

EL PLE PARA LA CLASE DE ITALIANO

Paola Iasci

Escuela Oficial de Idiomas de Jesús Maestro

RESUMEN

El PLE es un recurso informal que alumnos y docentes de lenguas extranjeras pueden implementar para ampliar la calidad y cantidad de exposición al idioma objeto de estudio, expandir el aprendizaje, promover la autonomía y el *Longlife Learning*. El uso de recursos web 2.0 y herramientas digitales permite planificar, buscar las herramientas adecuadas, crear contenido y compartirlo a través del web social. Entre los resultados más destacables están una mayor socialización del grupo, la creación de una red personal de aprendizaje y la adquisición de la competencia digital.

PALABRAS CLAVE

PLE (entorno personal de aprendizaje) - PLN (red personal de aprendizaje) - ITC - web 2.0 - idiomas

ABSTRACT

The PLE is an informal resource that foreign language students and teachers can use to increase the quality and quantity of exposure to the language they are studying. Thus they can expand their learning and this further promotes independence and lifelong learning. The use of the resource web 2.0 and the digital tools allows planning, searches, provides adequate tools to create content and share these across social media networks. Among the most notable results are the greater socialisation of a group, the creation of a personal learning network and the acquisition of digital competence.

KEY WORDS

PLE (personal learning environment) – PLN (personal learning network) – TIC - Web 2.0 - foreign languages

1. ¿QUÉ ES EL PLE?

PLE es la sigla de *Personal Learning Environment*, o sea entorno personal de aprendizaje. Se compone de objetos y personas. Los objetos son principalmente recursos online, aplicaciones o servicios *web based* a través de los cuales gestionamos nuestro aprendizaje y aprendemos, pero no se trata exclusivamente de herramientas tecnológicas porque incluso un diccionario, una nutrida biblioteca o el programa de radio que escuchamos por la mañana pueden formar parte de nuestro PLE, ya que consultándolos nos disponemos a aprender y por ende enriquecemos nuestro bagaje de conocimientos.

En este caso el concepto de voluntad es fundamental, ya que si navegamos sin rumbo en la red difícilmente retendremos conceptos y actitudes. Sin embargo, si queremos profundizar en algún tema, buscar información relevante acerca de nuestro objeto de estudio o simplemente ampliar nuestros horizontes formativos, pondremos en marcha un dispositivo de búsqueda cribado, susceptible de mejorar con la ayuda de unas técnicas de búsqueda más afianzadas (pensemos en la web semántica y la posibilidad de acotar más fiablemente nuestro campo de interés) o de unas estrategias de almacenamiento que van más allá de las ya obsoletas barras de marcadores y favoritos del ordenador de mesa. La clave está en cómo manejar las estrategias, procedimientos y actitudes que aplicamos diariamente para satisfacer nuestro apetito de conocimiento nuevo y para aprender a aprender.

El PLE lo forman también personas, y si queremos visualizar mejor la idea podemos recurrir al viejo dúo libro-profesor: es tan importante el método como el instructor que te ayuda a interpretar y asimilar su contenido. Si, en calidad de aprendices del siglo XXI, aprendemos gracias a la mediación de la máquina (entiéndase cualquier soporte electrónico al uso: tablet, notebook, móvil, ordenador, etc.), no menos importantes son las relaciones fructíferas que establecemos con los otros usuarios.

Las personas, en este caso, son las que pertenecen a nuestra red personal de aprendizaje (PLN) y que de una manera u otra nos enseñan algo, personas con quienes colaboramos e interactuamos eficazmente: un compañero de trabajo, un profesor, nuestro par, etc.

