


Competencias digitales en el aula. Estrategias y modelos de implementación en la enseñanza de idiomas

María José Pareja López – UOW College Hong Kong

 0000-0002-3876-540X

Competencias digitales en el aula
Estrategias y modelos de implementación en la enseñanza de idiomas



Título: Competencias digitales en el aula. Estrategias y modelos de implementación en la enseñanza de idiomas

Subtítulo: Estrategias y modelos de implementación en la enseñanza de idiomas

Autores: Olga Juan Lázaro, y Leyre Alejandre Biel

Editor: ENCLAVE-ELE

ISBN: 13-978-84-15299-51-6

Lugar de publicación: Madrid, Spain

Año: 2020

Páginas: 250



En la actualidad, es imposible para un profesor evitar la enseñanza en contextos digitales. Si ya antes de la pandemia algunos profesores pioneros hacían sus primeras incursiones en estos contextos, la irrupción de la COVID nos obligó a todos a utilizarlos de manera exclusiva y a incorporar herramientas digitales en nuestras clases. Esto ha cambiado la mentalidad no solo de los profesores, sino también de los estudiantes y de las instituciones educativas, y la enseñanza en contextos digitales ha llegado para quedarse. Al dar nuestros primeros pasos en la enseñanza digital, todos los profesores de idiomas, tanto los novatos como los que ya tienen muchos años de experiencia a sus espaldas, nos hemos planteado una serie de preguntas relacionadas con los enfoques, las herramientas y las actividades que debemos incorporar a nuestras aulas digitales.

La obra que reseñamos, *Competencias digitales en el aula: Estrategias y modelos de implementación en el aula de idiomas* de Olga Juan-Lázaro y Leyre Alejandre Biel, editado por enClave-ELE y UDIMA, no solo da respuesta a estas interrogantes, sino que plantea una nueva serie de preguntas que hacen reflexionar al lector y le invitan a compartir sus respuestas en foros digitales a lo largo de todo el libro. Estas preguntas se basan en las competencias identificadas para los ciudadanos del siglo XXI, en cuyas habilidades y conocimientos los profesores debemos formarnos para facilitar que los estudiantes las desarrollen. Para responderlas, las autoras siguen el *Marco Común de Competencia Digital Docente* (INTEF, 2017) como hilo conductor de este libro, en el que confluyen el *Marco de Competencia Digital Ciudadana* (European Commission, 2017) y el *Marco de Competencia Digital de los Educadores* (Redecker, 2017).

En el capítulo I, “Contexto de la sociedad tecnológica: TRIC, TAC y TEP”, las autoras, citando al filósofo polaco Zygmunt Bauman, definen a nuestra sociedad tecnológica como una sociedad líquida, “en la que la velocidad de los cambios requiere una nueva visión que ni siquiera pasa por la “adaptación al cambio”, sino que va más allá, porque hay que aprender a interiorizar que vivimos inmersos en la novedad tecnológica, la innovación y lo ubicuo como parte inherente de nuestra vida” (pág. 15). En este capítulo se establece el marco conceptual y se enumeran las competencias clave que debemos desarrollar no solo nosotros mismos como profesores, sino también inculcar en nuestros estudiantes para guiarlos en su camino hacia la competencia transmedia. Se establece también la siguiente premisa: el aprendizaje va a ser a lo largo de toda la vida, ya sea a través de la formación formal, informal o de nuevos formatos tales como los MOOC (*Massive Online Open courses*), el microaprendizaje y las credenciales digitales. Por último, se incluye también el papel que desempeñan las organizaciones educativas para lograr la deseada competencia digital.

El capítulo 2, “El cambio metodológico como clave de la transformación digital en el aula” nos ayuda a evitar esa sensación de “sobrecarga informativa” que todos los docentes hemos experimentado recientemente al vernos desbordados por la cantidad de herramientas y propuestas que se nos ofrecen para avanzar y desplegar nuestra competencia digital. Tenemos que saber distinguir entre las que nos pueden ser útiles y las que pueden llegar a ser ineficaces. Para ello, las autoras se basan en distintas ediciones de los informes internacionales *Horizon Report* que “nos ofrecen un pronóstico sobre la adopción de las tecnologías en educación, así como las dificultades y los retos que se presentan” (pág. 40). En este capítulo, se describen algunos enfoques pedagógicos emergentes, tales como el aprendizaje móvil, la clase al revés o flipped classroom, se nos brindan ejemplos de cómo podemos integrar la tecnología en el aula y se describen los conocimientos, capacidades y actitudes que debemos desarrollar para alcanzar la competencia digital docente. Las autoras hacen referencia a un proyecto llevado a cabo por Apple y varias instituciones educativas “en el que se estimó de tres a cinco años el tiempo requerido para que un profesor evolucione de una etapa formativa a una praxis didáctica basada en la innovación digital” (pág. 59). A continuación, se reproduce el decálogo para la experimentación con tecnología en el aula, una de las múltiples herramientas que las autoras ponen a disposición del profesor para responder a preguntas que los docentes han formulado en seminarios y talleres de formación.



