

María Alcantud-Díaz
Betlem Soler Pardo

Programa de mejora de habilidades comunicativas del inglés como L2 para hispanohablantes

Conectamos
la educación formal
con la informal

Programa de mejora de competencias
comunicativas del inglés como
L2 para hispanohablantes

Conectamos la educación formal
con la informal

María Alcantud-Díaz
Betlem Soler Pardo

Programa de mejora
de competencias
comunicativas del inglés
como L2 para
hispanohablantes

Conectamos la educación formal
con la informal

Octaedro 

Colección Horizontes-Universidad

Título: *Programa de mejora de competencias comunicativas del inglés como L2 para hispanohablantes. Conectamos la educación formal con la informal*

Primera edición: noviembre de 2023

© María Alcantud-Díaz, Betlem Soler Pardo

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02

octaedro@octaedro.com

www.octaedro.com

Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons.

Puede consultar las condiciones de esta licencia si accede a:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ISBN: 978-84-19690-92-0

Maquetación: Fotocomposición gama, sl

Diseño cubierta: Tomàs Capdevila

Realización y producción: Octaedro Editorial

Publicación en acceso abierto - *Open Access*

Sumario

Introducción	9
PARTE 1. METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS (ILE)	
1. Educación formal, no formal, informal e invisible: cómo conseguimos aprendices autónomos	17
2. Innovación educativa y renovación metodológica	21
3. Lo que las nuevas tecnologías pueden aportar al aprendizaje de lenguas desde el punto de vista pedagógico: TIC	49
4. El Marco Común Europeo de Enseñanza para las Lenguas	53
PARTE 2. El CELSIP Y SUS HERRAMIENTAS	
5. Estructura general del CELSIP	59
6. Desglose de cada herramienta, explicación teórica y su aplicación	67
Conclusiones	129
Referencias	133

Introducción

Este libro tiene como objetivo principal presentar y describir el diseño y los procesos de evaluación de una nueva herramienta creada para el aprendizaje autónomo de lenguas extranjeras llamada *Communicative English Language Skills Improvement Programme* (CELSIP). Este proyecto fue diseñado para ayudar a todo tipo de estudiantes de origen hispanohablante a obtener mejores competencias comunicativas en inglés como lengua extranjera (ILE). El motivo por el cual decidimos enfocarlo hacia personas cuya primera lengua fuera el español fue porque, después de realizar una vasta investigación (Fuentes *et. al.*, 2011; Lizasoain *et. al.*, 2011; Mogrovejo *et. al.*, 2019), pudimos comprobar que existían muchas herramientas para el aprendizaje para hablantes de todas las lenguas en general, pero que quedaba mucho por explorar en el campo de la docencia del inglés como lengua extranjera para hispanohablantes en particular. La innovación de este proyecto, por tanto, reside en que está enfocado desde el punto de vista del hablante hispano, ya que el inglés, por diversos motivos, se ha considerado una asignatura, más que un medio de comunicación, y creemos que el planteamiento debería cambiarse.

De igual manera, es importante recordar que el sistema fonológico cambia de una lengua a otra, puesto que ambas son de procedencias distintas (el inglés es una lengua germánica, el español es una lengua romance). Esto hace que para muchas per-

sonas hispanoparlantes sea difícil pronunciar determinados sonidos, por ejemplo, las vocales inglesas (en inglés se utilizan las mismas cinco vocales que en español para emitir 12 sonidos vocálicos diferentes) o los nuevos sonidos no existentes en español. Además, la exposición al inglés en el caso particular de España ha sido bastante limitado si lo comparamos con otros países en los que o bien se subtitula, o bien hay una mayor exposición a la lengua extranjera por motivos socioculturales.

Esta falta de exposición se está paliando a pasos agigantados desde la aparición de plataformas multimedia (con acceso a series televisivas, documentales, películas, vídeos y música, entre otros elementos) y redes sociales como TikTok o Instagram, que tienen una amplia oferta de contenido en inglés. Con esta accesibilidad a los contenidos en lengua inglesa se está produciendo un giro en el aprendizaje de lenguas centrado en los intereses del alumnado (sus redes sociales, sus series, la música que les gusta y de la que disponen de letra en versión original, sus teléfonos móviles con una oferta de *apps* ilimitada) en el que el alumnado está adquiriendo competencias lingüísticas en lenguas extranjeras de manera inconsciente. Esta es también una de las bases de la LOMLOE, la nueva ley educativa que entró en vigor en el 2022, que centra el aprendizaje por competencias en la realidad del alumnado, también en su entorno informal.

Por tanto, el programa que presentamos, CELSIP, se enmarca dentro del campo de la enseñanza informal y el llamado *e-learning*. Dicha enseñanza ha despertado un interés considerable por parte de aquel profesorado que desea adaptar moderadamente la educación a los tiempos actuales sin perder la razón de ser pedagógica: el aprendizaje y la enseñanza. De hecho, el aprendizaje virtual complementario no implica un cambio drástico en la didáctica, sino una actualización de la metodología existente utilizando nuevas tecnologías que faciliten el aprendizaje a distancia. En otras palabras, es el medio más que la esencia lo que está siendo (re)formulado; con nuestro programa presentamos una evolución más que una revolución. Se han empleado muchos términos para describir el aprendizaje a distancia, estos incluyen, entre otros, la enseñanza o el aprendizaje en línea o a distancia, o la

enseñanza virtual (Rubio, 2003, Martínez Uribe, 2008). Todo ello converge en el concepto subyacente de la enseñanza a través de internet o redes sociales. Como su nombre indica, esta enseñanza implica un tipo específico de *coaching*, o acompañamiento, que consiste en transmitir información y conocimientos al alumnado utilizando un dispositivo móvil y la World Wide Web y otros recursos o herramientas multimedia. Según Miramontes Arteaga *et al.* (2019, p. 200).

Los beneficios que se pueden obtener a través de la educación en línea, no se limitan a las de carácter económico y social, existen también ventajas de tipo formativo y pedagógicas, que permiten el desarrollo de habilidades metacognitivas, tecnológicas e investigativas, las cuales favorecen la capacidad para la organización y administración del tiempo, así como para el desarrollo del pensamiento autónomo y el autodidactismo.

El *e-learning* consiste en enseñar, por tanto, a través de un medio digital y tecnológico en el que los materiales y la metodología son tan importantes como la propia plataforma (Rubio, 2003). Es decir, el éxito del programa que aquí se presenta no solo depende de los contenidos, sino también de las características del programa, los conocimientos informáticos y la propia independencia de la persona usuaria para trabajar. Según Rubio (2003, p. 107), el medio tiene que ser fiable, estándar en la implementación tanto de los contenidos como de los recursos tecnológicos y manejable; y es exactamente esto lo que pretendemos con este programa.

En cuanto a la tecnología, Cabero (2006) señala que esta es solo un factor más que cabe considerar, pero no la columna vertebral de la enseñanza en línea, a diferencia de Rosenberg (2001, p. 187), para quien factores como la velocidad de la conectividad, el acceso a internet y una buena infraestructura son las bases del éxito del *e-learning*. Según Miramontes Arteaga (2019, p. 202):

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC), más que un recurso que apoya la parte didáctica, son un recurso que brinda

la posibilidad de potenciar la capacidad y versatilidad de cualquier institución que promueva el conocimiento, con lo cual se cumple con el compromiso de ofrecer una educación de calidad a más miembros de la sociedad, y con una mayor flexibilidad en lo que se refiere a tiempos y espacios y en cualquier etapa de la vida.

Cabero (2006), por su parte, destaca seis factores que hay que tener en cuenta en la docencia virtual: (1) la forma en que se presentan los contenidos del curso, (2) los roles del maestro, (3) los roles del estudiante, (4) herramientas de comunicación, (5) estrategias didácticas y (6) actividades electrónicas.

Si aplicamos estos pasos al CELSIP:

1. Cabero (2006) destaca que la forma en que se presentan y organizan los contenidos de un curso marca la diferencia, siendo este el lado atractivo. Si los contenidos no se han preparado y organizado correctamente, el curso fracasará casi inevitablemente en todos los niveles. En este aspecto, hemos sido cautelosas y hemos presentado y organizado el manual de manera que le resulte al público al que va dirigido no solo atractivo, sino también fácil de seguir.
2. El profesorado es responsable del 50 % del curso y el alumnado del 50 % restante. Ambos tienen ciertas obligaciones que deben cumplirse para completar con éxito el curso. Estos incluyen: verificar el progreso del estudiante periódicamente, establecer una agenda en la que el alumnado pueda seguir los ejercicios que se les solicite realizar, responder a las preguntas que los estudiantes hayan formulado en un breve período de tiempo y conocer las necesidades de cada individuo para predecir el fracaso o el éxito del curso en cada caso particular (Richardson, 2001). Sin embargo, en este programa hemos tenido en cuenta la implicación del profesor si se utiliza en un contexto docente, pero también hemos organizado las distintas herramientas para que la personas que lo utilicen pueda hacerlo de manera autónoma e independiente.
3. Por lo tanto, se espera que el alumnado siga el curso y estudie los contenidos de forma autónoma. Deben ser capaces de uti-

lizar las TIC, organizar su propio tiempo, poder sintetizar información y plantear preguntas al formador cuando esto sea posible. En general, deben poder comprometerse con el programa.

4. Las herramientas empleadas por las personas formadoras y el alumnado son plataformas como Netflix o Amazon Prime, *apps* y otras webs. Para que esto pueda darse, se requiere una tecnología específica que debe ser de fácil acceso y gratuita para el alumnado, ya que ha de tener autonomía para instalar el software solicitado en sus PC, tabletas o dispositivos móviles sin la ayuda de un experto, y esto también lo hemos tenido en cuenta en el CELSIP.
5. Las estrategias didácticas propuestas por el docente constituirán una variable sustancial en la pedagogía. Estas pueden estar dirigidas a particulares en general o pueden personalizarse. Estas estrategias, por lo tanto, pueden basarse en estudios de casos o en la resolución de problemas, siempre dependiendo de las necesidades del alumnado.
6. Finalmente, las actividades en línea son cruciales para el desarrollo del alumnado a lo largo del curso, ya que pasará de la pasividad a la actividad ante el hecho de que deberá aplicar los conocimientos adquiridos durante el proceso de *e-learning*. En el CELSIP hemos incluido páginas web donde pueden realizar dichas actividades.

En conjunto, esta breve introducción muestra una panorámica de lo que puede ofrecer el programa CELSIP para hablantes de origen hispano que deseen estudiar inglés como lengua extranjera de manera autónoma e independiente y utilizando un tipo de enseñanza informal. A través de este libro, por tanto, se presentan una serie de propuestas metodológicas novedosas que utilizan los materiales audiovisuales para complementar la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Este programa está compuesto de dos elementos. El primero es este manual dividido en dos partes bien diferenciadas; en la primera se revisan exhaustivamente las teorías metodológicas de la enseñanza del inglés como lengua extranjera; en la segunda, describimos el CELSIP,

sus secciones y la manera en la que se puede utilizar en el marco de las metodologías anteriormente mencionadas. El segundo elemento es una serie de e-cuadernos con los que trabajar autónomamente en el aprendizaje de la lengua inglesa; cada uno enfocado a cada una de las herramientas de trabajo propuestas por este programa.

PARTE 1.
METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS (ILE)

Educación formal, no formal, informal e invisible: cómo conseguimos aprendices autónomos

Cuando hablamos de educación, la imagen más frecuente que nos vendrá a la mente es un aula de educación primaria, secundaria o superior, con un o una docente al frente; una educación sistematizada, jerarquizada (por niveles), que otorga una titulación homologada y reconocida por el Estado. Afortunadamente, nosotras pensamos que la educación es algo más, algo que se escapa de este modelo tradicional. Cuando estamos viendo la televisión, buscando información en internet, jugando a un videojuego, asistiendo a una reunión de grupo Scout o a clases extraescolares de teatro, estamos escuchando una canción o, simplemente, haciendo una excursión al campo, estamos adquiriendo conocimientos, estamos aprendiendo. Y es que este aprendizaje fuera del contexto formal del aula no se suele tener en cuenta, no suele contar como «aprendizaje» y, precisamente, esto es lo que nos parece una aportación complementaria fundamental para un aprendizaje significativo.

La educación formal se ofrece en aulas específicas, regladas, de centros específicos, impartida por profesionales con una titulación acorde a la materia que enseña y que son remunerados por ello. Pero según Llebrés Colado (2021), «se trata entonces de espacios formales, no de situaciones formales, ya que, por ejemplo, las asociaciones cívicas y las instituciones culturales también son espacios formales, pero el aprendizaje que en ellos se desarrolla es no formal» (Viché, 2020, p. 7).

Por tanto, tal y como comenta Llebrés Colado (2021), ya no es la escuela el único espacio de adquisición de conocimientos, sino que los espacios, individuales y colectivos, de aprendizaje no formal como son las actividades extracurriculares, los centros deportivos o las actividades de tiempo libre también son lugares de instrucción. Así pues, la educación no formal es «cualquier actividad educativa organizada fuera del sistema formal establecido –tanto si opera independientemente o como una importante parte de una actividad más amplia– que está orientada a servir a usuarios y objetivos de aprendizaje identificables» (Coombs *et al.*, 1973, p. 11). Tal y como nos indica la Unesco (2006), la educación no formal persigue pasar de simplemente educar a educar con calidad. Este tipo de educación suele estar constituida por actividades organizadas por determinadas entidades educativas, culturales, deportivas o sociales. El participar en dichas actividades no implica la obtención de una certificación homologada de ciclos educativos oficiales avalados por el ministerio correspondiente. Esto no significa que la educación formal deba ser reemplazada por la educación no formal, sino que podría combinarse con otras modalidades y estrategias emergentes que tuvieran nuevas comprensiones de la educación, como, por ejemplo, una educación flexible, abierta, descentralizada, colaborativa y cooperativa. espacio creado (Hermann *et al.*, 2019).

Un tercer concepto que cabe definir es la educación informal: aquella educación no estructurada «que las personas viven y experimentan a lo largo de toda su vida» (Llebrés Colado 2021, p. 5) y que puede darse en cualquier lugar y en cualquier momento. Engloba los conocimientos adquiridos inconscientemente en el entorno y contexto próximo a cada persona como el obtenido de amigos, familiares, experiencias personales, de lo que se ve en televisión o en las redes sociales, de lo que se escucha en las canciones y en conversaciones de todo tipo, de lo leído, de lo vivido, de lo sufrido, lo celebrado, lo compartido. Aquello que, sin previa planificación o programación, nos ha aumentado el bagaje cognitivo. Según Colom (2005), la educación informal es «lo desconocido pedagógico».

Nos gustaría, por último, en este apartado sobre distintos tipos de aprendizaje, introducir el concepto de aprendizaje invisible, cuyo objetivo es «integrar diferentes enfoques en relación con un nuevo paradigma de aprendizaje y desarrollo del capital humano, especialmente relevante en el marco del siglo XXI» (Cobo y Moravec, 2011, p. 23). Este enfoque recoge la influencia de los avances tecnológicos y la evolución de la educación formal, no formal e informal. Asimismo, «el aprendizaje invisible también se concibe como una búsqueda de remezclar formas de aprendizaje que incluyen dosis continuas de creatividad, innovación, trabajo colaborativo y distribuido (Cobo y Moravec, 2011, p. 28).

Tal y como menciona Hermann (2015), la reflexión sobre la inclusión de la tecnología en el campo educativo desde «una perspectiva sociocrítica con énfasis en la construcción del conocimiento y el aprendizaje invisible» se está convirtiendo en una tendencia actual. El aprendizaje invisible, junto con la comunicación y el entretenimiento, se está incorporando a los procesos cognitivos de nuestros estudiantes a través del uso de tecnologías digitales (Hermann-Acosta *et al.*, 2019). Además, propone una innovación en cuanto a la construcción *bottom-up* (de abajo arriba) de conocimiento siguiendo paradigmas de *do it yourself* (hágalo usted mismo), *learn to learn* (aprender a aprender), generación de contenido por parte del alumnado (creando relatos digitales, vídeos con TikTok o cualquier otro.), utilizando el aprendizaje basado en la resolución de problemas o la gamificación (como los *scape rooms*) el aprendizaje reflexivo (*inquiry-based learning*) o el aprendizaje basado en retos (*challenge-based approach*). De la misma manera, el aprendizaje invisible propone nuevos usos de las TIC «dentro de un marco más amplio de habilidades para la globalización» (Cobo y Moravec, 2011, p. 24). Así, el CELSIP no pretende ser un conjunto encorsetado de instrucciones o herramientas, sino un espacio de aprendizaje libre, creativo, que incorpora el uso de tecnología al aprendizaje, pero desde una visión abierta e inspiradora. El proyecto que aquí presentamos asienta sus cimientos en el aprendizaje invisible, puesto que proporciona ideas y herramientas que pueden adaptarse, a adoptarse en diferentes contextos educativos: formales, no formales e informales. Esto es

así porque el CELSIP se ha testado tanto como complemento a la educación formal (en educación secundaria y superior) como en espacios de educación no formal (en academias) e informal (simplemente al ver una serie de televisión o jugar a un videojuego). En este contexto, nuestro manual podrá usarse como una invitación «a explorar nuevas formas de aprendizaje» (Cobo y Moravec, 2011, p. 24).

Innovación educativa y renovación metodológica

Con la crisis sanitaria mundial y el consiguiente cierre de centros educativos, el profesorado ha tenido que reinventarse para continuar con una educación de calidad siguiendo las directrices de la ONU (2015) y sus Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Concretamente el ODS 4: educación de calidad, incluye una meta, la 4.3, que nos anima a que...

...de aquí a 2030, asegurar el acceso igualitario de todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria; y la 4.4 a que en el mismo periodo de tiempo, aumentemos, «considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento». (ONU, 2015)¹

Esta crisis, que no solo ha sido sanitaria, sino también económica y social, provocó, a su vez, una crisis en educación, puesto que el alumnado quedó desprovisto de clases presenciales en los meses consiguientes al brote pandémico. El sector educativo parece que no estaba preparado para afrontar esta situación y, a pesar de los esfuerzos de los gobiernos y otros organismos com-

1. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

petentes para dotarnos de herramientas y así finalizar los cursos con cierta garantía de calidad, lo cierto es que el profesorado se ha visto abocado a innovar, por propia iniciativa, y a buscar nuevas alternativas para impartir clases de manera virtual. Al principio del confinamiento, tanto el colectivo de docentes como el de estudiantes había ido recibiendo paulatinamente orientaciones académicas para adaptar las programaciones didácticas a la nueva situación. Entre otras cosas, se aconsejaba mantener una comunicación fluida con el alumnado para que se sintiera motivado. Sin embargo, estas pautas comenzaron a resultar complicadas sin el proceso de acompañamiento que se ofrece cuando el centro permanece abierto. Así, la mayor parte del profesorado tuvo que empezar a navegar por los buscadores de internet y a recurrir a las tecnologías de la información y comunicación (TIC) buscando otros recursos virtuales para continuar con sus clases y poder seguir en contacto telemático con el alumnado y enviar/recibir la información que, en circunstancias no excepcionales, se realizaría presencialmente.

En el caso del profesorado de ILE, concretamente aquel que imparte clase en educación superior, también ha visto dificultada su tarea, puesto que enseñar virtualmente todas aquellas competencias relacionadas con la comunicación oral requiere habilidades distintas. Sin embargo, esta tarea, si bien dificultada, no es imposible, y ese es uno de los objetivos de este manual, mostrar cómo podemos convertir nuestras clases de inglés presenciales en virtuales sin perder la calidad que se nos supone, dentro del Marco Común Europeo de Referencia (MCERL) (Consejo de Europa, 2018). Creemos, pues, que la enseñanza ha tomado un rumbo diferente después de esta pandemia y nuevas herramientas como el CELSIP, que fomentan el aprendizaje autónomo han llegado para quedarse. Por este motivo, presentamos nuestro libro como un manual de referencia, como una herramienta de apoyo para no dejar a nadie atrás, una herramienta de aprendizaje para toda la vida (en reclusión o no), una herramienta de innovación.

La innovación en el ámbito educativo, según Martínez Usaralde (2007, p. 38), gira en torno a dos dimensiones: la técnico-

organizativa, por un lado, que se refiere a la reforma de las estructuras de los sistemas educativos, incluyendo la equivalencia y comparabilidad de un marco europeo cada vez más transparente; y la dimensión didáctica y cívica, por otro lado, que pretende ampliar las miras de la enseñanza tanto en aspectos didácticos como formativos y curriculares. Por tanto, la importancia de introducir métodos de enseñanza innovadores, con metodologías activas, como los estudios de caso (*case studies*), el aprendizaje basado en proyectos (*project-based learning*), el aprendizaje cooperativo (*cooperative learning*), el aprendizaje basado en retos (*challenge-based learning*), el aprendizaje basado en juegos (*game-based learning*), la gamificación, la resolución de problemas (*problem-solving learning* o PSL) a través del *design thinking*, la clase invertida (*flipped classroom model*) o el aprendizaje basado en la indagación (*inquiry-based learning*), entre otras, buscan en el alumnado el desarrollo de competencias personales tales como el aprendizaje autónomo, las habilidades de pensamiento crítico y reflexivo (Pérez Gómez *et al.*, 2009). Asimismo, buscan una mayor participación del estudiantado en su propio proceso de aprendizaje y una mayor autonomía de este. Dentro de estos métodos y enfoques, las TIC adquieren un papel especialmente relevante, puesto que son el nexo de unión entre pedagogía y tecnología. Tal y como explican Aparicio-Gómez y Ostos-Ortiz (2021, p. 11), las pedagogías emergentes apoyan el proceso educativo de las personas, principalmente por medio de la promoción del aprendizaje continuo con tecnología y recursos educativos abiertos, dado el gran volumen de información y en contextos de redes de comunicación. Las metodologías activas para el aprendizaje coadyuvan en la gran labor de educar a partir de iniciativas provenientes de diversos lugares del mundo.

Por lo tanto, la innovación educativa bien entendida, aquella que implica una renovación metodológica, tiene entre sus objetivos eclipsar metodologías centradas única y exclusivamente en el profesorado como gestor y ejecutor exclusivo de contenidos, que transmite por medio de métodos memorísticos utilizando las mismas herramientas educativas, libros, pizarras y cuadernos,

que se utilizaban hace tres mil años (Aparicio-Gómez y Ostos-Ortiz, 2021), que apenas cuenta con la participación del alumnado y plantea una evaluación centrada más en la cantidad de contenidos adquiridos que en su calidad o en la adquisición de competencias. Así pues, la innovación educativa en la metodología docente se ha de asentar en el aprendizaje como pilar fundamental del proceso, en la capacidad de autoaprendizaje del alumnado, en el proceso de adquisición de los contenidos orientados hacia la adquisición de competencias, en la inclusión de referencias sobre perfiles académicos y profesionales, en una mayor preocupación por los resultados y en un cambio del rol del profesorado (De Miguel, 2003).

Por tanto, la innovación educativa exige un proceso de creatividad aplicada a los procesos de aprendizaje del alumnado, incluyendo su participación activa y el fomento del aprendizaje autónomo, todo ello amalgamado con nuevas tecnologías (TIC) aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje. En este proceso es donde salen a escena las llamadas pedagogías del siglo XXI, puesto que...

...el alumnado del siglo XXI necesita aprender de forma diferente a la que se «produce» en la clase magistral [...]. El resultado es un amplio abanico de «nuevos» métodos de enseñanza más adecuados a los tiempos actuales. [...] Son metodologías activas, ya que permiten aprender haciendo y que el alumno se convierta en protagonista de su aprendizaje. (Ayala, 2018, p. 26)

Así pues, el aprendizaje, mucho más flexible, centrado en el estudiantado, no solo se ha de convertir en un objetivo básico de los procesos de adquisición de conocimientos, sino también de competencias. Y si hablamos de competencias, hemos de mencionar que la nueva ley educativa, la Ley Orgánica para la Mejora de la Ley Orgánica de Educación (Ley Orgánica 3/2020) (LOMLOE), establece la importancia del aprendizaje competencial por medio de situaciones de aprendizaje que integren las competencias de cada etapa desde un enfoque transversal. Este enfoque por fin alinea las competencias clave del

sistema educativo español con las del resto de Europa (Molleda *et al.*, 2023). Lo cual hace que la propuesta del CELSIP, centrada en herramientas usadas por el alumnado en su entorno diario, sea una opción que tener en cuenta en los centros educativos como herramienta complementaria para el aprendizaje del inglés.

Así pues, recomendamos una diversidad metodológica que beneficie la mejora en la calidad de la enseñanza competencial, como nos exige la Agenda 2030 (ONU, 2015) a través de su objetivo de desarrollo sostenible (ODS) 4 (educación de calidad) (Lloret Catalá *et al.*, 2021). Tendremos que dotar al alumnado de las herramientas necesarias para localizar, seleccionar, utilizar e interpretar la cantidad de datos a su disposición, incluso incorporando sus aficiones y las actividades que realiza en el tiempo libre, es decir, el aprendizaje no formal e informal. Creemos que este aprendizaje debe permitir la creación de conocimiento y la construcción de aprendizaje, más allá de la mera instrucción en el aula, confirmando al alumnado estrategias, herramientas y técnicas que necesitarán utilizar para el aprendizaje a lo largo de su vida. Así lo hacemos patente en este libro.

Para llevar a la práctica estos principios metodológicos, no puede utilizarse una única estrategia o forma de enseñar, necesitamos aglutinar y ofrecer un conjunto diverso de estrategias de enseñanza (Pérez Gómez *et al.*, 2009), lo que podemos denominar metodologías sinérgicas, sin sustituir ni demonizar la clase magistral, sino integrándola en el conjunto de enfoques, metodologías y estrategias centrados en el estudiantado, tales como los mencionados anteriormente. Esta es la base de nuestro manual, el programa de mejora de competencias comunicativas en el aprendizaje de lenguas que describimos posteriormente.

2.1. Pongamos al alumnado como protagonista del proceso de aprendizaje

Todo acto educativo es, a su vez, un proceso comunicativo, puesto que hay un intercambio de información. Sin embargo, en el

modelo de enseñanza tradicional, el impartido mayoritariamente hasta fechas recientes, había un desequilibrio en cuanto al porcentaje de participación del receptor, es decir, el alumnado, el emisor, en este caso el profesorado, potencialmente el único experto en la materia dada, y el mensaje, conformado por la información circulante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, el profesorado/receptor era el encargado de proporcionar la información o los contenidos al alumnado/receptor, que a su vez tenía que utilizar para llevar a cabo una serie de tareas bien memorísticas, o bien ejecutivas, en modo de ejercicios, trabajos que el profesorado/emisor evaluaba por medio, normalmente, de pruebas que servían para medir cuantitativamente el nivel de conocimientos adquiridos (no las competencias trabajadas).

Sin embargo, tal y como Piaget (1977) postulaba, el conocimiento no es simplemente la réplica de la información adquirida, sino un proceso de metamorfosis de dicha información en el que, una vez adquirida, se ha de reflexionar sobre ella y se ha de analizar y (re)interpretar para poder ser aplicada o transferida a otros contextos cercanos a las diversas realidades sociales del alumnado. Esto es lo que llamaríamos un proceso significativo de aprendizaje. Así, las TIC no solo están propiciando este proceso de aprendizaje significativo, sino un reparto más equitativo e inclusivo de la información, puesto que los conocimientos ya no tienen una fuente única: el profesorado, sino que herramientas como internet están posibilitando una diversificación de las fuentes emisoras. Y en este contexto, el profesorado deja de ser el único guardián de conocimientos, en el que el alumnado se va moviendo hacia el centro del proceso educativo empoderado gracias a los nuevos canales de acceso permanente e ininterrumpido a la información, como se puede ver en la tabla 1.1. Así, la información la extraerán por medio del análisis, la reflexión, la curiosidad y la investigación (Pedroso Herrero, 2000), conformando un modelo de aprendizaje autónomo.

Tabla 1.1. Proceso de cambio de roles de alumnado, profesorado e información.

Educación	Rol del profesorado	Acceso a los contenidos	Rol del alumnado
Educación 1.0	Agente activo. Es la persona que posee y transmite la información.	Existe un soporte tradicional sujeto a derechos de autor, normalmente un libro de texto, al que se accede mediante el pago o a través de las bibliotecas públicas.	Agente pasivo. Recibe y aprende o memoriza la información.
Educación 2.0	El profesorado se convierte en consejero, guía e intermediario.	Los recursos educativos empiezan a ser abiertos y de acceso gratuito.	Empieza a tener un perfil activo, y se va posicionando en el centro del proceso educativo.
Educación 3.0	El profesorado se convierte en el sujeto que lidera una creación compartida, cooperativa y colaborativa del conocimiento.	Se puede acceder a recursos educativos desde el entorno próximo del alumnado, y pueden ser creados y utilizados por los estudiantes, no solo se consume, sino que se crea conocimiento para ser puesto a disposición de todos los agentes del proceso educativo	El alumnado se siente acompañado por el profesorado y puede incluir sus necesidades e intereses para hacer juntos el plan educativo.
Educación 4.0	El profesorado se convierte en una figura mediadora.	Hay acceso a grandes portales de aprendizaje basados en inteligencia artificial que integran los recursos educativos abiertos con los intereses de aprendizaje del alumnado.	El alumnado incorpora a su proceso de adquisición de conocimiento el aprendizaje autónomo, pero con acompañamiento del profesorado y apoyado por las nuevas tecnologías.

Fuente: Brailas *et al.* (2017); Pierucci (2019); Tinmaz y Lee (2019).

