

Buenas prácticas para la creación de una comunidad de aprendices en el aula de español y la aplicación de la metodología de clase invertida

Paloma Fernández Sánchez^A
Columbia College,
Mario Bahena Urióstegui^B
Johnson C. Smith University

RESUMEN: En las clases de lengua puede ser un reto establecer un balance entre presentar los puntos gramaticales y dejar tiempo para la práctica en contexto de manera que la adquisición de competencia en español no se reduzca al conocimiento de reglas sino que incluya la creación de una comunidad de aprendices. Este ensayo presenta estrategias, recursos y buenas prácticas para el profesorado, alineados con la metodología *flipped classroom*. Nuestro uso dirigido de input fuera del aula y la posterior práctica de los mismos en el aula incrementó significativamente la adquisición de la lengua y su uso en contexto por parte de los estudiantes. También se contribuye a la creación de una comunidad de estudiantes más homogénea (en términos de adquisición de la lengua) en el aula.

Introducción

Este artículo se centra en la presentación de recursos y buenas prácticas didácticas que nos permiten crear e implementar materiales audiovisuales interactivos fuera del aula para posteriormente dedicar el tiempo de clase a la práctica comunicativa de los mismos. Los objetivos principales son: definir la metodología de “flipping the classroom” y sus beneficios en una clase de español como segunda lengua, además de proveer un catálogo de programas y recursos que están a disposición del profesorado para la creación y distribución de materiales didácticos a través de la red. El artículo se divide en tres secciones: (1) maneras en que de la metodología flipped classroom nos ayuda a abordar la diversidad del alumnado en el aula de español como segunda lengua y crear una comunidad de estudiantes; (2) la importancia del uso de recursos tecnológicos en la implementación de esta aproximación al aprendizaje; (3) presentación de métodos, buenas prácticas y actividades modelo que ponen en práctica los principios presentados.

^A Paloma Fernández Sánchez. Assistant Professor, Spanish. Columbia College, SC, es profesora en el departamento de lenguas y literaturas (programa de español) en Columbia College. Su investigación se centra en la literatura transnacional latina y caribeña. En el ámbito de la pedagogía del español, sus estudios se centran en el uso de las tecnologías en el aprendizaje del español como segunda lengua. Su dirección de correo electrónico es pfsanchez@columbiasc.edu

^B Mario Bahena Urióstegui. Assistant Professor, Spanish. Johnson C. Smith University, NC, es profesor de español y el director del programa de leguas en el departamento de lenguas y literatura en la universidad Johnson C. Smith en Charlotte, Carolina del norte. Su investigación se centra en la relación entre los medios de comunicación y las ideas de comunidad. En el ámbito de la pedagogía del español, se centra en el uso de la tecnología en la clase. Su dirección de correo electrónico es: mbahena@jcsu.edu

Flipped classroom o clase invertida¹ es una metodología que revierte el formato tradicional en que se emplea el tiempo en el aula con los estudiantes. En vez de que los alumnos hagan tarea en casa después de recibir instrucción impartida por el profesor en clase, la clase invertida propone que los estudiantes escuchen o vean el material didáctico por su cuenta para posteriormente ponerlo en práctica y en común en la clase. El cambio en la forma en que se presenta la información a los estudiantes, —y lo que se espera que hagan con dicha información— parte de las siguientes preguntas: ¿cuál es el mejor uso del tiempo en el aula?, ¿qué tipo de aprendizaje estamos fomentando? ¿En qué momentos del aprendizaje es más efectiva la interacción directa con el profesor?

