

## ENGLISH SUMMER IN THE CITY, UNA EXPERIENCIA TIC EN LAS AULAS

---

---

*Ruth Fernández Hernández, María Guijarro García y Enrique Planells Artigot*  
ESIC Idiomas Valencia

Fechas de recepción y aceptación: 12 de julio de 2011, 3 de agosto de 2011

*Resumen:* Últimamente estamos hablando cada vez más de la escuela 2.0, en todo tipo de clases y a todos los niveles de docencia, gracias a las tecnologías que han irrumpido en el aula con el fin de facilitar, agilizar y sobre todo amenizar el aprendizaje. Los organizadores del English Summer de ESIC han tenido en cuenta estos aspectos en las clases de inglés dentro del aula y con la incorporación de las TIC en el proceso de aprendizaje de la lengua han logrado fomentar el trabajo colaborativo entre los alumnos, la interacción, tomar parte activa y motivadora en su propio aprendizaje. Además, de esta forma, el aspecto lúdico de las clases presenciales de la escuela de verano ha quedado reforzado. Con el uso de las TIC, el profesor no se ve relegado a un mero puesto de emisor de un mensaje, sino que adquiere muchas más funciones dentro de la “comunidad” de los alumnos como dinamizador, motivador, colaborador, activador de conocimientos, un verdadero *community manager* de la clase.

*Palabras clave:* escuela 2.0, tecnología, English Summer de ESIC.

*Abstract:* The concept of classroom 2.0 has been progressively discussed upon, in every type of class and education level. This is due to the use of technology in classrooms aimed at improving learning, making it easier and, above all, entertaining. With all that in mind the organizers of the English Summer course at ESIC also added ICTs in the process of learning English as a foreign language. Thus, they encouraged collective work among the students, as well as interaction, and a more active, motivating role in their own learning. Added to this, the ludic aspect of face-to-face classes of the summer school



was reinforced. With the use of ICTs, teachers are not consigned to a simple role as transmitters of a message, but they are endowed with more functions within the “community” of students. Teachers are given a revitalizing, motivating role, while they also trigger knowledge. They become community managers within the classroom.

*Keywords:* classroom 2.0, technology, English Summer course at ESIC.

## 1. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) han estado presentes en las aulas de clase por más de una década. Una de las principales preocupaciones sobre el uso efectivo de las TIC en educación escolar es la preparación de los educadores en este campo, específicamente la transición que estos deben hacer del uso de ordenadores para prácticas repetitivas, hacia un enfoque más integrado con el currículo regular.

## 2. TIC EN LAS AULAS DE ESIC

Incorporar las TIC a la educación es una necesidad, hoy en día, para que los jóvenes puedan desarrollarse dentro de la nueva sociedad.

Las TIC representan oportunidades beneficiosas para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. El reto es adecuar el sistema tradicional de enseñanza a un nuevo escenario, como es el de la tecnología.

Con la incorporación de las TIC a las aulas, surge un modelo nuevo educacional cuyas características son:

- Comunicación continua entre el profesor y sus alumnos, eliminándose la barrera del espacio/tiempo.
- Adaptación de calendarios y horarios de los alumnos y los profesores, para fijar un ritmo de trabajo más personalizado.
- Interactividad entre el profesor y los alumnos.

Por otro lado, los cambios que implica son:

- Cambio en el proceso educativo. Este se prolonga a lo largo de toda la vida y las TIC favorecen la formación continua y específica.
- Cambio en los objetivos educativos. Los profesores deben preparar a los alumnos para que sepan desenvolverse en la sociedad de la información. Para ello, deberán



potenciar sus habilidades con el fin de que los alumnos aprovechen al máximo las posibilidades que las TIC les ofrecen.

- Cambios en los centros de enseñanza, adaptándolos a las nuevas necesidades e incorporando ordenadores, pizarras digitales, *tablets*, etc.
- Cambios en los contenidos didácticos para que sean interactivos, atractivos y variados.

En su primer Boletín, la Cátedra UNESCO de Gestión de la Educación Superior decía: “El nuevo entorno en que se desarrolla la educación superior una vez concluido el periodo de Universidad de masas ha hecho de la calidad de la docencia el principal elemento diferenciador. En este nuevo contexto de *accountability*<sup>1</sup> el profesorado es la piedra de toque principal de la reforma universitaria. El gran reto es adaptar su papel a una nueva realidad en donde el aprendizaje ya no se concentra exclusivamente en el aula, sino que pasa también por el acceso de las Tecnologías de la Comunicación (TIC), por el aula virtual y por la enseñanza semipresencial y a distancia”.