Efectivamente, los participantes en este nuevo modelo educativo (docentes y estudiantes), el de la educación 4.0, deben empezar a colaborar y gestionar su grado y modo de implicación en este, combinando el aprendizaje formal con el informal, el no formal y el invisible. En este nuevo escenario de innovación metodológica, podemos afirmar que el alumnado es el centro del proceso formativo. Para ello, debe estar motivado y obtener retroalimentación en su actividad de aprendizaje en el aula (Lucas, 2007), ha de intervenir proactivamente en su propio aprendizaje y adquirir conocimiento también de manera autónoma, asumir las asignaturas desde una perspectiva interpretativa, como hemos descrito anteriormente, y participar en el aula tanto de manera individual como grupal.

Asimismo, el alumnado debería ser responsable y estar abierto a las nuevas técnicas y planteamientos que proponen aquellos docentes que quieren innovar en determinados planteamientos didácticos en el aula, dejando a un lado la apatía de la que a veces hacen gala en cuanto a su implicación activa ante nuevas propuestas del profesorado. En otras palabras, el alumnado debe también enriquecer, de forma racional y reflexiva, tanto el proceso como el resultado de su propio aprendizaje, evitando tener una actitud pasiva y sin iniciativa para integrarse en este estilo de aprendizaje más profundo y significativo del que estamos hablando. También ha de ser más responsable, lo que implica un entendimiento real de la materia cuyos conocimientos está intentando adquirir. Esto le permitirá enfrentarse con éxito a nuevas situaciones, a encontrar respuestas argumentadas a los problemas. En definitiva, la actitud constructiva del alumnado parece un elemento mediador de vital importancia entre la conducta del profesorado y los resultados de aprendizaje. La adopción de esta nueva perspectiva, que tiene su origen en los enfoques constructivistas y sus teorías (Ausubel, 1976; Bruner, 1973, 1980, 1984; Coll, 1992; Dewey, 1958; Freire, 1970; Gardner y Hatch, 1989; Gerver, 2010; Piaget, 1954, 1973; Swartz y Parks, 1994; Vygotski, 1964, 1978; Zabala y Arnau, 2007) supone un cambio sustancial en la forma de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje que ayuda a obtener un modelo, a nuestro parecer,

eficaz y que aporte su grano de arena a un cambio educativo social (Del Valle *et al.*, 2018).

En definitiva, la conducta de un estudiante que aspira a un aprendizaje más profundo se ha de reflejar en su actitud, ya que ha de mostrar una curiosidad real por el temario, y no solo que quiera trabajar bien, sino que se implique mentalmente en su trabajo académico, tenga los conocimientos previos necesarios para incrementar el aprendizaje y emplee el tiempo necesario para conseguir los objetivos propuestos para su nivel educativo, que no son la simple acumulación de conocimiento, sino también un conjunto de capacidades y competencias.

2.2. Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Desde finales del siglo xx, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han ido ganando terreno en el sector educativo, convirtiéndose en importantes herramientas de aprendizaje y enseñanza de lenguas extranjeras (LE). De hecho, el Consejo de Europa le ha dado un papel protagonista a las TIC. Para ellos, las competencias fundamentales para el aprendizaje permanente son definidas como «una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto, y entre estas habilidades está la competencia digital y competencia en tecnología» (Gómez García *et al.*, 2020, p. 97). Las TIC nos proporcionan, tanto al profesorado como al alumnado, materiales auténticos, contextualizados en entornos reales, que ayudan de forma efectiva a mejorar la competencia comunicativa en LE (Alcantud-Díaz y Soler Pardo, 2022; Gitsaki, 2000; Gómez García *et al.*, 2020; Romero y Jiménez, 2016; Soler Pardo y Alcantud-Díaz, 2020). Para el profesorado de ILE, estos materiales se convierten en recursos didácticos que permiten al alumnado tener una mayor exposición a la LE, ya que son accesibles e incluyen herramientas que el alumnado usa habitualmente: canciones (tanto la música como las letras), juegos, programas de televisión, libros en formato electrónico, revistas, páginas web y, sobre todo, series de televisión y películas (Sol-

sona Martínez, 2008), todo ello en inglés. Esta cantidad de recursos constituye un rico y variado *input* lingüístico que no solo ofrece la posibilidad de mejorar los resultados de aprendizaje de ILE en clases virtuales, sino también en contextos de aprendizaje autónomo. Como varios estudios apuntan (Alcantud-Díaz y Soler Pardo, 2022; Rodríguez González y Zamora Leyva, 2018; Signoret Dorcasberro *et al.*, 2018; Soler Pardo y Alcantud-Díaz, 2020), una mayor exposición a materiales audiovisuales en inglés acompañados de textos escritos (*i. e.*, subtítulos, revistas o *e-books*) (Mariscal Ríos, 2018, 2020) resulta en una mayor competencia en lengua inglesa. Así, podemos asegurar que el aprendizaje de una LE depende en gran medida del tiempo de exposición al que el alumno esté sometido a ella. Las TIC nos proporcionan la ventaja de poder aumentar dicho tiempo de exposición a través de canales audiovisuales (Sokoli, 2015), por lo que no solo mejorará la pronunciación, sino también la fluidez, las destrezas escritas (Acheson *et al.*, 2008; Atkinson, 2015), las estructuras gramaticales y sintácticas, el procesamiento fonológico (Torgesen *et al.*, 1994) y el vocabulario.

Para concluir con este apartado, hemos de resaltar que, si a la efectividad de las TIC (material audio-visual, *apps* y páginas web), le sumamos la capacidad motivacional que poseen al formar parte de la idiosincrasia del alumnado, cuyo dispositivo móvil parece empezar a formar parte de su propio ser, podemos deducir que el manual que aquí presentamos es una herramienta útil y holística para el entretenimiento, ya que motivación y disfrute están intrínsecamente unidos (Alcantud-Díaz y Soler Pardo, 2022; Soler Pardo y Alcantud-Díaz, 2020). Asimismo, el CELSIP facilitará una mayor exposición a materiales reales que se convertirán en fuente de aprendizaje no formal, aprendizaje invisible (Cobo Román y Moravec, 2011) y aprendizaje por descubrimiento. El alumnado «aprenderá a aprender» de forma autónoma, lo que facilitará enormemente la labor docente virtual a la que nos estamos enfrentando en la actualidad.

2.3. Las TIC como palancas impulsoras del cambio en educación

Las TIC son una palanca impulsora del cambio en educación, siendo una de las herramientas que definen la innovación para la adquisición de conocimiento y habilidades. De este modo, su potencial para inducir el modelo de aprendizaje que contempla al alumnado como centro del proceso ha sido señalado por muchas publicaciones, resaltando su papel incentivador de innovación pedagógica, su cualidad favorecedora del aprendizaje autónomo y su papel en el cambio del rol del profesorado (Aparicio-Gómez y Ostos-Ortiz, 2021; Benito y Cruz, 2007; Chiappe y Lee, 2017; Cook y Gregory, 2018; Gregori-Signes y Pennock-Speck, 2007). Por otro lado, la incorporación de las TIC como herramienta didáctica ha supuesto un mayor y más inclusivo acceso a los recursos educativos; lo cual, a su vez, ha permitido al alumnado marcar el ritmo de su aprendizaje, es decir, lo ha convertido en aprendiz autónomo con una mirada de herramientas y materiales didácticos, o que son susceptibles de serlo, lo que está fomentando que dicho aprendizaje lo sea para toda la vida (*long-life learning*) (Zabalza Beraza, 2004).

Asimismo, las TIC, si bien manifiestamente beneficiosas, han de ser un complemento de cualquier modalidad de enseñanza/aprendizaje, puesto que su uso no es garantía de mayor calidad. Además, tal y como hemos visto durante el tiempo de enseñanza en línea durante la pandemia de la covid-19, la planificación, el diseño y la creación de actividades didácticas y materiales docentes basados en las TIC, así como su implementación y la corrección de actividades pueden requerir una gran cantidad de tiempo, muchas veces por falta de conocimiento o de formación del profesorado. Para que las TIC puedan aplicarse de manera sostenible en la docencia, las actividades y metodologías basadas en ellas no tendrían que suponer para el profesorado una inversión de tiempo excesiva –tanto en su diseño como en su evaluación– ni para el alumnado, una carga de trabajo que exceda de sus posibilidades. Asimismo, las herramientas TIC no deberían suponer una adquisición económica sustancial para los centros educativos y,

por supuesto, para el alumnado, alineando este precepto con el lema de la Agenda 2030 de «no dejar a nadie atrás». Un uso de herramientas TIC no gratuitas para el alumnado supondría la apertura de una ya evidente brecha digital por cuestiones sociales.

Y es que, ya no es solo evitar la brecha digital, como explican Aparicio-Gómez y Ostos-Ortiz (2021), la enseñanza y el aprendizaje con recursos educativos abiertos va a permitir que el alumnado se relacione con el uso de la tecnología no ya exclusivamente como medio de ocio, sino como un vehículo y una fuente para la obtención de conocimiento. Todo este material es potencialmente didáctico, y decimos potencialmente porque, además de herramientas de software libre, depósitos de objetos de aprendizaje, o cursos educativos gratuitos, todos ellos asociados a la docencia formal, hay un sinfín de materiales abiertos, que forman parte de ese aprendizaje informal e invisible que mencionábamos anteriormente como son las series de televisión, los audiolibros, las películas, los libros electrónicos, las aplicaciones, las páginas webs, los juegos y un largo etcétera que explicaremos más adelante, que son una fuente valiosísima para la adquisición significativa de contenido y conocimiento. Por eso, estamos de acuerdo en que los recursos educativos abiertos ofrecen oportunidades de aprendizaje permanente, además de fomentar el pensamiento crítico, creativo e independiente, a través de procesos de aprendizaje centrados en el alumnado (Chiappe y Lee, 2017; Kim, *et al.*, 2020; Rodríguez *et al.*, 2011; Zhang y Li, 2017; Aparicio-Gómez y Ostos-Ortiz, 2021, p. 15).

Por último, hemos llegado a escuchar casos de alumnado que acaba cansado del mal uso, inútil, indiscriminado o excesivo de las TIC en determinadas clases. Las TIC deberían usarse solo si aportan un aprendizaje significativo y evidencias medibles en cuanto a los conocimientos y las competencias, que el estudiante ha de adquirir, de innovación en la práctica docente. La literatura reciente sobre la aplicación de las TIC, especialmente sobre el aprendizaje de lenguas, ha resaltado sus efectos positivos en diversos ámbitos. En primer lugar, el uso de *computer-assisted language learning* (CALL) y de *data-driven learning* contribuyen a mejorar sustancialmente la habilidad de escritura de es-

tudiantes de lengua inglesa a la vez que favorecen el aprendizaje por descubrimiento y la motivación y estimulan la autonomía del alumnado (Pérez Cañado y Díez Bedmar, 2006).

Otra herramienta, el audiolibro como estrategia didáctica eficaz en el aprendizaje de lenguas extranjeras y como recurso que promueve la creatividad e imaginación del alumnado y su papel en la historia contemporánea de la literatura infantil se ve reflejado en trabajos como los de Alcantud-Díaz, y Gregori-Signes (2014). Una herramienta directamente relacionada con el desarrollo de competencias profesionales y transversales (trabajo en grupo, comunicación oral y escrita, aprendizaje autónomo y trabajo por proyectos) de una manera sencilla es el portafolio digital, como se puede ver en trabajos como el de Alcantud-Díaz (2016). El uso de esta herramienta implica un cambio en el papel del alumnado en el marco de su proceso de aprendizaje, puesto que pasa de ser un sujeto pasivo a un sujeto activo. Además, el portafolio digital mejora la competencia digital del alumnado a través de la autoevaluación continua y del registro actualizable de experiencias de enseñanza, aprendizaje y formación. Por otro lado, estudios como los de Soler Pardo (2017, 2020) demuestran que herramientas audiovisuales como, por ejemplo, la subtitulación y el doblaje pueden ayudar a mejorar, entre otras, la competencia léxica y la producción oral. Además, según Soler Pardo (2017, p. 183):

La traducción audiovisual puede ser una herramienta útil para el aprendizaje de lenguas y ofrecer numerosas ventajas puesto que, al comparar modelos gramaticales entre dos idiomas, el alumnado puede mejorar la competencia lingüística no solamente en la lengua meta sino también en la lengua de partida.

Por lo tanto, el hecho de incluir las TIC mediante vídeos, series de televisión u otras páginas web posibilita que la comprensión auditiva aumente (Soler Pardo, 2017, p. 183).

En otro estudio realizado por Soler Pardo (2020) se constató que los niveles de participación del alumnado eran considerablemente más altos cuando las actividades estaban relacionadas con las TIC que cuando se trataba de ejercicios tradicionales

(i. e., rellenar huecos, ejercicios gramaticales tradicionales, etc.) que no incluían las tecnologías de la información o material audiovisual (Ibíd., p. 49). Por lo tanto, no solo no refuerza la alfabetización digital, sino que el uso de las TIC y material audiovisual incrementa la motivación del alumnado (Ibíd., p. 52).

Por último, la literatura reciente sobre la aplicación de las TIC en la docencia se ha centrado en la comunicación mediatizada por ordenador (CMC) y la telecolaboración. Ya apuntaban hacia esta tendencia estudios como el de García Bermejo y Sordo Juarena (2008), que nos mostraban diversos modelos de implantación del *e-learning* (desde la virtualidad, como complemento a la presencialidad, hasta llegar a la virtualidad total). Estas herramientas se consideran de gran valor para acomodar la dimensión social e internacional de colaboración entre estudiantes.

2.4. Aspectos metodológicos y modelos didácticos para el aprendizaje autónomo

El punto de partida lógico para el establecimiento del método didáctico que se ha de adoptar tanto en el aula como fuera de ella, entendido como una multiplicidad de estrategias, debe ser el de los propios objetivos de la materia que aprender. Partimos de la base de que, como hemos mencionado anteriormente, no consideramos la acción magistral como un proceso de aprendizaje (García Hoz, 1988), aunque sea un método útil en combinación con otras acciones. Es decir, este método de enseñanza pierde eficacia en la docencia *online* y en clases presenciales con un número elevado de estudiantes, porque se basa en enseñar a todo el alumnado de la misma manera, cuando realmente hay diferentes tipos de aprendices y cada persona aprende a un ritmo distinto. Además, la clase magistral fomenta la pasividad y la falta de participación del alumnado, dificulta la reflexión sobre el aprendizaje, no motiva la búsqueda y gestión de la información y no desarrolla ni mide las competencias. Sin embargo, la lección magistral se utiliza todavía como un recurso metodológico efectivo para transmitir conocimiento actualizado, presentar y

motivar el trabajo que ha de realizar el alumnado, resumir el estado actual de la cuestión sobre cualquier aspecto de la disciplina y presentar cuestiones para el debate (De Miguel Díaz, 2006).

Sin embargo, frente a la lección magistral, se establecen nuevas formas de enseñanza basadas en el aprendizaje más dinámico y participativo: las llamadas nuevas pedagogías del siglo XXI. Este punto de inflexión obliga al profesorado a concebir su método docente de forma distinta y a definir nuevas actividades didácticas que provoquen la participación y el trabajo continuado del estudiantado y no solo faciliten la evaluación sumativa de su propio esfuerzo, sino también la formativa, encaminándonos a procesos de evaluación más holísticos. En sinergia con la clase magistral, este tipo de métodos de enseñanza son más formativos que puramente informativos, generan aprendizajes más profundos, significativos y duraderos, y facilitan la transferencia a contextos de aplicación. Este es el espíritu de nuestro manual, el programa de mejora de las habilidades de comunicación en lenguas que aquí se describe, un programa que se puede utilizar para el fomento del trabajo autónomo, pero también como complemento de las actividades de aula mediado por el profesorado. Asimismo, este libro pretende fomentar la creatividad, la disciplina, la capacidad de trabajo en equipo, la toma de decisiones y el espíritu emprendedor, ya que este ayuda al alumnado a tener confianza en sí mismo, a aprender de los errores y a plantearse cambios y retos. Por tanto, entre algunos de los métodos que utilizamos como base para nuestro manual, destacamos los que se citan a continuación (De Miguel Díaz, 2006).

Clase invertida (*flipped classroom model*): usado como complemento a la clase expositiva de contenidos, este método se basa en la ejercitación aplicada de conocimientos teóricos previos. Los ejercicios y actividades pueden tener una o varias soluciones y el fin último consiste en que el alumnado sea capaz de aplicar y consolidar mediante la reflexión y de forma práctica el contenido adquirido previamente. Como resultado de este método, si lo aplicamos a la docencia *online*, hay muchas opciones para la innovación, incluyendo *feedback* para el alumnado, presentación de vídeos pertinentes relacionados con la materia que tratar, cursos y talleres en

línea y lectura de textos (Simpson y Richards, 2015). La metodología de enseñanza-aprendizaje *flipped classroom* motiva al alumnado a ver los vídeos y trabajar el material de apoyo en su tiempo de trabajo autónomo fuera del aula, de manera que cuando lleguen al aula, lo hagan por refuerzo (Demiralay y Karata, 2014; Özer *et al.*, 2018). En relación con la aplicación práctica de esta metodología en el marco del CELSIP, el profesorado puede hacer que el alumnado realice tareas como leer un capítulo de uno de los libros, ver un episodio de una serie o aprenderse una canción de memoria, entre otros, y que este lo ponga en común en clase. Esta metodología se puede usar para enlazar temáticamente el CELSIP con el contenido de su programación curricular. Por ejemplo, si el contenido está relacionado con la medicina, se puede pedir que el alumnado vea un capítulo concreto de la serie *The good doctor*, escriba o repita el vocabulario y expresiones que considere y luego ponerlo en común en clase. Si se va a trabajar la pronunciación de las terminaciones del pasado simple (*-ed*), puede hacer que canten y trabajen en casa la letra de una canción determinada como *Ironic* de Alanis Morisset, y luego ver el resultado en el aula.

Aprendizaje basado en tareas (TBL): consiste en enfrentar al alumnado a una tarea específica dividida en fases: la pretarea (en la que se introduce el tema) y la tarea en cuestión; la tarea propiamente dicha (en la que no solo se lleva a cabo la tarea, sino que se prepara la sesión de *feedback*) y la postarea (en la que los discentes comparten sus resultados). En un principio, esta metodología se centra en la fluidez de la lengua (puesto que se basa en el marco comunicativo de aprendizaje) y en la ejecución de la tarea para, posteriormente, basarse más en su corrección (Richards y Rodgers, 2016; Willis, 1996). La aplicación de esta pedagogía supone la creación de grupos de trabajo y la elaboración de un resultado del aprendizaje final. El profesorado, por tanto, adopta un rol de facilitador del aprendizaje. Los resultados pueden ser presentados o debatidos con el resto de los grupos, guiados por el docente. El propósito de esta sesión es que el alumnado reflexione sobre el conocimiento adquirido.

Aprendizaje basado en proyectos (PBL). Más elaborado que el método anterior, el aprendizaje orientado a proyectos supone

realizar una labor más planificada y de mayor complejidad (también en su diseño por parte del docente). En esta metodología, el alumnado en grupo trabaja con un objetivo auténtico que puede darse en un entorno profesional. De acuerdo con las especificaciones descritas en la tarea, el grupo trabaja para obtener un resultado (Maruenda-Bataller y Santaemilia-Ruiz, 2016). Además de las habilidades de trabajo en grupo, esta pedagogía fomenta la aplicación de competencias y habilidades específicas de la disciplina y trabaja el pensamiento crítico. Por otro lado, contribuye a que se desarrollen las competencias básicas y al aprendizaje del contenido. Hay una gran cantidad de tareas y proyectos que se pueden enlazar con los materiales propuestos en el CELSIP. Por ejemplo, se puede hacer que el alumnado estudie el lenguaje y el formato de un *talk show* o de un programa de noticias y que cree su propio programa en grupos, que pueden grabar en vídeo con sus dispositivos móviles. O pueden leer un capítulo de un libro y escenificarlo posteriormente, etc. El cielo es límite si ponemos en marcha nuestra creatividad.

Aprendizaje basado en la gamificación y en aprender jugando. La gamificación es una estrategia de aprendizaje que aplica las características o ciertas mecánicas de los juegos al entorno educativo. Con ello se consigue asimilar o mejorar los contenidos, conocimientos, habilidades y competencias, sobre todo a través de la recompensa de acciones (obtención de puntos, escalado de niveles, clasificaciones, desafíos, misiones, etc.) (Márquez-Gómez y Alcantud-Díaz, 2018). Según Crespo (2018), sabemos que aprendemos mejor jugando, esto no es algo nuevo, pero ha cambiado el tipo de juegos, ya que los videojuegos han absorbido o desplazado a los juegos tradicionales y las *apps* han irrumpido en este campo lúdico que está extendiéndose en el ámbito educativo cada vez con más éxito en cuanto a la motivación y la adquisición de conocimientos. Los apartados de aplicaciones y juegos incluidos en el CELSIP pueden implementarse tanto en casa como en el aula. Hay muchas opciones para aprender gramática y vocabulario con los juegos, los videojuegos o creando un *escape room* (juego de escape). Pero también se pueden hacer concursos de talento del tipo *La voz*, o competiciones de cocina utilizando el último e-cuaderno (*Arts and crafts*).

Aprendizaje basado en competencias: metodología basada en la perspectiva funcional e interaccional de la naturaleza de la lengua. Busca la enseñanza de la lengua en relación con el contexto social en el cual es usada. Es decir, la lengua es un medio para obtener necesidades personales y sociales. Se usa a menudo cuando el alumnado tiene necesidades específicas y han de desempeñar roles en los que las habilidades de lengua que necesitan son específicas. Este enfoque de enseñanza-aprendizaje refleja la noción de que la forma de la lengua puede ser deducida de su función. Enfoque basado en destrezas en el que el alumnado tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje (Richards y Rodgers, 2016). El ejemplo más influyente de este enfoque es el MCERL y sus descriptores *can-do* (Consejo de Europa, 2018). Si tenemos claro las competencias que nuestro alumnado ha de trabajar, podemos extrapolar ese trabajo por competencias al CELSIP en cualquiera de sus apartados. Si lo que necesitamos es que mejoren su competencia lingüística, cualquier e-cuaderno de los incluidos en este programa suma, para la competencia comunicativa de producción oral, el e-cuaderno *Talking opportunities* o el *Singing alone as if you were a Grammy winner* son los adecuados. Si la competencia que hay que trabajar es la recepción e incluso la producción oral, los e-cuadernos (que forman parte del programa que aquí presentamos) relacionados con series, películas, vídeos o audiolibros serán los ideales. Para trabajar la recepción escrita, los e-cuadernos relacionados con aplicaciones, juegos y libros pueden desempeñar un buen papel.

Aprendizaje basado en retos (*challenge-based learning* o ChBL). Se define como «un enfoque multidisciplinario y atractivo que comienza con contenido basado en estándares y permite al alumnado aprovechar la tecnología que utilizan en su vida diaria para resolver problemas complejos del mundo real» (Apple, 2011, p. 3). Además, a través del ChBL podemos abordar múltiples contenidos curriculares y habilidades transversales (Tecnológico de Monterrey, 2016). El ChBL refleja la educación del siglo XXI y parece abarcar tanto el aprendizaje formal como el informal. Es adecuado para todo tipo de alumnado, ya que los retos se pueden adaptar a diferentes edades y contextos de aprendizaje. En el

ChBL, el profesorado se convierte en colaborador del aprendizaje, proporciona orientación, apoyo, puntos de control y las herramientas adecuadas al alumnado para ayudarlo a tener éxito en su trabajo, al tiempo que experimentan con nuevas formas de aprendizaje (Nichols y Cator, 2008). A su vez, el alumnado es un aprendiz autónomo, que recibe orientación y apoyo mientras asume responsabilidades en su proceso de aprendizaje. También «aprende a aprender», que es una competencia que conduce a un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo. Los retos, o *challenges*, son una actividad que nuestro alumnado tiene interiorizado debido a las redes sociales. Podemos ponerles cualquier reto relacionado con el CELSIP. Por ejemplo, pueden grabarse leyendo un párrafo de un libro, leer ese mismo párrafo en voz alta durante una semana mientras escuchan el audiolibro correspondiente para grabarse de nuevo al cabo de siete días de trabajo. Verán cómo su pronunciación ha mejorado ostensiblemente. Podemos hacer que graben un vídeo en TikTok tras aprenderse y haber trabajado la letra de una canción en particular. De nuevo, no hay límites para nuestra creatividad en ese campo.

Aprendizaje basado en la indagación (*inquiry-based learning* o IBL). Es un marco de aprendizaje constructivista que se ha usado tradicionalmente fundamentalmente en asignaturas STEAM (ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas), pero se está empezando a incluir en asignaturas de enseñanza de lenguas en un contexto de aprendizaje comunicativo, ya que es un marco ideal debido a que una de las habilidades que se potencia es el hacer preguntas. Además, el IBL trabaja habilidades cognitivas y metacognitivas, y fomenta el descubrimiento, la reflexión y la creatividad, así como la introducción de conocimiento conceptual. Por otro lado, ayuda a trabajar con elementos lingüísticos (vocabulario, gramática, sintaxis...). El IBL tiene como objetivo el que el alumnado construya conocimiento por sí mismo basándose en la experiencia obtenida durante las actividades propuestas y que han sido llevadas a cabo de manera independiente. En resumen, el IBL no solo puede ser efectivo en el campo de la enseñanza de lenguas, sino en la enseñanza a través de las lenguas, en la cual la lengua extranjera es el medio de instrucción (Alame-

ddine y Ahwal, 2016). El e-cuaderno de *Arts and crafts* puede ser ideal para trabajar con esta metodología, pueden hacerse una pregunta e indagar y experimentar. Pero también podemos llevar esa indagación al mundo de los libros o las *apps*, por ejemplo.

Todas estas pautas metodológicas son la base del método de enseñanza aprendizaje elegido en el marco del CELSIP, que además se asienta sobre el Marco Común Europeo de Referencia (MCERL) para el aprendizaje de lenguas, concretamente en el nuevo documento publicado en 2018, donde se expresa que «es importante subrayar, una vez más, que el MCERL es una herramienta para facilitar proyectos de reforma educativa, no una herramienta de estandarización» (Consejo de Europa, 2018).

Por tanto, presentamos un proyecto basado en la innovación educativa, asentado en la competencia comunicativa lingüística, en las actividades de lengua (recepción, producción, interacción y mediación) y en las modalidades de estrategias indicadas en el MCERL (2018). Asimismo, el alumnado que decida utilizar nuestro manual podrá relacionar el conocimiento adquirido con las habilidades y competencias del siglo XXI, es decir, nuevas habilidades que capaciten a la nueva ciudadanía a realizar un trabajo efectivo tanto en su ámbito social como en su tiempo de ocio (Dede, 2007; Kalantzis y Cope, 2008), y así proporcionar respuesta a las necesidades sociales y económicas del alumnado en una sociedad del siglo XXI.

Este nuevo programa de formación está en el ámbito de acción de la Unesco como única organización de las Naciones Unidas que dispone de un mandato para abarcar todos los aspectos de la educación. De hecho, la Unesco gestiona la Agenda de Educación Mundial 2030 en el marco del objetivo de desarrollo sostenible (ODS) 4. Las iniciativas para la enseñanza y evaluación de las habilidades del siglo XXI surgen de la necesidad de nuevas habilidades para la nueva ciudadanía del milenio, detectada en una serie de profesionales de diferentes sectores.

Así pues, como vemos, esta propuesta se desarrolla de manera integral en el marco de las nuevas pedagogías del siglo XXI, compuesta por las cuatro dimensiones de la educación definidos por el Centro de Rediseño Curricular:

- Conocimientos: lo que sabemos y entendemos (interdisciplinariedad).
- Habilidades: cómo usamos lo que sabemos (creatividad, pensamiento crítico, comunicación, emprendimiento, inclusión social, competencia en las TIC para ampliar el potencial pedagógico, autónomos, con altos dotes sociales y de colaboración).
- Carácter: cómo nos comportamos y nos comportamos con el mundo (curiosidad, coraje, resiliencia, ética, educación emocional y liderato).
- Metaaprendizaje: cómo reflexionamos y nos adaptamos (metacognición y mentalidad de crecimiento).

Para conseguir los objetivos anteriormente expuestos, se pondrán actividades comunicativas de recepción y producción, tanto oral como escrita, en contextos reales, en el marco de las estrategias, enfoques y las metodologías utilizadas en este proyecto, las metodologías sinérgicas mencionadas anteriormente. Por otro lado, el CELSIP fomenta la educación intercultural e inclusiva, sobre todo a través de la literatura, las series televisivas, el cine y los vídeos. El motivo, como dicen las autoras García Bermejo y García Parejo (2003, p. 596), es:

Si tenemos en cuenta que los países europeos se han convertido en sociedades multiculturales y multirraciales, se hace más necesario educar a los niños en la tolerancia, e entendimiento, el respeto y la apreciación de otras culturas, así como en la valoración de las contribuciones que cada país puede ofrecer.

La comunicación, concretamente la competencia comunicativa es uno de los conceptos básicos que subyacen en la metodología de nuestro manual. La competencia comunicativa lingüística es aquella que posibilita a una persona a actuar utilizando particularmente medios lingüísticos, según el MCERL (2018). Esta competencia engloba componentes tales como: el lingüístico, el sociolingüístico y el pragmático; cada uno con sus conocimientos, destrezas y habilidades. Precisamente, una de las novedades que el MCERL (2018) incluyó fue cambiar el tradicional

modelo de cuatro destrezas (escucha, lectura, escritura y habla) y tres habilidades (gramática, vocabulario y pronunciación) (Lado, 1961). Por tanto, todas las competencias elegidas para la planificación de nuestro manual se materializan a través de las actividades de lengua descritas en el MCERL (2019, p. 2) como «el ejercicio de la competencia lingüística comunicativa dentro de un ámbito específico a la hora de procesar (en forma de comprensión o de expresión) uno o más textos con el fin de realizar una tarea».