Si bien las propuestas de la metodología de la clase invertida no son necesariamente nuevas, su implementación en múltiples niveles educativos (secundaria, estudios universitarios, ciencias y letras) —y el aumento significativo de la publicación de literatura al respecto en los últimos años— si son aspectos novedosos. Entre los muchos profesores y académicos, que están desarrollando este campo de la enseñanza, se han destacado Jonathan Bergmann y Aaron Sams, dos de los pioneros en la implementación de esta metodología en educación secundaria. Ambos decidieron cambiar sus presentaciones de información a videos cuando se dieron cuenta que sus estudiantes necesitan que el profesor esté presente para contestar preguntas, una vez que han visto y entendido el material. Además de publicar sus experiencias con la implementación de esta aproximación a la enseñanza, Bergmann y Sams han desarrollado software para grabar presentaciones de PowerPoint. Aparte de de los recursos creados por ambos, en los últimos cinco años se han establecido diversas plataformas que distribuyen y/o comparten tanto software como material didáctico.

La clase invertida y la producción de material didáctico van de la mano ya que la tecnología y las actividades interactivas de aprendizaje son dos componentes clave en este modelo de enseñanza. Algunos profesores se muestran reticentes al uso de esta aproximación a la enseñanza del español porque consideran que distorsiona, pone en duda o hace irrelevante la función del profesor en el aula; si los estudiantes pueden aprender a través de videos que están disponibles en internet, ¿para qué necesitamos un profesor? Contrario a estos temores, en nuestra experiencia, el uso adecuado de la tecnología para facilitar el material didáctico a los estudiantes no sólo no disminuye el papel del profesorado, sino que lo destaca.

Además, usado de la manera en que proponemos, contribuye a la creación de una comunidad de estudiantes de forma que se normaliza el uso de la red como parte de la enseñanza.

A continuación, vamos a tratar las ventajas que aporta la implementación de la metodología de la clase invertida tanto para estudiantes como para profesores. Finalmente, hablaremos del papel de la tecnología y presentaremos algunas sugerencias y recursos que pueden contribuir a hacer el traspaso de la plataforma tradicional a la digital.

La clase invertida y la diversidad del estudiantado

La idea de asignar material como parte de la tarea no es muy diferente a lo que ya se ha venido practicando en las clases de español como segunda lengua o lengua extranjera. En la mayoría de los casos, se espera que el estudiante haya leído la explicación gramatical en el libro, o que se haya familiarizado con el vocabulario de la lección, antes de llegar a clase. El grado en que dicha preparación ocurra depende de la dedicación del estudiante. La metodología de la clase invertida parte de esa misma premisa—el tiempo de clase será más productivo si los estudiantes acuden con una clara idea del tema que se va a tratar y ya habiendo visto la explicación del material que se va a practicar. A comparación, la clase invertida lo lleva un paso más allá. El objetivo, no es únicamente que los estudiantes lean la página del libro de texto correspondiente con el punto gramatical/cultural/de vocabulario sino que los materiales a través de los que se hace la instrucción presenten la información de manera interactiva y en contexto. De esta manera, el periodo lectivo queda reservado para llevar a cabo actividades en las que se ponen en práctica y se afianzan los conceptos previamente vistos. Con estas actividades se busca sacar conclusiones en grupo del trabajo individual realizado de manera individual en casa, y así construir conocimiento. En el caso específico del aprendizaje de una segunda lengua también se promueve el uso del lenguaje en contexto y de forma comunicativa.

Los beneficios de esta aproximación a la enseñanza del español como segunda lengua son múltiples tanto para los estudiantes como para el profesorado. Los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con el material tanto como necesiten para estar preparados para la clase, lo cual conlleva que ellos asuman desde el primer momento la responsabilidad de su aprendizaje. Al desplazar la

presentación de la información del centro del aula al tiempo fuera de la misma, el estudiante se convierte en el agente que decide cuanto tiempo va a dedicar a familiarizarse con el material didáctico. Puesto que el material didáctico está a su disposición, los estudiantes pueden recurrir a él, volver a verlo en cualquier momento, como parte de su preparación para la discusión y/o para los exámenes. Si bien esto puede constituir una ventaja, también es cierto que requiere cierta disciplina por parte del estudiante, que puede no sopesar adecuadamente la cantidad de tiempo que realmente necesita para entender lo presentado en el video. Como con todo, esto también lleva un proceso de aprendizaje, y es conveniente hacer que el estudiante sea consciente de su responsabilidad. En nuestra experiencia, tras un par de semanas, los alumnos son conscientes del tiempo que cada uno de ellos necesita y establecen su propio horario o rutina. En general, nos hemos dado cuenta que los estudiantes pasan más tiempo expuestos a los materiales didácticos.