Cuando un docente se plantea introducir las nuevas tecnologías digitales en el aula está asumiendo nuevos retos. No es fácil, ni se logra en poco tiempo. Por ello es importante la planificación de actividades con el empleo de las TIC dentro de un modelo educativo que les dé coherencia, basado en las teorías del conocimiento pedagógico del siglo xx.

El uso de las TIC en la enseñanza ofrece un entorno más rico en contenidos y más dinámico motivando a los estudiantes. Pueden apoyar el aprendizaje de conceptos, la colaboración y el trabajo en equipo. Las TIC pueden ser utilizadas para crear situaciones de aprendizaje que estimulen a los estudiantes a desafiar su propio conocimiento y construir nuevos marcos conceptuales.

### 3. LA EXPERIENCIA DE ENGLISH SUMMER IN THE CITY

English Summer In the City ha sido una nueva experiencia para ESIC, nueva por dos motivos: el tipo de curso y por el público al que iba dirigido.

ESIC, preocupado por la calidad de la docencia y por una metodología innovadora y atendiendo a la preocupación e interés del Ministerio de Educación por educar en competencias, seleccionando ocho como básicas<sup>2</sup>, lanzó desde los departamentos académicos

<sup>1</sup> Rendición de cuentas.

<sup>2</sup> Las competencias básicas no están vinculadas a una materia determinada, sino a todas. Las competencias básicas deben adquirirse desde todas las áreas y materias. Competencias básicas: 1. Comunicación lingüísticas; 2.



de idiomas y de informática de ESIC Valencia, en julio de 2011, este proyecto educativo dirigido a alumnos con edades comprendidas entre 8 y 13 años.

El objetivo del curso era profundizar en el conocimiento de lengua inglesa combinado con el uso de tecnologías. Teniendo en cuenta las edades a las que iba dirigido el curso y que era época estival, se buscó la forma más atractiva de llamar la atención de los jóvenes con contenidos amenos e igualmente importantes desde un punto de vista del aprendizaje de las lenguas y de la tecnología de la información.

El curso coincidió con la XV edición de la Campus Party, que trataba de manera especial las TIC en las aulas. En una de sus conferencias-taller, impartida por D.<sup>a</sup> Charo Fernández, profesora de Tecnología en los Salesianos de Atocha (Madrid), se trató el tema del software libre en la educación y concretamente las herramientas gratuitas que presenta Google. Dichas aplicaciones *on-line* permiten hacer de la enseñanza algo completamente distinto y más cercano a los alumnos.

Respecto al aprendizaje de lenguas, todas las actividades iban encaminadas a una mejor aplicación de las habilidades comunicativas de los estudiantes. Por ello, se diseñó un curso en el que tanto las horas de lengua inglesa como las dedicadas a tecnologías de la información estuvieran perfectamente integradas. Esto es algo que ya se viene haciendo desde años en ESIC con la plataforma *on-line* para los cursos de Blended, que combinan clases presenciales con formación *on-line*, dirigidos a un público objetivo mayor que el que trabajó English Summer In the City, y cuya experiencia está siendo muy satisfactoria.

Se presentaron, en clase, las herramientas de software libre con el fin de que, una vez explicadas, los alumnos en casa pudieran trabajar con ellas, tanto a nivel académico como lúdico. De la misma manera, también se trabajó con herramientas de Office (Microsoft).

Para ello, los profesores de ambas áreas plantearon una metodología de clase muy interactiva y práctica, porque tal y como dice el Ministerio de Trabajo “para poder llevar a cabo una educación 2.0 es necesario integrar una metodología 2.0” (Sevillano, 2011), interactiva y participativa, donde se combinaba una parte gramatical junto con el desarrollo de una experiencia cotidiana (trabajando frases hechas, situaciones reales del día a día) y combinada con el uso de herramientas TIC, como pueden ser blogs, redes sociales, pizarra digital, creación de directorios virtuales, etc.

La actividad que enlazaba todo se tituló “Mi amigo Tommy en Valencia”, y en ella se explicaba a los alumnos que un amigo inglés venía a Valencia. De tal manera, los alumnos debían relatar su experiencia a otros amigos para que vinieran a visitar la ciudad. Las

Matemáticas; 3. Conocimiento e interacción con el mundo físico; 4. Tratamiento de la información y competencia digital; 5. Social y ciudadana; 6. Cultural y artística; 7. Aprender a aprender, y 8. Autonomía e iniciativa personal. LOE. BOE 4 de mayo.



actividades que se plantearon implicaban diversos juegos con y sin tecnología<sup>3</sup>, para un mejor aprendizaje (Minerva, 2002).