Estas actividades de lengua están representadas por cuatro modos de comunicación: recepción, interacción, producción y mediación, adoptando así un enfoque basado en la coconstrucción de significado, puesto que a la competencia exclusivamente lingüística se le ha añadido la sociolingüística y la pragmática, siguiendo la filosofía de Hymes (1971) (ver tabla 1.2); esto es, decir lo que se quiere decir y producir significado en el contexto.

Tabla 1.2. Competencias comunicativas lingüísticas

Competencia comunicativa (COM)	
Componentes	Conocimientos y destrezas
Lingüístico	Léxicas. Fonológicas. Sintácticas. Otras dimensiones de la lengua como sistema (aparte del valor sociolingüístico de sus variantes y de las funciones pragmáticas de sus realizaciones).
Sociolingüístico	Condiciones socioculturales del uso de la lengua. Sensibilidad a las convenciones sociales (normas de cortesía, normas que ordenan las relaciones entre generaciones, sexos, clases y grupos sociales, codificación lingüística de rituales de una comunidad).
Pragmático	Uso funcional de los recursos lingüísticos (producción de funciones de lengua, de actos de habla). Dominio del discurso. Cohesión y la coherencia. Identificación de tipos y formas de texto. Ironía y parodia.

Fuente: Hymes (1971).

El mensaje metodológico del MCERL (Consejo de Europa, 2018) es que el aprendizaje de las lenguas ha de estar enfocado a facilitar la interacción de los discentes en situaciones de la vida real, expresándose y acometiendo tareas de diferentes naturalezas. Por ello, tanto el esquema de descriptores del MCERL como su enfoque orientado a la acción ponen la coconstrucción de significado (a través de la interacción) en el corazón del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este hecho tiene claras implicaciones en la metodología utilizada en el aula, puesto que habrá acciones intercaladas de interacción docente-alumnado y alumnado-alumnado. Esta interacción alterna reflejará, según el MCERL, el contexto, la tradición pedagógica de ese contexto y el nivel de competencia del alumnado involucrado; un alumnado que vive una realidad diversa en lo que a culturas se refiere, por lo que la construcción de significado se dará en este programa utilizando la lengua como mediadora para la obtención de competencias plurilingües y pluriculturales.

2.5. La enseñanza virtual

La enseñanza virtual no siempre es una cuestión relacionada con causas de fuerza mayor, como ha ocurrido con la pandemia por covid-19. El profesorado busca herramientas digitales por el mero hecho de mantenerse al día en cuestiones de nuevas estrategias y métodos de enseñanza. Asimismo, hay docentes que trabajan exclusivamente impartiendo clases virtuales como complemento a su trabajo habitual o porque necesitan flexibilidad en su jornada horaria por causas de conciliación laboral y personal. De la misma forma, hay quienes enseñan a distancia por cuestiones geográficas, bien porque las ofertas de trabajo no están en sus lugares de residencia, bien porque su alumnado no ha encontrado quien cubra sus necesidades de aprendizaje en su entorno.

En cualquier caso, lo primero que hemos de tener en cuenta es que tanto la enseñanza virtual como la presencial han de poner su foco principal en cinco aspectos fundamentales: el objetivo de la clase, la planificación (en la enseñanza en línea ha de

ser más exhaustiva si cabe), la organización de los materiales que se van a usar (PowerPoint, *flashcards*, objetos reales, archivos de audio/vídeo o actividades), la temporización y la evaluación.

Por otro lado, a pesar de que la enseñanza virtual y la presencial requieren diferentes habilidades, algunas se superponen. Por ejemplo, se suele pensar que la enseñanza virtual es menos rigurosa, o que no permite que el alumnado se involucre en las clases y se motive de la misma manera. Esto no tiene por qué ser así, ambos contextos dependen de la habilidad y de la pasión del profesorado en este aspecto.

Si nos centramos en la competencia comunicativa, en la docencia en un entorno virtual se necesita un gran desarrollo de habilidades comunicativas para cubrir la falta de interacción presencial (Nobre, 2018). Para ello, hay que desarrollar la paciencia, la empatía, la capacidad de escuchar activamente al alumnado, de interpretar el lenguaje no verbal en busca de mensajes que el alumnado no se sienta capaz de transmitir, crear un entorno de confianza, pero a la vez de respeto (importante especialmente en clases con alumnado adolescente). Sin embargo, si nos fijamos, las habilidades mencionadas serían las mismas que en un entorno de docencia presencial, aunque sí es cierto que pueden ser potencialmente más fáciles de implementar, debido a la proximidad y uso del lenguaje no verbal. Por el contrario, las TIC apoyan de manera diferente al proceso de enseñanza y aprendizaje al ofrecer la posibilidad de trabajar con archivos de audio y vídeo, imágenes, correo electrónico, foros de discusión, blogs y una amplia gama de contenidos multimedia, que, como se verá en el CELSIP, son una fuente de motivación, creatividad, disfrute e innovación educativa.

2.6. Herramientas y recursos online

En primer lugar, para impartir clase de manera virtual y que esta cumpla los máximos requisitos de calidad y efectividad, el profesorado ha de buscar, elegir y familiarizarse con una serie de elementos: herramientas para compartir documentos y materiales

online y para comunicarse con el alumnado, un PC o portátil con cámara web, una conexión estable a internet, una plataforma virtual, un set de auriculares con micrófono, y herramientas para grabación de vídeos.

Entremos en detalle en algunos de ellos. La comunicación con el alumnado es esencial en el contexto virtual. El profesorado ha de estar seguro de que sus estudiantes reciben las instrucciones, los materiales, los mensajes, en general, tanto individuales como grupales. Por otro lado, el alumnado, que también se está sintiendo inseguro y perdido en esta situación, ha de saber que puede ponerse en contacto con sus docentes de la misma manera que lo harían en sus escuelas si fuera necesario. No hay una solución única ni mágica para mantener esta comunicación, depende de cada docente, de sus costumbres, de su forma de relacionarse con el alumnado, del contexto de ambos (aquí queremos recordar la brecha digital que ya se sabía que existía, pero que la covid-19 ha destapado sin tapujos, poniendo de manifiesto las desigualdades existentes en educación por la falta de conectividad, no de dispositivos móviles). Nuestro consejo es continuar utilizando lo que ya se tenía, no hay que poner nuestra metodología del revés. Si la comunicación ya era por correo electrónico o por la plataforma virtual del centro educativo, lo mejor es continuar con ese sistema para hacer que el alumnado tenga algún sentido de normalidad en toda esta situación. Si hay que abrir nuevos canales de comunicación, hemos de tener muy presente las leyes de protección de datos para el alumnado menor de edad. Otro aspecto que dará sensación de normalidad al alumnado es el establecimiento de un horario y unas pautas de uso para esa comunicación, no podemos, ni debemos, convertirnos en servicio «24 horas», como no lo haríamos en un contexto presencial.

En cuanto a las herramientas para compartir materiales virtualmente (archivos de audio y vídeo, documentos en PDF, fichas de actividades para entregar o corregir, cuestionarios, por ejemplo), nuestra experiencia nos dice que Google Drive es la herramienta más efectiva, puesto que ofrece 15 GB de memoria gratuitos para almacenar archivos, la posibilidad de compartir

no solo carpetas, sino también documentos con los que se puede trabajar a la vez. De esta manera, el trabajo cooperativo está garantizado de forma virtual, así como la entrega de trabajos por parte del alumnado y de correcciones por parte del profesorado. La plataforma virtual (PV) es una de las herramientas más importantes para la enseñanza virtual. La elección de la PV adecuada abrirá una amplia gama de posibilidades a la hora de impartir una clase que pueda incluir múltiples recursos. Recomendamos, para que la docencia sea lo más inclusiva posible, que la PV sea accesible desde un teléfono móvil, puesto que es más probable que en los hogares haya más teléfonos que ordenadores. La primera decisión que habría que tomar es si queremos una docencia virtual síncrona, asíncrona o una combinación de ambas (esto afectará a la elección de plataforma de docencia virtual). Las clases síncronas implican una docencia en directo, en la que docentes y alumnado se encuentran en un mismo espacio virtual a una hora convenida. Estas clases serían lo más parecido a las presenciales debido a la interacción. Por el contrario, las clases asíncronas, a pesar de usar también plataformas virtuales, no requieren que docentes y estudiantes coincidan en el tiempo. Las tareas, bien para ser resueltas de manera individual, interactivas, colaborativas o autocorrectivas, son subidas a la PV para que el alumnado las complete antes de un plazo determinado.

Con respecto a las prestaciones de la PV, esta debería tener un *chatbot* o herramienta que posibilite la comunicación escrita en una doble dirección alumnado-profesorado. Mediante el *chatbot*, el profesorado puede, por ejemplo, proporcionar *feedback* o corrección individual a un estudiante en una actividad grupal, animar a quienes se hayan quedado rezagados o son muy tímidos como para ofrecerse a participar y responder a las dudas o tener en cuenta problemas derivados de la conexión en tiempo real. También es muy útil el dispositivo de «levantar la mano», que permite saber qué estudiante quiere hablar, sin que interrumpa el discurso. Otra opción que debería tener la PV es la de poder compartir la pantalla para, por ejemplo, que el alumnado pueda ver un artículo que el docente quiere que lean, un juego, una actividad grupal, etc. Las *breakout rooms*, o «salas», ayudarán a po-

ner al alumnado a trabajar por parejas o grupos reducidos. Además, el que la PV tenga una pizarra interactiva (*virtual whiteboard*) permitirá que el alumnado pueda escribir o dibujar también, lo que puede convertir la clase virtual en mucho más participativa. Es necesario que tengamos también la herramienta de desconexión de audio para poder gestionar mejor la clase, pudiendo hacer que tan solo un o una estudiante pueda hablar a la vez, lo cual facilita la comunicación, sobre todo en clases con alumnado adolescente. Hay otras posibilidades que ofrecen algunas plataformas como las de dar «estrellas», o *badges*, para gamificar alguna actividad y la herramienta de grabación de audio y vídeo, entre otras. Así pues, hay diferentes plataformas para elegir: Blackboard, Google Classroom (Teams), Skype, Zoom, Webroom o Microsoft Teams. Nuestra sugerencia es consultar tutoriales de todas ellas, ver las prestaciones que tienen y elegir la que mejor se adapte a las necesidades del tipo de clase que se quiere implementar.

Para acabar, recomendamos programar muy bien las clases digitales y, sobre todo, experimentar con la PV con personas cercanas antes de empezar a trabajar con el alumnado, de manera que se le transmita confianza al alumnado y se le pueda prestar ayuda con agilidad.

Lo que las nuevas tecnologías pueden aportar al aprendizaje de lenguas desde el punto de vista pedagógico: TIC

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) cuentan con herramientas instructivas comprobadas para aprender una lengua extranjera (Gitsaki, 2000; Soler-Pardo y Alcantud-Díaz, 2020), ya que brindan, tanto a adolescentes como a estudiantes, material auténtico enfocado hacia la comunicación. Entre sus múltiples beneficios, podemos afirmar que los estudiantes adquieren conocimientos al estar expuestos a las TIC, por lo que se desarrolla su comunicación oral (Danan, 2004). Tal y como afirman Baltova (1999) y Sokoli (2015), el alumnado aprende a través de la exposición al material audiovisual, ya que reciben la información del canal acústico, en cuyo caso también se adquiere vocabulario. Por lo tanto, pensamos que el material audiovisual es una poderosa herramienta instructiva para aprender un idioma extranjero.

Una de las razones por las que pensamos en introducir las TIC en nuestro programa –entendiendo por TIC: material audiovisual (exposición de vídeo), uso de *apps* y utilización de una amplia gama de páginas web (internet)– fue mejorar las habilidades comunicativas de nuestros estudiantes y permitirles avanzar en sus habilidades lingüísticas a través de un método holístico entretenido, ya que el material audiovisual está estrechamente relacionado con la motivación y el disfrute. Nos apoyamos en la investigación de Romero y Jiménez (2016), quienes afirman que el

alumnado puede mejorar estas habilidades con el uso extensivo de materiales audiovisuales. Esto se debe a que las películas, los vídeos y las series de televisión «exponen a los estudiantes a una mayor cantidad de material auténtico del lenguaje oral, que a la larga debería mejorar la comprensión auditiva en la interacción cara a cara con hablantes nativos» (Herron *et al.*, 1995, p. 68; la traducción es nuestra). Si tomamos como base su investigación, el alumnado que utiliza materiales audiovisuales consolida sus habilidades orales más que aquel que no los utiliza. Sin embargo, no hay mucho tiempo para realizar las diferentes actividades en el aula de idiomas, por eso hemos decidido crear este manual para que aquellos estudiantes cuya lengua primera sea el español y estudien inglés como lengua extranjera lo utilicen de manera autónoma para mejorar sus destrezas comunicativas en inglés.

3.1. Material audiovisual (exposición a vídeos)

El vídeo (películas, series de televisión, documentales, noticias) ha cambiado la concepción de estudiar una lengua extranjera. El vídeo se puede utilizar en todos los niveles, tanto como material complementario para el refuerzo del lenguaje y la práctica de habilidades como componente principal de un curso intensivo o módulos del curso, siempre que se disponga de material adecuado. Aunque el vídeo existía antes de las TIC, este último ha aumentado el valor educativo del primero al facilitar al alumnado el acceso a él. Por ejemplo, los estudiantes tienen más autonomía y pueden trabajar a su propio ritmo, pueden detener la imagen y mirar la escena nuevamente o agregar subtítulos si lo necesitan (Talaván, 2013, pp. 34-37); esta flexibilidad les permite trabajar fuera del aula de idiomas. Además, si el material es auténtico, el alumno dispondrá de más recursos para afrontar situaciones cotidianas con hablantes de LE y su motivación incrementará, ya que irá aprendiendo sobre «algo más» en lugar de aprender el idioma por sí mismo (Kramsch, 1993). En general, los vídeos son importantes para aprender una lengua extranjera, ya que permiten al alumnado ver cómo los hablantes interac-

túan entre ellos y brindan comprensión auditiva con diferentes acentos para distinguir. En resumen, ello permite al estudiante ver cómo se usa la lengua extranjera en un contexto real (Díaz Cintas, 2012, p. 97). Basándonos en el trabajo de los investigadores antes mencionados sobre la importancia del vídeo en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (ILE), para nuestro proyecto hemos seleccionado películas, series de televisión, documentales y otras herramientas lúdicas, de acuerdo con la relevancia, complejidad intrínseca, autenticidad e interés del alumnado. Los estudiantes pueden contar con muchas plataformas diferentes para ver el material sugerido, como Netflix, Amazon Prime, HBO, Filmin, etc., y todas las existentes en el mercado.

3.2. Aplicaciones para el aprendizaje de idiomas

Además del uso del vídeo para aprender un idioma extranjero, podemos agregar el uso de *apps*, incluyendo todas las redes sociales como TikTok, Instagram y otras. Hoy en día, el estudiantado puede elegir entre una amplia gama de *apps* que se pueden descargar en sus PC, teléfonos móviles y tabletas con el fin de aprender una lengua extranjera; se clasifican como *apps* de aprendizaje de idiomas. El alumnado puede aprovecharlas desde el principio como una forma de aprender de manera informal o casual ciertas estructuras gramaticales. No solo pueden trabajar con ellos en casa a través de sus PC o portátiles, sino también mientras están en el tren, en el autobús, en la cafetería o en cualquier otro lugar, ya que se puede acceder a ellas fácilmente mediante descarga. Hemos agregado esta categoría a las TIC como material de apoyo y extraordinario que los estudiantes podrían usar fuera del aula y que puede ser tanto motivador como útil.

3.3. Páginas web (internet)

Como parte de las TIC, podemos encontrar internet. Este fenómeno nos ha acercado al mundo, y eso incluye las lenguas ex-

tranjeras. Tuvo su crecimiento en la década de 1980 y cambió la perspectiva del mundo al facilitar la forma en que se podían aprender idiomas a través de los muchos recursos disponibles a los que se podía acceder fácilmente a través de la World Wide Web. A las muchas estrategias de *e-learning* asíncronas (por ejemplo, correos electrónicos, foros, pódcast y otros) podemos agregar las herramientas de *e-learning* síncronas (*i. e.*, chats, plataformas virtuales como Teams, Zoom o Skype) que se pueden aprovechar para aprender una lengua extranjera, inglés en nuestro caso. Así, ha cambiado la concepción de la enseñanza presencial y en línea, y nos ha proporcionado un amplio abanico de instrumentos con los que trabajar en cuanto a la enseñanza de idiomas. Estas herramientas han demostrado ser útiles (Escobar Sevilla, 2018) para aprender gramática y vocabulario. En general, las primeras respuestas del proyecto piloto que realizamos del CELSIP extraídas del *Student's logbook* de nuestros estudiantes en 2019 demostraron que eran capaces de aprender a través de una mayor exposición a las tecnologías. Las reflexiones de los encuestados confirmaron las conclusiones extraídas por algunos autores (Danan, 2004), quienes afirman que la creación de un ambiente de aprendizaje libre de ansiedad aumenta el estímulo positivo, una mayor implicación en el proceso de aprendizaje y, como resultado, los hablantes internalizan todo el *input* «en forma de ingesta de LE» (Cepon, 2011, p. 1).

El Marco Común Europeo de Enseñanza para las Lenguas

En este apartado, ofreceremos una breve descripción del nuevo Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL) (Consejo de Europa, 2018), además de proporcionar algunas percepciones sobre los diferentes tipos de estudiantes y sobre el manual en sí.

El MCERL es un estándar europeo elaborado por el Consejo de Europa que fue creado con la finalidad de medir el nivel de comprensión escrita y oral de una lengua; consta de seis niveles (desde un nivel A1 básico hasta un nivel C2) y permite medir la habilidad de hasta 40 lenguas diferentes.

- El nivel principiante o usuario básico (*breakthrough* y *waystage*) abarca los niveles A1 y A2.
- El nivel intermedio o independiente (*threshold* y *vantage*) abarca los niveles B1 y B2.
- El nivel avanzado o competente (*proficiency* y *mastery*) abarca los niveles C1 y C2.

El primer documento del MCERL se publicó en 2001 y en 2018 se elaboró una versión nueva y mejorada del mismo bajo el nombre: *Common European framework of reference for languages: learning, teaching, assessment. companion volume with new descriptors* (Consejo de Europa, 2018). Sus objetivos principales son

promover y facilitar la cooperación entre instituciones educativas en diferentes países, proporcionar una base sólida para el reconocimiento mutuo de las calificaciones lingüísticas y ayudar a alumnos, profesores, diseñadores de cursos, organismos examinadores y administradores educativos a situar y coordinar sus esfuerzos (MCERL, sección 1.4) (Consejo de Europa, 2018, p. 25).

El MCERL se distancia del enfoque tradicional con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje, que se centra en un modelo basado en la coconstrucción de significado y establece cuatro formas diferentes de comunicación: recepción (oral y escrita), producción (oral y escrita), interacción (implica recepción y producción) y mediación (implica los otros tres). Estas categorías (recepción, producción, interacción y mediación), incluidas en su última versión, reflejan mejor la forma en que las personas usan el idioma hoy en día.

Además de la competencia lingüística, el MCERL incluye las competencias sociolingüísticas y pragmáticas. Las categorías de recepción y producción (divididas en oral y escrita) nos dan las cuatro habilidades tradicionales. La interacción implica tanto la recepción como la producción, pero es más que la suma de ambas partes; y la mediación implica la recepción y la producción, así como la interacción (Consejo de Europa, 2018, p. 31).

Con respecto al material audiovisual, entre las actividades habituales de recepción incluidas para enseñar o aprender un idioma extranjero (FL), el MCERL incluye la recepción audiovisual en su programa, que establece que el alumno puede recibir información de dos canales diferentes: visual y auditivo. Es decir: «En la recepción audiovisual, para la cual se proporciona una escala (ver televisión y películas), el usuario ve televisión, video o una película y usa multimedia, con o sin subtítulos y voces en *off*» (Consejo de Europa 2018, p. 54).

Por lo tanto, basándonos en estos descriptores incluidos en el MCERL, hemos diseñado nuestro proyecto, que comprende programas de entrevistas, obras de teatro y otras películas y series de televisión para que los estudiantes puedan mejorar su recepción audiovisual. En general, estos argumentos han establecido la base del CELSIP, ya que, por las razones mencionadas, hemos

tomado este documento como punto de partida para basar los contenidos de nuestro manual. Además, hemos incluido los indicadores del MCERL y los descriptores del «global scale of English, Pearson», ya que proponemos que los profesores que decidan usar este manual no solamente pidan a sus alumnos que utilicen los recursos digitales que les proponemos, sino que demanden a sus alumnos que se autoevalúen para que puedan valorar su propio progreso tomando el MCERL y los descriptores GSE¹ como referencia, puesto que el trabajo individual y autónomo es esencial ante la situación de emergencia en la que nos encontramos.

1. El GSE es un estándar global de la lengua inglesa que permite a los maestros medir el progreso de los estudiantes de manera precisa y fácil. Basado en una investigación que ha involucrado a más de 6000 maestros de más de 50 países, el GSE expande el MCERL identificando en una escala de 10 a 90 lo que se debe dominar para las cuatro habilidades existentes. Para nuestro trabajo, hemos combinado los descriptores tanto del MCERL como del GSE para establecer los nuestros propios que se pueden ver reflejados en el apartado destinado para ello en el manual CELSIP.

PARTE 2.
EI CELSIP Y SUS HERRAMIENTAS

Estructura general del CELSIP

El llamado «Communicative English Language Skills Enhancement Programme» (Programa de Mejora de las habilidades Comunicativas de Lengua inglesa, CELSIP) es un plan de mejora que se diseñó y puso en práctica como proyecto piloto durante el curso 2018-2019. Fue creado por las autoras con el propósito de crear un plan transversal y de coordinación vertical entre asignaturas que impartían en la Facultat de Magisteri de la Universitat de València (España).

La filosofía de este programa subyace en la experiencia en investigación y la práctica docente de ambas profesoras con una gran variedad de estudiantes (de Educación Primaria, Secundaria, Educación Superior y otros grupos de adultos) y su viabilidad ha sido comprobada en un estudio previo (Alcantud-Díaz y Soler Pardo, 2022; Soler Pardo y Alcantud-Díaz, 2020). Además, este programa surge de la consideración de que el aprendizaje es un proceso social que ocurre dentro de contextos socioculturales específicos y que se logra de manera más gratificante mientras se practica. Esto se enmarca en la teoría de educación *learning by doing* del filósofo John Dewey (1956) y del pedagogo Paulo Freire (1982).

El CELSIP está diseñado como un programa complementario de mejora de la competencia comunicativa en lengua inglesa. Su objetivo es, en primer lugar, ayudar al alumnado hispanohablan-

te a adquirir más estrategias, herramientas y habilidades cognitivas de lectoescritura y prácticas que les ayuden a mejorar su nivel de inglés como lengua extranjera con el fin de obtener mejores habilidades de comunicación. Asimismo, este programa no solo pretende posibilitar, sino también fomentar el aprendizaje autónomo del alumnado para que desarrolle el conocimiento y las habilidades necesarias con las que convertirse en comunicador autónomo y competente en lengua inglesa.

Por otra parte, el CELSIP pretende responder a las necesidades personales del alumnado, puesto que propone herramientas de aprendizaje relacionadas con sus actividades de tiempo libre. Además, fomenta la inclusión reduciendo las desigualdades existentes debidas a las diferencias socioeconómicas que puedan haber influido en el acceso del alumnado al aprendizaje de la lengua inglesa más allá de la educación obligatoria (por ejemplo, asistencia a academias o a profesorado particular, o estancias en el extranjero).

En cuanto a las personas destinatarias, el CELSIP se ha creado para docentes que imparten clases de lengua inglesa o a personas que quieran aprender de manera autónoma en el marco del nivel B1 del MCERL, aunque puede adaptarse fácilmente a niveles más bajos, y sigue los descriptores del MCERL para asegurarnos puntos de partida homogéneos (dentro de la heterogeneidad que se da en cada grupo).

El CELSIP está compuesto de este manual más teórico, que contiene la descripción metodológica que subyace al programa y 11 e-cuadernos que incluyen cuatro secciones cada uno: las herramientas de aprendizaje, las pautas para el aprovechamiento de las herramientas, una sección de autorreflexión sobre el propio aprendizaje y una sección de autoevaluación basada en el MCERL. Los e-cuadernos persiguen el aprendizaje y mejora de competencia comunicativa en lengua inglesa, así como fomentar el pensamiento crítico, el aprendizaje autónomo y la reflexión; también, instar al alumnado a que lleve un seguimiento sobre su propio aprendizaje.

Describimos a continuación las secciones mencionadas anteriormente.

5.1. Las herramientas de aprendizaje

En el primer bloque, las personas usuarias podrán consultar 11 secciones temáticas que incluyen herramientas de aprendizaje multimodales y basadas en su mayor parte en las TIC. Esta sección incluye además pautas de trabajo sobre cómo usar el manual para obtener resultados de aprendizaje óptimos. Dichas secciones son (Alcantud-Díaz y Soler Pardo, 2020):

- Our best TV series to learn English
- Films and popcorn!
- Listen to music & sing along as if you were the Grammy winner!
- Useful apps to improve your English
- Why not? Board games
- Just read it!
- Time for audio books
- Talking opportunities
- Videopportunities
- The news, talk shows & other educational websites in English
- Arts and crafts: fun experiences in English

The 10 best TV series to learn English. Es una selección que enumera una lista de series televisivas que, debido a sus particulares características (combinación de diferentes acentos de la lengua inglesa, un vocabulario específico, etc.), pueden ayudar a mejorar la comprensión auditiva y proporcionar un vocabulario extenso, ya que los personajes protagonistas usan un lenguaje hablado real junto con un lenguaje no verbal y un contexto visual que ayudará a las personas usuarias a recordar las palabras aprendidas.

Films & popcorn! Proporciona un listado de películas (para aquellas personas que no tengan tiempo o no les guste seguir una serie) que, al igual que con las series seleccionadas en el apartado anterior, facilitarán el aprendizaje de léxico en inglés en contexto y con la posibilidad de poder escuchar cómo se expresan las emociones (una sonrisa, un ceño fruncido) o diferentes tonos de voz (cómo suena una persona cuando está enojada

o triste, por ejemplo), puesto que el «cómo» suele ser más importante en inglés que el «qué».

Listen to music & sing along as if you were the Grammy winner! Existe una considerable evidencia científica que demuestra que la música puede ayudar al alumnado de segundas lenguas o lenguas extranjeras a adquirir gramática y vocabulario y mejorar la ortografía, puesto que las canciones a menudo contienen una gran cantidad de vocabulario, frases y expresiones útiles y reales. Además, las canciones incluyen lenguaje actualizado y coloquialismos. Por tanto, escuchar y cantar canciones hará que las personas usuarias se centren en su pronunciación, ritmo y tono del idioma inglés, además de impregnarse de la cultura inglesa.

Useful apps to improve your English. Se proporciona un listado de *apps* que pueden mejorar todas las habilidades y competencias del alumnado. Con el fomento del uso de la tecnología móvil queremos animar al alumnado a aumentar su exposición al inglés en cualquier lugar y a su propio ritmo por medio de sus dispositivos móviles.

Why not? (Board)games. Incluimos una lista de juegos para practicar y aprender inglés. Fomentamos así el aprendizaje invisible para aquellos momentos en los que se necesita romper con las fórmulas tradicionales de estudio. Estos juegos pueden ser muy útiles para el alumnado que es tímido o que no habla por miedo a cometer errores.

Just read it! Proporcionamos un listado de sugerencias de lecturas. Para la elaboración de la lista, hemos tenido en cuenta obras tanto clásicas como de actualidad donde, además, hemos seleccionado una gran lista de libros escritos por mujeres para fomentar la igualdad. La lectura no solo mejorará las habilidades relacionadas con la recepción escrita, sino también con la gramática, la sintaxis, el vocabulario y cultura general.

Time for audio books. Los audiolibros ya han demostrado ser una potente herramienta para mejorar la fluidez, la pronunciación y la entonación del alumnado de lengua extranjera debido al proceso de imitación. Asimismo, son grandes potenciadores de la educación literaria y aumentan el tiempo de exposición

a la segunda lengua del alumnado, lo que resulta un buen entrenamiento para el cerebro.

Talking opportunities. Son bastante desconocidas las herramientas que se pueden utilizar en línea para mejorar la pronunciación. Por eso facilitamos programas en los que el alumnado pueda grabarse y recibir *feedback* sobre su pronunciación. De esta manera, fomentamos el aprendizaje autónomo. También es una manera inclusiva de aprender para el estudiantado que no puede tener acceso a interlocutores cualificados para la práctica del lenguaje oral o para estancias en el extranjero.

Videopportunities. El CELSIP contiene también una gran variedad de vídeos que ayudarán a mejorar la competencia lingüística de las personas usuarias, ya que en muchos de ellos se pueden visualizar los labios del hablante y, de este modo, aprender a articular mejor por imitación. Una cuestión interesante con respecto a los vídeos es que se trata de clips cortos que, al no contener demasiada información, son fáciles de comprender.