El poner el material didáctico a disposición de los estudiantes antes de la clase también nos ha permitido abordar la pluralidad del alumnado presente en una misma aula. Siempre ha sido un reto abordar la diversidad en la facilidad de comprensión y adquisición de la lengua presente en una clase. Diversos estudios pedagógicos han demostrado que hay una relación directa entre la metodología de enseñanza, el estilo de aprendizaje del alumnado y el grado de adquisición del material (Anderson 1995). Por ello es importante incorporar en lo posible actividades que potencien las actividades de aprendices auditivos, visuales y/o kinestésicos. Sin embargo, esto requiere tiempo, y a veces resulta todo un reto diseñar actividades, que presenten puntos gramaticales y/o el uso de la lengua, que incorporen cada uno de éstos tipos de aprendizaje, y que se puedan llevar a cabo dentro de un periodo lectivo (generalmente entre cincuenta o setenta minutos). Ya que al invertir la clase aumentamos el tiempo de exposición del estudiantado al input, también conseguimos más tiempo y espacio para diversificar los estudios de aprendizaje que incorporamos.

De los tres tipos de aprendices identificados en el párrafo anterior, los que favorecen un aprendizaje kinestésico o táctil suelen ser los más desatendidos² por la dificultad que conlleva representar a cabo actividades que potencien esas capacidades en el tiempo lectivo. Sin embargo, si relegamos las actividades de presentación de información a un tiempo anterior a la hora de clase, dejamos tiempo

para que los estudiantes desarrollen proyectos (pequeños proyectos, juegos de rol, representación de breves escenas, simulaciones con realia, demostraciones, etc.) de manera más continuada en la clase. En definitiva, para facilitar la adquisición de este tipo de estudiantes creamos actividades de *show and tell* que ocupan el periodo de clase y que permiten la puesta en común, la negociación de contenido y a la larga, la adquisición de la lengua a través del uso de la misma.

De la misma manera, es poco común que todos los estudiantes tengan los mismos conocimientos previos de la lengua. Todo profesor se ha visto en la situación en la que en una clase confluyen algunos estudiantes con mayor habilidad auditiva que entienden a la primera, otros que con un par de repeticiones están listos para continuar, y estudiantes que se beneficiarían de una explicación más lenta y con mayor reiteración. Puesto que el material está a disponibilidad del estudiante las veinticuatro horas del día, éste tiene la opción de escuchar, ver y/o interactuar con el material el número de veces que sea necesario dependiendo de su nivel. Hemos notado que aun cuando los estudiantes tienen niveles dispares, se produce cierta homogeneización en cuanto al material que se está tratando en la clase. Esto hace que mayor número de estudiantes puedan participar activamente en las actividades comunicativas que se llevan a cabo en el aula.

Todas estas ventajas se suman y en última instancia contribuyen en la creación de una comunidad de aprendices en el aula (Hall 2001), lo que promueve el aprendizaje activo. Por un lado, como ya hemos mencionado, las tareas de consumo (observación, lectura, etc.) se hacen de manera individual en casa, y las tareas de producción se llevan a cabo en grupos en la clase. En segundo lugar, puesto que las actividades en clase son mayoritariamente colaborativas (en parejas, grupos pequeños, o incluso en conjunto), el aula se establece como una comunidad en la que el aprendizaje es social, compartido y transformativo tanto a nivel académico como social (Hall 2001). Algunos profesores han apuntado la impersonalidad que crea el uso de videos, ya que pueden desplazar la presencia e interacción directa con el profesor. Si bien, esto puede ocurrir, hoy en día hay muchas maneras de evitar dicha desconexión. En la siguiente sección de este artículo trataremos el tema.