Todavía no está claro si nació antes el huevo (PLE) o la gallina (PLN), pero entre los estudiosos de este nuevo modelo de aprendizaje conectado hay quien prima la existencia de una PLN sobre el PLE y quien dice lo contrario, que el entorno engloba en sí a la red personal. [1]

En conclusión, aprendemos relacionándonos con los demás. En realidad un PLE lo tenemos todos pero justo en estos tiempos en los que se han difundido las redes sociales, nos hemos cuestionado sobre la mejor manera de implementarlo, sobre cómo gestionarlo y cómo ampliar la red de interacciones y las herramientas que nos permiten filtrar y elaborar la marea de informaciones que encontramos en Internet. El gran problema que ha desatado la necesidad de plantear un PLE es la enorme cantidad de datos brutos que está a la deriva en la red: se habla de hecho, de *big data* y de *infoxicación*, o sea de intoxicación informativa. ¿Cómo podemos enfrentarnos a tal cantidad de información de todo tipo? ¿Son relevantes todos los datos con los que nos

topamos en Internet? ¿Cuáles son los más fiables? Evidentemente es imposible abarcar ni siquiera la milésima parte de la información que millones de internautas vuelcan cada segundo en la red. Para poder aprovecharla, es necesario tener unos instrumentos y unos criterios sólidos que nos permitan orientarnos mejor. Y aquí entra en juego el entorno personal de aprendizaje, que acota, define, concretiza, optimiza, conecta nuestros objetivos e intereses.

Figura 1: Symbaloo, El PLE a un clic



2. OBJETIVOS: ¿POR QUÉ UN PLE?

La necesidad de un PLE de clase surge a raíz de la nueva realidad educativa que está viviendo la escuela, de estar al día con las oportunidades disponibles y con las necesidades educativas de la sociedad actual. En *Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)* se afirma que “El objetivo de la educación en el siglo XXI no consiste simplemente en el dominio de los contenidos del conocimiento o el uso de nuevas tecnologías. Consiste también en el dominio del propio proceso de aprendizaje. La educación debería ayudar a pasar de aprendices noveles a aprendices expertos: personas que quieren aprender, que saben cómo aprender estratégicamente y que, desde un estilo propio altamente flexible y personalizado, están bien preparadas para el aprendizaje a lo largo de la vida” (CAST, 2011). Los conceptos de flexibilidad y personalización del aprendizaje subyacen a las premisas de la creación de un PLE y responden a las exigencias de hoy en día con respecto a la formación: abierta, ubicua, multimodal, conectada. De hecho, aprender a través de un PLE significa aprender en red.

El entorno personal de aprendizaje nace de un nuevo modelo educativo, el Conectivismo [2], que presupone el hecho de que se aprende socialmente, compartiendo nuestros conocimientos con los demás, mediante un ecosistema con flujos de información adaptables y participación en red.

El Conectivismo apela a la libertad de elección de la persona, que participa de su propio aprendizaje, de aquí que las interconexiones con otros usuarios