The news, talk shows & other educational websites in English. Hemos incluido una selección de programas de entrevistas o variedades cuya base es la conversación a través de la cultura y el humor. De esta manera, el alumnado tendrá acceso a programas de entretenimiento donde pueden hacerse eco de la cultura del país de emisión (*i. e.*, Australia, Estados Unidos, Gran Bretaña, India o Kenia), así como también prestar atención a la variedad lingüística utilizada.

Arts and crafts. Fun experiences in English. Por último, en nuestra sección sobre manualidades y experiencias en directo mostramos al alumnado lecturas o vídeos sobre experiencias relacionadas con el «aprender haciendo». Desde realizar manualidades a cocinar o hacer experimentos, cualquier actividad es válida para aprender, puesto que las instrucciones se encuentran en inglés. Además de ser entretenida, desde el punto de vista académico, esta área temática ayudará a nuestro alumnado a aprender vocabulario, mejorar la pronunciación, identificar instrucciones, procesos y las diferentes variedades de la lengua inglesa a través de los vídeos que visionen, pudiendo, además, añadir subtítulos para que el ejercicio sea más completo.

5.2. Pautas para al aprovechamiento de las herramientas

La segunda sección de cada e-cuaderno muestra unas claves, ideas, consejos o pautas para que el alumnado pueda sacar un mejor rendimiento al aprendizaje y aproveche al máximo las herramientas propuestas en su proceso de mejora de competencia comunicativa en lengua inglesa. Esta es la sección-punto de encuentro entre docentes y alumnado. El profesorado puede utilizar las distintas metodologías que a continuación mencionaremos para ir orientando y motivando al alumnado a que use el manual autónomamente.

5.3. La autorreflexión

El tercer bloque, al que hemos denominado «autorreflexión», es un espacio destinado a albergar las reflexiones y experiencias de cada estudiante sobre su propio aprendizaje. El objetivo de este apartado es promover al pensamiento crítico e invitar a la reflexión, además de mejorar el aprendizaje autónomo. Para ello, proponemos una serie de preguntas-guía sobre las que el alumnado puede pensar, algo a lo que no está acostumbrado.

5.4. La autoevaluación

El final de cada e-cuaderno incluye un apartado llamado «autoevaluación» donde se muestran los descriptores del MCERL y las destrezas adquiridas al haber experimentado con cada herramienta del CELSIP. De esta manera, el alumnado sabrá de manera más precisa qué descriptores y destrezas acompañan a cada apartado de este programa. Para la sección de autoevaluación hemos utilizado los descriptores del MCERL (2018) basados en el GSE (*global scale of English*, Pearson) para el nivel B1 en todas las destrezas que hemos considerado necesarias de acuerdo con el nivel al que va dirigido el CELSIP. El GSE es un estándar glo-

bal de lengua inglesa que permite al profesorado medir el progreso del alumnado de forma precisa y fácil. Está basado en investigaciones que han involucrado a más de 6000 docentes de más de 50 países, amplía el MCERL, identificando en una escala de 10 a 90 lo que se debe dominar para las cuatro habilidades de hablar, escuchar, leer y escribir. El alumnado deberá marcar como «conseguido» aquellos descriptores que considere que han podido lograr e intentar hacer hincapié en los que considere que no ha alcanzado todavía. ¿Cómo deben hacerlo?: a través de las herramientas propuestas (*i. e.*, viendo series o películas, descargándose *apps*, etc.) relacionadas con los contenidos que les faltan. Lo importante es que las personas consumidoras del programa se evalúen periódicamente para saber cuáles son sus necesidades pendientes, fortalezas y debilidades, y así saber dónde tienen que incidir más.

En cualquier proceso formativo, la cuestión de la autoevaluación en *e-learning* se considera el punto final del proceso de aprendizaje, ya que es en este punto donde se refleja el progreso del alumnado. Si no proponemos una evaluación apropiada, el proceso formativo en línea podría perder su esencia y, por lo tanto, llevar a que muchas de las personas participantes no se esfuercen lo suficiente en las tareas propuestas en el programa.

La evaluación no solo nos puede servir para comprobar el progreso del alumnado, sino también para reorientar o replantearnos ciertas actividades a partir de los resultados obtenidos por parte de las personas usuarias.

Desglose de cada herramienta, explicación teórica y su aplicación

En este apartado explicaremos cómo sacarle más partido a cada sección temática del CELSIP y cómo utilizar sus e-cuadernos. Para ello, presentaremos cada una de las secciones incluidas en cada e-cuaderno de manera desglosada para que las personas usuarias puedan familiarizarse con su contenido y beneficiarse de cada una de sus funciones desde la recepción y la producción oral, principalmente. La sección de la autoevaluación se encuentra únicamente en los e-cuadernos, puesto que es una parte más práctica.

6.1. Our best TV series to learn English

Las series de televisión son herramientas multimodales que se encuentran en un contexto de enseñanza-aprendizaje; constituyen, a su vez, un medio de entretenimiento que puede proporcionar un contexto en el que el alumnado de inglés como lengua extranjera viva la lengua meta de una manera diferente. Por este motivo hemos elaborado una selección de series televisivas que, debido a sus particulares características (combinación de diferentes acentos de la lengua inglesa, un vocabulario específico y aspectos culturales, entre otros aspectos), hará que mejoren la comprensión auditiva y les proporcionará un incremento de vocabulario, ya que los personajes usan un lenguaje hablado real

junto con un lenguaje no verbal y un contexto visual que les ayudará a recordar las palabras. Consideramos de suma importancia explorar los intereses y gustos de nuestro alumnado para poder elegir y crear ejercicios que siempre les resulten atractivos, asegurándonos de que las propuestas que tenemos programadas garanticen el aprendizaje de todas las personas usuarias.

Por otro lado, la mayoría de las series que se ofrecen en este apartado proporcionan, además de un discurso, un lenguaje corporal y gestos no verbales que mejorarán la comunicación del alumnado. Es decir, por medio de las series, las personas usuarias pueden obtener andamiaje, o *scaffolding*, por medio de diferentes recursos semióticos que les ayudarán a interpretar las situaciones que están viendo. Estos signos y modos son los que se utilizan para establecer comunicación en un contexto multimodal. Siguiendo esta línea de pensamiento, la sección dedicada a ver películas y series de televisión va dirigida a estudiantes visuales. El alumnado, al ser estudiante de inglés como lengua extranjera y tener como primera lengua el español, se beneficiará de ver series de televisión en versión original, ya que mejorará la comprensión auditiva y ayudará a adquirir vocabulario. Al utilizar un lenguaje hablado real seguido de lenguaje gesticular y un contexto visual que ayuda a recordar palabras, mejorará la comprensión del estudiante.

Desde el punto de vista pedagógico, tanto las series de televisión como las películas son consideradas material audiovisual que se puede explotar en el aula, ya que su viabilidad para aprender una lengua extranjera ha sido fervientemente demostrada (Vanderplank, 2010; Baños y Sokoli, 2015; Sánchez-Requena, 2016; Sokoli, 2018). Uno de los grandes atractivos del material audiovisual, según Zabalbeascoa (2013, p. 4), es el hecho de que el alumnado pueda descubrir aspectos culturales y lingüísticos a través del canal visual. Ya en 2005, Burstson (2005, p. 9) resumía el potencial pedagógico que tenía el vídeo en el aula como fuente de actividades pedagógicas si se usaba correctamente. Asimismo, no debemos olvidar la capacidad que tiene el material audiovisual para motivar al estudiantado, lo cual es parte fundamental de la enseñanza. Por tanto, con las actividades e instrucciones

apropiadas, el alumnado será capaz de aprender pronunciación y comprensión oral, ya que, al estar en continuo contacto con la lengua meta, podrá perfeccionar su comprensión en inglés y su pronunciación. Si, además, se incluyen subtítulos, entonces su comprensión y producción escrita mejorarán notablemente. Por último, si el alumnado toma buena nota de las palabras de vocabulario nuevas que aparecen en pantalla, podrá ampliar su repertorio léxico (Baltova, 1999, p. 3). Volviendo al uso de los subtítulos, nos apoyamos en las teorías didácticas de Paivio (2006) y Wang y Sheng (2007), y hacemos hincapié en el uso pragmático de estos para aprender inglés como lengua extranjera.

Por lo tanto, las investigaciones realizadas por autores como Vanderplank (2010), Baños y Sokoli (2015), Sánchez-Requena (2016) o Sokoli (2018) indican que utilizar las series de televisión –pues estas son consideradas material audiovisual– puede ayudar a mejorar el lenguaje oral, la comprensión auditiva y pronunciación en inglés de los alumnos de lengua extranjera. Por ello hemos creído conveniente elaborar esta área temática para ayudar a los estudiantes de inglés a que aprendan el idioma de una manera didáctica a la vez que lúdica.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

Tal y como hemos indicado anteriormente, en todas las áreas temáticas se muestran unas claves o pistas para que el alumnado pueda trabajar de manera independiente.

Además de servir como entretenimiento, a través de la selección de series de televisión que proponemos, el alumnado podrá aprender con las claves o pistas que sugerimos en nuestro manual. Por este motivo, hemos seleccionado las series de TV que más se adaptan a las necesidades de los discentes, teniendo en cuenta su nivel y sus gustos.

Ver series de televisión en formato original es una gran estrategia para aprender inglés. Mejorará la comprensión auditiva y proporcionará mucho vocabulario, ya que los personajes utilizan un lenguaje real junto con gestos, imitaciones y contexto visual que ayuda a recordar palabras.

Las series han sido elegidas por su interés cultural, por tener un lenguaje sencillo y fácil de comprender y por adecuarse al nivel del alumnado al que va dirigido el CELSIP.

Estas series tienen en común una gran cantidad de expresiones en diferentes variedades lingüísticas; son, por lo tanto, adecuadas para practicar la pronunciación, la producción oral (*speaking*) y la comprensión oral (*listening*). De la misma manera, contienen una gran variedad de coloquialismos, lo que puede resultar atractivo, ya que no se suelen tener tantas oportunidades de estudiar ciertas expresiones informales en el aula. Estos son los consejos:

- Ver las series con subtítulos en inglés y repetir frases.
- Rebobinar y pausar las secuencias para volver a escuchar los diálogos las veces que haga falta, en cuanto se acostumbren a escuchar el inglés, podrán seguir el capítulo mucho más fácilmente.
- Tener un cuaderno para anotar las nuevas expresiones aprendidas.
- Intentar ver las series en la lengua materna y en inglés para establecer conexiones; si ya saben de qué trata la historia, verla en versión original será mucho más fácil.
- Intentar apreciar el contexto cultural de la serie y distinguir los diversos acentos de la lengua inglesa para practicar la pronunciación.
- Después de ver un episodio de una serie pueden intentar imitar a alguno de los personajes y reproducir la escena una y otra vez. Además, si utilizan los subtítulos mejorará su comprensión lectora.

Las series

Las series que proponemos ofrecen temas de interés para el alumnado de lengua extranjera que busca diferentes acciones: formativa, didáctica, lúdica, divulgativa. Estos temas se extienden, pero no se limitan, a los siguientes géneros: romántico, realista, suspense y misterio, musical, de aventuras, fantástico, his-

tórico, humorístico (con o sin formato de animación), ciencia ficción y drama médico. Por tanto, se ofrece un abanico muy amplio de categorías para satisfacer tanto los intereses pedagógicos del profesorado como las preferencias por las distintas variedades propuestas en el CELSIP del alumnado. Las series que hemos seleccionado minuciosamente son las que vienen a continuación.

How I met your mother (2015): se trata de una comedia graciosa. A través de ella, se conocen muchas expresiones estadounidenses modernas y se puede disfrutar de muchas jergas que hacen que el programa sea aún más entretenido. Además, el final es algo que no se verá venir.

Once upon a time (2011): el lenguaje es simple y fácil de entender. Incorpora personajes de la factoría Disney además de elementos de la literatura clásica y popular.

Sherlock (2010): el acento británico hará las delicias de esta serie, la cual cuenta con una excelente actuación. Tiene lugar en Londres, y en ella se aprecian divertidas conversaciones llenas de humor entrelazadas con historias increíbles.

The big bang theory (2007): hay muchos acentos estadounidenses diferentes para escuchar y estudiar. Esta comedia americana se centra en la ciencia, concretamente en la física, pero dirigida al público en general, por lo que al estudiantado no le costará seguir el argumento.

Friends (1994): en esta *sitcom* se encontrarán diferentes acentos y jerga variada; es el programa perfecto para los estudiantes de inglés: mezcla de entretenimiento y aprendizaje. La trama es relativamente sencilla de entender.

The Simpson (1989): esta serie mostrará muchos aspectos de la vida estadounidense con la jerga habitual y los chistes que se pueden utilizar en inglés americano. También es muy fácil de comprender y no hay demasiadas palabras difíciles, especialmente si se usan los subtítulos.

Glee (2009): Se ha demostrado en el pasado que las letras de la música ayudan a los estudiantes de un idioma a aprender mejor, ya que hay bastantes repeticiones y las canciones son pegadizas (fáciles de recordar). *Glee* ayudará al estudiante con la pro-

nunciación, ya que se muestra al profesor de música llevando a los estudiantes a través de diferentes lecciones de pronunciación para ayudarlos con su canto. Las canciones de este exitoso programa ayudarán a memorizar mejor el inglés e incluso ayudarán al usuario con la entonación y mejorará la fluidez del alumnado.

Stranger things (2016): aquí tenemos una serie para los fanáticos de la ciencia ficción; se trata de una comedia de terror sobrenatural (suena extraño, pero funciona) ambientada en la década de los ochenta. Una chica misteriosa entra en la vida de un grupo de amigos en una ciudad rural de Estados Unidos, allí ocurren algunos eventos realmente espeluznantes que pueden hacerte saltar. Si no se está familiarizado con la jerga inglesa de los ochenta, esta es una gran lección introductoria. Esta serie de televisión es un homenaje cariñoso de los hermanos Duffer a Steven Spielberg, John Carpenter y Stephen King.

Game of thrones (GoT) (2011): es una de las series de televisión más exitosas de todos los tiempos; una serie de televisión dramática de fantasía estadounidense creada por David Benioff y D. B. Weiss. Es una adaptación de *Canción de hielo y fuego* de la serie de novelas de George R. R. Martin, la primera de las cuales es *Juego de tronos*. Además de disfrutar con la trama, el alumnado aprenderá nuevo vocabulario y nuevas expresiones. En GoT hay una variedad de diferentes acentos y dialectos según la ubicación geográfica y según los dialectos regionales de Gran Bretaña que pueden ayudar a mejorar y agudizar las habilidades auditivas. Además, se puede encontrar una amplia gama de ejercicios y juegos diseñados para mejorar el inglés.¹

The handmaid's tale (2017): serie de televisión basada en la novela de 1985 del mismo nombre, escrita por la canadiense Margaret Atwood. La trama sigue un futuro distópico después de una segunda guerra civil estadounidense en que las mujeres fértiles, llamadas «sirvientas», son obligadas a la servidumbre sexual y reproductiva. Podrás entrenar el oído con el acento estadounidense de esta serie de televisión a través de los diferentes temas que se tratan en el programa, como salud pública, religión, con-

1. <http://www.englishcaddy.org/gameofthronesactivities.htm>

trol, independencia y contaminación ambiental, etc. El estudiante podrá entrar en su sitio web para realizar actividades relacionadas con la audición, la gramática, la pronunciación y el vocabulario.²

You (2018): este *thriller* psicológico basado en Estados Unidos ayudará a practicar el acento estadounidense. La serie de televisión fue desarrollada por Greg Berlanti y Sera Gamble, y está basada en el libro homónimo de Caroline Kepnes. La trama gira en torno a la vida de un gerente de librería, llamado Joe Goldberg, que está enamorado de una de sus clientes, Guinevere Beck, y se obsesiona con ella.

A discovery of witches (2018): basado en la trilogía *All souls*, de Deborah Harkness, nos narra la historia de Diana Bishop, una historiadora que descubre que es una bruja. Esta guiará al estudiante a través de un mundo de vampiros, brujas y demonios. Está ambientado en Oxford y el acento británico de los personajes ayudará a reconocer las diferencias entre el inglés americano y el británico en cuanto a acento, pronunciación y vocabulario. Nuestra sugerencia es que primero se lea el libro y luego se visualice la serie de televisión. Eso dará una visión mucho más amplia de los personajes mágicos de Harkness.

Thirteen reasons why (2017): este drama adolescente fue desarrollado por Brian Yorkey, quien, al mismo tiempo, basó la serie en la novela homónima de Jay Asher, publicada en 2007. La trama gira en torno a la muerte de Hannah Baker, una niña de 17 años que se suicidó tras sufrir agresión sexual, *bullying* y falta de apoyo por parte de sus amigos y de la escuela a la que asistía. La niña misma narra por qué se suicidó y le da a la audiencia trece razones por las que terminó con su vida. *Thirteen reasons why* no es una serie de televisión cualquiera para aprender inglés, ya que sus episodios aumentarán la conciencia social y nos dirán lo importante que es escuchar los problemas de nuestros estudiantes para que, como educadores e instructores, intentemos ayudarlos y lidiar con el acoso escolar en las escuelas.

Orphan black (2013): esta serie de televisión de suspense y ciencia ficción fue creada por Graeme Manson y dirigida por

2. http://www.englishbaby.com/lessons/7544/real_life/the_handmaid_s_tale

John Fawcett. El personaje principal, Sarah Manning, asume la identidad de otra mujer después de presenciar su suicidio. El tema principal de la serie es la clonación y los efectos que tiene a la hora de suscitar preocupaciones morales y éticas. Dado que se lleva a cabo en Canadá, los estudiantes podrán reconocer un acento diferente al de Estados Unidos o Reino Unido, al tiempo que promoverá el pensamiento crítico entre los estudiantes, ya que aborda cuestiones morales.

Downton Abbey (2010): serie histórica y dramática de televisión que data de principios del siglo XX y narra la vida de la familia Crawley y sus sirvientes domésticos. Los hechos históricos ocurridos durante los años 1912 y 1926 afectaron a la familia y sus sirvientes. La serie de eventos (por ejemplo, el hundimiento del Titanic, el estallido de la Primera Guerra Mundial) que tienen lugar durante la serie también ayudarán al estudiante a revisar la historia en el momento en que se familiarice con el acento del norte de Gran Bretaña.

The Crown (2016): es una serie de televisión dramática que recrea la crónica de la vida y reinado de Isabel II, reina de Inglaterra, desde 1947, cuando se casa con el príncipe Felipe, duque de Edimburgo, hasta la actualidad. Muestra intrigas personales, romances y rivalidades políticas. Claire Foy y Olivia Colman interpretan a una reina Isabel II joven y adulta, respectivamente. Esta producción estadounidense y británica brindará una visión histórica de la monarquía británica actual desde la década de 1940 hasta 2018. Ayudará al estudiantado con el vocabulario, acento, pronunciación y, cómo no, con sus conocimientos de historia.

Vikings (2013): este drama televisivo histórico describe la vida del legendario héroe nórdico Ragnar Lothbrok, su tribu y su familia. La serie comenzó a principios de la era vikinga en 793. Esta serie no solo ayudará a los estudiantes a mejorar su nivel de inglés, sino también a familiarizarse con este lado de la historia.

Modern family (2009): serie de televisión estadounidense que ofrece una perspectiva «moderna» de las familias de hoy en día (*i. e.*, heterosexuales, homosexuales, multiculturales, tradicionales), que generará conciencia desde el punto de vista sociocultu-

ral. Además, es una comedia divertidísima. En cuanto a los acentos, en esta serie se combina el acento americano con el acento latino, lo que instruirá a nuestros estudiantes también en este tema haciendo que sea interesante desde el punto de vista lingüístico.

The good doctor (2017): es una serie de televisión americana basada a su vez en una serie televisiva de Corea del Sur que se estrenó en 2013. Se trata de una serie dramática que tiene lugar en un hospital, cuyo protagonista, Shaun Murphy, es un joven cirujano que sufre de autismo y síndrome del sabio. En Estados Unidos, la serie se estrenó en el 2017 y ha ido cosechando éxitos desde entonces. Para los estudiantes de inglés como lengua extranjera, esta serie televisiva les brindará la oportunidad de familiarizarse con el léxico relacionado con la medicina, material quirúrgico y protocolos de actuación en un hospital estadounidense.

Autorreflexión

En esta sección se encontrarán algunos ejemplos de aspectos sobre los que reflexionar en cuanto al propio aprendizaje basado en series de televisión.

En primer lugar, cabe empezar por pensar en cuántas series de la propuesta del CELSIP se han visto en inglés (solo con el audio, el audio y los subtítulos, solo los subtítulos...) y por qué se han escogido esas series. También empezar a ser conscientes del momento en el que se empieza a entender más y mejor las series en versión original.

A continuación, cabe detenerse en nuevas expresiones, modismos o nuevo vocabulario (como *phrasal verbs*, vocabulario temático, etc.) que se ha aprendido con cada una de las series (por ejemplo, la serie *x* me ha ayudado a aprender algunas expresiones como *x*, también vocabulario informal como *x*).

Se ha de pensar qué *tips* de las sugeridas en el apartado de cómo usar esta herramienta han usado: si ha sido un diccionario o una libreta para tomar notas sobre nuevas expresiones, qué se ha escrito en ella, lo que se les ocurra... También si han repetido

palabras o expresiones imitando el acento, si han repetido escenas que les hayan interesado para aprender o si se han puesto en el papel de uno de los personajes y ello les ha ayudado a mejorar algún aspecto.

Después se pueden centrar en si han aprendido la pronunciación de palabras concretas, si han ido repitiendo frases, expresiones y, por tanto, mejorando la pronunciación y fluidez.

Además, es interesante que observen si son capaces de reconocer los diferentes acentos (británico, americano, nigeriano, indio u otros) y qué diferencias observan.

Otro aspecto sobre el que reflexionar son las dificultades encontradas: si había escenas o series muy difíciles de comprender (como aquellas que incluyen algunos chistes o términos médicos, por ejemplo); si hay alguna variedad de acento que cuesta más entender, o algún actor o actriz en concreto.

También se podría reflexionar sobre el aspecto cultural, es decir, si han adquirido conocimientos culturales del país en el que se desarrolla la acción (gastronomía, costumbres, referentes, acontecimientos históricos o cualquier otro que te llame la atención) y cuáles son esos conocimientos.

6.2. Films and popcorn

Las películas, de la misma manera que las series de televisión, son herramientas multimodales que, trabajadas pedagógicamente, pueden ayudar al alumnado a mejorar su nivel lingüístico en inglés. Por esta razón, hemos elaborado una selección de películas sin perder de vista ciertas particularidades como, por ejemplo, las variedades lingüísticas o el léxico específico para que nuestro alumnado pueda mejorar sus habilidades comunicativas en lengua inglesa.

Las razones didácticas por las cuales hemos decidido incluir este apartado, *Films and popcorn*, para aprender inglés se han visto explicadas al detalle en el apartado anterior dentro del área temática: *Our best TV series to learn English*. Dado que ambas secciones comparten idéntico planteamiento, la revisión de la lite-

ratura sobre el uso pedagógico de las series de televisión que hemos realizado en el apartado anterior nos servirá también para este. Si cabe, podemos añadir que las películas que se muestran en esta sección proporcionan al alumnado la posibilidad de aprender inglés auténtico o real, además de contextualizar el vocabulario que va apareciendo en pantalla. El alumnado aprenderá a pronunciar el léxico que se muestra en las películas que aquí mostramos, tomando como modelo los diferentes acentos de los personajes. Por último, de la misma manera que las series de televisión, las películas van dirigidas a alumnado visual que, con el uso de los subtítulos, mejorará su competencia lingüística.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

Al igual que con las series de televisión, a través de las películas, el alumnado podrá disfrutar del entretenimiento que proporciona la cinematografía junto con los beneficios didácticos y los diálogos de interés lingüístico de cada obra. Las obras han sido seleccionadas teniendo en cuenta los intereses, gustos y nivel lingüístico de los discentes.

Los consejos, o *tips*, que proponemos para el correcto uso de esta herramienta son los siguientes:

- Tener el diccionario a mano y escoger la modalidad de subtítulos en el mismo idioma del audio.
- Repetir frases cortas para mejorar la pronunciación.
- Volver a ver la película, pero sin subtítulos.
- Intentar averiguar el significado del léxico que no comprendan a través del contexto sin la ayuda de un diccionario.
- Utilizar la extensión *Teleparty* de la plataforma Netflix para ver series junto con las amistades. Esta plataforma tiene un chat en el que podéis compartir e ir recogiendo expresiones, vocabulario, impresiones, etc.³

3. <https://www.teleparty.com/>

Las películas

Las películas que aquí se presentan comparten temas de interés educativo donde encontramos los siguientes géneros: romántico, histórico, drama, ciencia ficción, musical, comedia, biográfico, animación, documental o fantástico. Ofrecemos, pues, una amplia gama de géneros que satisfarán los intereses y gustos del alumnado. Las obras que hemos seleccionado cuidadosamente teniendo en cuenta tanto los intereses como las preferencias de nuestros discentes, además de por razones didácticas, son las que vienen a continuación.

Notting Hill (1999): esta comedia romántica mostrará las dos variedades lingüísticas (británica y americana) para que el estudiante pueda compararlas al tiempo que disfruta de los diálogos e identifique las referencias culturales que aparecen a lo largo de la película.

The king's speech (2010): esta obra de género histórico se basa en el reinado del rey de Inglaterra Jorge VI, el cual sufría de disfonía, lo cual suponía un inconveniente a la hora de pronunciar discursos a la nación. Por lo tanto, no solamente se familiarizan con la historia de Reino Unido, sino que los estudiantes también aprenderán con las clases de dicción y pronunciación del rey.

The social network (2010): hace más de una década que se estrenó, pero sigue siendo un referente entre adolescentes. Presenta diálogos espontáneos y divertidos para jóvenes y mayores. Además, su argumento hace que sea una película fácil de seguir. El vocabulario que se presenta relacionado con las redes sociales, ordenadores o la tecnología en general servirán para enriquecer el léxico tecnológico.

The hunger games (2012): se trata de una película muy visual, por lo tanto, si al estudiante se le escapan algunas líneas del diálogo, podrá compensarlo por la acción visual. El lenguaje es fácil de entender; además, podrán complementar el visionado del filme con la novela de Suzanne Collins.

Billy Elliot (2000): este musical dramático con acento norteamericano supondrá un reto incluso para el oído más experto. Su trama central tiene lugar en County Durham, durante la huelga de mi-

neros de los años ochenta, que paralizó la industria de carbón en Inglaterra, para protestar contra la política de la entonces primera ministra, Margaret Thatcher. Billy Elliot, un niño de once años, hará olvidar los recortes mientras lucha por ser bailarín profesional.

The queen (2006): drama biográfico donde se muestra una etapa en la vida de la reina Isabel II, concretamente, su reacción y la del pueblo sobre la muerte de la princesa Diana de Gales. Este filme, además, es interesante desde el punto de vista de la pronunciación, ya que el inglés de la reina, o *queen's English*, es considerado una variedad exclusiva de la realeza y la nobleza.

The parent trap (1998): es una comedia romántica basada en la adaptación de 1961 de David Swift del mismo nombre. Ambientada en Estados Unidos, la historia, coescrita y dirigida por Nancy Meyers, narra la vida de dos gemelas después de que sus padres se separaran cuando ellas nacieron. Lindsay Lohan protagoniza su debut cinematográfico como Annie James y Hallie Parker, que se conocen por casualidad en un campamento de verano. Esta comedia ayudará a entrenar el oído de los alumnos, ya que una hermana vive en Londres y la otra en California. Una forma de distinguirlas será a través de su acento.

Mamma mia (2008): esta película romántica, basada en el musical de 1999 del mismo nombre, se apoya en las canciones de ABBA, un grupo de pop que se hizo famoso durante los años setenta. Los estudiantes podrán practicar su comprensión auditiva y oral cantando a lo largo de esta entretenida película, mientras disfrutan de los fantásticos paisajes que aparecen en ella.

Into the woods (2014): es un musical que entrelaza la trama de los famosos cuentos de hadas de los hermanos Grimm y Charles Perrault. La película explora las consecuencias de los deseos de sus personajes. La obra fílmica se estrenó por primera vez en 2014 y recibió nominaciones a los Oscar y tres nominaciones a los Globos de Oro. Los estudiantes mejorarán su inglés a través de un musical que narra historias familiares para ellos.

Bohemian rhapsody (2018): es un musical biográfico sobre la vida de Freddie Mercury, cantante de la banda británica de rock Queen. Sigue la vida del cantante desde que se une a la banda en

1970 hasta su actuación de Live Aid en 1985 en el antiguo estadio de Wembley, en Londres.

Frozen (2013): se trata de una película de animación de género musical animada por ordenador en 3D y producida por Walt Disney Animation Studios. Está inspirada en el cuento de hadas de Hans Christian Andersen *La reina de las nieves*. Cuenta la historia de una princesa intrépida que emprende un viaje junto a un robusto hombre de hielo, su fiel reno y un ingenuo muñeco de nieve para encontrar a su hermana, cuyos gélidos poderes han atrapado inadvertidamente a su reino en un invierno eterno.

Mamma mia! Here we go again (2018): es un musical romántico. La trama se desarrolla después de los eventos de la primera película y también presenta *flashbacks* de 1979, contando la historia de la llegada de Donna Sheridan a la isla de Kalokairi y sus primeros encuentros con los tres posibles padres de su hija Sophie.

Slumdog millionaire (2009): película filmada en la India. Como concursante de la versión hindú de *¿Quién quiere ser millonario?*, Jamal Malik sorprende a todos al poder responder correctamente a todas las preguntas. Acusado de hacer trampa, Jamal cuenta la historia de su vida a la policía, ilustrando cómo es capaz de responder correctamente a cada pregunta. Los estudiantes podrán escuchar otros acentos en inglés, los que se hablan en la India, lo cual enriquecerá sus conocimientos.

