

### La clase de Lengua Castellana y Literatura en el Aula de Nuevas Tecnologías

El profesor de Lengua introduce la llave maestra en la cerradura del aula, que, como de costumbre, se muestra perezosa. Cuando por fin la puerta se abre, una turba de adolescentes de 15 años le aparta a empujones y corre a ocupar los "puestos", que ahora así es como se llaman los pupitres de toda la vida. El profesor de Lengua abre un panel de mandos, pulsa varios interruptores y, mientras los muchachos aún vociferan algo sobre un no se sabe qué del cable de un ratón, enciende el ordenador principal e introduce su clave de usuario. El maestro pide entonces a los alumnos que enciendan sus ordenadores, porque van a navegar por Internet para buscar información sobre las vanguardias, desde las pictóricas a las literarias. Sin embargo, ya ha surgido el primer contratiempo: cuatro de los 15 ordenadores no funcionan y se hace necesario que el profesor de Lengua reorganice a sus pupilos en grupos de tres por equipo informático.

U

Una vez que ha proporcionado instrucciones detalladas, el profesor de Lengua observa cómo los chicos trabajan; pero pronto cae en la cuenta de que uno de los grupos manifiesta una extraña inactividad. "No somos capaces de encontrar la página *web* que nos dices", le informa una de las chicas con bastante desparpajo. Solucionado el problema, en el otro extremo de la clase brota un nuevo murmullo. "Esto se ha *colgao*...", afirma una voz adolescente que aún conserva cierto timbre infantil. Entre idas y venidas, la clase se consume y la sirena de cambio de aula sorprende a todos sin a penas haber completado la primera actividad de la hoja de ejercicios. Mientras cierra la puerta del aula, puede observarse cómo el profesor de Lengua contempla con melancólica mirada la vieja pizarra verde que cuelga de la pared.

¿Será ésta la escena que habremos de vivir cada mañana en las nuevas aulas informatizadas de Extremadura? El propósito de esta comunicación de experiencias es contribuir a evitarlo. En este sentido, propongo —sin pretensión de originalidad, pues es más que probable que a otros compañeros se les hayan ocurrido ideas similares—, una serie de materiales y sencillas propuestas de unidades didácticas que, después, cada profesor puede aplicar como crea conveniente en su aula. Por tal motivo, únicamente son mostradas como simples esbozos que intento ilustrar con imágenes de materiales para el aula, creados por los alumnos o por el profesor. Creo que éste es también un buen espacio para realizar una reflexión teórica sobre el impacto que van a producir las nuevas aulas con un orde-

nador por cada dos alumnos respecto a la organización de la clase de Lengua, al papel del profesor, a la evaluación o a las posibles dificultades que encontraremos.

En cualquier caso, está en manos de los docentes que la paz en las aulas no se vea amenazada por el tiburón informático, tal y como le sucede al profesor de Lengua del que hablábamos anteriormente. Sin embargo, sólo lo conseguiremos si hacemos un uso racional y planificado de estos instrumentos que hoy se ponen a nuestra disposición, si se produce la cooperación del resto de la comunidad escolar y, por supuesto, la implicación de la administración educativa, que no puede limitarse a botar el barco y no navegar en él, ni considerar al ordenador la panacea escolar.

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA (ALGUNAS PREGUNTAS PARA EMPEZAR)

• ¿Cuál es el papel del profesor y cómo debe organizar la clase?

Sin lugar a dudas, la disposición de los pupitres por parejas y la presencia de los ordenadores en estas aulas pueden condicionar el modelo de aprendizaje. En mi opinión, sólo es posible poner en marcha los ordenadores para practicar un modelo de aprendizaje por descubrimiento, que implique un trabajo colectivo y la organización de contenidos por el alumno. En este tipo de proceso, el profesor:

- Organiza el trabajo.
- Plantea ideas y da ejemplos.
- Presenta material.
- Vigila el proceso y evalúa el producto.

Como es lógico, únicamente deseamos trabajar de este modo en determinadas ocasiones, en momentos puntuales y con determinados grupos. Para un primer ciclo o tercero de ESO, la Red nos ofrece sobre todo actividades de carácter lúdico que de vez en cuando pueden ser utilizadas en clase. Asimismo, y como detallaremos más adelante, también podemos animar la realización de dictados. En lo que respecta a los cursos superiores, el ordenador y la Red posibilitan la elaboración de trabajos académicos de muy diversa índole.