Los alumnos, a lo largo del mes que duró el curso intensivo, trabajaron en lengua inglesa sobre diferentes temas, vocabulario y situaciones con las que se puede encontrar un turista en Valencia. Todo esto lo respaldaban con material gráfico y herramientas de comunicación que aprendían en clase de tecnología, como por ejemplo: grabación de vídeo y toma de fotos con máquinas digitales, tratamiento de dichas imágenes y vídeos, grabación de voz (en inglés) con herramientas software, trabajando de forma colaborativa y compartiendo archivos a través de directorios virtuales, etc., y todo ello posteriormente lo publicaban en un blog bilingüe desarrollado por los mismos alumnos y de manera individual.

FIGURA 1

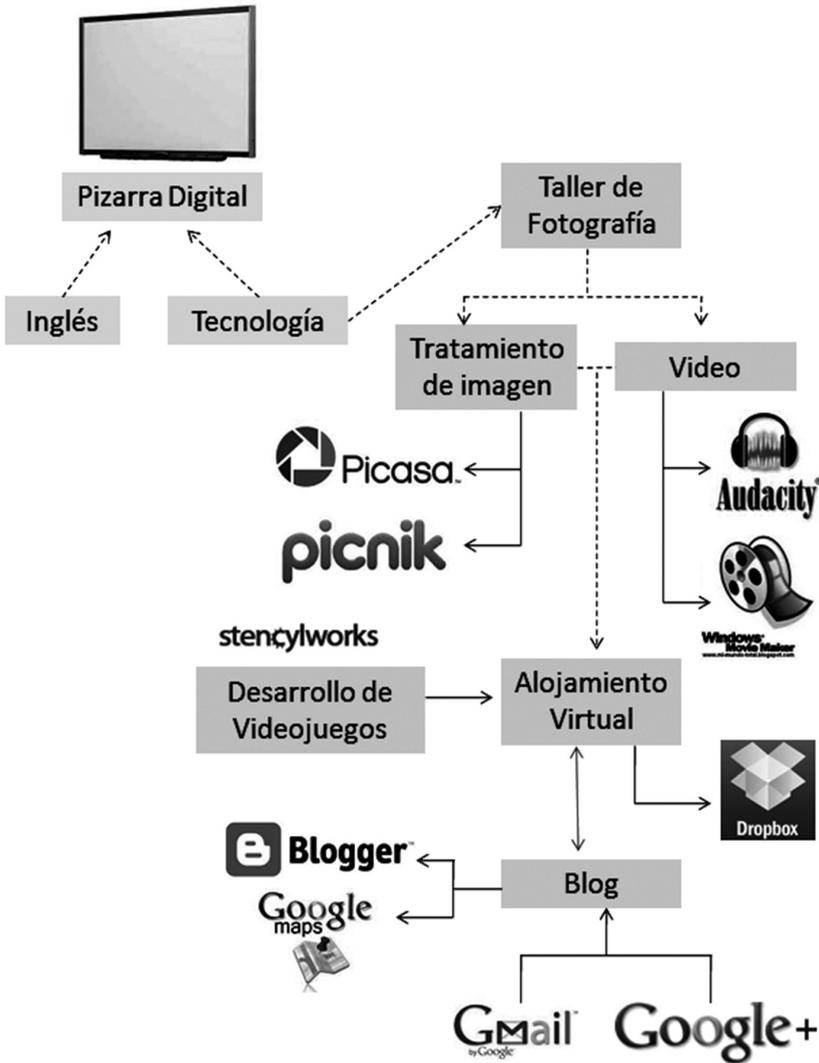
*Muestra de una de las pantallas de la parte on-line del curso de Blended (nivel B1)*

The screenshot displays the 'Esic Idiomas Online' web application. The browser's address bar shows the URL 'eseminarios.esiclearningtech.com/course/view.php?id=38'. The page header includes the Esic logo and the text 'You are logged in as Enrique Planells Artigot (Logout)'. Below the header, there is a navigation menu on the left with a tree view of course units. The main content area is titled 'BUSINESS ENGLISH Blended 3' and contains a 'Topic outline' section. The '1.2 Corporate Culture (Benchmark 2)' section is expanded, showing a list of topics and activities. The right sidebar features a Facebook advertisement, a 'Latest News' section, and a calendar for October 2011.

<sup>3</sup> El juego en el aula sirve para fortalecer los valores de honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, y propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención –debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas–, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.



FIGURA 2  
*Herramientas TIC en English Summer In the City*



Elaboración propia.



Tanto en su clase de inglés como en clase de tecnología de la información los alumnos trabajaron con la pizarra digital, cuyo uso incentivó la participación y motivación del grupo de clase, a través de actividades y contenidos digitales específicos. “The key element in this is not necessarily the number of computers in the classroom but rather how they are best used to amplify students’ own individual and collective resources” (Warschauer, 2004: 49).