Beyond blood (2016): se trata de una película nigeriana. Es una cautivadora historia de autodescubrimiento, donde una mujer, después de una serie de hechos incontrolables, decide huir de sus miedos; consecuentemente, llega a su punto de ruptura y queda atrapada en un ciclo de circunstancias desagradables. Los estudiantes podrán escuchar el acento inglés nigeriano, el cual no suele estudiarse en las aulas.

Harry Potter (2001-2022): es una serie de películas basada en las ocho novelas fantásticas de la autora británica J. K. Rowling. Las películas ofrecen una buena oportunidad para aprender inglés a través de sus diferentes acentos y formas de hablar esta lengua. Nuestra sugerencia es que los estudiantes combinen la

lectura de libros con la visualización de películas. De esta manera, se cubrirá una amplia gama de habilidades, incluida la comprensión auditiva. Las películas son:

- Harry Potter and the sorcerer's stone (2001)
- Harry Potter and the chamber of secrets (2002)
- Harry Potter and the prisoner of Azkaban (2004)
- Harry Potter and the goblet of fire (2005)
- Harry Potter and the order of the Phoenix (2007)
- Harry Potter and the half-blood prince (2009)
- Harry Potter and the deathly hallows (part 1) (2010)
- Harry Potter and the deathly hallows (part 2) (2011)
- Fantastic beasts and where to find them (2016)
- Fantastic beasts: the crimes of Grindelwald (2018)
- Fantastic beasts: the secrets of Dumbledore (2022)

The Divergent (2014-2016): se trata de una trilogía cinematográfica basada en las novelas de ciencia ficción de la autora estadounidense Veronica Roth (*Divergente*, *Insurgente* y *Leal*). Los estudiantes de inglés encontrarán interés en estas películas no solo por su contenido aventurero, sino también por su lenguaje transparente. Nuestra sugerencia es que el alumnado combine la lectura de libros con la visualización de películas. De esta manera, se cubrirá una amplia gama de habilidades, incluida la comprensión auditiva. Las películas son:

- Divergent (2014)
- Insurgent (2015)
- Allegiant (2016)

Work it (2020): esta nueva producción de Netflix es una película de comedia musical dirigida por Laura Terruso. Es una película estadounidense que gira en torno al baile. Los estudiantes disfrutarán viendo la película a la vez que prestan atención al acento estadounidense.

Inside out (2015): es una película de animación que podría parecer dirigida exclusivamente para niños o adolescentes. Sin

embargo, puede funcionar perfectamente para los jóvenes estudiantes de inglés, ya que explorarán sus emociones y aprenderán de sus propios sentimientos a través de esta película de Pixar.

Love actually (2003): ¿quién no ha visto esta comedia romántica en Navidad? Es una película imprescindible para todos los estudiantes de inglés. A través de ella, los alumnos estarán en contacto con la cultura y acentos británicos, por lo que ampliarán sus conocimientos lingüísticos a la vez que se divierten.

Lost in translation (2004): narra la historia de una estrella de cine acabada, Bob Harris, que está en Tokio para filmar un anuncio de güisqui. En el mismo hotel se aloja Charlotte, una recién graduada con su marido, John, que ha sido enviado a Japón por motivos de negocios. Tanto Charlotte como Bob se sienten perdidos y atrapados por la cultura de la ciudad y compartirán sus sentimientos mientras estén en el país. Esta película será del agrado de nuestros alumnos no solo por el idioma y la cultura, sino también por su constante demostración de sentimiento.

Autorreflexión

Los aspectos sobre los que se puede reflexionar en el apartado de películas son los siguientes:

- Si aprendes mejor y más con las películas que con las series y por qué.
- Cuánto tiempo has dedicado a trabajar con esta herramienta y si es suficiente o necesitas más.
- Si prefieres trabajar con películas en inglés que anteriormente hayas visto en tu lengua nativa o no, y por qué.
- ¿Entiendes los chistes? ¿Son más divertidos en versión original que leyéndolos en los subtítulos?
- Puedes anotar aquellas expresiones o palabras que quieras recordar para incluirlas en tu discurso y escribir el motivo por el cual has elegido esas, y no otras.
- Puedes pensar en si añadirías alguna otra película a la lista y el motivo formativo por el que la querrías incluir.

- ¿Hay alguna película con la que hayas aprendido una mayor cantidad de vocabulario, de expresiones, de estructuras gramaticales? ¿Por qué?

6.3. Listen to music & sing along as if you were the Grammy winner!

Con respecto al área temática de música y canciones, existe evidencia científica que demuestra que la música puede ayudar en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera tanto desde el punto de vista del léxico como de la motivación (Reina Arévalo, 2010; Alipour *et al.*, 2012; Delibegovic *et. al.*, 2016). Los temas que proponemos para mejorar la pronunciación y el vocabulario se encuentran disponibles en las siguientes plataformas destinadas a la proyección de temas musicales: *Fluentu*, *YouTube music lyrics* o *Lyrics training*, la cual también permite mejorar la competencia lingüística a través de la aplicación creada para ello. Se ha decidido, por tanto, añadir este apartado a nuestro programa ya que la utilización de canciones para aprender inglés puede resultar casi innata al ser humano. La lengua y la música son formas de comunicación y esta última, sin duda, se considera el lenguaje universal y «las canciones son generalmente una fuente real auténtica de lenguaje, válida para casi todos los propósitos educativos» (Juan Rubio y García Conesa, 2016, p. 3).

Además, la gran selección de canciones en inglés disponible en el mercado actualmente facilita nuestra tarea, ya que el alumnado puede escoger entre la amplia gama de temas musicales que proponemos. Una de las formas en las que podemos explotar una canción en lengua inglesa es con actividades relacionadas con el aprendizaje de léxico o para mejorar la pronunciación a través de los diferentes acentos que se brindan. El aspecto cultural también se verá reflejado en las letras que pueden analizarse previamente para trabajar aspectos lingüísticos relacionados con la gramática. Finalmente, otro aspecto importante que podríamos destacar es el «significado» de las letras. Dependiendo del interés del estudiante, se le pueden ofrecer temáticas relacio-

nadas con las emociones o sentimientos, historias, ideales, o el más clásico de todos: el amor.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

Para sacar el máximo provecho a la música en cuanto al aprendizaje de ILE sugerimos:

1. Estudiar la letra y el vocabulario antes de escuchar la melodía.
2. Cantar a la vez que se escucha la canción en voz alta con la letra delante e intentar cantar de memoria intentando recordar la letra.
3. Traducir la letra.
4. Buscar estructuras gramaticales concretas.
5. Resumir y sintetizar las letras de las canciones.

De esta manera, al seguir la pauta número 1, el alumnado podrá adquirir léxico nuevo y mejorar su nivel lingüístico al trabajar el vocabulario de la canción y al estudiar las estructuras lingüísticas que aparecen en la letra. Si se sigue la pauta 2, al escuchar la canción en voz alta, el alumno prestará atención a la pronunciación, ritmo y entonación y estas mejorarán. Al memorizar la letra y la melodía, en la pauta 3 se realizará un ejercicio cognitivo que beneficiará de manera general varios aspectos del aprendizaje de ILE. Si, además, el alumnado realiza un ejercicio de mediación, podrá ampliar su vocabulario y prestar atención a la gramática. Finalmente, si se sintetizan o resumen las letras de las canciones, se pueden aprender estructuras y léxico nuevo.

Las canciones

Antes de proponer un listado con páginas web o aplicaciones relacionadas con la música, hemos hecho una detenida búsqueda para comprobar si, realmente, estas páginas o direcciones contenían material adecuado para aprender inglés como lengua extranjera. Por lo tanto, después de una exhaustiva exploración de las diferentes direcciones que encontramos, decidimos mostrar a

nuestros alumnos las que a continuación presentamos, ya que hemos comprobado que, desde el punto de vista didáctico, pueden ser beneficiosos para los estudiantes. Estas páginas (de las que ofrecemos el enlace directo a las que son páginas web) son las que vienen a continuación.

Fluentu.com: esta plataforma fue creada única y exclusivamente para alumnos de inglés como lengua extranjera. La misma plataforma lo resume como «inmersión en inglés *online*» y puede descargarse tanto en el portátil como en el móvil. Esta herramienta nos deriva a las mejores canciones que existen en el momento para aprender inglés, es decir, va guiando al estudiante durante todo el proceso. Algunos de los temas seleccionados atendiendo a gustos, intereses y edad de los estudiantes son de los de las siguientes canciones: *Shape of you*, de Ed Sheeran; *Believer*, de Imagine Dragons; *What about us*, de Pink; *Attention*, de Charlie Puth; *Malibu*, de Miley Cyrus, y *Only you*, de Selena Gomez, entre otras.⁴

Lyrics Training: esta plataforma permite aprender inglés a través de la música y las letras de las canciones más populares del momento. Con ella, el estudiante mejorará su comprensión auditiva y le ayudará a practicar los diferentes acentos de la lengua inglesa a través de vídeos musicales, ya que tendrá la oportunidad de cantar karaoke con las canciones que más le gusten y, de esta manera, ampliará, además, su vocabulario.⁵

YouTube Music Lyrics: presenta canciones de los mejores artistas de la época. De la misma manera que las anteriores plataformas, ayudará a mejorar la comprensión auditiva. Además, la imagen del vídeo ayudará en la comprensión del texto.⁶

Spotify: Es una aplicación digital diseñada en Suecia en 2008 y desarrollada para reproducir canciones en *streaming*. Los alumnos podrán descargarse esta *app* en sus portátiles o móviles para empezar a disfrutar de la buena música gratis al tiempo que aprenden inglés.⁷

4. <https://www.fluentu.com/blog/english/learn-english-with-music/>

5. <https://es.lyricstraining.com/>

6. https://www.youtube.com/channel/UC9jbx97WHiM7aPA_A3Sl6hQ

7. <https://open.spotify.com/>

TikTok: Esta es, sin duda, la aplicación de moda. ¿Quién no conoce TikTok? La buena noticia es que esta aplicación no solamente se puede utilizar con fines lúdicos, sino también con fines pedagógicos, ya que, a través de los diferentes temas de sus vídeos (tecnología, ciencia, o cocina, entre muchísimos otros), los estudiantes de inglés como lengua extranjera tendrán oportunidad de familiarizarse con la cultura que aparece, aprender expresiones coloquiales o vocabulario entre otros.⁸

Amerigo: Se trata de una *app* que permite descargar vídeos con las respectivas letras. Por lo tanto, desde el punto de vista didáctico, es muy útil y práctico, pues permite tener acceso a las letras, incluso sin conexión a internet.⁹

Autorreflexión

Normalmente las canciones son una de las herramientas más motivadoras e inspiradoras para nuestro alumnado, por tanto, pueden reflexionar sobre:

- Si has intentado hacer algún tipo de competición con las canciones en inglés, usando Lyrics Training, por ejemplo, y cómo ha sido la experiencia.
- Si has trabajado con esta *app* rellenando los huecos, has cantado en forma de karaoke o actividades similares y si has aprendido o mejorado algún aspecto.
- Puedes grabar antes y después de trabajar la pronunciación con una canción y reflexionar sobre las diferencias que has encontrado.
- Si has notado alguna mejora en la pronunciación o la fluidez al hablar después de trabajar con las canciones.
- Qué dificultades has tenido para entender las canciones (si no has mirado antes la letra); qué tipo de canciones es más fácil de entender, o las más difíciles; si hay cantantes que nos son más fáciles de imitar a la hora de pronunciar o si hay otros imposibles.

8. <https://www.tiktok.com/en/>

9. <https://play.google.com/store/apps/details?id=it.ideasolutions.amerigo&hl=es&pli=1>

- Si has aprendido vocabulario o expresiones, de qué tipo y si te sientes capaz de incorporarlo a tu vocabulario.
- Si eres capaz de pronunciar al mismo tiempo y de la misma manera que los artistas utilizando, por ejemplo, las versiones de karaoke de YouTube.
- Si has descubierto algún tipo de música nueva o algún cantante con el que hayas aprendido más y por qué.
- Puedes elaborar un listado de expresiones, *collocations*, *phrasal verbs*, etc., que te hayan llamado la atención y pensar por qué.
- Si tienes alguna sugerencia en forma de canción, aplicación o página web, pauta, consejo de aprendizaje u otros más que añadir al listado.

6.4. Useful apps to improve your English

El aprendizaje electrónico móvil (*m-learning*) ha abierto un amplio abanico de posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje debido a que la portabilidad de los dispositivos móviles ha hecho que la educación sea cada vez más accesible. Ahora con un teléfono móvil podemos encontrar contenido en línea de manera permanente, se pueden hacer actividades de investigación dentro y fuera del aula y se tiene acceso a herramientas de creación de productos multimedia (audio, vídeo) y otras de comunicación constante, puesto que podemos poner al alumnado en contacto con otras personas a través de Skype, por ejemplo, o de las diferentes redes sociales, para que puedan interactuar. Asimismo, el *m-learning* está facilitando la enseñanza semipresencial o híbrida (*blended learning*) y el aprendizaje situado (*situated learning*), es decir, son actividades que puede hacer el alumnado y las personas usuarias, en el marco de su contexto sociocultural, fuera del aula para aprender. Este sería el caso del uso de códigos QR, de la realidad aumentada o del CELSIP.

Entidades como la Unesco han visto en estas cualidades del *m-learning* una oportunidad para llevar la formación a los lugares más desfavorecidos, pues «están cooperando con gobiernos con el fin de ayudarlos a comprender y aprovechar la capacidad

de esta tecnología para lograr que el aprendizaje sea más inclusivo, accesible e igualitario a lo largo de toda la vida» (Unesco, 2006). Porque el uso del teléfono móvil, más concretamente el uso de tarjetas SIM utilizadas, ha aumentado de tal manera en los últimos años que ya en 2017 había más tarjetas SIM en el mundo (7800 millones) que personas (7600 millones de personas), según el diario *El País*. Por tanto, su uso para estudiar, en cualquier lugar y momento, al ritmo que marque el usuario convierte a este dispositivo en una herramienta llena de posibilidades para aprender ILE. En el CELSIP, recomendamos invertir tan solo 5 minutos al día en aprender inglés con una selección de *apps* gratuitas para poder marcar la diferencia y mejorar ostensiblemente.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

Los dispositivos móviles como los teléfonos o tabletas son ya prolongaciones de nosotros mismos; por tanto, si los tenemos tan a mano, ¿por qué no utilizarlos para aprender inglés en cualquier momento, en cualquier lugar y a nuestro propio ritmo?

Para sacar el máximo partido al *m-learning* por medio de *apps* recomendamos:

- Ponernos como obligación diaria el trabajo con aplicaciones para aprender inglés tan solo cinco o diez minutos al día. Al descargar e instalarnos las *apps* en nuestro móvil podremos practicar inglés en cualquier lugar y momento.
- Empezar por cambiar el idioma de nuestro teléfono móvil al inglés. De esta forma, podemos leer todas las funciones y notificaciones en inglés, aprendiendo así nuevo vocabulario de forma indirecta.
- Ir variando el trabajo con las diferentes destrezas (comprensión y producción oral y escrita, incluyendo ejercicios de pronunciación, gramática o vocabulario).
- Las *apps* de aprendizaje de inglés suelen estar gamificadas, con algunas de ellas podemos interactuar con otras personas, lo que nos motivará para continuar practicando.

Aplicaciones seleccionadas

Hay miles de aplicaciones para aprender, y cada día tenemos a nuestra disposición otras nuevas recién creadas. Aquí te proponemos una lista de estas ya testadas que sabemos que pueden ayudar a mejorar nuestro inglés. Todas se pueden descargar desde los dispositivos móviles a través de las *appstores*.

LearnEnglish Grammar (British Council): es una aplicación interactiva para mejorar en la gramática inglesa. Cubre 12 temas gramaticales diferentes, con 20 actividades para completar en cada uno. Hay miles de preguntas para resolver y varios niveles de competencia.

Duolingo: Es una aplicación para aprender jugando. Empieza con un vocabulario simple y gradualmente va avanzando hasta oraciones más complicadas, obteniendo más puntos en cada nivel. La idea es mejorar las habilidades lingüísticas con solo cinco minutos de práctica al día.

Memrise: está diseñado para mejorar el vocabulario ofreciendo muchas formas divertidas de aprender y recordar nuevas palabras. También ayuda a comprender cómo usar determinadas palabras correctamente en una oración. Lo mejor de esta aplicación es que tiene un modo en el que se puede seguir practicando sin conexión a internet.

Two min English: es gratis y contiene más de doscientas lecciones en vídeo de dos minutos sobre una gran variedad de temas; por ejemplo, inglés social, inglés de negocios, inglés de viajes, errores comunes en inglés, modismos y frases.

Real English: ofrece una amplia variedad de *apps* comerciales y de conversación en diferentes niveles. Estas son gratuitas, pero contienen anuncios. Cada aplicación contiene 20 lecciones que se centran en áreas específicas de gramática y vocabulario. Cada lección se compone de cinco partes.

Practice English Grammar 2: ayuda a aprender los fundamentos de la gramática inglesa con más de 500 preguntas repartidas en 16 temas. Esta *app* fortalecerá las habilidades gramaticales en poco tiempo y también funciona sin conexión. Algunos de los temas que se tratan incluyen gerundios, infiniti-

vos, comparativos, superlativos, verbos modales y tiempos verbales.

Hello English: tiene más de 470 lecciones que cubren gramática, vocabulario e inglés conversacional. Tiene lecciones audiovisuales a las que se puede acceder sin internet. También, un diccionario que pronuncia las palabras para que las personas usuarias puedan practicar la pronunciación en inglés mientras adquieren vocabulario. Utiliza funciones de detección de voz para enseñar inglés hablado; y, además, ofrece contenido como noticias, vídeos, libros electrónicos y artículos para una práctica inmersiva. Si tiene preguntas o necesita conversar con alguien en inglés, su línea de ayuda por chat también puede conectarlo con profesorado de inglés.

Innovative Language: incluye temas de audio y vídeo impartidos por profesorado de inglés. Los temas de las lecciones incluyen una gran variedad. Por ejemplo, hay vídeos sobre tradiciones estadounidenses, presentaciones de celebridades y actores. Recursos como este le proporcionan conocimientos generales que puede utilizar para hablar sobre temas específicos con hablantes nativos. También tiene notas para cada lección que puede utilizar para repasar y recordar mejor el contenido. Las lecciones se dividen según niveles de aprendizaje y puede descargar los temas para su uso sin conexión.

FluentU: Es una de las aplicaciones móviles más populares para aprender inglés. Utiliza vídeos del mundo real para brindar una experiencia inmersiva al alumnado. Con la aplicación, puede encontrar avances de películas, informes de noticias, vídeos musicales y programas de entrevistas que pueden ayudar a mejorar sus habilidades de producción y recepción en inglés. También brinda subtítulos interactivos con definiciones que ayudan a explicar el contenido de un vídeo. Esto permite comprender el significado de una palabra y ver cómo se usa en la vida real. Hay vídeos disponibles para todas las variedades lingüísticas de inglés, con los que poder escuchar diferentes acentos y vocabulario.

Learn English Podcasts British Council: Esta *app* ayuda a aprender el inglés del día a día al proporcionar más de 80 episodios y más de 20 horas de escucha gratuita sobre una amplia gama de temas. En cada episodio, los presentadores de podcast

Tess, Ravi, Adam y Rob conversan con diferentes personas sobre temas cotidianos.

LearnEnglish GREAT Videos: ofrece conversaciones naturales y auténticas en inglés con guiones de audio que te ayudarán a seguir la lectura.

Willingua: esta *app* se divide en lecciones que incluyen actividades. Tiene excelentes explicaciones, así como actividades de recepción oral.

English advance III BBC podcasts: Con esta *app* podrán familiarizarse con situaciones cotidianas. Una gran oportunidad para practicar inglés británico.

AnkiDroid: es una aplicación interesante y entretenida donde las personas usuarias pueden ampliar su vocabulario mientras se divierten aprendiendo. Está disponible para teléfonos Android.

Lyrics Gap: esta *app* ayudará a aprender inglés con canciones escritas por cantantes famosos a través de una amplia gama de actividades.

Quiz your English: Esta es una *app* interesante donde se puede aprender y jugar al mismo tiempo. Podemos encontrar desde niveles elementales hasta niveles avanzados, por lo que está dirigido a todo tipo de estudiantes.

BrainLang: es una *app* para aprender inglés mientras se ven y escuchan vídeos. Se basa en la teoría de aprendizaje de Krashen (2012), centrada en la información completa recibida.

Twitch: es una plataforma de retransmisión en vivo en la que se puede ver a otras personas jugar o interactuar entre sí. Con esta aplicación se pueden observar expresiones empleadas por jugadores/as hablantes nativos de inglés.

Wordreference: es un diccionario y traductor online. Si se descarga en el dispositivo móvil siempre se tendrá a mano la posibilidad de adquirir nuevo vocabulario o conocer lo que significa una nueva palabra que se haya escuchado.

Autorreflexión

En cuanto a las aplicaciones, se puede reflexionar sobre los siguientes puntos:

- ¿Cuánto tiempo estás dedicando cada día a aprender inglés con una *app*? ¿En qué momento del día, mientras estás haciendo qué?, ¿te has puesto un reto de X minutos diarios de trabajo?, ¿lo estás cumpliendo?
- Puedes probar varias *apps* y pensar cuál es la que te hace sentir que estás aprendiendo y por qué.
- ¿Qué estás aprendiendo? ¿Has adquirido nuevo vocabulario? ¿Estás mejorando tus estructuras gramaticales, tu comprensión o fluidez oral con alguna *app* en particular?
- Si no eres una persona aficionada a utilizar *apps*, puedes encontrar alguna que nos haga divertirnos y desconectar mientras aprendemos. Se puede intentar y escribir sobre la experiencia.
- Hay que tener en cuenta que cuanto más escuchemos el idioma, más receptivo y entrenado estará nuestro cerebro y es necesario mejorar la capacidad auditiva para aprender un idioma. Cabe reflexionar sobre si notas este entrenamiento.
- Como tan solo se han de dedicar 5 o 10 minutos al día, conviene escuchar de forma activa, es decir, prestar atención a lo que se está escuchando, analizando su contenido (fíjate en el vocabulario, observa las construcciones gramaticales, la entonación, etc.).
- ¿Has descubierto alguna *app* que no está en la lista que te puede ser útil? Vamos a apuntarla y a razonar por qué.

6.5. Why not? (Board) games

El juego se ha considerado durante mucho tiempo un elemento importante en el desarrollo humano. Ya Piaget (1999) estudió en profundidad el juego en el marco del desarrollo cognitivo de los niños y las niñas, su valor educativo y su contribución a la atención, memoria y aprendizaje significativo. Por otro lado, Berea *et al.* (2015) afirman que jugar es una actividad completa que engloba las áreas de conocimiento física, psíquica (implica pensar y expresarse), afectiva (despierta sentimientos) y social (requiere relacionarse con los demás).

En cuanto a la efectividad del juego para el aprendizaje de lenguas, ha sido comprobada por numerosos autores (Arnold, 2014;

Marczewski, 2013; Márquez-Gómez y Alcantud-Díaz, 2019; Hsin-Yuan Huang *et al.*, 2013), ya que el juego no solamente constituye una manera entretenida de aprender ILE, sino que la motivación que se alcanza al aprender o estudiar de forma lúdica hace que el estímulo aumente y, por ende, el resultado de aprendizaje sea óptimo. Además, aprender inglés en un espacio lúdico-didáctico permite que el alumnado se identifique con la lengua y se sienta seguro al usarla (Castrillón, 2017). Por tanto, el juego en el aprendizaje de ILE hace que el alumnado desarrolle una actitud positiva hacia la lengua y que descubra y reconozca su capacidad para aprenderla. Además, el juego hace que se recree una situación lúdica en la que la lengua está en continuo uso. De hecho, el alumnado debe escuchar y leer las instrucciones de los juegos en inglés, preguntar dudas e interactuar entre los posibles compañeros y compañeras de juegos (algunos de ellos en línea).

A nivel pedagógico, autores como Escribano (2016) han subrayado el potencial educativo del juego, señalando algunos de estos aspectos beneficiosos:

- Aumenta la motivación del alumnado.
- Mejora las capacidades cognitivas y competencias.
- Ayuda a aprender nuevas habilidades y a saber aplicarlas en distintos contextos.
- Combina el entretenimiento y la diversión con el aprendizaje.
- Promueve la resolución de problemas y también de conflictos.
- Ayuda a desarrollar habilidades motrices y psicomotrices.
- Combina diversas metodologías y formatos de aprendizaje.
- Ayuda a desarrollar la autoconfianza y las habilidades de colaboración.
- Mejora la empatía y la capacidad de toma de decisiones

Por tanto, en este apartado, hemos seleccionado una serie de recursos que han demostrado ser efectivos desde el punto de vista pedagógico.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

Algunas veces hace falta un descanso de un formato de estudio tradicional, y los juegos son una manera divertida de practicar inglés, por tanto:

- Escoger un juego para jugar con otras personas con que motivarse para aprender inglés. Para obligarnos a comunicarnos en inglés, cabe añadir una regla más: poner una «multa» (un turno sin jugar, un punto menos o algo similar) a quien no se comunique en inglés.
- Si eres una persona tímida o te incomoda hablar inglés en voz alta, los juegos son un buen sistema para ir rompiendo el hielo. No importa cometer errores, hay que centrarse en el juego e intentar comunicarse en inglés. El juego es el motivo que necesitas para comunicarte, poco a poco te irás acostumbrando y perderás la vergüenza.
- Durante la partida, intentar que todas las personas participantes tengan la oportunidad de practicar la comunicación y la comprensión oral, sin descuidar la ortografía, la lectura y la escritura.
- Los juegos son una oportunidad de comunicarse en inglés de una manera segura y divertida. Hay que intentar no pensar en cómo estás hablando, sino ¡en disfrutar del juego!
- Si no tenemos a personas cerca que puedan o quieran jugar, hay muchos juegos en línea para practicar, como el *Scrabble*, por ejemplo.
- Usar un diccionario para aprender nuevas palabras que usar en los diferentes juegos y una libreta para ir anotándolas.
- Buscar juegos que sean:
 - Precisos: es decir, que todas las estructuras gramaticales que utilicemos deben ser gramaticalmente correctas y todas las palabras del vocabulario deben estar escritas y definidas correctamente.
 - Eficaces: los juegos de calidad te ayudarán a recordar el significado de palabras difíciles y a perfeccionar el dominio de las estructuras gramaticales mediante una combinación

de funciones como asociaciones de palabras, imágenes y repetición.

- Divertidos: un buen juego en inglés no solo enseñará inglés, sino que también entretendrá mientras se juega. ¡Algunos de los mejores juegos en inglés son aquellos que te hacen olvidar que realmente estás aprendiendo!
- Fácil de jugar: un buen juego en inglés es aquel que tiene reglas claras y es fácil de aprender a jugar. No deberíamos necesitar invertir mucho tiempo en aprender las reglas del juego; lo ideal es que con una lectura de las instrucciones o una partida de prueba podamos fácilmente comprender lo que debemos hacer para jugar.

Los juegos

Aquí ofrecemos el listado de juegos que hemos seleccionamos. Proporcionamos el enlace solo a aquellos que son páginas web puesto que los juegos físicos y las *apps* dependen de diferentes distribuidoras.

Powowbox: es un juego multinivel. Los primeros tres niveles son gratuitos. Consiste en ir leyendo frases y encontrar los errores. Para conseguir un nivel, tienes que dominar cinco reglas gramaticales. Cada frase que se muestra corresponde a una de estas reglas, pero ¿de cuál se trata? Si te equivocas al detectar el error, recibirás una explicación clara. Es divertido y fácil de jugar.

Duolingo: este sistema de aprendizaje de cursos de idiomas gamificados que puede ayudar a aprender inglés rápidamente si se usa 20 minutos todos los días. Como dice su plataforma, su principal característica didáctica es la practicidad, puesto que se puede llegar a entender el significado del mayor número de oraciones del curso intuitivamente, solo con las imágenes, la pestaña de traducción y los errores que el programa va corrigiendo.

Family Feud: originalmente era un popular programa de juegos de televisión, pero ahora *Family Feud* está también disponible como aplicación. El objetivo es intentar enumerar las res-

puestas más populares a preguntas que se han realizado por medio de encuestas realizadas a 100 personas. Puede mejorar la comprensión lectora, el vocabulario y la ortografía de una forma interactiva y divertida.

Scattergories: es un juego de pensamiento creativo en el que hay que sumar puntos al nombrar objetos que comienzan por una letra específica, dentro de un grupo de categorías y dentro de un límite de tiempo. Es tanto un juego de mesa como una aplicación.

Cambridge assessment English: es la página de formación de Cambridge en la que se ofrecen una serie de juegos diseñados particularmente para aprender inglés.¹⁰

Scrabble: juego tradicional con el que se comienza a ver las letras de una manera diferente. Hay que formar palabras con las letras que nos hayan tocado e ir entrecruzándolas en el tablero para ir obteniendo el mayor número de puntos posible. Es un juego para pensar y aprender vocabulario, puesto que cuando vemos nuestras letras quizás nos preguntemos si uniéndolas formaría una palabra en inglés, entonces se busca en el diccionario y, de esta manera, se aprende vocabulario.

Taboo: cada carta en *Taboo* muestra una palabra principal. Debajo de la palabra principal se encuentra una lista de palabras que son similares a la palabra principal, ya sean sinónimos o palabras que están relacionadas con la palabra principal. La tarea consiste en describir la palabra principal a las personas que están jugando contigo sin usar ninguna de estas palabras.

