

COMPARACIONES

Más + Adjetivo + Que
Menos + Adverbio + Que
Sustantivo

*Comparativos irregulares
Más bueno - mejor
Más malo - peor

Lola es **más alta** que Marcos.
Tengo **menos** ropa que mi hermana.
Este examen fue **más fácil** que el anterior.

Tan + Adjetivo + Como
Adverbio

Tanto/tanta + Sustantivo + Como
Tantos/tantas

El tranvía es **tan rápido** como el metro.
Mi casa es **tan grande** como la de Juan.
Tengo **tantos** problemas como tú.
En clase hay **tantas** sillas como alumnos.

EL conite!

LOS COMPARATIVOS

+ Superioridad

MÁS +
more

+ QUE ...
than

Sustantivo
Substantive

Adjetivo
Adjective

Adverbio
Adverb

+ MÁS QUE...
more than

Verbo
Verb

Luis tiene **más libros** que Pedro.
Luis has more books (Substantive) than Pedro.

Luis es **más alto** que Pedro.
Luis is taller (Adjective) than Pedro.

Luis corre **más rápido** que Pedro.
Luis runs faster (Adverb) than Pedro.

Luis **estudia** más que Pedro.
Luis studies (Verb) more than Pedro.

= Igualdad

TANTO/A + Sustantivo + COMO ...
as many

TANTOS/AS

+ COMO ...
as

Adjetivo
Adjective

Adverbio
Adverb

+ COMO ...
as

+ TANTO COMO ...
as much as

Verbo
Verb

Luis tiene **tantos libros** como Pedro.
Luis has as many books (Substantive) as Pedro.

Luis es **tan alto** como Pedro.
Luis is as tall (Adjective) as Pedro.

Luis corre **tan rápido** como Pedro.
Luis runs as fast (Adverb) as Pedro.

Luis **estudia** tanto como Pedro.
Luis studies (Verb) as much as Pedro.

- Inferioridad

MENOS +
less

+ QUE ...
than

Sustantivo
Substantive

Adjetivo
Adjective

Adverbio
Adverb

+ MENOS QUE ...
less than

Verbo
Verb

Luis tiene **menos libros** que Pedro.
Luis has less books (Substantive) than Pedro.

Luis es **menos alto** que Pedro.
Luis is less tall (Adjective) than Pedro.

Luis corre **menos rápido** que Pedro.
Luis runs less fast (Adverb) than Pedro.

Luis **estudia** menos que Pedro.
Luis studies (Verb) less than Pedro.

Infografía creada por: Ana Quiñón
www.donquixote.org

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 12: Rúbrica de la Evaluación de proyecto de creación de viajes virtuales por el mundo hispano, nivel B2 (español IV).

Competencia a evaluar:	4 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
Comprensión Auditiva	El alumno comprende en todo momento el vocabulario y el significado de los textos y expresiones empleados en los materiales escuchados.	El alumno comprende con cierta dificultad expresiones idiomáticas frecuentes en español, aunque puede descifrar su significado con ayuda.	El alumno tiene dificultad para entender mensajes orales, aunque puede descifrarlos con ayuda.	Los mensajes orales son muy difíciles de descifrar para el alumno. Necesita traducir el mensaje a su idioma materno.
Comprensión Lectora	Lee y entiende con facilidad expresiones y planteamientos emitidos por otras personas usando vocabulario técnico relativo al tema. Resume las ideas fundamentales de un texto con fluidez y coherencia.	Lee y entiende textos escritos con alguna dificultad, usando vocabulario técnico con ayuda. Puede resumir las ideas fundamentales de un texto con cierta ayuda de su idioma materno de manera fluida.	Tiene dificultad para leer y entender los textos si no es con apoyo de su idioma materno. Tiene dificultades para encontrar la idea principal del texto y expresar el contenido.	Los textos escritos en español son muy complicados para el alumno que no puede comprender la idea principal incluso con ayuda de la traducción a su idioma materno.
Expresión Oral	Se expresa siguiendo las normas de comunicación y transmite sus ideas de manera coherente y estructurada. Domina el vocabulario y utiliza de manera apropiada los nexos lingüísticos. Es capaz de hablar, argumentar planteamientos, intercambiar ideas y hacer comparaciones.	Es capaz de expresarse con algunas dificultades para transmitir el mensaje y sus ideas. Necesita un poco de ayuda para expresarse usando el nuevo vocabulario y las estructuras gramaticales, pero transmite sus ideas e intenciones. Se expresa, con alguna dificultad, cometiendo algunos errores, pero manejando bien la destreza comunicativa.	Presenta dificultades para dialogar, aunque logra expresar sus ideas y emplear algunos estructuras gramaticales y parte del vocabulario estudiado, recurriendo en ocasiones a su primer idioma como soporte. Su vocabulario le permite expresarse de manera simple, mediante respuestas básicas.	Escasa capacidad para expresarse en español. No utiliza el vocabulario ni la gramática empleada, recurriendo a su idioma materno para transmitir ideas. Tiene muchas dificultades para hablar en español y emite mensajes sencillos manejando un vocabulario muy elemental.
Expresión Escrita	Comete muy pocos errores gramaticales al escribir en español. Utiliza las estructuras gramaticales dando coherencia y linealidad a las ideas que desea plantear. Utiliza un vocabulario fluido que enriquece y hace amena la lectura.	Comete algunos errores gramaticales. Usa las estructuras gramaticales más comunes dotando al texto de cierta linealidad. Su vocabulario se incrementa, pero requiere de mayor confianza en sus planteamientos. Su escritura muestra una fluidez en progreso.	Comete errores gramaticales y emplea pocos conectores, creando textos independientes, yuxtapuestos, para expresar sus ideas, aunque refleja conexión y fluidez entre ellas. Su vocabulario está muy conectado a su idioma materno, notando la traducción casi literal del mismo.	Escribe con dificultad en español cometiendo importantes errores de concordancia. Su producción escrita no presenta una estructura y coherencia usando multitud de términos en su lengua materna. Tiene un escaso dominio del vocabulario.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 13: Cuestionario de Autoevaluación del proyecto.