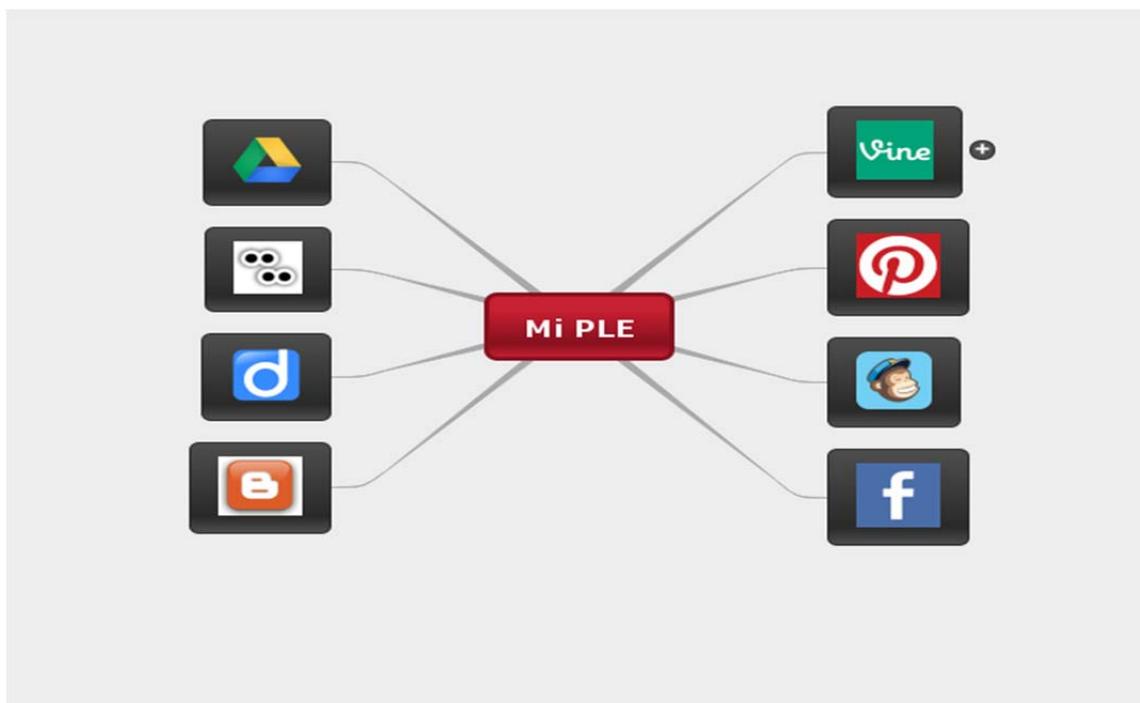
sean de vital importancia para establecer comunidades de aprendizaje, una red de personas con intereses afines. La participación activa y la implicación son otros factores que permiten al usuario sacar el mejor partido al ecosistema del conocimiento que se crea en red.

Reka Albert y Albert-László Barabási (2002) afirman que “Las tendencias e ideas se propagan en la red social, cuyos nodos son seres humanos y cuyas aristas representan diversas relaciones sociales”. Los conceptos de nodos y aristas adquieren efectivamente una importancia estratégica por lo que concierne a la PLN o Red personal de aprendizaje: son los núcleos del intercambio y la interconexión, los sujetos que enlazan, construyen y comparten conocimiento, enriqueciéndolo y dotándolo de nuevo sentido.

Nuestros objetivos son, fundamentalmente, combinar la enseñanza presencial con la nueva realidad de *informal learning*, o en otras palabras, el aprendizaje informal creado y gestionado autónomamente por el aprendiz a través del uso de dispositivos móviles. En el caso del aprendizaje/enseñanza de un idioma extranjero esta perspectiva es incluso más válida porque si pensamos en la dualidad intrínseca entre aprendizaje estructurado y adquisición espontánea, el *informal learning* forma parte decididamente de esta segunda estrategia, que como sabemos, es más significativa, eficaz y duradera con respecto a la primera. En nuestro caso hablaremos sobre todo del PLE de clase porque nos interesa que el alumno desarrolle un PLE propio, se convierta en estudiante autónomo y continúe formándose por su cuenta incluso después de la experiencia de estudio en la escuela, como está previsto en el proyecto europeo de *Longlife Learning*.

Usar un PLE nos permite expandir la experiencia de aprendizaje. A día de hoy no tiene sentido estudiar un idioma extranjero durante 5 horas a la semana y olvidarse del asunto el resto del tiempo. El objetivo es seguir practicando y aprendiendo incluso fuera del aula. De esta manera, se pueden ampliar el tiempo y la calidad de la exposición a la lengua gracias a las posibilidades que nos brinda la web. Además, se promueven la cooperación y la colaboración activas gracias a la red personal de aprendizaje que aprenderemos a gestionar con fines didácticos. Por último, se potencia y completa la alfabetización digital del alumno, una competencia transversal cada vez más solicitada tanto en el ámbito formativo como laboral. Además de los objetivos principales, puntualizaremos, a continuación, los objetivos específicos: promover una mayor participación en las actividades de grupo (ya que la dimensión colectiva favorece la socialización del grupo clase), potenciar la motivación a aprender (gracias a la dimensión lúdica de algunas actividades) y proporcionar una mejor atención a los distintos estilos de aprendizaje y las inteligencias múltiples (visual-espacial, verbal, musical, interpersonal, etc.).