Once upon a time: es un juego de cartas que permitirá contar una historia. Las personas participantes reciben cartas que contienen elementos de la historia y una carta que tiene un final. Un narrador (la persona que cuenta la historia) comienza a contar la historia, tratando de usar las cartas que tiene en su mano y llevar la historia al final. El resto de los participantes puede interrumpir colocando sus propias cartas y continuar la historia con diferentes ideas. Se pueden encontrar las instrucciones completas y

10. <http://go.uv.es/RCLCx7m>

la lista de cartas del juego en su página web, de esa forma se practica solo o se crea el propio juego para jugar con amigos. Otros juegos que tienen este mismo objetivo son los famosos *storycubes* y algunas aplicaciones como Story Dice.

Gamezone: es una página web con docenas de juegos simples y directos sobre gramática, ortografía y vocabulario para estudiantes de inglés de todos los niveles.¹¹

Vocabulary.co.il: es una página web con una amplia gama de juegos de vocabulario que abarca niveles de dificultad que van desde la educación primaria hasta los niveles de competencia de secundaria.¹²

ESL fun games online: es adecuado para todas las edades y niveles de destreza. Esta web también proporciona juegos imprimibles para su uso en las aulas.¹³

EnglishClub ESL Games: este conjunto de juegos de ILE es adecuado para perfeccionar la pronunciación, la gramática y el vocabulario a través de actividades familiares, como el ahorcado y las sopas de letras.

Lord of the flies: ideal para alumnado avanzado de ILE que ya está aplicando sus habilidades en inglés a su canon literario, este juego es cortesía del Premio Nobel William Golding y promueve su libro premiado. Los jugadores podrán revivir los escenarios descritos en la esta novela alegórica.¹⁴

Word games at Merriam-Webster: juegos clásicos como el *scrabble*, sopas de letras, búsquedas de palabras y crucigramas son muy eficaces para estudiantes de ILE. Pero Merriam-Webster también alberga una gran cantidad de otros juegos interactivos destinados a fomentar la alfabetización en varios niveles de destreza en lengua inglesa.¹⁵

Tracy Boyd's Quia: este patólogo del habla ha desarrollado más de 50 juegos para varios tipos diferentes de estudiantes, juegos relacionados principalmente con el habla y la secuenciación.

11. <https://www.english-online.org.uk/games/gamezone2.htm>

12. <http://www.vocabulary.co.il/english-language-games/>

13. <http://www.eslgamesworld.com/members/games/index.html>

14. <https://www.nobelprize.org/educational/literature/golding/index.html>

15. <https://www.merriam-webster.com/wordgames>

Algunas actividades incluso se inspiran en favoritos populares como *¿Quién quiere ser millonario?*¹⁶

Xeropan: es un divertido juego en el que el alumnado es el héroe que, en compañía del profesor Max, afronta retos para conseguir una meta: aprender inglés.¹⁷

Word trip: es una *app* como juego de palabras perfecto para estudiantes de inglés. Relajará sus mentes mientras forman palabras nuevas iniciando un proceso de constante aprendizaje, ya que consiste en crear tantas palabras como sea posible.

Hidden city: es una *app* como un juego de misterio en el que hay que buscar pistas para resolver. El alumnado puede aprender una gran cantidad de vocabulario mientras pasa un buen rato intentando resolver las pistas y encontrar a los personajes.

Bamboozle: contiene diferentes juegos independientes sobre cualquier tema y de cualquier nivel. Se puede jugar en parejas, en grupos o individualmente.¹⁸

Stop the bus: juego de palabras diferente para poner en práctica el nivel de inglés del alumnado. Este es un gran juego para repasar vocabulario y se puede usar con cualquier grupo de edad y cualquier nivel cambiando los títulos de las categorías. Cuando trabajas bajo presión de tiempo y competitividad, ¡las palabras te vienen a la mente muy rápido y sin siquiera darte cuenta!¹⁹

Apalabrados: Es un juego parecido al tradicional *Scrabble*. La novedad de esta *app* es que puedes jugar solo o con otras personas. Desde el punto de vista didáctico *Apalabrados* es útil para alumnado de inglés, puesto que el objetivo de este juego es crear palabras nuevas y, por tanto, aprender vocabulario.

Autorreflexión

En este apartado puedes reflexionar sobre los siguientes aspectos:

16. <https://www.quia.com/pages/havefun.html>

17. <https://play.google.com/store/apps/dev?id=7925454854089648018>

18. <https://www.baamboozle.com/>

19. <https://www.teachingenglish.org.uk/teaching-resources/teaching-primary/activities/level-2/stop-bus>

- ¿Hay algún juego que haya sido un descubrimiento para ti para aprender inglés? ¿Cual? ¿Por qué ha sido un descubrimiento?
- Me gusta más experimentar con los juegos de mesa, juegos *online*, *apps...*, ¿por qué? ¿Qué me ha gustado más de ese tipo de juegos que no tienen los demás?
- ¿Qué tipo de vocabulario he aprendido? ¿Con qué juego/s? ¿Lo estoy integrando en mi discurso?
- Piensa en si conoces otros juegos que sirvan para este mismo fin, mejorar tus habilidades comunicadoras en lengua inglesa, y anótalos.
- ¿Te cuesta ponerte a jugar o encontrar a alguien con quien jugar o lo ves hecho? Si tienes dificultades, ¿puedes pensar en soluciones?
- ¿Te apetece más jugar en solitario que en grupo? ¿Por qué? Si te gusta más jugar en solitario, ¿cómo estás aprovechando para aprender más inglés?
- Prueba distintos juegos y piensa en cuál es el que más te ha servido para aprender y por qué.
- ¿Qué vocabulario es el que más usas mientras estás jugando?

6.6. Just read it!

Esta sección se ha incluido en el CELSIP con un triple objetivo: fomentar la lectura entre nuestro alumnado; hacer que este mejore las competencias lingüísticas de lectura y escritura, las estructuras gramaticales y el aprendizaje de vocabulario, y ayudarles en la selección de libros para que puedan disfrutar mientras aprenden.

En la actualidad, el uso de la literatura como herramienta para trabajar habilidades y competencias lingüísticas básicas, es decir, producción y recepción oral y escrita, sociolingüística y mediación, pero también las diversas áreas de la lengua como son la gramatical y la léxico-semántica, es muy popular en el campo del aprendizaje y la enseñanza de lenguas extranjeras. Y es que la literatura proporciona, aparte de un amplio *input* lingüístico, estímulos efectivos para que el alumnado se exprese en otras lenguas y, por lo tanto, una potencial fuente de motiva-

ción, puesto que desgraciadamente el alumnado adolescente –y nos atrevemos a decir el alumnado, en general– lee cada vez menos bajo la premisa de que los libros que les mandamos leer: «son muy largos», «son difíciles de entender en inglés», «están anticuados», «son aburridos», «leer no es lo mío», «ese libro no me representa ni a mí, ni a mis intereses, ni a mi cultura» y un largo etcétera de excusas autoimpuestas.

En primer lugar, hemos de entender que literatura no es solo leer a Shakespeare, es decir, el aprendizaje del inglés por medio de la literatura puede salirse del campo del canon clásico e incluir lecturas que reflejen y representen las diferentes culturas y países del mundo y que usen las diferentes variedades lingüísticas del inglés (McRae, 1994). Pero también se pueden leer cómics o letras de canciones (no olvidemos que tenemos un premio Nobel de Literatura: Bob Dylan, que es cantante y compositor). La poesía es otra de las disciplinas literarias que tienen mucha aceptación entre el público adolescente. Un ejemplo son los *insta-poets*, o poetas de Instagram, que tienen el talento de incluir una gran cantidad de emoción y simbolismo en muy poco espacio. Entre los mejores de este sector encontramos a Atticus Poetry (@atticuspoeetry), Tyler Knott Gregson (@tylerknott) o CK (@poeticpoison), o autoras como Rupi Kaur.

Un aspecto importante que hay que tener en cuenta para fomentar la lectura entre jóvenes es que han de leer por placer, hemos de intentar que entren en nuevos mundos que les absorban, como cuando juegan a videojuegos; para ello, no necesariamente hemos de fomentar las versiones originales, podemos recomendar versiones simplificadas o adaptadas particularmente para estudiantes de inglés.

Por tanto, hemos incluido un listado con autores y autoras como: S. Collins, C. S. Lewis, George R. R. Martin, Deborah Harkness, Stephanie Meyer, J. R. R. Tolkien, *insta-poetas* y periódicos digitales. En resumen, la lectura en inglés no solo proporciona conocimiento, sino que también ejercita la mente, mejora la memoria, las destrezas de escritura y lectura, y las estructuras gramaticales; asimismo, amplía tu vocabulario y te hace adquirir conocimiento, cultura general... sobre todo tipo de temas. Ade-

más, ayuda a desarrollar el hábito de pensar en inglés (esencial para obtener una fluidez natural en esta lengua). Y se puede complementar la lectura con adaptaciones hechas para el cine o la televisión fácilmente accesibles en plataformas como Netflix, Amazon Prime, Filmin, HBO y otras.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

No hay fórmulas mágicas. Para mejorar el nivel de inglés, ¡hay que leer mucho! Cuando se quiere leer un libro en inglés, a veces es complicado decidir cuál. Los libros de aventuras o de fantasía pueden llevarnos a mundos que desconocemos y absorbernos. Por eso hemos preparado un listado de sugerencias de lecturas que pensamos que gustarán. Las instrucciones serían:

- Elegir un libro que tenga relevancia e interés para el alumno/a porque le interese la cultura, porque está en un momento que necesita una historia romántica, o una aventura simplemente para escapar...
- Leer todos los días al menos 5 o 10 minutos, ejercitar la mente mediante la lectura de la lengua inglesa como si fuéramos un deportista preparando una prueba para un campeonato. Si se elige este hábito, la mente irá absorbiendo el vocabulario y las estructuras.
- Leer en voz alta para asignar un sonido a cada grafismo, haciendo un trabajo de asignación cognitiva que ayudará a asumir las estructuras de manera que sea más fácil reproducirlas después. Así también se trabajará la fluidez.
- Complementar la lectura de los textos con sus audios, con las versiones en formato de películas o series, con pódcast, haciendo que la experiencia con la lectura sea multisensorial, lo que es muy útil para alumnado con diferentes tipos de aprendizaje.
- Anotar (o subrayar en el libro) aquellas palabras, estructuras gramaticales, expresiones, *idioms* u otros elementos que llamen la atención y que se quiera incorporar al propio bagaje lingüístico.

- Si no se lee habitualmente en inglés, escoger libros que estén un poco por debajo del nivel de cada uno para que no sea complicado leerlos. Si queremos saber el nivel del MCERL del libro que vamos a leer, basta con escribir un párrafo en el Oxford Text Checker.²⁰
- Trabaja con retos con tus compañeros/as. Podéis intentar leer algún capítulo y «venderos» el libro mutuamente. También podéis utilizar vuestras redes sociales para interactuar hablando de libros, párrafos o temas que os han llamado la atención o visitar canales de *booktubers*... Las redes sociales son tu medio, ¡aprovéchalo para aficionarte a la lectura!
- Empieza leyendo libros cortos, pero ten en cuenta que los libros largos te proporcionarán más detalles contextuales.
- Intentar averiguar el significado del léxico que no comprendas a través del contexto sin la ayuda de un diccionario.

Los libros

Vamos a enumerar los libros recomendados, acompañados, en el caso de trilogías o sagas, de las páginas web oficiales que contienen audios, pódcast y materiales complementarios.

Jane Austen, *Pride and prejudice*: novela romántica de desarrollo personal, en la que los dos personajes principales han de madurar para superar algunas crisis para encarar el futuro en común, superando el orgullo de clase de uno de ellos y los prejuicios de otro.

Cassandra Clare, *The shadowhunters chronicles*: en la página web de la autora podrás elegir varias opciones.²¹

S. Collins, *La trilogía de los juegos del hambre*: distopía en la que cada año, el Capitolio hace que los niños y niñas de 12 años de sus distritos sean seleccionados para participar en un combate a muerte televisado llamado *Los juegos del hambre*. Las obras que la componen son: *The hunger games*, *Catching fire* y *Mocking-jaw*.

20. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/text-checker/>

21. <https://cassandraclare.com/series/the-shadowhunter-chronicles/>

Roald Dahl: escritor de clásicos infantiles y autor de libros tan famosos como: *Charlie and Chocolate Factory*, *Matilda*, *James and the giant peach* y *The witches*.

James Dashner: «Tu vida anterior ya no existe más. Una nueva se ha iniciado. Recuerda. Corre. Sobrevive...», así empieza la sinopsis de esta apasionante trilogía: *The maze runner*, *The scorch trials* y *The death cure*.

Deborah Harkness: un manuscrito embrujado, una historia de amor prohibida entre vampiros y brujas, un misterio, un contexto histórico... La cuatrilogía está compuesta por: *A discovery of witches*, *Shadow of night*, *The book of life* y *Times convert*.

Caroline Kepnes, *The you series:* cuatrilogía, cuatro adictivos thrillers psicológicos, también convertida en una famosa serie televisiva. Está compuesta de las siguientes novelas: *You*, *Hidden bodies*, *You love me* y *For you and only you*.

C. S. Lewis, *The chronicles of Narnia:* heptalogía que narra las aventuras en Narnia, un territorio de fantasía y magia creado habitado por animales y otras criaturas mitológicas parlantes involucradas en una lucha sin fin entre el bien y el mal:²² *The Lion, the witch and the wardrobe*, *Prince Caspian*, *The voyage of the Dawn Treader*, *The silver chair*, *The horse and his boy*, *The magician's Nephew* y *The last battle*.

George R. R. Martin, *A song of ice and fire:* serie de cinco volúmenes de fantasía medieval épica que relata las vivencias de personajes de distintas casas nobiliarias de un continente ficticio y su gobierno: *A game of thrones*, *A clash of kings*, *A storm of swords*, *A feast for crows* y *A dance with dragons*.

Stephenie Meyer, *Twilight Novel series:* La serie *Crepúsculo* consta de cuatro novelas de fantasía romántica, dos novelas complementarias y una novela corta que relata la historia de amor entre una chica mortal y un vampiro. Las novelas se convirtieron en películas, por tanto, se pueden complementar para el aprendizaje del inglés. Las novelas que componen la saga son: *Twilight*, *New moon*, *Eclipse*, *Breaking dawn*, *Life and death*, *Midnight sun* y *Future*.

22. <https://www.narnia.com/us/>

Angie Thomas, *The hate you give*: historia de una niña negra de 16 años de un vecindario pobre que asiste a una escuela privada de élite en una zona principalmente de habitantes blancos.

J. R. R. Tolkien, *The lord of the rings*: saga fantástica y épica que narra el viaje del protagonista, un *hobbit* de la Comarca, para destruir el Anillo Único, lo que desencadenará una guerra para recuperarlo. La historia comenzó como una secuela de la novela de fantasía infantil anterior y menos compleja *El hobbit*. La saga está compuesta por las siguientes novelas: *The hobbit*, *The fellowship of the rings*, *The two towers* y *The return of the king*. En su web se pueden encontrar materiales y audios de apoyo.²³

Otros espacios de lectura son: On-line Newspapers²⁴ y, si te gusta la poesía, puedes seguir a 10 *instapoets* en Instagram en la web de Teenvogue.²⁵

Autorreflexión

En esta sección puedes reflexionar sobre lo siguiente:

- ¿Qué tipo de libro has escogido y por qué? ¿Por la temática, porque es de un nivel que puedes entender? ¿Porque has visto la serie y la película y te es más fácil entenderlo?
- ¿Prefieres ver antes de leer el libro en inglés la película o serie, o leerte el mismo libro en tu lengua nativa? ¿Por qué o por qué no?
- ¿Qué has aprendido en cuanto a estructuras gramaticales, vocabulario temático, cultura...?
- ¿Estás consiguiendo entender o inferir el significado de palabras o expresiones por el contexto? ¿Conforme vas leyendo, te cuesta menos inferir este significado?
- ¿Estás consiguiendo leer todos los días al menos 5 o 10 minutos? ¿Cómo? ¿Cuándo? Si no, ¿por qué no? ¿Qué puedes hacer para conseguirlo?

23. <https://www.theonering.com/>

24. <https://onlinenewspapers.com/index.shtml>

25. <https://www.teenvogue.com/gallery/best-poets-on-instagram>

- ¿Has mejorado alguna de las destrezas después de haber adquirido un hábito de lectura, aunque sea durante 10 minutos al día, por ejemplo, en producción escrita y oral?
- ¿Ha tenido ese libro algún impacto en ti? ¿Ha cambiado alguna idea o forma de pensar que tenías previamente respecto a algún tema?
- ¿Cuáles son los personajes principales del libro escogido? ¿Los puedes describir en función de sus características físicas, emocionales, de comportamiento...? ¿Hay alguna característica de algún personaje con la que te identifiques?
- ¿Podrías hacer una descripción cronológica de lo que ha pasado en la historia? ¿Hay algún hecho con el que te identifiques?

6.7. Time for audio books

Los audiolibros son la herramienta más eficaz y menos conocida o utilizada por el alumnado para la mejora de la fluidez y la producción oral en lengua extranjera, según hemos observado en nuestra experiencia como docentes de inglés. La riqueza didáctica de los audiolibros, es decir, aquella herramienta en formato de libro sonoro, adaptado o en versión íntegra, radica en que es una fuente de materiales grabados por hablantes nativos que proporcionan exposición al lenguaje real, como los periódicos, *talk shows*, pódcast y otros.

Los audiolibros fomentan la educación literaria, pero, además, varios estudios, como el de Kartal y Simsek (2017) o el de Mohammed y Mohammed (2018), han demostrado que leer mientras se escucha implica para el alumnado un doble esfuerzo cognitivo, al reconocer palabras escritas mientras se lee y se escucha al mismo tiempo (Bastos, 2016). Además, si se tiene el libro impreso y se lee el texto en voz alta mientras se escucha (debido al proceso de imitación), el resultado se verá reflejado en la mejora de las competencias de producción oral de manera rápida y eficaz. Asimismo, si mientras se escucha el audio se repiten frases en voz alta, fundamentalmente aquellas palabras o expresiones que nos llamen la atención por complicadas o desconocidas,

mejoran la fluidez, la pronunciación y la entonación de manera ostensible.

Los audiolibros nos enseñan también a distinguir los diversos acentos de los narradores y a imitarlos. No hay misterio en esta herramienta, tan solo el aumento de exposición al ILE, puesto que, aunque se esté realizando cualquier otra tarea mientras se escucha un audiolibro (hacer ejercicio u otros) y no se esté prestando atención exclusiva, la exposición hace que nuestro cerebro «se entrene».

Finalmente, hemos de señalar que el escuchar audiolibros no implica abstenerse de leer, los audiolibros no son sustitutos de la lectura; podemos escuchar, podemos leer, podemos hacer las dos cosas a la vez, pero todo son actividades complementarias a la hora de trabajar nuestra pronunciación, las competencias de recepción oral y escrita, y ambas actividades son necesarias para lograr la comprensión del idioma. Pero es cierto que los audiolibros proporcionan un enfoque alternativo a la lectura tradicional, ofrecen al alumnado una dimensión diferente –basada en las TIC– de la literatura, que puede ser más atractiva para este colectivo, lo cual incide en su motivación.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

Como estudiantes de una lengua extranjera, los audiolibros ayudan a mejorar la fluidez, gracias al proceso de imitación; a mejorar la pronunciación, las habilidades auditivas y la entonación, ya que, si escuchamos el audiolibro y leemos el texto al mismo tiempo, asociamos la forma de las palabras que estamos leyendo con su sonido; a mejorar la educación literaria, ya que se despertará el interés por la literatura y se asimilará todo el conocimiento que pueda transmitir, y a entrenar el oído para poder entender las diferentes variedades de acentos de los diferentes narradores y personajes.

Anotamos unos consejos para sacar el mejor partido de los audiolibros:

- El tiempo de exposición a una lengua extranjera es crucial para el alumnado, así que, aunque no prestes toda tu aten-

ción porque estás haciendo otras tareas mientras escuchas (una de las ventajas de los audiolibros, puesto que puedes estar escuchando hablar inglés inconscientemente mientras haces otro tipo de actividades, desde tareas domésticas o deporte, hasta comprar o simplemente estar descansando), ¡ten en marcha tu audiolibro!

- Detén de vez en cuando la reproducción y repite palabras y expresiones que te hayan llamado la atención por su pronunciación o dificultad.
- Si tienes también el texto impreso, léelo en voz alta mientras escuchas. De esta manera, tendrás que adaptar tu velocidad a la del audio, ganando fluidez y mejorando la pronunciación).
- Anota aquellas palabras y expresiones de las que te gustaría conocer el significado, pero hazlo después de la sesión de audio, no importa si lo entiendes todo, solo infiere del contexto.
- Repite cualquier parte del libro que te haya interesado o no hayas entendido las veces que necesites.
- Puedes escuchar el libro a tu ritmo en función del tiempo que tengas. Pero, además, en algunas *apps* puedes disminuir la velocidad de lectura, lo cual te facilitará, sobre todo al principio, la comprensión.

Los audiolibros

Además de las lecturas recomendadas en la sección anterior, en cuyas páginas webs oficiales puedes encontrar fragmentos de los correspondientes audiolibros en versión original, consulta los siguientes enlaces en los que podrás obtener una gran cantidad de ellos.

Librivox: es una plataforma no comercial que ofrece grabaciones de libros en dominio público. Personas voluntarias graban capítulos de dichos libros y luego los suben a Internet de manera gratuita.²⁶

Books Should Be Free: ofrece más de 200 clásicos de la literatura.²⁷

26. <https://librivox.org/>

27. <http://www.loyalbooks.com/>

Spotify: aquí, además de escuchar música, puedes acceder a una lista bastante completa de audiolibros en inglés.²⁸

Audiobooks: es una *app* en donde te esperan miles de audiolibros. Además, hay una versión web.²⁹

NewFiction: para probar audiolibros en inglés americano.³⁰

Open Culture: donde podrás descargar cientos de audiolibros gratuitos, particularmente los clásicos, a tu MP3 u ordenador. Además, tiene una colección de pódcast interesante.³¹

Kindle Reader: con esta aplicación (disponible para todas las plataformas: PC, Mac, iOS, Android...) podrás descargarte mp3 de forma gratuita y encontrar las versiones escritas de *e-book* para que puedas leer y escuchar a la vez.³²

Audible: Es una *app* de audiolibros y podcasts originales en la que podrás tener acceso ilimitado a más de 90 000 audiolibros, pódcast originales y contenido exclusivo. Puedes disfrutar de una prueba gratuita de 30 días (90 para clientes Amazon).

Learn out loud: es una página web en la que podrás encontrar audiolibros con pronunciación muy lenta.³³

Libby, por OverDrive: es una *app* con la que podrás pedir prestados audiolibros y libros en bibliotecas.

Digital Book.Io: es una web de audiolibros gratuitos para estudiantes de inglés.³⁴

Proyecto TALIS («Teaching and Acquisition of intercultural and solidarity competences through languages and literature»): es una iniciativa que tiene como objetivo promover la innovación educativa y la investigación con el fin de mejorar la educación literaria y lingüística, la educación para el desarrollo y la ciudadanía global y la interculturalidad. Estos objetivos se materializan a través de la publicación de investigaciones, libros y su material didáctico, así como la organización de actividades de sensibilización y recrea-

28. <https://open.spotify.com/>

29. <https://www.audiobooks.com/>

30. <https://www.newfiction.com/>

31. <http://www.openculture.com/freeaudiobooks>

32. https://www.amazon.com/gp/browse.html?node=16571048011&ref=kcp_fd_hz

33. <https://www.learnoutloud.com/>

34. <https://www.digitalbook.io/blog/es/audiolibros-gratuitos-para-estudiantes-de-ingles/>

ción cultural y educativa. En su web encontrarás los audiolibros de todos los relatos interculturales recogidos por este proyecto.³⁵

Open Culture Audiobooks: en esta página web podrás encontrar muchos audiolibros y también los libros correspondientes. Hay una gran variedad y verás, si así lo deseas, los clásicos.³⁶

The Internet Archive: esta biblioteca digital sin ánimo de lucro tiene millones de libros gratuitos, películas, software, música, páginas web y otros, incluso juegos.³⁷

Cuentos de Youtube: es un canal de YouTube con miles de cuentos populares, especialmente recomendado para alumnado de nivel básico o que quiere empezar poco a poco.³⁸

Autorreflexión

Muchas de las reflexiones que hemos incluido en el apartado anterior son también válidas para este. Sin embargo, como no suele ser una herramienta habitual entre el alumnado, podemos también pensar en estas cuestiones:

- ¿Es la primera vez que trabajas con audiolibros? ¿Cómo ha sido la experiencia? ¿Por qué?
- ¿Quieres seguir intentándolo, aunque te haya costado mucho al principio entender lo que te están contando?
- Prueba durante una semana seguida a escuchar y leer al mismo tiempo y piensa en si ha habido alguna mejora.
- Lee en voz alta mientras escuchas el audio durante un tiempo. ¿Has experimentado alguna mejora? ¿En qué?
- Grábate leyendo un párrafo y vuélvete a grabar tras una semana de escuchar audiolibros y leer en voz alta al mismo tiempo. ¿Qué diferencias notas?
- ¿Qué acentos entiendes más y por qué crees que es así?
- ¿Hay algún autor/a que te cuesta más (o menos) entender? ¿Por qué?

35. <https://materialesdidacticos.proyectotalis.com/>

36. <https://www.openculture.com/freeaudiobooks>

37. <https://archive.org/>

38. <https://www.youtube.com/channel/UCiyTUr-ixjooUMCptk6FDEQ>

- ¿Qué tipo de libros te cuesta menos entender? ¿Por qué?
- ¿Hay algún fonema cuya pronunciación hayas mejorado al trabajar con audiolibros, o alguna palabra?

6.8. Talking opportunities

Tal y como comentábamos anteriormente, la incorporación de las TIC en las últimas décadas ha cambiado radicalmente la manera en la que aprendemos inglés hoy en día. A través de ellas, y en este caso, las *apps*, tal y como comentábamos en el apartado 6.4, nos ha brindado la oportunidad de romper con el modelo tradicional y aprender de una forma más lúdica y práctica en esta era ya digitalizada. Desde el punto de vista didáctico, según Calzadilla (2010), el aprendizaje a través de las nuevas tecnologías despierta en el alumno curiosidad, interés y motivación, lo cual supone una mejora en los resultados de aprendizaje.

Gracias a las TIC podemos acceder a plataformas que nos ayudan a mejorar nuestra pronunciación e incluso nos permiten grabar nuestras voces para comprobar si nos estamos equivocando o estamos pronunciando las palabras correctamente. Las páginas web que aquí presentamos van desde el nivel de principiante hasta el nivel más avanzado; engloban a todos los estudiantes de inglés como lengua extranjera y les animan a que mejoren su competencia lingüística en dicha lengua de una manera independiente y a su propio ritmo. Todas estas webs tienen en común la adquisición de léxico, comprensión de la estructura sintáctica de las frases, mejorar la precisión gramatical y, por último, perfeccionar la pronunciación y entonación.

Por tanto, parece evidente que, para mejorar la producción oral en inglés, lo mejor es practicar, es decir, hablar y hablar dejando a un lado inseguridades y complejos. El problema es que no siempre hay posibilidad de hacerlo. Así, este bloque proporciona herramientas, fundamentalmente aplicaciones, para poder hablar en inglés de forma gratuita. Algunas son: Elsa Speak, Speechace, English Accent Coach, Englishly, Spoken Skills Lear-

ning Lab, Simple English News, Forvo, Whatsapp via Google Now Voice, Seagull Tandem Project, Skype Tandem Activity, Snapchat, Language Café, English Accent Coach.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

Si queremos que mejore nuestro inglés, la mejor forma de hacerlo es practicando. Parece simple, pero sabemos que no es fácil. Para facilitar esta tarea, con esta herramienta podrás practicar inglés *online* gratis. Algunas orientaciones que proponemos a los usuarios de esta área temática serían las siguientes:

- Es posible con algunas *apps* o páginas web recibir *feedback*, o retroalimentación, por parte de profesorado experto. Esto es un elemento más que ayuda y acelera el proceso de aprendizaje del estudiante, por tanto ¡usa ese *feedback*!
- Con respecto a las herramientas que puedes utilizar sin necesidad de implicar a otro participante, recomendamos constancia. No importa que solamente se utilicen durante 5 o 10 minutos al día, esto bastará para que se produzca una mejora paulatina. Lo importante es que exista continuidad, que se entrene el cerebro.
- También es importante que se produzca una «rotación» entre ejercicios, es decir, ir navegando a través de las diferentes *apps* para poder ejercitar la mente, mantenerse activo y no perder la motivación de un ejercicio que acabe por ser monótono, sino que exista variedad.
- Usar el teléfono móvil para grabarte y escucharte o para autocorregir errores como, por ejemplo, intentar grabar un mensaje en inglés con el sistema de reconocimiento de voz de la app WhatsApp hasta que la herramienta lo reconozca y lo reproduzca correctamente por escrito. Así entrenaremos para usar estas herramientas.
- Para *apps* o webs como Seagull Tandem Project, Skype, Snapchat o Language Café, que requieren un compañero/a, seguir las instrucciones del programa y tener preparado algún tema que pueda resultar de interés para entablar una conversación.