Contesta a las siguientes preguntas:

1. Enumera las cosas que has aprendido al crear tu viaje de estudio por el mundo hispano con Tour Creator de Google:

Realiza las siguientes actividades para evaluar tu capacidad de desempeño usando el español.

2. ¿Puedes comparar algunos elementos culturales del país hispano sobre el que creaste tu viaje virtual con la cultura americana o tu cultura nativa propia?

3. ¿Conoces al menos cinco expresiones para dar recomendaciones, opiniones, expresar tus gustos o hacer comparaciones? Utilízalos en cinco frases escritas y prepárate para tener una conversación espontánea con la Señora Keller sobre tu reporte de viaje virtual.

4. ¿Cómo te sentiste trabajando independientemente a distancia y con la colaboración en nuestros foros de la clase Google como el chat, los correos electrónicos y las juntas virtuales en Google Meet? ¿Fue positiva tu experiencia, puedes aplicar lo aprendido en tu vida? ¿Qué te aportó personalmente la creación de este viaje virtual?

5. ¿Puedes resumir tus conclusiones sobre la importancia de la interculturalidad? Pon ejemplos y defiende tu postura al respecto.

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 14: Ejemplos de viajes de estudio virtuales por diferentes países hispanos, creados por mis estudiantes de la clase español IV (nivel B2).

NOTA IMPORTANTE: Por cuestiones de privacidad y confidencialidad de mis estudiantes, no se muestran los enlaces a los viajes virtuales de mis alumnos, únicamente se muestra el país, tópico(s) y/o sitios elegidos.

Perú: La plaza de armas en Lima, Cusco y la montaña de los siete colores, por K.M.



Costa Rica: Parque Nacional Volcán Arenal y Playa Tamarindo, por E.K.



[This Photo](#) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

Un viaje a Cuba: Plaza vieja, Museo de la ciudad y Castillo de los tres reyes, por D.P.



[This Photo](#) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

España: Visitas a San Sebastián y Valencia, por C. W.



[This Photo](#) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

Perú: Visitas a Machu Picchu y el lago Titicaca, por S.A.



[This Photo](#) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

España: Comiendo en España y la vida nocturna española, por U.N.



[This Photo](#) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Puerto Rico: Visitas al Estadio de béisbol Hiram Bithorn y el Castillo San Felipe del Morro, por J.H.



This Photo by Unknown Author is licensed under [CC BY](#)

Santiago de Chile: Visitando diferentes puntos de Santiago y viendo a la gente, la arquitectura, la comida y el estilo de vida allí, por D.A.



This Photo by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.




La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”

Anexo 15: Ejemplos de viajes virtuales de estudio y formato para reportar la experiencia y comparar la cultura hispana y americana.

Reporte de mi viaje

1. Escoge UNA ciudad: [Buenos Aires, Argentina](#) o [San Juan, Puerto Rico](#)

Créditos: Ignacio Rodríguez y María King.

<p>¿Adónde viajaste?</p>  <p>Debes elegir una ciudad, Buenos Aires o San Juan, y escribe sobre al menos 5 lugares visitados, enlístalos:</p>	<p>Reporta: ¿Qué observaste?</p> <p>Escribe un párrafo por cada lugar/escena visitado, usa conectores, pretérito e imperfecto, así como las recomendaciones que tú darías (puedes usar el subjuntivo) para que otros visiten el lugar y explica qué te gustó y por qué.</p> 	<p>Compara los lugares con nuestra cultura y comunidad americana.</p>  <p>¿Qué viste diferente o similar en estos lugares? ¿Hacemos lo mismo en los Estados Unidos? ¿Qué hacía la gente y por qué? ¿Cómo estaban las calles o lugares, limpios, descuidados, había edificios, transportes, arte en las calles? Si hay comida o una actividad, ¿Cómo es?</p>

Esther G. Keller

“Algunas aplicaciones tecnológicas para usar el español en la clase de ELE como medio de comunicación y promoción de la cultura hispana.

La Realidad Virtual para crear viajes de estudio del mundo hispano.”



Resume tu experiencia, ¿Qué piensas de estos lugares? ¿Cómo viven los hispanos en otros países? ¿Qué costumbres o tradiciones tienen? Compara estas experiencias con nuestra cultura americana y nuestra comunidad, ¿Cuáles son las diferencias? ¿Hay similitudes? Graba un video en Flipgrid hablando de tu experiencia, el código o enlace para grabar tu video es: [Español IV: Reporte de mi viaje virtual por el mundo hispano](#)