• ¿Cómo evaluamos?

Los procedimientos de evaluación no tienen por qué alterarse de forma significativa, pero estos medios muestran una ventaja importante, pues nos permiten evaluar de manera más detallada el proceso de aprendizaje: desde nuestro ordenador, podemos seguir paso a paso cómo el alumno va elaborando un trabajo y realizar modificaciones. Sin embargo, como siempre, el riesgo se encuentra en el exceso de información, por lo que conviene preparar previamente

escalas de observación para cada trabajo que nos permitan centrarnos en un aspecto concreto.

• ¿Qué herramientas informáticas usamos en la clase de Lengua?

- Impress, de Openoffice, o cualquier programa de presentaciones tipo Powerpoint, para elaborar una explicación teórica con un cañón, como herramienta para realizar animaciones de actividades por parte del profesor. También puede emplearse para crear presentaciones de los alumnos. Por todo ello, se muestra como un instrumento verdaderamente útil para determinadas asignaturas.

- El procesador de textos nos resultará útil cuando estemos interesados en evaluar el proceso de creación de un trabajo por parte de un alumno. Asimismo, de vez en cuando podemos pedir que se conserven copias de los textos, para después comprobar si el borrador ha sido corregido.

- Internet en el aula. Las posibilidades que ofrece la Red son de lo más variado: herramienta de consulta a modo de enciclopedia para los profesores y banco de recursos, creación de páginas *web* por parte de los alumnos, elaboración de trabajos que incluyan información escrita dirigidos por el profesor a través del procesador de textos, obtención de imágenes y vínculos con páginas *web*. Estamos ante las llamadas actividades *web-quest*, de las que existen abundantes muestras en Internet.

- Materiales ya elaborados en CD, como los de las editoriales (Santillana o SM), las enciclopedias (Encarta) o *software* educativo (*Clic*).

### EJEMPLOS DE UNIDADES DIDÁCTICAS Y MATERIALES PARA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Las unidades didácticas y ejercicios que aquí presento a modo de muestra están indicadas para los niveles de Enseñanza Secundaria que en la mayoría de los casos indicado. Resultan adecuadas para trabajar tanto la comprensión oral como la

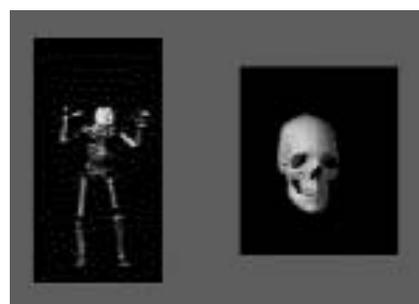


Imagen 1

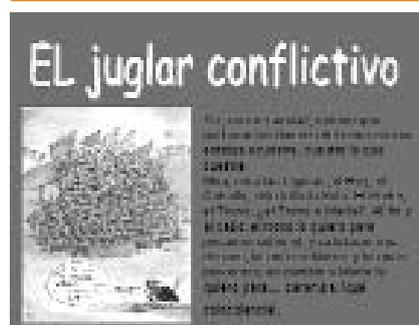


Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4

escrita, la lectura extensiva, la expresión escrita, así como las técnicas de elaboración de monografías que sintetizan información de diversas fuentes. Asimismo, todos los ejercicios sugeridos están encaminados a alcanzar diferentes objetivos de los currículos de ESO y Bachillerato, se ajustan a la

perfección a los contenidos y procedimientos establecidos, y son fácilmente evaluables desde los criterios convencionales que recoge cualquier programación de Lengua Castellana y Literatura.

- Actividades de comprensión oral, escrita y de lectura extensiva:

- Propuestas de dictado animado con una herramienta de presentación tipo Impress o Powerpoint. Consiste en escoger un texto del que tengamos un archivo de audio -por ejemplo, la canción *Huesos*, de Los Burros (imagen 1), o el recital de Les Luthiers *El juglar enamorado (imagen 2)*-, ilustrarlo con imágenes capturadas en Internet, y animar la entrada de las frases del dictado para que ésta sea gradual y los alumnos puedan escribirlo. También podemos apoyarnos en algún archivo de texto compartido, con el objeto de que los alumnos puedan autoevaluarse y realizar actividades de comprensión.