Figura 2: Mapa conceptual de un PLE esquemático hecho con Mindomo.



3. CONTENIDOS: ¿CÓMO CONSTRUIR UN PLE?

Para poder idear un PLE y proponerlo en el aula se necesita una buena conexión a Internet y un aula de autoaprendizaje con ordenadores o dispositivos móviles (tabletas). Otro prerequisite indispensable es un grado medio de competencia digital tanto del profesor como de los alumnos. Naturalmente, sería conveniente que el profesor tuviera su propio PLE para sucesivamente poder proponer uno “ad hoc” a sus alumnos.

La construcción de un PLE es un proceso lento, pero se puede empezar con la creación de una identidad digital. En el caso de estudiantes adultos que no son nativos digitales –y esta es la realidad de la mayoría de las clases de italiano en las Escuelas Oficiales de Idiomas de la Comunidad de Madrid– es aconsejable optar por la creación de una identidad colectiva, abriendo una cuenta *Gmail*, con una única contraseña válida para todos los demás servicios a los que se recurra (blog, marcadores sociales, Google drive, recursos para la curación de contenido, redes sociales, etc.). Una aplicación educativa que guarda en la nube todos nuestros enlaces y recursos para que estén disponibles a un clic y desde cualquier ordenador es *Symbaloo*. Cada alumno puede dividir los recursos en categorías, crear su propio *webmix* personalizado (un escritorio con iconos como el de la figura nº 1) y configurarlo como página de inicio en su PC. Los *webmix* se pueden hacer públicos y así acceder a todos los *webmix* que otros alumnos o docentes han creado. El PLE se suele representar visual e intuitivamente, bien a través de un *webmix* de [Symbaloo](#) (en alternativa [Netvibes](#) provee un escritorio con *widgets* personalizados), bien mediante un mapa conceptual (véase la figura nº 2).

Pero veamos más detalladamente cuál es el procedimiento para un correcto uso del PLE en clase:

- a) Planificación: definir necesidades y objetivos. Una vez que esté creada la identidad digital y los alumnos tengan conocimiento del usuario y de la clave de la cuenta común se procede a la fase de planificación. Lo ideal es que ellos mismos intervengan, sopesando sus necesidades y aportando sus motivaciones, pero si queremos adelantarnos podemos sacar conclusiones a partir de un test de diagnóstico administrado a principio de curso. ¿Nuestros alumnos necesitan practicar más la interacción y producción escrita? ¿Quieren mejorar la comprensión oral? ¿Tienen dificultades a la hora de encontrar un tándem? Teniendo presentes estos y otros factores (tiempos, medios y recursos a disposición) podemos establecer los objetivos a alcanzar y hacer un planning.

- b) Buscar fuentes fiables y relevantes. Este punto, que sería fundamental para cualquier alumno que no estudie un idioma extranjero, se puede matizar en el caso que nos concierne. Al tratarse de uso de la lengua, cualquier página web en italiano podría valer según qué propósitos, pero evidentemente, si nuestro objetivo es el de proporcionar a los alumnos un instrumento fiable con el que solventar dudas gramaticales, lo mejor es seleccionar páginas web cuya fuente esté avalada por criterios de objetividad, fiabilidad y seguridad (véase la web de la enciclopedia *Treccani* o del diccionario *Garzanti*). En pos de mejorar la gestión de los recursos disponibles, los enlaces de interés se pueden almacenar y etiquetar para agilizar su posterior recuperación con la ayuda de los marcadores sociales. Para catalogar y organizar aconsejamos abrir una cuenta en [Diigo](#) o [Delicious](#), en cuyos entornos es posible crear listas y compartirlas con nuestros seguidores. Para seleccionar, organizar y archivar imágenes y videos se pueden usar indiferentemente [Flickr](#), [Pinterest](#) o [Padlet](#), con los cuales se construyen y se comparten tableros virtuales.