A partir de la praxis habitual de cada profesor, la pizarra digital induce una notable renovación de las metodologías docentes y de los procesos de enseñanza y aprendizaje, incrementa la motivación de los estudiantes, revitaliza la autoestima profesional de los profesores y facilita el logro de aprendizajes más significativos, acordes con la sociedad actual. Todas las posibilidades que ofrece la tecnología son una herramienta beneficiosa en el desarrollo de las clases (Giavrimis, 2011).

Aprendieron a desarrollar videojuegos sencillos con una herramienta software llamada Stencylworks en su opción libre de coste (no pago)<sup>4</sup>, y resultó una experiencia principalmente motivadora al lograr aprendizaje mediante el juego. Para ellos, desarrollar un videojuego (escenas básicas) fue un reto interesante, además de introducirlos en el manejo de entornos de aplicaciones de diseño relativamente complejos.

Las imágenes realizadas, las grabaciones de voz y los vídeos los hospedaban en directorios virtuales<sup>5</sup> para poder vincularlos desde sus blogs.

Localizaron, y así lo expusieron en sus blogs, monumentos de Valencia a través de Google Maps y los contrastaron luego con imágenes que ellos mismos tomaban en las excursiones que realizaban en inglés a la ciudad de Valencia.

Los resultados que se iban obteniendo en el aula se podían consultar a través del blog y del directorio virtual. De esta forma, los padres podían ver materializado el esfuerzo y trabajo de sus hijos a la vez que hacían un seguimiento en tiempo real de las actividades realizadas en el curso.

A finales de curso, los alumnos obtuvieron una gran satisfacción con los resultados alcanzados. Algunos de ellos han seguido personalizando su blog y han convertido su aspecto inicial en otro diferente, un hecho concreto que se debe destacar, ya que, como se refleja a continuación, llegaron a tener sus primeros modestos ingresos por publicidad en el blog.

La experiencia por parte del profesorado fue también gratificante al ser la primera vez que se organizaba en ESIC un curso orientado a este rango de edades, y donde quedó de

<sup>4</sup> Como otras muchas herramientas, la opción *free* implica limitaciones, pero para iniciar al alumno a desarrollos de videojuegos era suficiente.

<sup>5</sup> En este caso concreto se utilizó la herramienta en su opción libre de coste: <[www.dropbox.com](http://www.dropbox.com)>.



manifiesto la utilidad de la tecnología de la información como metodología para estas nuevas generaciones, inmersas ya en la sociedad de la información.

FIGURA 3  
Evolución del blog de una alumna. Septiembre 2011



#### 4. CONCLUSIONES

Con English Summer In the City hemos comprobado la importancia del impacto de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje; tal y como señalaba el experto en innovación pedagógica Mariano Fernández Enguita (Sevillano, 2001), el desembarco tecnológico en las aulas es la única manera de evitar una brecha digital entre la escuela y el resto del mundo. Además, este mismo autor subrayaba la importancia del reciclaje del profesorado ante estas nuevas metodologías y herramientas, a las que no se les puede dar la espalda.

Los alumnos han aprendido diferentes manejos y habilidades de forma distendida e incorporando la utilidad de estos conocimientos en su actividad diaria.



La experiencia ha sido enriquecedora tanto para el alumno, como para los docentes, que hemos puesto en marcha en las clases la conciencia de la sociedad de la información en la que nos desenvolvemos día a día.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- BARBERÁ, E. - MAURI, T. - ONRUBIA, J. (2008) *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC. Pautas e instrumentos de análisis*. Barcelona, Graó.
- MINERVA, C. (2002) *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. [Consultado el 15 de octubre de 2011 en <[www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)>].
- CEREZO, J. M. (2006) *La blogosfera hispana: pioneros de la cultura digital*. Madrid, Fundación France Telecom España.
- GIAVRIMIS, P. - GIOSSI, S. - PASTAMATIS, A. (2011) "Teacher's attitudes towards training in ICT: a critical approach" en *Quality Assurance in Education*, 19 (3): 283-296.
- SEVILLANO, E. (2011) "La aún débil escuela 2.0". *El País Semanal*, 2 de octubre.
- WARSCHAUER, M. (2004) "Of Digital Divides and Social Multipliers: Combining Language and Technology for Human Development Information and Communication Technologies in the Teaching and Learning of Foreign Languages: State-of-the-art, Needs and Perspectives". UNESCO. [Consultado el 15 de octubre de 2011 en <<http://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214627.pdf>>].