- De la literatura al cómic. Estamos ante una actividad muy idónea para que sea realizada en colaboración con el Departamento de Plástica del centro, y que sirve para llevar a cabo el control de una lectura extensiva realizada por los alumnos -por ejemplo, del libro *La espada y la rosa*, de Antonio Martínez Menchén (imagen 3)-, a través de la elaboración de un cómic y su posterior animación en viñetas sucesivas, ayudados de un escáner y de los programas Impress o Powerpoint. Todo ello nos permite solventar el problema de la secuenciación, que provoca ambigüedades o incoherencias entre el texto y la imagen cuando los alumnos elaboran una historieta ilustrada. La presentación permite: secuenciar las viñetas temporalmente, añadirles efectos sonoros, hacer aparecer los bocadillos y recuadros de texto de forma sucesiva... Tal versatilidad, obliga al alumno a reflexionar en torno al uso del tiempo. Resulta evidente que, para trabajar de este modo, es necesario haber llevado a cabo una reflexión previa en la clase de Plástica

sobre las técnicas del cómic, y en la clase de Lengua, respecto a la organización temporal del texto narrativo.

- Actividades de expresión escrita para que sean trabajadas por los alumnos:

- Carta al Consejo Escolar. Es ésta una actividad que realizamos en el marco de un taller de redacción, y en la que trabajamos la expresión escrita entendida como el proceso de creación de un texto. En ella, proponemos las siguientes tareas:

- Análisis de dos modelos de carta formal.

- Propuesta de redacción para quejarnos del perro del vecino.

- Lectura de la carta y conclusión. Hay que planificar.

- Explicación de las técnicas de planificación y las convenciones del párrafo.

- Elaboración de un nuevo texto a través del seguimiento de los pasos que a continuación se detallan:

- Esquema y puesta común.

- Estructura de texto que incluya fórmulas de saludo.

- Nuevo borrador.

- Corrección pública.

- Redacción definitiva.

- Actividad final. Redacción de una carta destinada al Consejo Escolar, con formato Word, y siguiendo todos los pasos que el alumno ha aprendido anteriormente, para después enviarla al profesor mediante un *e-mail*.

- De turismo (imagen 4). Esta unidad permite aplicar Impress o Powerpoint al aprendizaje del texto descriptivo y posibilita la elaboración de actividades interdisciplinares. He aquí un ejemplo extraído de la ficha de actividades que sería entregada a los alumnos; como con claridad puede observarse, es muy detallada y minuciosa, con el objeto de evitar que los alumnos se pierdan por los programas y utilidades informáticas:

- Imagínate que nos encargan elaborar una animación de una oficina de turismo de la zona. Vamos a elaborar una presentación en Impress para animar a visitar la comarca del Campo Arañuelo.

- Captura imágenes -de los espacios naturales, los monumentos de la zona, el mapa de la comarca y las fiestas más significativas- desde las páginas web <http://www.ieszurbaran.net/marco.htm>. y <http://www.navalmoral.org>., y guárdalas en Home-Linux después de crear una carpeta llamada 'Imágenes'.

- Redacta una breve descripción de los siguientes aspectos de cada imagen y guárdalas en Home-Linux después de crear una carpeta llamada "Textos":

- Título y enlace con las páginas web correspondientes.

- La situación de la comarca.

- Las poblaciones de interés.

- Los monumentos de la zona.

- Enclaves naturales privilegiados.

- Las fiestas populares.

- Diseña seis diapositivas con Impress. Para ello, selecciona el modelo de diapositiva, la transición que va a producirse entre cada una de ellas, el estilo y color de fuente, y color de fondo. Trata de que éste sea homogéneo en todas ellas e intenta evitar las estridencias.

- En el menú de "Diseño de diapositiva", escoge el formato que integra "Título, texto a la derecha e imagen a la izquierda". Con el objeto de ir alternando, cambia la posición del texto y de la imagen en otras diapositivas.

- Inserta en el modo "Fondo" el nombre de los componentes de tu grupo para que éste aparezca en todas las diapositivas.

- Selecciona el orden de aparición de cada objeto de la diapositiva y la animación correspondiente. No introduzcas demasiadas animaciones y procura que las imágenes aparezcan en la pantalla después del texto.

- Puesta en común de las presentaciones y comentario en clase.

### NOTAS SOBRE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- La unidad será calificada en función de:

- Las observaciones que recoja en su



cuaderno el profesor sobre el trabajo por parejas.