- c) Aprender a usar herramientas y servicios *web based*.- Uno de los objetivos específicos que se persigue con la utilización de un entorno personal de aprendizaje es el de fomentar la adquisición de la competencia digital. Podemos empezar abriendo un blog de clase y animando a los estudiantes a publicar en él. Aunque uno de los objetivos principales sea la socialización (leyendo los posts y comentándolos un blog adquiere una dimensión colectiva y participativa), no es menos importante ayudar a los alumnos a familiarizarse con recursos *online* que necesitan una mayor competencia de uso. En efecto, en un blog se pueden incrustar desde artefactos digitales, podcasts, archivos de audio o líneas del tiempo. Asimilar y aprender a manejar las herramientas para un determinado fin específico – usar las líneas del tiempo interactivas como *Dipity* para crear biografías de personajes famosos – se puede transformar en una actividad en la que se persigue un uso vehicular de la lengua. Asimismo, el profesor puede aprovechar para crear tutoriales ad hoc en la lengua *target* y difundirlos entre los alumnos o pedirles que los confeccionen ellos mismos. [4]

- d) Experimentar con los recursos que se adapten mejor a nuestras necesidades.- Muy a menudo nos surgen dudas con respecto a la web 2.0: ¿Cómo elegir el recurso digital adecuado? Existen miles de recursos, aplicaciones, applet, ideados expresamente para educación, pero podemos adaptar a nuestras necesidades cualquier herramienta, aunque en principio esté pensada para el marketing, basta con saber aprovechar su potencial para nuestras necesidades formativas. Naturalmente, sería mejor si existiera la versión educacional del recurso (como en el caso de *Glogster EDU*, que permite abrir una cuenta de clase para hacer posters virtuales). Aún mejor si el recurso en cuestión es *user friendly*, o sea simplificado, y más aún si es gratuito y no hay que registrarse [3]. Lo más importante es que tenga que servir al objetivo y, cómo no, el profesor debería conocer a fondo sus funcionalidades. Si el fin es curar contenido, por ejemplo, podríamos usar cualquier recurso para generar newsletters.
- e) Usar las herramientas para crear colaborativamente actividades de aprendizaje.- Dejar huellas en la red, publicar para compartir y comunicar para socializar son los objetivos que tendría que tener presente cualquier formador que quiera fomentar la competencia comunicativa en red de sus estudiantes. Un ejemplo concreto de cómo usar una herramienta de manera colaborativa es lo que hicimos con nuestro grupo de Intermedio 1 después del visionado de la película *La Grande Bellezza*. Con un grupo de trabajo fijamos un recorrido virtual de los lugares por los que se movía Jep Gambardella – el protagonista de la cinta de Paolo Sorrentino (2013) – en un mapa online creado con [Tripline](#). El resultado es un mapa interactivo de Roma que los alumnos realizaron después del visionado activo de la película, cuya consigna era reconocer monumentos y lugares históricos de la ciudad eterna.
- f) Crear y mantener redes horizontales.- Crear un grupo cerrado en Facebook, al principio del curso, permite gestionar la clase como si usáramos las funcionalidades de una intranet (nadie externo al grupo lee los comentarios y los post, garantizando la privacidad de las interacciones). Al mismo tiempo, los miembros del grupo pueden abrirse al mundo externo, agregándose a otros grupos y estableciendo amistad con otros estudiantes/docentes. De hecho, se puede proponer a los estudiantes que se apunten a grupos de Facebook que tengan que ver con el país cuya lengua estudian para expandir su red personal y para que interactúen con nativos o con estudiantes extranjeros de ese mismo idioma. Las ventajas de usar un servicio al que la mayoría de los estudiantes ya está suscrito son la facilidad de manejo y la rapidez de interacción (muchos alumnos poseen un móvil de última generación y se conectan a Facebook desde sus terminales). Además, la utilización de una red social horizontal permite cohesionar el grupo y favorece los intercambios entre pares.
- g) Compartir los conocimientos adquiridos.- Uno de los pilares del Conectivismo aplicado a la educación es la idea de que compartir el conocimiento es síntoma de que ese conocimiento está asimilado:

aprendemos reconociendo patrones y relaciones y qué mejor manera de estimular a nuestros alumnos que la de proponerles actividades que conlleven la publicación de material propio y el análisis del contenido publicado por compañeros. A través de la observación, las reflexiones, las confrontaciones, las síntesis y las reelaboraciones de contenido multimedia se instaura una estrategia cognoscitiva basada en las interacciones ricas. Cuanta más interacción existe, tanta más lengua se usa.

Un ejemplo de aplicación didáctica es el boletín de las actividades culturales que nuestros alumnos han confeccionado el pasado curso escolar. El objetivo era el de curar contenido relevante para la clase, informándose previamente de las actividades culturales en Madrid que tuvieran relación con Italia. Con la ayuda de *Mailchimp* (una aplicación gratuita – sólo hasta los 2000 suscriptores – para crear *newsletters*) a turno y semanalmente, los alumnos confeccionaban el boletín y lo enviaban a la lista de correos de la clase. A los alumnos se les daban todas las indicaciones necesarias acerca de dónde ir a buscar la información relevante (en las webs de los museos, en la página del *Comites* y del Instituto Italiano di Cultura, en los blogs, etc.), cómo seleccionarla, crear el boletín y gestionar los envíos. La curación de contenido, o *content curation*, se convierte así en una actividad que permite involucrar al alumno en su propio proceso de aprendizaje.

- h) Publicar en el web.- La acción de publicar es la última etapa de un largo proceso que implica buscar, seleccionar y filtrar contenido primero, para reelaborarlo después creando contenido nuevo y personalizado. La publicación/difusión del material en varios soportes permite distribuirlo y someterlo a los comentarios de los lectores, que con su *feedback* harán que se cierre el círculo de la cocreación. Por lo general, aconsejamos abrir un blog de aula para compartir informaciones y publicar contenido usando las plataformas más comunes como *Blogger* o *Wordpress*, sin embargo, la creación de una wiki es una opción igualmente viable. El blog, por ejemplo, es un contenedor online fácil de usar si queremos dejar comentarios escritos, compartir informaciones y postear novedades, sin embargo puede convertirse en un recurso más complejo en el caso de querer grabar intervenciones orales [5] o embeber artefactos digitales. Publicar significa dejar huellas en la red: desde una reseña de una película en mymovies.it a un comentario en un foro, son pequeños gestos que implican conocer y aplicar estrategias y competencias comunicativas.

4. METODOLOGÍA: USAR EL PLE PARA FILTRAR, COMPARTIR, CREAR, APRENDER, PARTICIPAR, PUBLICAR.

La comunicación está en la base de cualquier PLE: se aprende creando y compartiendo con los demás información que requiere no solo la comprensión de procesos dinámicos sino también de relaciones y procedimientos. Con la ayuda del profesor, los alumnos buscan en la web las informaciones y los datos que les permiten adquirir una mayor competencia y conocimiento del idioma. Se les guía para filtrar las informaciones y asegurarse de la relevancia de las

fuentes consultadas. En base a sus necesidades comunicativas, experimentan con una serie de recursos, herramientas y servicios en línea que satisfagan sus necesidades y les permitan adquirir estrategias, técnicas y actitudes para buscar y gestionar la información, en definitiva comprender, evaluar, sintetizar y transformar la información en conocimiento utilizable. Después de la fase de organización y planificación, se pasa a la fase creativa, que podría prever por ejemplo, la creación de artefactos digitales (presentaciones, mapas conceptuales, videos, infografías) gracias a los cuales pueden practicar las destrezas comunicativas, es decir la comprensión, producción e interacción oral y escrita. El uso de la lengua y la creación colaborativa propician el aprendizaje, potenciado a su vez por el hecho de compartir y publicar en la web. La metodología aplicada es activa y participativa, orientada al trabajo cooperativo, basada en la asignación de tareas con un fundamento abierto o centrada en el *problem solving*. Estos tipos de metodologías favorecen la investigación y el descubrimiento, amén de la creación de significados propios a través de la reelaboración de significados ajenos.