Figura 2. Capítulo 2. Decálogo para la experimentación con tecnología en el aula, pág. 60.

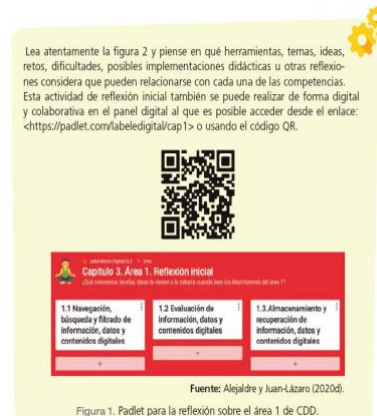


Figura 3. Capítulo 3. Propuesta de actividad para el lector de la obra y para el profesor en el aula. Se propone en Padlet y se anima a la participación escaneando el código QR o tecleando la dirección web, pág. 69.

Los capítulos 3-7 siguen la misma estructura interna, lo que permite que el lector los pueda leer de manera secuenciada o, si lo prefiere, los lea de manera independiente y según sus propios intereses o necesidades. En cada uno de ellos se describe un área de competencia digital específica, se incluyen los descriptores pertinentes en una aproximación holística y con rúbricas analíticas, invitando al lector a compartir sus respuestas en foros virtuales a los que se puede acceder fácilmente a través de los códigos QR que se incluyen en cada capítulo, y se ofrecen materiales y actividades para nuestra actividad docente.

El capítulo 3, “Navegando en búsqueda de input válido”, cubre el área 1: Información y alfabetización informacional y contesta a estas tres preguntas: “¿Hemos recibido una formación específica para usar de forma efectiva estas herramientas [digitales]?, ¿somos realmente capaces de encontrar la información que necesitamos lo antes posible y asegurándonos de su fiabilidad y validez?, ¿somos conscientes de las múltiples utilidades de estas herramientas?” (pág. 67). Se incluyen 3 competencias relacionadas con la información, datos y contenidos digitales: Navegación, búsqueda y filtrado, Evaluación y Almacenamiento y recuperación. En la figura 3, se muestra un ejemplo de la propuesta de las autoras que podríamos calificar como “interactiva”, guiando a los lectores en la comprensión de las competencias digitales y proponiendo un ejercicio de autoevaluación, de forma individual o en grupo (con un ejemplo de dinámica en Padlet para los talleres de formación).

El capítulo 4, “Interacción en redes”, se enfoca en el área 2 de la competencia digital: Comunicación y colaboración. Las autoras afirman que “como ciudadanos del siglo XXI, elegimos en qué redes participar, a qué canales suscribirnos, qué información recibir y qué tipo de archivos compartir” (pág. 97). Esta área se compone de 6 competencias: 2.1. Interacción mediante competencias digitales, 2.2. Compartir información y contenidos digitales, 2.3. Participación ciudadana en línea, 2.4. Colaboración mediante canales digitales, 2.5. Netiqueta y 2.6. Gestión de la identidad digital. Al final de cada capítulo se proponen varias actividades para el aula y, como dicen las autoras, “fuera del aula”, como el ejemplo de la figura 4, integrando la red WhatsApp, después de haber presentado diferentes argumentos para justificar esta red.

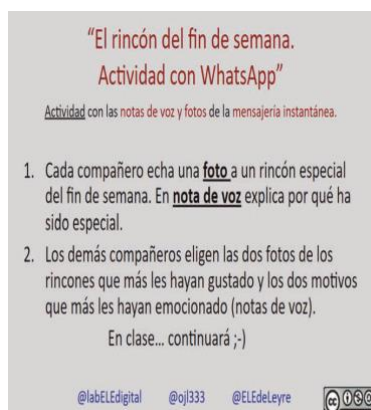


Figura 4. Capítulo 4. Propuesta de actividad para el grupo fomentando la interacción en la red WhatsApp, pág. 129-130.