- La presentación elaborada con Impress, que será calificada por el profesor en función de los siguientes criterios:

- Hasta tres puntos, por la calidad de la presentación, que debe incluir distribución de imagen-texto adecuada, eficacia en las transiciones y animaciones correctamente seleccionadas.

- Hasta seis puntos, por los contenidos de los textos, que deben mostrar una correcta y equilibrada selección de los temas a tratar, precisión terminológica, claridad expositiva y capacidad de síntesis.

- Hasta dos puntos, por la correcta redacción y la ausencia de faltas de ortografía.

- Una prueba de contenidos, junto a otras unidades anteriores, que incluya preguntas sobre los contenidos mínimos de la unidad.

### **ELABORACIÓN DE TRABAJOS Y MONOGRAFÍAS CON INTERNET COMO FUENTE DE INFORMACIÓN. LAS 'WEB-QUEST'**

En este caso se trata de trabajos especialmente dirigidos por el profesor a través de la Red, con el objeto de no dejar solos a los alumnos frente a toda la información que ofrecen las páginas web. El maestro debe ayudarlos a escucharlas, orientarlos y guiarlos.

La actividad que se describe a continuación está pensada para alumnos de segundo de Bachillerato, y propone la realización de los siguientes ejercicios:

- Dalí, Lorca y Buñuel. Surrealismo y amistad en el marco del '27 (materiales para el alumno de segundo de Bachillerato, en el aula de Informática).

- Lee atentamente la documentación teórica que encontrarás en la dirección <http://www.cdlee.es.org/generaciondel27.html> y elabora un resumen con Word en el que incluyas:

- El concepto de generación aplicado al '27.

- La trayectoria conjunta del grupo.

- Los diferentes estilos y lenguajes literarios que cultivaron.

- Una sinopsis de cada autor que incluya sus obras más importantes. (Recuerda que cualquier resumen que signifique una copia de la documentación con la que trabajamos es inútil, y no será calificado por el profesor.)

- Visita la Residencia de Estudiantes (<http://www.residencia.csic.es/pres/presenta.htm>) e infórmate sobre:

- Su fundación, su historia y su propósito.

- Los alumnos que han pasado por ella.

- Captura en un documento de Word algunas de las imágenes y descríbelas con un pie de foto que las explique.

- Los visitantes ilustres.

- Comenta lo que más te ha llamado

la atención de la exposición de Luis Cernuda.

- Visionado y comentario de la película *El perro andaluz*, de Luis Buñuel.

- Lee la información que sobre Luis Buñuel aparece en la página web [http://www.indexnet.santillana.es/rCS2/actualidad/28/bunuel\\_i.html](http://www.indexnet.santillana.es/rCS2/actualidad/28/bunuel_i.html) y completa las actividades que en ella se proponen. No olvides guardar en la carpeta de "Compartidos" la página web con los ejercicios completados.

- Escoge tres cuadros de esta página relacionada con Dalí (<http://www.virtualdali.com/>) y elabora una presentación con Powerpoint en la que, con música e imágenes, se explique la trayectoria vital y artística del pintor.

- Presta atención primero al repaso que hace el profesor del funcionamiento de este programa (presentación de Impress). Recuerda que para capturar imágenes de Internet tienes que hacer "clic" con el botón derecho del ratón sobre la imagen y seleccionar "Guardar como". Archiva el documento en la carpeta "Home", de Linex. Finalmente, no olvides que para situar la imagen en la diapositiva has de utilizar la opción "Insertar imagen" desde archivo del menú "Insertar". Puedes emplear un procedimiento similar para tratar los archivos sonoros (que el profesor proporciona a través de la carpeta de "Compartidos trastero") y los hiperenlaces con páginas web, que también aparecen en el menú "Insertar".



- Elabora un resumen basado en la información de la página *web*, que incluya:

- Una breve biografía del pintor (cinco líneas).

- Una descripción de cuatro o cinco líneas de cada periodo.

- Una descripción de los tres cuadros que más te hayan llamado la atención que incluya tu opinión personal.

- Planifica la presentación de la siguiente manera:

- Crea ocho diapositivas con el formato de "Título, texto e imagen", y alterna la ubicación de éstos a derecha e izquierda. Elige un efecto para la transición de la diapositiva y aplícalo a todo el documento.

- Elige un color de fondo y uno de fuente adecuados para todo el documento.