El proyecto “El PLE para la clase de italiano” se llevó a cabo en el aula de ordenadores del centro (Escuela Oficial de Idiomas de Jesús Maestro, Madrid) aprovechando los viernes lectivos para llevar a cabo las fases preliminares, aprender a manejar las herramientas digitales y las secuencias de trabajo colaborativo. Sin embargo, la gran mayoría de las actividades (confeccionar el boletín, curar contenidos en los muros virtuales, publicar en el blog) se desarrollaban en casa, según los tiempos y disponibilidades indicados por los mismos alumnos.

5. ¿CÓMO SE EVALÚA UN APRENDIZAJE INFORMAL?

En un contexto formal como el que nos atañe, que prevé evaluaciones de progreso, de aprovechamiento y de certificado, no es tarea fácil buscarle un hueco a las propuestas de formación más libres e informales. Lo que nos parece lógico, a la luz de los resultados obtenidos (y en el blog de clase hemos dejado constancia de ello) es que se evalúen no solo las competencias adquiridas sino también el proceso, primando las habilidades, las actitudes, los valores y los conocimientos sobre el producto. Otros factores que se pueden tener en cuenta a la hora de evaluar el PLE de nuestros alumnos son la participación, la colaboración, la motivación y la creatividad demostrada en la creación de artefactos digitales. No obstante, se pueden prever actividades de corrección y de *feedback* si fuera requerido por los estudiantes y si el profesor lo estimara oportuno. Asimismo, aconsejamos promover la evaluación entre pares, la coevaluación y la autoevaluación. A raíz de un cuestionario online suministrado a nuestros alumnos se desprende por ejemplo que la mayoría de ellos se considera un usuario digital con unas competencias medias. [6]

6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Los resultados que el uso del PLE en el aula pretende conseguir son una mayor socialización y participación del grupo, una dimensión colectiva del

aprendizaje, la creación de una red horizontal que fomente la interacción entre pares, la creación colaborativa de contenidos, una mayor competencia digital del alumnado y por último, pero no menos importante, un ambiente lúdico dentro y fuera de la clase y la posibilidad de prestar una mejor atención a los distintos estilos de aprendizaje. Finalmente, no tenemos que olvidar que el PLE de nuestros alumnos es una herramienta personal, y es el profesor quien provee de suficientes informaciones y recursos a sus alumnos para que puedan elegir los recursos que mejor se adapten a sus estilos de aprendizaje. EL PLE crece y cambia con nuestros alumnos y se adapta a los cursos y ciclos de estudios a los que asistirán. Es una herramienta que los acompañará durante su vida activa y dado que nunca se acaba de aprender, les será siempre de mucha utilidad.

La tarea de un buen formador es “Crear, administrar y fomentar una ecología de aprendizaje conformada por redes que permita que los aprendices mejoren con rapidez y eficacia con respecto al aprendizaje que tienen” (Siemens, 2010).