Lejos de perder relevancia, el profesor se convierte en una pieza clave en la adquisición e implementación de la competencia lingüística. No queda restringido al papel de presentador de la información, sino que se erige en el facilitador y

moderador. A través de la interacción entre estudiantes y profesor, éste es responsable de crear e implementar actividades en las que no sólo se examine un punto gramatical, sino que se ponga en práctica el tejido sociocultural en el que dicha estructura se integra en el acto de comunicación. De esta manera, adquiere también la función de puente entre la parte cibernética y el contacto en el aula.

Aspectos técnicos y buenas prácticas

Implementar la metodología de la clase invertida de manera efectiva requiere una inversión considerable de tiempo, por parte del profesor (sobre todo las primeras veces que se intente). Aparte de saber manejar toda una serie de materiales y programas informáticos que van más allá del conocimiento de la lengua y su enseñanza, hay que tener en cuenta la posibilidad de que la tecnología no siempre funciona igual para todos los estudiantes. La siguiente sección de este artículo tiene como objetivo presentar varios recursos que el profesorado puede usar para crear materiales educativos en formatos digitales. También incluimos sugerencias y buenas prácticas que buscan maximizar el tiempo empleado en la preparación de los materiales y las clases y reducir las sorpresas y/o posible frustración creada por circunstancias que están más allá del control de los educadores. Esta sección de buenas prácticas está basada en nuestra experiencia como docentes en los últimos cuatro años.

La producción y el uso de material audiovisual con fines didácticos interactivos permiten implementar presentaciones (en formato videos, Power Point interactivos, etc.) donde se puede ver el material antes de la clase. En el formato de impartición de material que estamos proponiendo los videos son la herramienta más común de comunicación del contenido entre el profesorado y los estudiantes. La producción y distribución de material didáctico con (1) contenido y (2) actividades didácticas es lo que veremos en el resto de este artículo. De esta forma de interpolar al estudiantado, se puede expandir en la práctica de lo aprendido fuera del aula a través de un video interactivo cuando la clase tome lugar físicamente. El instructor que confecciona y aparece en los videos y que está en la clase se convierte en el mediador de la información, creando una presencia continua, lo cual es una de las bases en la creación de una comunidad de aprendices.

Hay una serie de cuestiones técnicas que deben tenerse en cuenta para poder obtener los resultados necesarios de producción y distribución de material

audiovisual didáctico. En nuestra experiencia es extremadamente importante que el profesor esté presente en el video (tanto visual como auditivamente) para tener el efecto de mediador e impartidor del material. La presencia del profesor en el material también contribuye a la creación de la comunidad de aprendices. Para poder producir estos videos se necesita mínimamente una computadora con conexión a internet además de tener unos alumnos con acceso a internet en casa o en la escuela. Debido a que la producción y distribución de videos requiere material informático con conexión a internet, todos aquellos que viven en sociedad con esta infraestructura podrán hacerlo. Presuponemos que la mayoría de los instructores que viven en países desarrollados tienen estos requisitos. Por eso, vamos a lo específico de la producción de videos de instrucción.

Video

Para empezar, se requiere de un lector o grabador de pantalla o parte de la pantalla para hacer videos. Estos programas permiten trasponer la interacción del instructor con el ordenador en un video que después los estudiantes podrán ver. Hoy en día, hay en el mercado programas de más de cientos de dólares, así como programas gratuitos que permiten hacer básicamente lo mismo: grabar la pantalla del ordenador. Simplemente buscando bajo los términos "Screen Recorder" o "Screen Capture" en un buscador general, y se encuentran varios programas de Windows y Mac que nos permiten convertir lo que pasa en la pantalla en un video. Camtasia Studio y Movavi son dos de estos programas. La ventaja más destacada de ambos es que los funcionan tanto con el sistema operativo de Windows, como con el de Mac. No obstante, es importante recordar que desde la versión Snow Leopard cada computadora de Apple tiene su propio grabador de pantalla integrado para hacer este tipo de videos. Para aquellos que apenas comienzan en la producción de material didáctico recomendaríamos usar el programa integrado de las computadoras de Apple u Ocam para Windows: éste último es un programa gratuito. Mientras el programa de Apple produce el video en formato interno de .mov el de Ocam produce videos formato MPEG-4, reconocido por la mayoría de aparatos que se conectan a internet.