- Inserta el título de cada diapositiva y el texto. Para ello, sigue las pautas marcadas en el resumen.

- Inserta la imagen que creas más conveniente para cada uno de los textos que has escrito.

- Incluye los efectos que consideres más oportunos para el texto. Recuerda que siempre debes secuenciar antes la entrada de la imagen que la del texto.

- Inserta el archivo de sonido de Stromberg para todo el documento.

- Observa la presentación y corrige los errores que en ella encuentres; en especial, los de formato y los ortográficos.

- Finalmente, dejad la presentación en "Compartidos" para que pueda ser visualizada por el profesor y por vuestros compañeros.

### CONCLUSIONES E IMPLICACIONES DIDÁCTICAS

Todas estas actividades, pensadas para un uso puntual de los equipos informáticos, presuponen la aplicación de una organización del aula y una metodología muy concreta. Por ello, antes de llevarlas a la práctica, hemos de tener en cuenta lo siguientes aspectos organizativos:

Para que puedan interactuar todos los estudiantes con el programa, la sesión se realizará necesariamente en el aula de Informática (resulta aconsejable contar con un ordenador para cada dos estudiantes).

Para conseguir una mejor interacción entre ellos mismos y con los programas, organizaremos a los alumnos por parejas. Por su parte, el trabajo individual estará indicado cuando un estudiante que conoce bastante bien el trabajo a realizar quiera hacerlo solo, cuando deseemos hacer una evaluación de los conocimientos de los alumnos o en aquellos casos en los que las características especiales de los mismos así lo aconsejen.

Antes de que los alumnos se desplacen al aula de Informática, conviene hacer una breve introducción del

trabajo que en ella van a realizar. Finalmente, si van a utilizar el programa por primera vez, convendrá hacer también una presentación del mismo.

Durante la sesión en el aula de Informática, podemos distinguir tres momentos:

- Actividades iniciales.

Antes de conectar el ordenador, deberán escribir su nombre en la hoja de control correspondiente. La hoja de control de cada ordenador permite conocer los alumnos que se han sentado cada día ante cada uno de los equipos. De este modo, en caso de avería se puede saber quién fue el último alumno que lo empleó.

Si es la primera vez que el alumno utiliza un programa, convendrá que el profesor, desde un ordenador que disponga de cañón de proyección, haga una presentación de las principales opciones con que cuenta el mismo y explique cómo debe utilizarse para realizar las actividades previstas. Si se dispone de un mini-manual, el maestro hará continuas referencias al mismo, con el objeto de facilitar que los estudiantes se familiaricen con él.

- Desarrollo de la sesión.

En caso de que los estudiantes sean distribuidos por parejas, conviene estimular el trabajo cooperativo. Si surgen problemas técnicos en un ordenador y ni los alumnos ni el profesor encuentran una rápida solución,



habrá que proceder a redistribuir a los estudiantes. No resulta prudente que el profesor se concentre en la solución del problema técnico y desatienda al resto de la clase.

Durante la sesión, el maestro puede pasear entre los alumnos, observar lo que hacen y atender sus consultas. Si permanece sentado a su mesa, los estudiantes dejarán de prestar atención con mayor facilidad. Incluso puede ocurrir que alguno abandone el trabajo y busque algún juego...

- Actividades finales.

Los estudiantes serán avisados cinco minutos antes del final de la sesión, con el objeto de que vayan terminando su trabajo y lo guarden en el disco. Una vez concluida la actividad, y si así está previsto, los estudiantes entregarán su trabajo, en un disquete o impreso, al profesor. Asimismo, pueden dedicarse unos minutos a comentar la sesión entre todos: "¿Ha resultado interesante? ¿Se han aprendido cosas? ¿Qué hemos aprendido?".

Además, también cabe la posibilidad de encargar trabajos comple-

mentarios para los que no sea necesario el ordenador.

- Otras posibles actividades que pueden realizarse tras la sesión.

El programa puede quedar a disposición de los estudiantes que estén interesados en llevárselo a su casa o trabajar más con él en el centro.

Cuando ya se ha trabajado con diversos programas informáticos a lo largo del curso, es posible organizar alguna sesión, en el aula de Informática, en la que cada pareja de estudiantes utilice de manera autónoma el programa que sea de su interés, para desarrollar algún trabajo o reforzar algunos temas de la asignatura.

Héctor García Romero

*IES Zurbarán (Navalmoral de la Mata)*