- Con solo probar no vale, recomendamos un mínimo de seis sesiones, aunque es mejor tener al menos ocho, y anotar las diferentes estructuras sintácticas y léxicas, así como aspectos culturales que han ido apareciendo durante la comunicación.
- Juntarse con personas nativas. Hay cafeterías o asociaciones especializadas en las que poder practicar. Así iremos entrenando el oído y nos podrán corregir.

Hablando

Por los motivos expuestos en el apartado anterior, animamos a los estudiantes a que practiquen sus habilidades orales con las siguientes herramientas (citamos abajo los enlaces directos a las páginas web; las *apps* son de descarga directa a los dispositivos móviles desde las *appstores*):

Elsa Speak: para hablar inglés utilizando diálogos cortos y divertidos. Los alumnos pueden obtener comentarios creados instantáneamente. *Elsa speak* fue la *app* ganadora del concurso «Global Education Technology de SxSW» en 2016.³⁹

Speechace: esta *app* ha desarrollado el mejor software de reconocimiento de voz de su clase diseñado específicamente para estudiantes de idiomas. Califica el habla del alumno y señala los errores individuales en la pronunciación de un usuario en tiempo real. Luego, los errores se presentan al estudiante en un formato visual atractivo junto con comentarios complementarios sobre el acento, la entonación y la velocidad del habla.⁴⁰

English Accent Coach: entrena al cerebro para reconocer nuevos sonidos, una base esencial para mejorar la pronunciación.⁴¹

Englishly: esta *app* sirve para mejorar y parecerse al máximo a un hablante nativo. Ayudará a practicar y mejorar la pronunciación de los usuarios. Simplemente hay que escuchar la frase, darle a grabar y hablar; luego se recibe una puntuación de 5 estrellas según la precisión. Invitamos a repetir este ejercicio hasta llegar a la completa perfección.

39. <https://www.elsaspeak.com/home>

40. <https://www.speechace.com/>

41. <https://www.englishaccentcoach.com/>

Spoken Skills Learning Lab: esta página web ofrece actividades gratuitas de autopráctica para los alumnos. A través de sus páginas, hay que escuchar una frase, hablar o practicar diciéndola y luego comparar aquello que ha dicho al grabarse a sí mismo.⁴²

Simple English News: esta página web presenta una colección de noticias breves con grabaciones de audio. Se puede leer el texto mientras se escucha el clip de audio, revisar algunas palabras de vocabulario o incluso realizar una prueba para mejorar tu comprensión.⁴³

Forvo: Esta *app* nace en 2008, se trata de un diccionario para mejorar la pronunciación. Permite reproducir sonidos en diferentes lenguas para facilitar el aprendizaje de la pronunciación en el usuario.

Whatsapp via Google Now Voice: se puede comprobar si la pronunciación del estudiantado es correcta, o mediante WhatsApp, dictando mensajes con Google Now Voice Command. Los alumnos pueden enviar mensajes de WhatsApp a sus amigos usando esta sofisticada aplicación.

Seagull Tandem Project: aquí el estudiantado podrá aprender inglés haciendo un tándem, es decir, con otro compañero o compañera de cualquier lugar del mundo que esté afiliado. Esta plataforma ha sido creada para el aprendizaje autónomo y gratuito de 15 lenguas, incluido el inglés y dan pistas o *tips* para poder utilizarlo con efectividad, además de ofrecer *topic sheets* con variedad de temas de interés sobre los que conversar.⁴⁴

Skype Tandem Activity: a través de esta actividad, se tiene como objetivo mejorar las habilidades lingüísticas e interculturales del alumno, mientras se divierte conociendo gente nueva de su edad. Esta actividad requiere buscar un compañero o compañera para realizar el intercambio o tándem; los resultados son muy satisfactorios.

Snapchat: utilizar esta *app* es una buena forma de poder comunicarse con otras personas de diferentes países. Es útil si tam-

42. <http://www.spokenskills.com/>

43. <http://www.simpleenglishnews.com/archive>

44. <https://www.seagull-tandem.eu/>

bién se usa para intercambiar impresiones con estudiantes de inglés de otras partes del mundo, ya que permite hacer fotos o grabar vídeos, entre otras funciones, y enviarlos a amistades. Esto se conoce en inglés como *snap*. La aplicación es gratuita y la peculiaridad respecto a WhatsApp es que el usuario decide cuánto tiempo desea que estén visibles sus vídeos o imágenes.

Language Café: consiste en realizar un intercambio de idiomas. Una gran variedad de personas se encuentra en una cafetería y hablan sobre diferentes temas y asuntos en un idioma extranjero; en este caso concreto, en inglés. Hay diferentes idiomas y diferentes niveles para elegir. Es una gran oportunidad para conocer gente nueva, culturas nuevas y perder el miedo a hablar.

English Accent Coach: se trata de un juego interactivo que ayudará a los alumnos a mejorar su pronunciación y acento en inglés. Consiste en escuchar palabras y asociarlas a los sonidos del IAP (siglas en inglés de alfabético fonético internacional). Hay diferentes niveles y, sin duda, ayudará a los estudiantes de inglés como lengua extranjera a identificar y conocer mejor los sonidos vocálicos y consonánticos en esta lengua.⁴⁵

Autorreflexión

Practicar la producción oral por medio de webs y *apps* abre un sinfín de oportunidades al alumnado, puesto que se puede practicar en cualquier sitio y a cualquier hora. En este apartado puedes reflexionar sobre estas cuestiones:

- ¿Qué herramientas de esta sección has usado y cuál es tu percepción de cada una de ellas?
- ¿Hay alguna que te haya parecido especialmente útil, o no, para tu forma de aprender?
- Toma nota de expresiones, palabras o pronunciación de estas que te hayan parecido interesantes, curiosas, útiles, etc.

45. <https://www.englishaccentcoach.com/>. Más opciones en: <https://www.englishperfectly.com/las-diez-mejores-paginas-para-practicar-speaking-en-ingles/>

- ¿Cuál es el *feedback* que me ha dado la *app*?
- ¿Estás notando alguna mejora en tu producción oral? Si es así, ¿en qué consiste dicha mejora?
- ¿Cuánto tiempo al día estás dedicado a trabajar con esta herramienta? ¿Podrías dedicarle más? ¿Por qué? ¿Lo intentamos?

6.9. Videopportunities

En el CELSIP, presentamos también una gran variedad de vídeos que ayudarán a mejorar la competencia lingüística de las personas usuarias, ya que en muchos de ellos se pueden visualizar los labios de la persona que habla y, de este modo, aprender a articular mejor por imitación. Una cuestión interesante con respecto a los vídeos es que se trata de clips cortos con lecciones no demasiado extensas que, al no contener demasiada información, son fáciles de comprender. Si dedicamos unos minutos al día a visionar un clip de pocos minutos, se obtendrán resultados óptimos en poco tiempo.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

Como hemos comentado en apartados anteriores, los vídeos nos proporcionan una gran oportunidad para mejorar nuestras habilidades comunicativas y, en nuestro caso, las habilidades comunicativas y lingüísticas que podemos adquirir en inglés.

Algunos consejos u orientaciones que proponemos para sacarle el mejor provecho a esta sección, aparte de los que puedes encontrar en las secciones de películas y series, son estos:

- Aunque veamos vídeos constantemente, si somos conscientes de lo que nos pueden aportar desde el punto de vista pedagógico, sacaremos mayor rendimiento, ya que podemos emplear técnicas como, por ejemplo, pausar y rebobinar el vídeo cuando lo necesitemos.
- También podemos fijarnos en la posición de los labios al hablar, lo que favorecerá la pronunciación.

- Si tienes poco tiempo, lo mejor es que vayas a los clips que presentamos, puesto que, debido a su corta longitud, harán que el visionado se haga ameno, ya que se transmite información breve y fácil de entender reduciendo las posibilidades de que se pierda la concentración.
- Finalmente, si los utilizas regularmente, los resultados se harán visibles a corto plazo.

Los vídeos

Si recopilamos la teoría explicada en los apartados relacionados con las series y las películas, podemos confirmar que los vídeos, en general, potencian el aprendizaje de una lengua extranjera, «ya que el medio televisivo favorece, sobre todo, el aprendizaje observacional, mediante el cual el telespectador, al observar el modelo, puede repetir complejos patrones de conducta de acuerdo con los modelos observados» (Medrano, 2008, p. 207) y, de esta manera, repicar acentos y patrones lingüísticos que se han observado durante el visionado.

Las páginas web que hemos seleccionado minuciosamente bajo esta área temática son los que proponemos a continuación.

TED Talks (*technology, entertainment, design*): conferencias breves que se llevan a cabo por personas relevantes en diversos campos o áreas temáticas que tienen lugar por todo el mundo. Los estudiantes de ILE podrán beneficiarse de estas charlas gratuitas en línea sobre temas o ideas de actualidad y prestar atención a los diferentes acentos que vayan surgiendo, puesto que las charlas tienen lugar una variedad de países.⁴⁶

BBC Learning English: de una de las empresas de radiodifusión más famosas del mundo (British Broadcasting Corporation) llegan un montón de lecciones gratuitas para aprender inglés. Se encuentran en una variedad de formatos, como situaciones de la vida real, dibujos animados y entrevistas. También hay una colección genial de vídeos con palabras que escucharán en las noti-

46. <https://www.youtube.com/channel/UCAuUUnT6oDeKwE6v1NGQxug>

cias. Los vídeos son cortos, lo cual resultará ameno al usuario, y están llenos de información realmente interesante.⁴⁷

Learn English with EnglishClass101.com: diseñadas para el aprendizaje rápido del inglés, estas interesantes lecciones en video cubren muchos aspectos de la cultura estadounidense y británica para que los alumnos puedan descubrir más sobre estos países a medida que aprenden la lengua.⁴⁸

Real English: considerado como uno de los mejores canales para principiantes en lengua inglesa, tiene una gran biblioteca de lecciones de acceso gratuito. Cada una incluye dos vídeos: uno con subtítulos y otro sin ellos, acompañados de una gran selección de ejercicios. Al aparecer situaciones reales, los estudiantes pueden vivir experiencias también reales en inglés; es decir, escuchar y practicar inglés en situaciones reales y explorar palabras y expresiones idiomáticas utilizadas en la vida diaria por los angloparlantes.⁴⁹

VOA Learning English: se trata de una herramienta un tanto diferente. El canal ofrece informes de noticias con posibilidad de poner los subtítulos. Esto le da al espectador tiempo para escuchar cada palabra con claridad y ver la forma de la boca del locutor al tiempo que lee el guion. VOA también publica sus *hangouts* de Google+, donde personas de todo el mundo intervienen y debaten en lengua inglesa noticias de interés. Otros *hangouts*, además, dan sugerencias sobre gramática y otros aspectos relacionados con las lenguas.⁵⁰

Jennifer ESL: es una rica colección de más de 200 videos agrupados en listas de reproducción fáciles que son muy cómodas de usar por parte del estudiantado de inglés. Cuenta con lecciones para principiantes, lecciones para mejorar la escritura en inglés o lecciones de gramática. Lo que los distingue del resto es una presentación simple y sencilla, y que el principal énfasis es en la pronunciación. No hay guiones ni actores, solo un idioma, inglés, expresado en un ambiente real y natural. Al igual que

47. <https://www.youtube.com/user/bbclearningenglish>

48. <https://www.youtube.com/user/ENGLISHCLASS101>

49. <https://www.youtube.com/user/realenglish1/about>

50. <https://www.youtube.com/user/VOALearningEnglish#p/a>

muchos otros canales de aprendizaje de lenguas, también es posible que los usuarios interactúen.⁵¹

EF podEnglish: son lecciones cortas de inglés de 5 minutos que están dirigidas a estudiantes de inglés de todos los niveles, desde principiantes hasta estudiantes avanzados. Están bien estructuradas con unidades didácticas divididas en tres partes: «mira», «aprende» y «prueba». También hay una gran variedad de temas, estos incluyen familias, mascotas, direcciones, clima, obras filmicas y tecnología. Algunas de las lecciones usan el humor para abordar ciertos puntos lingüísticos. Esto se considera beneficioso, ya que el alumno recordará estos toques de humor y lo retendrá en la memoria a largo plazo.⁵²

Autorreflexión

Puedes consultar los apartados de reflexión de las series y las películas para que te orienten en esta sección, pero, además, una vez hayas concluido el visionado, puedes revisar aquel vocabulario, estructuras gramaticales, expresiones, cultura general o conocimientos nuevos que has adquirido, además de los progresos y las dificultades que hayas encontrado. Y cuestionarte:

- ¿Has encontrado otros programas que no están en la lista? ¿Cuáles? ¿Qué te han aportado para el aprendizaje del inglés y su cultura?
- ¿Puedes nombrar alguna *TED talk* que te haya llamado la atención y hacer una brevísima síntesis?
- ¿Qué entrevista has visto? ¿Quién era el protagonista? ¿Por qué te ha llamado la atención?
- ¿Cuál es tu vídeo preferido de YouTube? ¿Por qué? ¿Qué te ha aportado?
- Prueba a ver espacios de noticias e intenta elaborar listados de vocabulario y expresiones temáticas (economía, deportes, otros...).

51. <https://www.youtube.com/user/JenniferESL>

52. <https://www.youtube.com/user/podEnglish>

6.10. The news, talk shows & other educational websites in English

La cultura popular y los programas de humor son una de las mejores formas de aprender la lengua que se utiliza a diario. Los mejores programas para esto son los llamados *talk shows*, o programas de variedades. Son aquellos que tienen un presentador que invita y entrevista a personajes conocidos en cada sesión. Abordan temas como, por ejemplo, proyectos que se van a estrenar en breve u organizan juegos y concursos. Con este tipo de programas se obtiene un *input* diferente al que se consigue con las series televisivas, puesto que el guion suele ser muy flexible, provocando situaciones cómicas y poco habituales. Por lo tanto, este bloque es muy interesante para aprender diferentes variedades lingüísticas o para tener una conversación de manera natural, para practicar la recepción auditiva (*listening*) de expresiones populares y coloquialismos, y estar al día en novedades de cine, literatura, temas políticos o cualquier otro campo. Estos programas tienen una frecuencia de emisión diaria y suelen encontrarse, también, en canales como YouTube. Por ello, se pueden pausar, volver a visionar, tomar notas o imitar el papel del entrevistador siguiendo los subtítulos.

Entre los programas seleccionados constan páginas web informativas (*CNN, BBC, Al Jazeera English, Vaughan Radio*), una mezcla de información y entretenimiento (*Snoptes, Boing boing, Cracked*) o páginas web de pódcast (*iTunes, Sticher o Earwolf*). Entre los *talk shows* recomendamos: *Late night, The tonight show, Jimmy Kimmel live, The Ellen DeGeneres show, Oprah, Loose women* o *Chatty man* y *The Graham Norton show*.

Los *realities* seleccionados para el CELSIP son: *Next in fashion* o *Family Feud*.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

En este bloque, la mecánica es muy sencilla: si se ven programas en inglés, se consultan páginas web en inglés y se ven las noticias en inglés, por tanto, se aprende inglés.

- La cultura pop y el humor son algunas de las mejores formas de aprender una lengua extranjera. Por lo tanto, para aprender a conversar a través de la cultura y el humor, puedes elegir entre los programas de entrevistas o programas de variedades (*talk shows*) de esta sección. Y hacer lo mismo que las personas de habla inglesa: navegar por la web en inglés y ver programas y noticias en esta lengua.
- Estos programas se diferencian de las series de TV en que no siguen mucho el guion y pueden ofrecer situaciones realmente inusuales. Toma nota de ellas, por ejemplo, de las conversaciones naturales de los *talk shows* en los que el estilo es más como una entrevista, y lo encontrarás más ameno.
- Fíjate en cómo el anfitrión debe mantener conversaciones largas y distendidas con las personas invitadas a su programa, lo que hará que aprendas a mantener una conversación extensa de manera natural. Toma nota de las expresiones que veas útiles en este sentido.
- Las personas invitadas pueden venir de cualquier parte del mundo, por lo que podrás escuchar una gran variedad de acentos diferentes. Te animamos a que practiques tu comprensión auditiva y la percepción de los diferentes acentos que se vayan presentando.
- Los contenidos abordados en estos programas contendrán una gran variedad de temas que irán desde cultura pop y expresiones coloquiales hasta términos políticos. No te los pierdas.
- Aprovecha el hecho de que se emiten nuevos programas cada semana o cada fin de semana con temas de actualidad, lo que podrá ser útil para tu día a día. Adquiere ese vocabulario y serás capaz de hablar de cualquier tema de actualidad.
- Estos programas se encuentran disponibles en la televisión o también en línea, por lo que podrás verlos cuando puedas disponer de ese tiempo y repetírtelo si te has perdido algo.
- Pausa el programa y contesta a las preguntas que haga la persona que presenta (como si fuera el o la invitada).
- También puedes reescribir los diálogos y actuar después como si fueras el o la protagonista. Para ello, deberás tomar nota y resumir lo que se ha hablado con tus propias palabras (sin

mirar los apuntes). El truco consiste en no memorizar, sino en usar un guion para elaborar un discurso y buscar las palabras correctas. Las que no sepas las puedes anotar para buscar en el diccionario y, de esta manera, aumentar tu repertorio léxico.

- Recomendamos que utilices los subtítulos en inglés al principio si te resulta demasiado complicado seguir la conversación.
- Las páginas de noticias te pueden ayudar a estar al corriente de las noticias internacionales, además de estar al día en noticias sobre ciencia y tecnología mientras que agudizas tu comprensión auditiva en inglés.

Noticias y programas

Tal y como comentábamos en el apartado anterior, las páginas informativas, *talk shows* y otras herramientas que hemos seleccionado bajo este apartado son las que presentamos a continuación.

- **Páginas web informativas:** CNN, BBCNews, BBC Radio, Voice of America, Al Jazeera English y Vaughan Radio.⁵³
- **Infotainment:** Snopes, Boing Boing y Cracked.⁵⁴ Este y el anterior son bien conocidos por ser una de las mejores formas de infoentretenimiento de la web: los pódcast en inglés. Ambos presentan charlas informativas y conversaciones de hablantes de inglés. También se pueden encontrar muchos otros a través de páginas web de podcast especializados como iTunes o Earwolf.⁵⁵
- **Noticias de entretenimiento:** Entertainment Weekly, People Magazine, TVFanForums.net y Fanpop.⁵⁶
- Los famosos *talk shows*:

53. <https://edition.cnn.com/>; <https://www.bbc.com/news>; <http://www.bbc.co.uk/radio>; <https://www.voanews.com/-english/portal.cfm>; <https://www.aljazeera.com/>; <https://grupovaughan.com/vaughan-radio/>

54. <https://www.snopes.com/>; <https://boingboing.net/>; <http://www.cracked.com/>

55. <https://www.apple.com/es/itunes/download/>; <https://www.stitcher.com/>; <https://www.earwolf.com/>

56. <https://ew.com/>; <https://people.com/>; <http://www.tvfanforums.net/>; <http://www.fanpop.com/recentforums>

- *Late Night* (NBC): este programa lleva en antena desde 1982. Hay miles de episodios y los invitados han sido principalmente músicos y actores, pero también políticos. El ambiente distendido donde hay cabida para bromas y expresiones coloquiales, hará que el estudiante se familiarice con el humor en lengua extranjera.⁵⁷
- *The tonight show* (NBC): este programa ha estado en antena desde 1954. Es famoso por sus juegos y clips (a menudo compartidos en las redes sociales).⁵⁸
- *Jimmy Kimmel live* (ABC): entrevista a celebridades, pero también a políticos. Además, presenta muchos segmentos de entrevistas de gente en la calle o que envía sus propios videos. Se trata de un programa familiar que hará las delicias de muchos estudiantes.⁵⁹
- *The Ellen DeGeneres show* (NBC): se ha creado más para las familias y los padres que se quedan en casa durante el día. Ellen interactúa con la audiencia en su *show* en vivo; tiene sorteos, juega a juegos y también entrevista a celebridades. Habla mucho con los miembros de la audiencia y su presentadora sabe captar nuestra atención.⁶⁰
- *Oprah*: aunque ya no se emiten nuevos episodios, su programa se emitió durante 25 temporadas, desde 1986 hasta 2011, por lo que hay episodios más que suficientes para ver. Oprah está muy dedicada a ayudar a otras personas, por lo que el alumnado puede aprender frases relacionadas con la caridad, por ejemplo, y formas de hablar sobre los problemas actuales del mundo. En su programa de entrevistas, Oprah también recomienda lecturas y actividades interesantes que no solo nos pueden servir como entretenimiento, sino también para aprender inglés.⁶¹
- *Loose women* (ITV): cuatro mujeres conversan y entrevistan a invitados. En el programa se ve a los presentadores char-

57. <https://www.nbc.com/late-night-with-seth-meyers>

58. <https://www.nbc.com/the-tonight-show>

59. <http://abc.go.com/shows/jimmy-kimmel-live>

60. <https://www.ellentube.com/>

61. <http://www.oprah.com/index.html>

lando entre ellos sobre eventos actuales y algún cotilleo casual. Es un programa interesante para aprender a mantener una conversación larga o en grupo.⁶²

- *Canal 4 de «Chatty man»* (en Reino Unido): programa presentado por Alan Carr, que entrevista a celebridades y habla sobre noticias, tanto del mundo como de la cultura pop. Ver este programa puede ayudar al estudiante a mantenerse al día con conversaciones sobre distintos temas.⁶³
- *The Graham Norton show*: programa británico presentado por el comediante Graham Norton, que presenta a celebridades de todo el mundo. Se transmite cada noche, una celebridad se sienta en la silla de Norton para ser entrevistado. La música y la comedia están involucradas en este programa, que seguramente llamará la atención de los estudiantes.⁶⁴
- **Realities:**
 - *Next in fashion*: es un *reality show* basado en el diseño de moda. Visto en versión original, se pueden apreciar diferentes acentos de todo el mundo. Además, los *realities* en general tienen a personas hablando en contextos naturales, lo que las acerca a la realidad, como su nombre indica, y será más natural para los estudiantes.
 - *Family Feud*: con este *reality* tendrán la oportunidad de desafiar a su cerebro al mismo tiempo que lo hacen los participantes; si están listos para participar, hay un sitio web en el que los usuarios podrán jugar que hará que mejoren totalmente su inglés.

Autorreflexión

Puesto que los programas son tan diversos, se pueden utilizar todas las pautas de reflexión de los apartados anteriores, pero, además:

- Cuando ves un programa de noticias, ¿eres capaz de entender lo que dicen? ¿Hay algún campo temático que te cueste me-

62. <http://www.itv.com/loosewomen>

63. <http://www.alancarr.net/>

64. <https://www.youtube.com/channel/UC4PziMH5MvvsqmQ0VCZTy-g>

nos que otro? ¿Hay alguna sección de las noticias que te guste o te interese más? ¿cuál y por qué?

- ¿Has visto alguna entrevista de un *talk show*? ¿A quién? ¿Eres capaz de resumir lo que decía la persona invitada? ¿Te ha impactado o impresionado algo de lo que ha dicho? ¿Qué es?
- ¿Qué preguntas han hecho a la persona invitada? ¿Te acuerdas de las respuestas a esas preguntas?
- ¿Qué contestarías tú a esas preguntas?
- Los *talk shows* suelen tener secciones muy divertidas, ¿has visto alguna? ¿Has entendido ese humor? ¿Serías capaz de traducirlo a tu lengua?
- ¿Qué programa y qué tipo de programa te ha aportado más lingüísticamente? ¿Qué persona, ya sea presentadora o invitada, te ha sido más fácil de entender y a cuál no eres capaz?
- Culturalmente, ¿qué has aprendido?

6.11. Arts and crafts. Fun experiences in English

Aprender haciendo. Esa es la base de esta sección. Durante años, el equilibrio entre los estándares académicos y las actividades llevadas a cabo para conseguirlos no han estado en consonancia. Mucho aprendizaje memorístico, mucho contenido que aprender y, al final, ¿ha aprendido?, es decir, ¿ha retenido algo nuestro alumnado? Nos gustaría que, además de hacer una ecuación, o decir de memoria los ríos de Europa o las conjugaciones de los verbos irregulares, fuera capaz de solucionar problemas, mejorar su resiliencia y aprender a pensar críticamente. Por todo ello, el aprendizaje informal es un campo muy interesante para el aprendizaje de la lengua inglesa. Así, áreas relacionadas con las disciplinas artísticas como las manualidades, la fotografía, el diseño o la estética, el deporte o la música pueden complementar la educación de aspectos tan dispares como la ya mencionada resiliencia, el trabajo duro, la reducción del estrés, la concentración, las habilidades psicomotrices, la capacidad de autonomía, la disciplina o el trabajo en equipo.

Por tanto, la participación en actividades extracurriculares, que aparentemente no tienen nada que ver con el aprendizaje

del inglés, puesto que pertenecen al campo del aprendizaje informal, pueden mejorar los logros y la actitud positiva hacia este. Estamos hablando de un aprendizaje inconsciente. Por eso proponemos una serie de actividades cuya lengua de instrucción está en inglés, y que cubre propuestas lúdicas que invitarán al alumnado aprender haciendo, sin más.

Según Birdwell *et al.* (2015), el alumnado parece que aprende más en un entorno escolar que con lo que se le enseña formalmente en un aula, puesto que las personas, en virtud de su propia experiencia, están constantemente expuestas a situaciones de aprendizaje. Así pues, presentamos una serie de ideas para practicar manualidades, maquillarse, hacer crochet, cocinar o hacer experimentos por medio de páginas web o vídeos que están en inglés y que harán que el alumnado aprenda la lengua mientras está creando, diseñando o simplemente divirtiéndose.

Cómo usar esta herramienta: instrucciones

Este apartado está basado en el ¡manos a la obra!, por tanto:

- Lee atentamente las instrucciones de las recetas, los experimentos, las manualidades que vas a hacer, ¡están en inglés! Intenta adivinar el significado de aquellas palabras que no entiendas.
- Repite las instrucciones en voz alta tratando de que coincidan tu velocidad y tu pronunciación con lo que estás escuchando.
- Diviértete haciendo algo mientras escuchas hablar inglés real, y aprenderás vocabulario temático, de instrucción y otros.
- Presta atención a la pronunciación y a los diferentes acentos, e identifica las instrucciones de todos los procesos.
- Trata de seguir las instrucciones y anota todas aquellas expresiones y frases que te llamen la atención. Intenta inferir el significado de aquello que no entiendas.
- Intenta repetir en voz alta las instrucciones, o dale esas instrucciones a otra persona para que haga la misma actividad. Si ves que hay pasos con los que no te has quedado, búscalos y repite.
- Esta sección es una buena ocasión para aficionarte a algún hobby mientras aprendes inglés

Artes y oficios

¡El cielo es el límite! Aquí tienes algunos ejemplos de juegos sobre artes y oficios. ¡Busca otros que se adapten mejor a tus gustos!⁶⁵

- 58 Christmas crafts ideas
- 30 clever craft projects
- How to do creative ornaments
- 28 cool arts and crafts ideas for teens
- How to cook a sweet potato pie
- How to cook a chocolate brownie
- How to do your makeup for pictures
- Studies show knitting and crocheting can help lower stress levels
- 15 relaxing crochet patterns
- How to do progressive muscle relaxation
- 20-minute hip-hop dance class. Learn a dance with me!
- 5 dishes you must try in England. Traditional British food
- 5 easy DIY clay projects
- Top 10 easy to grow vegetables for beginners
- 100 easy drawing tutorials for beginners and beyond!

Autorreflexión

Aquí puedes pensar sobre estas cuestiones:

- ¿Has probado alguna de las opciones que te hemos presentado? ¿Cuál? ¿Por qué? ¿Qué has aprendido?

65. Las webs de los libros que se citan a continuación son: <https://feltmagnet.com/crafts/Super-Easy-Christmas-Crafts/>; <https://listotic.com/25-genius-craft-ideas/>; <https://www.canvasprintersonline.com.au/blog/craft-ideas-for-adults/>; <https://diyprompts.com/arts-and-crafts-ideas-for-teens/>; https://www.simplyrecipes.com/recipes/pot_roast/; <https://www.recipetineats.com/easy-chocolate-brownies/>; <https://www.youtube.com/watch?v=03NAT8X0QKQ>; <https://www.bhg.com/crafts/easy/crafting-is-good-for-mental-health/>; <https://www.allfreecrochet.com/Miscellaneous-Crochet/15-Stress-Free-Crochet-Patterns/>; <https://www.youtube.com/watch?v=1nZEdqcGVzo>; <https://www.youtube.com/watch?v=Kd-Va1m4s1E>; <https://www.youtube.com/watch?v=kFNAUEmDMf0>; <https://www.youtube.com/watch?v=2P9-vPEX5Kk>; <https://www.youtube.com/watch?v=3WXZo4u92kc>; <https://design.tutsplus.com/articles/100-easy-drawing-tutorials--cms-28365>

- ¿Te has «enganchado» a alguna de las aficiones que te presentamos? ¿Cuál? ¿Te ha sido fácil entender el vocabulario o a la persona que te lo estaba explicando? ¿Por qué?
- ¿Puedes añadir alguna idea más a la lista?
- ¿Has podido seguir las instrucciones con facilidad? ¿Cuáles no has podido?
- ¿Eres capaz de reproducir las instrucciones de lo que has hecho sin consultar tus notas? ¿Y consultándolas?
- ¿Qué experiencia te ha costado más entender? ¿Ha sido por el tema (por ejemplo, porque es la primera vez que haces algo relacionado con el crochet) o por la pronunciación de la persona que te lo estaba explicando?
- ¿Qué nuevo vocabulario has aprendido? ¿Qué nuevas expresiones? ¿Crees que las puedes incorporar a tu discurso en inglés?