Ya que el grabador de pantalla convierte en un archivo de video todo aquello que se muestre en la pantalla o parte de la pantalla, es una pieza central en la producción de material. El potencial del video no tiene límites. Todo lo que pueda

mostrarse en una pantalla, puede aparecer en un video, y por tanto puede aparecer en cualquier equipo moderno que se conecte a internet (teléfono inteligente, tableta, televisión inteligente, portátil, etc.). En pocas palabras, el grabador de pantalla se encarga del aspecto exclusivamente visual del video.

No obstante, el instructor es quien da vida a todo lo que pasa en la pantalla. Existen multiplicidad de videos que presentan puntos gramaticales, de vocabulario y culturales a nuestra disposición en todas y cada una de las plataformas digitales. Si bien, en ocasiones estos videos pueden ser de gran ayuda, en nuestra experiencia puede llevar más tiempo ajustar dichos videos (a lo mejor presentan el punto gramatical que nos ocupa, pero usan un vocabulario que todavía no se ha visto en clase, lo hacen a un nivel más avanzado del de la clase, o como ocurren en muchos casos, solo presenta una parte del material que uno necesita) al contexto específico de nuestra clase, que crear el video nosotros mismos. Aquí entra en juego el uso de la cámara web.

Como hemos mencionado anteriormente, la explicación del contenido del video o mediación cuando se usa video o actividades de otra persona por el instructor es esencial en esta forma de impartir clase. Nuestra meta es hacer que el uso de la tecnología no cree una separación impersonal entre la persona que imparte la clase y la persona que aprende, sino que contribuya a la creación de una comunidad de aprendices en el aula. Por eso, aunque se use uno de los muchos videos excelentes que hay en el internet sobre una cuestión gramatical, cultural o auditiva, el profesor debe estar presente. La presencia del instructor, ya sea al principio, en medio y/o al final explicando hace que, aunque el material no lo haga él, el video es del instructor. ¿Cómo hacer que la cámara con el instructor aparezca en la pantalla?

Se puede usar el programa que viene con la cámara web, pero algunos ocupan mucho espacio en la pantalla, haciéndolos imprácticos. Se necesitan programas que demuestren la cámara—en particular el instructor—sin tomar todo el espacio del video. Programas como Yawcam para Windows, entre otros, permiten tener lo capturado por la cámara web—en este caso, el instructor—al tamaño deseado, y en la parte de la pantalla que se prefiera. Así, si por un lado, se está grabando la pantalla, por una esquina se está grabando también al profesor hablando. La grabación simultánea del contenido y el profesor explicándola crea la ilusión de (1) la presencia y de (2) una unificación entre lo que hay en el video-interactivo y lo que pasa en la clase. Esto, nuevamente, contribuye a crear una

comunidad y aumentar el sentido de grupo. Esta unificación no es sólo por el contenido de la clase sino por el profesor que está presente tanto en el aula como en el video asignado como parte de la tarea/preparación en casa. Si bien es importante la presencia física (a través de la imagen) del profesor, también es esencial que se le escuche. Para ello necesitaremos un micrófono con el que grabarnos.