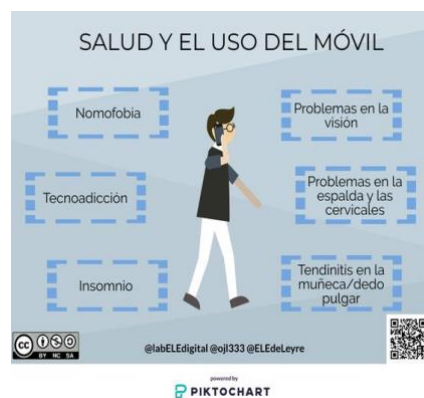


Figura 5. Capítulo 6. Propuesta de infografía para el profesor en el aula abordando la salud y el móvil, pág. 197-198.

El área 3 de la competencia digital, Creación de contenidos digitales, se desarrolla en el capítulo 5: “Productos transmedia y artefactos digitales: el estudiante como creador”. Debemos tener en cuenta que “como docentes, tenemos la responsabilidad de asegurarnos de que los estudiantes son capaces de desarrollar productos digitales con variedad de recursos, que saben integrarlos en su aprendizaje, que respetan los derechos de autor y las licencias de copyright y que

tienen unas nociones básicas de programación” (pág. 137). Para ello, debemos guiar a nuestros estudiantes en su creación de contenidos digitales y asegurarnos de que desarrollen estas competencias: 3.1.Creación, 3.2. Integración y reelaboración, 3.3. Derechos de autor y licencias, 3.4. Programación.

El capítulo 6, “Ecología digital” se centra en el área 4 de la competencia digital: Seguridad. Esta competencia “se fundamenta en la adquisición de una serie de destrezas cruciales que contribuirán a fomentar la ecología digital y, consecuentemente, el respeto hacia los elementos que integran este ecosistema, además de ayudar a proteger la seguridad de los usuarios” (pág. 172). Para sobrevivir en este ecosistema, es necesario desarrollar 4 competencias relacionadas con la protección de los dispositivos, los datos personales y la identidad digital, la salud y el entorno. Todo el capítulo se halla salpicado de infografías que sintetizan gráficamente los aspectos que integran la competencia de “seguridad” en la educación, como la de “salud y el uso del móvil”:

Sería iluso pensar que este ecosistema digital es perfecto y que no vamos a enfrentarnos a ninguna dificultad tecnológica en nuestras clases. Es por ello que el capítulo 7, “El aula y fuera del aula” cubre el área 5 de la competencia digital: “Resolución de problemas”. Como docentes, debemos tener claro cuál es nuestro objetivo cuando llevamos tecnología al aula, y la pregunta que se trata de responder en este capítulo refleja el miedo que sienten algunos profesores reacios a las innovaciones digitales: “¿qué hacemos si internet no funciona o no podemos conectar el proyector al ordenador”. Las competencias relacionadas con esta área son: 5.1 Resolución de problemas técnicos, 5.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas, 5.3. Innovación y uso de la tecnología digital de forma “creativa” y 5.4. Identificación de lagunas en la competencia digital.

El libro concluye con el capítulo 8, “Conclusiones y ámbitos de investigación.”. Las autoras indican que en su obra se incluyen documentos y marcos que son parte de su literatura de cabecera. Su extenso trabajo nos ha evitado la sobrecarga informativa a las que nos habríamos visto expuestos si hubiéramos optado por consultar directamente todos los títulos que ellas referencian y que se incluyen al final de cada capítulo. Por eso, podemos afirmar que este libro será un documento de cabecera para todos los profesores, porque presenta un panorama comprensible y descriptivo de lo que está sucediendo en la sociedad relacionado con la educación; porque facilita las herramientas para que el profesor tome conciencia de su nivel de desarrollo competencial y el camino formativo que tiene por delante; y porque los ejemplos para el aula facilitan el aterrizaje en la praxis (estas propuestas prácticas están concebidas para el aula de idiomas, área de las autoras, aunque son fácilmente extrapolables a cualquier contenido o asignatura). Su lectura es imprescindible no solo para los docentes en ejercicio, ya sea en sus primeros años o tras varios años de docencia, sino también a los futuros profesores que se están formando en un aula universitaria. Leer este libro es todo un ejercicio de análisis y reflexión docente, y una invitación a la experimentación y a la investigación.

Referencias

European Commission. Joint Research Centre (2017). *DigComp 2.1: the digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Publications Office. <https://doi.org/10.2760/38842>

INTEF (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Ministerio Educación Español.

Juan-Lázaro, O, y Alejandre Biel, L (2020). *Competencias digitales en el aula: Estrategias y modelos de implementación en la enseñanza de idiomas*. Madrid: enClave-ELE. ISBN:13-978-84-15299-51-6

Redecker, C (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Y Punie (Ed). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>