Ha llegado el momento de tener que reflexionar sobre el proceso de aprendizaje/enseñanza que hemos activado implementando el PLE de clase para mejorarlo y sacar conclusiones interesantes en pos de próximas experimentaciones. Un ejemplo de ello es la actividad fallida de las listas en el marcador social *Diigo*. A raíz del proyecto de gestión del boletín cultural se pidió a los alumnos que etiquetaran y publicaran los enlaces a páginas web que ofertaban actividades culturales subdividiéndolas por argumentos (arte, comida, espectáculos, etc.) pero los resultados fueron nulos. ¿Dónde hemos fallado? Después de reflexionar sobre ello hemos llegado a la conclusión que resulta fundamental escoger el momento adecuado e integrar los recursos en una actividad significativa (lo cual sí se hizo, ya que la idea de crear un banco de enlaces en *Diigo* para consultas tenía respuesta en la necesidad de estar al día para cubrir el contenido del boletín). El problema surgió porque falló la temporalización: si se propone algo en la fase equivocada (mucho antes o después) la actividad ya no tiene sentido y el interés se pierde.

Otro instrumento que hemos aprovechado para llevar a cabo la fase de reflexión a posteriori es un cuestionario online sobre la utilidad de las TIC para el aprendizaje del italiano creado con *Google docs* y que nos ha permitido analizar los resultados. El cuestionario ha sido administrado online a los alumnos implicados (con un porcentaje de respuesta del 39%) y de él se desprende que durante las actividades hubo un bajo porcentaje de colaboración y poco tiempo disponible. Finalmente, es muy sintomático que a raíz de un comentario en el grupo de Facebook, se notara la tendencia a vivir las propuestas del profesor bajo los síntomas de la intoxicación (uno de los alumnos, por ejemplo, consideraba que los *input* digitales eran demasiados).

Notas

- [1] Para Joyce Seitzinger el PLE es solo una parte del PLN, Juan José de Haro afirma que el PLN es un subconjunto de los PLE y para Sue Waters son equivalentes.
- [2] George Siemens y Stephen Downes son los principales representantes de esta teoría pedagógica que explica y fundamenta cómo las nuevas tecnologías condicionan la forma en que se producen los aprendizajes.
- [3] Existe una web que ha recopilado todas las aplicaciones libres que no necesitan registro [http://kioskdechuches20.wordpress.com./](http://kioskdechuches20.wordpress.com/)
- [4] [Movenote](#) o [Wink](#) pueden ser una buena opción para crear tutoriales sencillos.
- [5] Con [Speakpipe](#), que permite practicar la producción oral online.
- [6] [Cuestionario sobre la utilidad de las TIC para el aprendizaje del italiano](#)

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEBGRAFÍA

- Álvarez, David <<http://e-aprendizaje.es/2013/03/01/ple-y-aprendizaje-permanente/>> (06/08/2014)
- Álvarez, David <<http://tallerple.wordpress.com/1-ple/>> (06/08/2014)
- Barabási, A. L. (2002). *Linked: The New Science of Networks*. Cambridge, MA: Perseus Publishing.
- CAST (2011). Universal Design for Learning Guidelines version 2.0. Wakefield, MA: Author. Traducción al español versión 2.0. (UCM 2013). Recuperado de <<http://www.udlcenter.org/aboutudl/udlguidelines/downloads>> (06/08/2014)
- Castañeda, L. y Adell, J. (Eds.). (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil.
- Clarenc, Claudio <http://www.humanodigital.com.ar/entornos-personales-de-aprendizaje-ple/#.T3tcCdn0Q_7> (06/08/2014)
- De Haro, Juan José <<http://jideharo.blogspot.com.es/2009/07/ple-pln-actualizacion.html>> (06/08/2014)
- Leal, Diego <<http://www.diegoleal.org/social/blog/blogs/index.php/2009/04/15/ambientes-personales-de-aprendizaje?blog=2>> (06/08/2014)
- Reig, Dolors, <<http://www.dreig.eu/caparazon/2012/01/19/taller-pln/>> (06/08/2014)
- Siemens (2010) Conociendo el conocimiento
<<http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Pj41TomgKXYC&oi=fnd&pg=PR5&dq=siemens&ots=WtkLMuxSkJ&sig=7yKz1wfgHvKEQnq3bm7MiR64vg#v=onepage&q=siemens&f=false>>