Audio

Ya que tenemos el contenido de nuestra lección lista y/o en formato visual, hablemos de la relevancia de tener la voz del profesor en dichos videos. Junto con el grabador de pantalla, el uso del micrófono permite que a través de los videos se explique un punto gramatical, una cuestión de cultura o asignar una tarea. Con la voz del profesor, el contenido de la pantalla—o del video—toma vida y unidad, una de los objetivos que nos pusimos al implementar una metodología como la de la clase invertida. Se puede usar el micrófono de la videocámara o de la computadora, que usualmente tiene una calidad aceptable. Pero, si la calidad es mediocre siempre se puede invertir en un micrófono de puerto USB de alta calidad, que lleva el audio del video a un nivel más profesional. Aquí el instructor debe ver su presupuesto y decidir de acuerdo con ello. No obstante, para cualquier principiante el micrófono de la computadora o cámara web sirve para comenzar hacer este tipo de actividades tecnológicas interactivas y ver cuál es la respuesta del estudiantado.

El video puede presentar todo lo que una página de texto tiene: oraciones con espacio en blanco, asociaciones, etc. No obstante, el micrófono de la computadora ayuda a crear material audio interactivo e ir más allá de lo que se puede hacer en papel. Esta es una de las singularidades y superioridad del video con audio sobre el texto escrito.

- A. Por ejemplo, en vez de asignar un tipo de ejercicio de llenar los espacios en blanco se puede hacer que el estudiante escoja los verbos auditivamente conjugados.
- B. Ya que se tiene el audio, se puede enunciar una oración completa y hacer que el estudiante escoja una de tres fotos que representa lo que se está diciendo.
- C. Se pueden hacer actividades completamente auditivas donde no haya texto o imágenes para enfatizar la discriminación auditiva. Este tipo de actividades

ayudan a superar la reticencia de los estudiantes ante el componente auditivo del aprendizaje de una lengua.

Si se quiere crear actividades exclusivamente auditivas, sin video, se puede dar de alta una cuenta en www.soundcloud.com y grabar una actividad de audio que los estudiantes pueden hacer fuera o dentro de la clase. El micrófono, con video o sin él, es un instrumento esencial en esta forma de impartir un español vivo y dinámico que supera las tradicionales actividades en papel. Además, el uso del micrófono es la primera forma de mediar lo que se presenta en una tableta, teléfono inteligente o computadora portátil. Aunque la actividad sea fuera o dentro de clase, el hecho que el instructor medie—presente y hable—permite superar lo impersonal de la tecnología. La voz complementa muy bien lo que aparece en pantalla además de ser un instrumento en sí para docenas de nuevas actividades para aprender español. Así el grabador de pantalla con audio e imagen del instructor hacen que el video sea completamente mediado y asegure que no haya una desconexión entre el estudiantado y el profesorado.

Las plataformas de distribución

El servidor es la plataforma en internet para almacenar y distribuir videos, presentaciones auditivas o audiovisuales que hayamos creado. Es conveniente que la plataforma que se elija tenga las siguientes características. Por un lado, nos permita (1) recopilar los videos para uso futuro, y además nos (2) permita incorporar estos videos en plataformas escolares (Jenzabar, Moodle, Blackboard, blog personal, etc.). Hay varias plataformas, incluyendo Amazon que, por una cuota mensual, nos permiten guardar y distribuir los materiales ya mencionados. Entre las plataformas más conocidas, y gratuitas, están Youtube, Dailymotion, Vimeo, etc. Cualquier plataforma que ofrezca la posibilidad de almacenaje y distribución vale la pena.

Por lo general, estas plataformas están escritas en código html, lo que permite que puedan ser vistas en cualquier dispositivo con pantalla y conexión a internet. Así, la distribución, sin importar el dispositivo que use el estudiante, está asegurada. Ahora sí, es importante que el instructor tenga en cuenta qué plataformas permite su institución. Por ejemplo, cuando comenzamos a usar Youtube como manera de distribuir los videos, los estudiantes comentaron que no podían ver los videos cuando estaban en el campus. Tras unas vueltas, finalmente preguntamos al

departamento de informática y nos informaron que para evitar el uso indebido o abusivo del ancho de banda para ver videos—en la mayoría de los casos no relacionados con las clases, Youtube estaba vetado durante ciertas horas. La solución, usar otra plataforma que no esté restringida.

Otra ventaja de usar una plataforma de almacenamiento y distribución de videos, es que el instructor sólo tiene que incluir el video al copiar el código que la misma plataforma de almacenaje (Youtube, Dailymotion, Vimeo, etc.) provee—para colgarlo en la plataforma institucional (Jenzabar, Moodle, Blackboard, etc). Así, el estudiante puede encontrarlo en el sistema provisto por la institución, sin perderse en el vasto terreno de videos en línea.

Si no hay ningún veto de servidores por parte de la institución así como ninguna plataforma institucional—Jenzabar, Moodle, Blackboard, etc.—se puede usar el mismo portal del instructor en la plataforma que almacena los videos. De esta manera, el estudiante encuentra el video en la misma plataforma. Si se titulan con la fecha cuando se tienen que ver esos videos—o se usa el título de la tarea—se puede facilitar que los estudiantes encuentren el video específico. Para aquellos instructores con más conocimiento, pueden tener su propio servidor de videos accesible a través de internet. Para eso, hablen con la persona encargada de la tecnología en su escuela para ver si tienen un servidor. Si no existe, sería bueno pensar en una inversión. Esta solución requiere un poco más de conocimiento básico de incrustar los videos en una plataforma institucional, y es recomendado para los más avanzados. Para empezar, Youtube, Vimeo, Dailymotion, etc. pueden ayudar.

Si bien tener programas específicos que tienen una excelente función para hacer lo que fueron programados es efectivo—Ocam, Yawcam, etc. —también es buena idea usar programas que nos proveen todo en uno. Grabar la pantalla, grabar del micrófono, y de la videocámara—sin la necesidad de tener programas independientes se puede hacer con estos programas. Uno de ellos es Wirecast, que permite una amplia gama de opciones para incorporar, audio, video, pantalla con audio de la pantalla para videos, fotos, etc. Con este tipo de programas se puede crear un video totalmente interactivo que pasa de la pantalla al instructor, de un ejercicio al audio, y de vuelta al instructor, en un mismo video. Debido a este cambio constante entre un aspecto de la grabación a otro, se requiere un periodo de aprendizaje o práctica. Son recursos excelentes pero su flexibilidad y gran variedad

de fuentes puede hacer su uso complejo y abrumador. Por ello, hemos relegado estos programas al final del ensayo. Consideramos, que a menos que uno tenga bastante experiencia en estas cuestiones, es más productivo conocer lo elemental primero. Todas las opciones que hemos mencionado en las secciones anteriores permiten elaborar videos de buena calidad: grabador de pantalla, excelente audio, la cámara web para el video del instructor, etc. Al conocer los aspectos esenciales en la mediación del contenido por parte del instructor se puede hacer ejercicios específicos: visuales, auditivos, ambos, etc.

Tras haber creado materiales durante varios semestres, hemos llegado a la conclusión de que un programa como Livestream Procaster, www.new.livestream.com (es un programa gratuito) nos provee con todos y cada uno de los recursos que necesitamos para crear materiales interactivos. Este programa, una vez conectado a internet, permite la grabación simultánea de una sección de la pantalla (en la que podemos tener una presentación de Power Point, o un documento de Word, video, audio, etc.), el audio y el video del instructor. Está hecho para que sea fácil el cambio entre la grabación del instructor en toda la pantalla y se pueden construir transición entre la pantalla con video del instructor en una esquina o a lado. Programado, Procaster además puede automáticamente subir el video a la página web personal del instructor en www.livestream.com. Y si se programa, Procaster también puede hacer una copia del video y guardarlo localmente. Por estas razones, dicho programa graba un video y lo cuelga para que el instructor pueda después mandar el enlace o incluirlo en otras plataformas educativas, etc. Nosotros personalmente evitamos subirlo automáticamente y preferimos colgar el archivo de video en la plataforma. Además, esta práctica resuelve posibles problemas con el ancho de banda ya que divide los videos en varios fragmentos. Por ese motivo, es siempre más práctico hacer un video local antes de subirlo a internet.

Conclusiones

Al considerar las preguntas, ¿qué español enseñar? ¿Cómo enseñarlo? y ¿cuál es el mejor uso del tiempo en clase? nos damos cuenta que la metodología de la clase invertida nos permite abordar con mayor éxito la diversidad del estudiantado que forma las clases de español como segunda lengua. Aun cuando la presentación explícita de material didáctico tiene su valor educativo, en estos dos años nos

hemos dado cuenta que ésta no es más efectiva por hacerse durante el tiempo de clase. Por el contrario, sí que hemos visto un aumento en la participación del estudiantado, así como en el número de estudiantes que práctica/instrucción, discusión/aplicar conceptos, evaluación/corrección. Los estudiantes llegan a las clases de español con un conocimiento de la lengua cada vez más divergente. Además, en una misma aula tenemos estudiantes con diferentes dificultades o facilidades de aprendizaje. El uso de material audiovisual e interactivo fuera del salón, nos ha permitido abordar un mayor rango de formas de aprendizaje lo cual ha repercutido positivamente en la retención de adquisición del material.

La producción de material didáctico mediado por el profesor es un gran trabajo al principio al tener que aprender una nueva forma de impartir el material de clase usando programas que se encuentran en internet y un ordenador. Pero, este trabajo vale la pena al ver los resultados: una clase que pasa el tiempo practicando lo aprendido, además de trabajar en solucionar los malentendidos o el uso de la lengua en contexto. Además, al producir material didáctico que se puede entregar vía internet el profesor se pone a nivel del material producido por las grandes compañías de libros de enseñanza de español. A comparación de este material impersonal, la presencia del profesor permite que se desarrolle una interacción personal y directa (aunque sea a través de la red) entre el estudiantado, el contenido de la clase—que se entrega en diferentes formas—y el profesor. La presencia del profesor en el material didáctico en forma de video y audio contribuye a cerrar cualquier grieta social que el uso de la tecnología pueda crear.

Bibliografía

- Anderson, James A. (1995). Toward a framework for matching teaching and learning styles for diverse populations. En Ronald R. Sims, y Serbrenia J. Sims (eds.) *The Importance of learning styles: Understanding the implications for learning, course design, and education*, Westport CT: Greenwood Press.
- Bergmann, Jonathan y Aaron Sams. (2012): *Flip your Classroom: Reach Every Students in Every Class Every Day*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Hall, Joan K. (2001): *Methods for Teaching Foreign Languages: Creating Community of Learners in the Classroom*. Columbus: Merrill Prentice Hall.
- Lee, C., y Smagorinsky, P. (2000): Introduction: Constructing meaning through collaborative inquiry. En C. Lee y P. Smagorinsky (Eds.), *Vygotskian perspectives on literacy research* (pp.1-18). Cambridge: Cambridge University Press.

Sarasin, Lynne C. (1999): *Learning Style Perspectives: impact in the classroom*. Madison: Atwood Publishing.

Strayer, J. (2007). *The effects of the classroom flip on the learning environment: a comparison of learning activity in a traditional classroom and a flip classroom that used an intelligent tutoring system*. (Electronic Thesis or Dissertation). Retrieved from <https://etd.ohiolink.edu/> 01 Sep 2014.

Tucker, Bill (Winter 2012): "The Flipped Classroom" En: *Education Next*, Vol. 12, No. 1

¹ De aquí en adelante, clase invertida.

² Aunque no es parte del enfoque de este artículo, la evaluación, es otro gran reto que se presenta al desarrollar actividades que potencien los puntos fuertes de los estudiantes táctiles (Lynne 1999).