Conclusiones

«Las personas hispanoparlantes no hablan bien inglés». Hemos demostrado que esa creencia tan extendida no es cierta tras la creación e implementación de los proyectos piloto llevados a cabo con el programa que presentamos en este libro, el CELSIP (Alcantud-Díaz y Soler Pardo, 2022; Soler Pardo y Alcantud-Díaz, 2020). Independientemente de que una persona pueda tener una mayor o menor habilidad para entender y hablar inglés, hay diversos factores que influyen en alcanzar una mayor competencia comunicativa en esta lengua. La primera es dejar de pensar que el inglés es una asignatura y comenzar a interiorizar que es un medio de comunicación útil para viajar, para entender películas y series en versión original, para cantar nuestras canciones favoritas correctamente o para conocer y poder interactuar con gente de otras culturas, entre otras cosas.

En nuestra experiencia como docentes, al evaluar la producción oral de nuestro alumnado nos dimos cuenta de que quien mejor hablaba inglés, quien mejor pronunciación y fluidez tenía no eran aquellas personas que habían podido permitirse irse de estancia de movilidad al extranjero o una academia desde edades tempranas, sino quien había cantado más en voz alta canciones en inglés siguiendo las letras o había visto películas o series en versión original con subtítulos también en versión original. Este descubrimiento en nuestro propio alumnado fue el deto-

nante de la creación del CELSIP. Empezamos a pensar la manera de hacer que todo el alumnado, independientemente de sus condiciones físicas, sociales o económicas, pudiera desarrollar una competencia en la producción oral y en la recepción tanto escrita como oral en lengua inglesa. Además, el factor de anclaje a las herramientas lúdicas que nuestro alumnado usaba fuera del ámbito formal de la educación pensamos que sería un elemento motivacional determinante, como así se demostró en los estudios previos que hicimos.

Por lo tanto, podemos asegurar que el CELSIP es una herramienta de aprendizaje efectiva, ya testada, que puede motivar al alumnado no solo a que use las herramientas y estrategias de aprendizaje propuestas, sino a que reflexione e identifique las áreas en las que pueden mejorar en competencia comunicativa en inglés y todo ello de manera autónoma, en su entorno y tiempo personal, y con las herramientas que más le apetezcan de la amplia gama que se les ofrece.

Por lo expuesto anteriormente, el CELSIP ha demostrado ser una propuesta didáctica que ofrece un cambio transformador en las perspectivas educativas del aprendizaje del inglés para hablantes hispanos, puesto que ha abierto sus mentes a nuevas metodologías basadas en sus necesidades personales y en sus aficiones. Este programa ofrece una experiencia de aprendizaje invisible y significativo, a demanda, versátil y flexible, ya que pueden ir trabajando en sus propios dispositivos móviles y en su tiempo libre. Es decir, el alumnado que ha probado el programa durante dos cuatrimestres no solo ha mejorado sus competencias comunicativas en lengua inglesa, sino que ha desarrollado una mayor confianza al hablar, mayor fluidez y una mayor responsabilidad y autonomía sobre su propio aprendizaje.

El CELSIP se adapta al nuevo giro educativo que ha iniciado la LOMLOE de basar el aprendizaje en los intereses del alumnado. Las plataformas televisivas y las redes sociales como TikTok e Instagram están ofreciendo contenido en inglés que está haciendo que el alumnado adquiera competencias lingüísticas de manera inconsciente y extrínseca, en su tiempo libre. Este es el fundamento del CELSIP. Solo nos queda recomendarles que traba-

jen con este programa al menos durante un mes, y que comprueben sus resultados. No hay nada que perder. El alumnado va a continuar escuchando música, viendo películas y series, leyendo o jugando con sus *apps*. Es tan solo un ajuste en la manera en la que lo van a hacer para obtener un beneficio mayor. No solo van a tener un momento de disfrute lúdico, sino que van a mejorar su inglés haciendo –como nos decían algunos participantes en los proyectos piloto– «lo que hago todos los días, pero de otra manera».

Referencias

- Acheson, D. J., Wells, J. B. y MacDonald, M. C. (2008). New and updated tests of print exposure and reading abilities in college students. *Behavior Research Methods*, 40 (1), 278-289.
- Alameddine, M. M. y Ahwal, H. W. (2016). Inquiry based teaching in literature classrooms. *Procedia. Social and Behavioral Sciences*, 332-337.
- Alcantud-Díaz, M. (2016). Languages and New technologies: learning digital portfolio in stylistics of English. En: M. Carrió-Pastor (ed.). *Berlin: technology implementation in second language teaching and translation studies* (pp. 131-154). Springer.
- Alcantud-Díaz, M. y Gregori Signes, C. (2014). Audiobooks: improving fluency and instilling literary skills and education for development. *Tejuelo*, 20, 111-125.
- Alcantud-Díaz, M. y Soler Pardo, B. (2020). *Communicative English language skills improvement programme (CELSIP)* (vol. 4). Roderic. <http://roderic.uv.es/handle/10550/73114>
- Alcantud Díaz, M. y Soler Pardo, B. (2022). We teach people, not English. A Case-Study of Pre-service Teachers in Spain including EFL online resources. *MEXTESOL Journal*, 46(2), 1-13.
- Alipour, M., Gorjian, B. y Zafari, I. (2012). The effects of songs on EFL learners' vocabulary recall and retention: the case of gender. *Advances in Digital Multimedia (ADMM)*, 14, 1 (2), 140-143.

- Aparicio-Gómez, O.Y. y Ostos-Ortiz, O.L. (2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 1 (1), 11-36.
- Apple (2011). *Challenge based learning: a classroom guide*. http://www.apple.com/br/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf
- Arnold, B. J. (2014). Gamification in education. *ASBB S Annual conference: Las Vegas*, 21 (1), 35-36.
- Atkinson, L. (2015). A longitudinal investigation of the social, cognitive and social cognitive predictors of reading comprehension (tesis doctoral no publicada). University of Roehampton.
- Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa*. Trillas.
- Ayala, A. (2018). Pedagogías del siglo XXI. *Educación 3.0*, 29, 26-30.
- Baltova, I. (1999). Multisensory language teaching in a multidimensional curriculum: the use of authentic bimodal video in core French. *Canadian Modern Language Review*, 56, 32-48.
- Baños, R. y Sokoli, S. (2015). Learning foreign languages with ClipF-lair: using captioning and revoicing activities to increase students' motivation and engagement. En: K. Borthwick, E. Corradini, y A. Dickens (eds.). *Dublin: 10 Years of the LLAS elearning symposium: case studies in good practice* (pp. 203-213). Research-publishing.net.
- Bastos, S. T. D. (2016). The Influence of reading while listening to narratives on comprehension, spoken word recognition and lexical memory of EFL Brazilian learners (tesis de máster). Repositório Institucional Universidade Federal de Santa Catarina UFSC. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/168638>
- Benito, A. y Cruz, A. (2007). Nuevas claves para la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior. Narcea.
- Berea, G., López Pérez, M. y Marín, V. (2015). Can gamification be introduced within primary classes? *Digital Education Review*, 27, 55-68.
- Birdwell, J., Scott, R. y Koninckx, D. (2015). *Learning by doing*. Demos.
- Borras, I. y Lafayette, R.C. (1994). Effects of multimedia courseware subtitling on the speaking performance of college students of French. *The Modern Language Journal*, 78, 61-75.
- Brailas, A., Koskinas, K. y Alexias, G. (2017). Teaching to emerge: toward a bottom-up pedagogy. *Cogent Education*, 4 (1), 1-14.
- Bruner, J. S. (1973). *Going beyond the information given*. Norton.

- Bruner, J. S. (1980). Investigaciones sobre el desarrollo cognitivo. Pablo del Río.
- Bruner, J. S. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza.
- Burston, J. (2005). Video dubbing projects in the foreign language curriculum. *CALICO Journal*, 23 (1), 7-992.
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 3 (1). UOC. <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>
- Calzadilla, M. E. (2010). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 29 (1), 1-10. <https://doi.org/10.35362/rie2912868>
- Castrillón, L. T. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La Tercera Orilla*, 19, 86-93.
- Cepon, S. (2011). Interlingual subtitling as a mode of facilitating incidental foreign language acquisition. *English for Specific Purposes World*, 33 (11), 1-37.
- Chiappe, A. y Lee, L. L. (2017). Open teaching: a new way on e-learning? *Electronic Journal of E-Learning*, 15 (5), 369-383.
- Cobo Romani, C. y Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje invisible. hacia una nueva ecología de la educación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius/Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Colom, A. J. (2005). Continuidad y complementariedad entre la educación formal y no formal. *Revista de Educación*, 338, 9-22.
- Coll, C. (1992). Desarrollo psicológico y educación. Alianza.
- Cook, V. S. y Gregory, R. L. (2018). Emerging technologies: it's not what you say. It's what they do. *Online Learning Journal*, 22 (3), 121-130.
- Coombs, P. H., Prosser, R. C. y Ahmed, M. (1973). *New paths to learning for rural children and youth*. International Council for Educational Development.
- Consejo de Europa. (2001). Common European framework of reference for languages: learning, teaching, assessment. Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Consejo de Europa (2018). *Common European framework of reference for languages: learning, teaching, assessment (CEFR)*. <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>
- Crespo, L. (2018). ¿Es la gamificación buena o mala? *Educación 3.0*, 29, 12.

- Danan, M. (2004). Captioning and subtitling: undervalued language learning strategies. *META: Journal des Traducteurs/Meta: Translator's Journal*, 49 (1), 67-77.
- Delibegovic, D. y Pejic, A. (2016). The effect of using songs on young learners and their motivation for learning English. *NETSOL. An Interdisciplinary Journal*, 1 (2), 40-54.
- Demiralay, Ö. G. R. y Karata, S. (2014). Flipped classroom model. *Journal of Research in Education and Teaching*, 3 (3), 333-340.
- De Miguel Díaz, M. (2003). Calidad de la docencia universitaria y desarrollo profesional del profesorado. *Revista de Educación*, 331, 7-11.
- De Miguel Díaz, F. M. (2006). Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior. Alianza.
- Dede, C. (2007). Introduction: a sea change in thinking, knowing, learning, and teaching. En: G. Salaway y J. Borreson Caruso (eds.). *Boulder: the ECAR study of undergraduate students and information technology* (pp. 19-26). Educause.
- Del Valle Diaz, S., Rodriguez Torres, J., De Cisneros de Brito, J. C., Cabanillas Cruz, E., Castillo Gil, I. (2018). Educación: ¿Qué cambios se pretenden? *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*, 18, 39-63.
- Dewey, J. (1958). *Experiencia y educación*. Losada.
- Díaz-Cintas, J. (2012). Los subtítulos y la subtitulación en la clase de lengua extranjera. *Abehache*, 2-3, 94-114.
- Escobar Sevilla, J. (2018). Integrating podcasts in the EFL classroom. A case study in 1.º ESO. *Complutense Journal of English Studies*, 26, 193-217.
- Escribano, F. (2016). Beneficios de incorporar la gamificación al aula. *Lateralía*. <https://lateralía.es/beneficios-de-incorporar-la-gamificacion-al-aula/>
- Fuentes, B. O., Soto Mas, F., Mein, E. y Jacobson, H. E. (2011). Un currículo interdisciplinario de base teórica para enseñar inglés como segunda lengua. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 13 (2), 60-73.
- Freire, P. (1982). Creating alternative research methods: learning to do it by doing it. En: Hall, B., Gillette, A. y Tandon, R. (eds.). *Toronto: creating knowledge: a monopoly? Participatory research in development* (pp.29-37). Participatory Research Network.

- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Paz y Tierra.
- García Bermejo, M. L. y Sordo Juanena, J.M. (2008). La enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera a través de la estrategia de las *webquests*: un caso práctico en el campus virtual de la U.C.M. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9 (1), 78-91.
- García Bermejo, M. L. y García Parejo, I. (2003). Literatura infantil e interculturalidad experiencias didácticas en educación primaria. En: A. G. Cano Vela y C. Pérez Valverde (eds.). *Cuenca: canon, literatura infantil y juvenil y otras literaturas* (pp. 587-598).
- García Hoz, V. (1988). La práctica de la educación personalizada. Rialp.
- Gardner, H. y Hatch, T. (1989). Multiple intelligences go to school: educational implications of the theory of multiple intelligences. *Educational Researcher*, 18 (8), 4-10.
- Gerver, R. (2010). *Creating tomorrow's schools today: education – our children– their futures*. Continuum International Publishing Group.
- Gitsaki, C. (2000). *Internet English*. Oxford University.
- Gómez García, M., Boumadan Hamed, M., Poyatos Dorado, C. y Soto Valera, R. (2020). Formación docente en línea a distancia. Un análisis de los perfiles y la opinión de los profesores. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23 (2), 95-111. DOI: 10.6018/reifop.423001.
- Gregori-Signes, C. y Pennock-Speck, B. (2007). Cursos de lectura *online*: actitud del estudiante universitario frente a las innovaciones tecnológicas. En: M. P. Losada Friend, S. Ron Vaz, S. Hernández Santano y J. Casanova (eds.). *Proceedings of the 30th International AEDEAN Conference* (CD-ROM). Universidad de Huelva.
- Hermann, A. (2015). Prácticas educativas abiertas en entornos digitales: uso de las redes sociales en los jóvenes usuarios de medios (tesis de maestría). Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Hermann, A., Apolo, D. E. y Molano-Camargo, M. (2019). Reflexiones y perspectivas sobre los usos de las redes sociales en educación. Un estudio de caso en Quito-Ecuador. *Información Tecnológica*, 30 (1), 215-224.
- Herron, C. A., Hanley, J. E. B. y Cole, S. P. (1995). A comparison study of two advance organizers for introducing beginning foreign language students to video. *The Modern Language Journal*, 79 (3), 387-395.

- Hsin-Yuan Huang, W. y D. Soman. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education. Research report series*. Rotman School of Management. University of Toronto.
- Hymes, D. (1971). Competence and performance in linguistic theory. En: E. Huxley y E. Ingram (eds.). Nueva York: acquisition of languages: models and methods (pp. 3-23). Academic.
- Juan Rubio, A. D. y García Conesa, I. M. (2016). Las canciones como herramientas pedagógicas para la enseñanza del inglés en la Educación Primaria. *Revista Electrónica del Lenguaje*, 3 (24), 1-24.
- Kalantzis, M. y Cope, B. (2008). *New learning: elements of a science of education*. Cambridge University.
- Kartal, G. y Simsek H. (2017). The effects of audiobooks on EFL students' listening comprehension. *The Reading Matrix: An International Online Journal*, 17 (1), 112-123.
- Kim, D., Lee, Y., Leite, W. L. y Huggins-Manley, A. C. (2020). Exploring student and teacher usage patterns associated with student attrition in an open educational resourcesupported online learning platform. *Computers and Education*, 156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103961>
- Kramersch, C. (1993). Context and culture in language teaching. OUP
- Krashen (2012). Aportes a la educación bilingüe. *Rastros Rostros*, 123-124.
- Lado, R. (1961). *Language testing: the construction and use of foreign language tests: a teacher's book*. Longmans, Green and Company.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE n.º 340, de 30 de diciembre de 2020).
- Lizasoain, A., Ortiz, A., Walper, K. y Yilorm, Y. (2011). Estudio descriptivo y exploratorio de un taller de introducción a las técnicas teatrales para la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 37 (2), 123-133.
- Llebrés Colado, A. (2021). Educación formal y educación no formal: acortando las distancias. *Quaderns d'Animacoó i Educació Social*, 33. http://quadernsanimacio.net/ANTERIORES/treintaitres/index_htm_files/Educ%20Formal.%20No%20formal.pdf
- Lloret Catala, C., Botella Martínez, M., Alcantud-Díaz, M., y Soriano del Castillo, J. M. (2021). Por una ciudadanía global e intercultural

- de acuerdo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. *Revista Conrado*, 17 (78), 7-15.
- Lucas, S. (2007). Desarrollo de las competencias preocupación por la calidad y motivación del logro desde la docencia universitaria. *Red U: Revista de Docencia Universitaria*, 2. http://www.um.es/ead/Red_U/2/lucas.pdf
- McRae, J. (1994). Literature with a small 'l': developing thinking skills in language teaching and learning. MacMillan Education.
- Marczewski, A. (2013). Gamification: a simple introduction and a bit more. Amazon Digital Services.
- Mariscal Ríos, A. (2020). Fomento de la lectura y escritura en otras lenguas en el ámbito universitario: experiencia didáctica con estudiantes del Northwest Cádiz Program. *Álabe*, 21. www.revistaalabe.com.
- Mariscal Ríos, A. (2018). Influencia de la exposición a materiales escritos en el desarrollo de la lectoescritura. En: M. I. de Vicente-Yagüe y E. Jiménez Pérez (eds.). *Investigación e innovación en educación literaria* (pp. 125-131). Síntesis.
- Márquez-Gómez, A. y Alcantud-Díaz, M. (2019). Gamification or the ludic expectations of literacy. *Filoteknos*, 323-338.
- Martínez Uribe, C. H. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual. *Educación XVII*, 33, 7-27.
- Martínez Usarralde, M. J. (2007). ¿Renovando viejos dilemas? Revisión de las funciones de la universidad a la luz de la convergencia europea. *Opciones Pedagógicas*, 35 (36), 42-65.
- Maruenda-Bataller, S. y Santaemilia-Ruiz, J. (2016). Project-based learning and competence assessment in translation training. En: M. Carrió-Pastor (ed.). *Berlin: technology implementation in second language teaching and translation studies*. (pp.207-229). Springer.
- Medrano, M. (2008). Televisión y educación: del entretenimiento al aprendizaje. *Teoría de la Educación. Revista Ineruniversitaria*, 20, 205-224.
- Miramontes Arteaga, M. A., Castillo Villapudua, K. Y. y Macías Rodríguez, H. J. (2019). Estrategias de aprendizaje en la educación a distancia. Learning strategies in distance education. *RITI Journal*, 7 (14), 199-214.
- Mohamed, M., y Mohamed, K. (2018). Using audiobooks for developing listening comprehension among Saudi EFL preparatory year students. *Journal of Language Teaching and Research*, 9 (1), 64-73.

- Mogrovejo, A. B., Mamani, G. y Tipo, M. L. (2019). Juego y simulación de programas concurso de televisión como técnica didáctica para mejorar el aprendizaje del vocabulario inglés en estudiantes de habla hispana. *Información Tecnológica*, 30 (1), 225-236.
- Molleda, A. H., López, J. G. y Pueyo, Á. P. (2023). Situación de aprendizaje en Educación Física y Física y Química: el enfoque interdisciplinar en la LOMLOE. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 47, 146-155.
- Nichols, M., Cator, K., y Torres, M. (2016). *Challenge based learner user guide*. Digital Promise.
- Nichols, M. H., Cator, K. (2008). *Challenge based learning white paper*. Apple.
- Nobre, C. (2018). *Teaching online vs teaching face-to-face*. Cambridge-english.org UCLES
- ONU (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. <https://onu.org.gt/objetivos-de-desarrollo/>
- Özer, H. H., Kanbul, S. y Ozdamli, F. (2018). Effects of the gamification supported flipped classroom model on the attitudes and opinions regarding game-coding education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning. ijET*, 13 (1), 109-123 .
- Paivio, A. (2006). Dual coding theory and education. Draft chapter for the conference on Pathways to Literacy Achievement for High Poverty Children (29 de septiembre-1 de octubre). The University of Michigan School of Education.
- Pearson Global Scale of English Language Standard. <https://www.pearson.com/english/about-us/global-scale-of-english.html>
- Pedroso Herrera, T. (2000). La educación y los elementos del proceso educativo. *Comunicar*, 15, 123-126.
- Piaget, J. (1954). The development of object concept. En: J. Piaget y M. Cook (trans.). *The construction of reality in the child* (pp. 3-96).
- Piaget, J. (1973). The affective unconscious and the cognitive unconscious. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 21 (2), 249-261.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibrium of cognitive structures*. Viking.
- Piaget, J. (1999). *Play, dreams and imitation in childhood*. Psychology.

- Pérez Cañado, M. L. y Díez Bedmar, M. B. (2006). Data-driven learning and awareness-raising: an effective tandem to improve grammar in written composition? *JET. International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 1 (1), 1-11.
- Pérez Gómez, Á., Soto Gómez, E., Sola Fernández, M. y Serván Núñez, M. J. (2009). *Los títulos universitarios y las competencias fundamentales: los tres ciclos*. Akal.
- Pierucci, L. (2019). Challenges for teaching wireless communications standards at the graduate level. *Education Sciences*, 9 (4), 2-12. <https://doi.org/10.3390/educsci9040298>
- Reina Arévalo, E. A. (2010). The use of songs as a tool to work on listening and culture in EFL classes. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 15, 121-138.
- Rodríguez González, E. M. y Zamora Leyva, A. R. (2018). El resultado de ver televisión en inglés en estudiantes universitarios fronterizos: un enfoque al bilingüismo. En: A. M. Signoret Dorcasberro, A. L. Rodríguez Lázaro, J. E. Flórez Osorio y R. E. Delgadillo Macías (eds.). *México: teoría y práctica del bilingüismo: experiencia y aproximaciones para su estudio* (pp. 211-233). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Richards, J. C. y Rodgers, T. S. (2016). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University.
- Richardson, J. (2001). An evaluation of virtual learning environments and their learners: do individual differences effect perception of virtual learning environments. *Interactive Educational Multimedia*, 3, 38-52.
- Rodríguez, J. S., Doderó, J. M. y Alonso, S. S. (2011). Determinando la relevancia de los recursos educativos abiertos a través de la integración de diferentes indicadores de calidad. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 8 (2), 211-224.
- Romero, M. F. y Jiménez, R. (2016). La lectura intensiva como estrategia para el desarrollo de las habilidades comunicativas entre estudiantes de Secundaria de ELE. En: J. Wilk-Racięska, A., Szyndler y C. Tatoj (eds.). *Śląskiego: relecturas y nuevos horizontes en los estudios hispánicos: lingüística y didáctica* (pp. 288-299). Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-learning: strategies for delivering knowledge in the digital age*. McGraw-Hill.

- Rubio, M. J (2003). Enfoques y modelos de evaluación del e-learningq. *Relieve*, 9 (2), 101-120. http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2_1.htm
- Sánchez-Requena, A. (2016). Audiovisual translation in teaching foreign languages: contributions of dubbing to develop fluency and pronunciation in spontaneous conversations. *Porta Linguarum*, 26, 9-21.
- Simpson, V. y Richards, E. (2015). Flipping the classroom to teach population health: increasing the relevance. *Nurse Education in Practice*, 15 (3), 162-167. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2014.12.001>
- Solsona, Martínez, C. (2008). El alumno como protagonista: conocimiento de los factores que intervienen en el proceso de adquisición de una L2. *II Jornada de Innovación Docente, Tecnologías de la Información y de la Comunicación Investigación Educativa en la Universidad de Zaragoza* (pp. 1-19). Universidad de Zaragoza.
- Signoret Dorcasberro, A. M., Rodríguez Lázaro, A. L., Flórez Osorio, J. E. y Delgadillo Macías, R. E. (eds.) (2018). *Teoría y práctica del bilingüismo: experiencia y aproximaciones para su estudio*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Sokoli, S. (2015). Foreign language learning through interactive revoicing and captioning of clips. En: Y. A. Gambier (ed.). *Berna: subtitles and language learning* (pp.127-248). Peter Lang.
- Sokoli, S. (2018). Exploring the possibilities of interactive audiovisual activities for language learning. *Translation and Translanguaging in Multilingual Contexts*, 1 (1), 77-100.
- Soler Pardo, B. (2017). La traducción audiovisual en la enseñanza de una LE: la subtitulación como herramienta metodológica para la adquisición de léxico. *Tejuelo*, 26, 163-192.
- Soler Pardo, B. (2020). Subtitling and dubbing as teaching resources for learning English as a foreign language using ClipFlair software. *Lenguaje y Textos*, 51, 41-56. <https://doi.org/10.4995/lyt.2020.12690>
- Soler Pardo, B. y Alcantud-Díaz, M. (2020). A swot analysis of the Communicative English Language Skills Improvement Programme: a tool for autonomous EFL learning. *Complutense Journal of English Studies*, 28, 109-120.
- Swartz, R. y Parks, S. (1994). *Infusing the teaching of critical and creative thinking into content instruction: a lesson design handbook for the elementary grades*. Critical Thinking Press and Software.

- Talaván, N. (2013). La subtitulación en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Octaedro.
- Tecnológico de Monterrey (2016). *Aprendizaje basado en retos. Edu Trends 1*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. <https://goo.gl/dA3ux8>
- Tinmaz, H. y Lee, J. H. (2019). A preliminary analysis on Korean University students' readiness level for industry 4.0 revolution. *Participatory Educational Research*, 6 (1), 70-83. <https://doi.org/10.17275/per.19.6.6.1>
- Torgesen, J. K., Wagner, R. K. y Rashotte, C. A. (1994). Longitudinal studies of phonological processing and reading. *Journal of Learning Disabilities*, 27, 276-286. DOI: 10.1177/002221949402700503.
- Unesco (2006). *Synergies between formal and non-formal education: an overview of good practices*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Vanderplank, R. (2010). Déjà vu? A decade of research on language laboratories, television and video in language learning. *Language Teaching*, 43 (1), 1-37. doi.org/10.1017/s0261444809990267.
- Viché, M. (2020). La educación sociocultural. Una lectura educativa de la animación sociocultural en la sociedad digital. *quadernsd'animació.net*.
- Vygotsky, L. (1978). Interaction between learning and development. En: M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner y E. Souberman (eds.). *Cambridge: mind and society: the development of higher psychological processes* (pp. 79-91). Harvard University.
- Vygotsky, L. (1964). *Pensamiento y lenguaje*. Lautaro.
- Wang, Y. y Shen, C. (2007). Tentative model of integrating authentic captioned video to facilitate ESL learning. *Sino-U.S English Teaching*, 4 (9), 1-13.
- Willis, J. (1996). A framework for task-based learning. Longman.
- Zabalza Beraza, M. Á. (2004). Guía para la planificación didáctica de la docencia universitaria en el marco del EEES. Universidad de Santiago de Compostela.
- Zabala, A. y Arnau, L. (2007). 11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias. Graó.
- Zabalbeascoa Terrán, P. (2013). ClipFlair. Foreign language learning through interactive revoicing and captioning of clips. Progress Report. <http://hdl.handle.net/10230/22710>

Zhang, M. y Li, Y. (2017). Teaching experience on faculty members' perceptions about the attributes of open educational resources (OER). *International Journal of Emerging Technologies*, 12 (4), 191-199. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i04.6638>

Índice

Introducción	9
------------------------	---

PARTE 1. METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS (ILE)

1. Educación formal, no formal, informal e invisible: cómo conseguimos aprendices autónomos.	17
2. Innovación educativa y renovación metodológica	21
2.1. Pongamos al alumnado como protagonista del proceso de aprendizaje	25
2.2. Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje	29
2.3. Las TIC como palancas impulsoras del cambio en educación.	31
2.4. Aspectos metodológicos y modelos didácticos para el aprendizaje autónomo.	34
2.5. La enseñanza virtual	43
2.6. Herramientas y recursos online	44
3. Lo que las nuevas tecnologías pueden aportar al aprendizaje de lenguas desde el punto de vista pedagógico: TIC	49
3.1. Material audiovisual (exposición a vídeos)	50

3.2. Aplicaciones para el aprendizaje de idiomas	51
3.3. Páginas web (internet)	51
4. El Marco Común Europeo de Enseñanza para las Lenguas	53

PARTE 2. EL CELSIP Y SUS HERRAMIENTAS

5. Estructura general del CELSIP	59
5.1. Las herramientas de aprendizaje	61
5.2. Pautas para al aprovechamiento de las herramientas	64
5.3. La autorreflexión	64
5.4. La autoevaluación	64
6. Desglose de cada herramienta, explicación teórica y su aplicación	67
6.1. Our best TV series to learn English	67
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	69
Las series	70
Autorreflexión	75
6.2. Films and popcorn	76
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	77
Las películas	78
Autorreflexión	82
6.3. Listen to music & sing along as if you were the Grammy winner!	83
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	84
Las canciones	84
Autorreflexión	86
6.4. Useful apps to improve your English	87
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	88
Aplicaciones seleccionadas	89
Autorreflexión	91
6.5. Why not? (Board) games	92
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	94
Los juegos	95
Autorreflexión	98

6.6. Just read it!	99
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	101
Los libros	102
Autorreflexión	104
6.7. Time for audio books	105
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	106
Los audiolibros	107
Autorreflexión	109
6.8. Talking opportunities	110
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	111
Hablando	112
Autorreflexión	114
6.9. Videopportunities	115
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	115
Los vídeos	116
Autorreflexión	118
6.10. The news, talk shows & other educational websites in English	119
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	119
Noticias y programas	121
Autorreflexión	123
6.11. Arts and crafts. Fun experiences in English	124
Cómo usar esta herramienta: instrucciones	125
Artes y oficios	126
Autorreflexión	126
Conclusiones	129
Referencias	133

Programa de mejora de competencias comunicativas del inglés como L2 para hispanohablantes

Conectamos la educación formal con la informal

Los cambios en la enseñanza de los últimos años debido principalmente a un avance tecnológico que ha conllevado una modificación en los hábitos de docentes y alumnado no solo nos ha llevado a adaptar nuestra forma de enseñar, sino también de aprender en los nuevos tiempos. El auge e irrupción en nuestras vidas de las plataformas digitales, *apps*, la inteligencia artificial y las redes sociales ha empujado a las autoras de este libro a buscar en estas nuevas formas de ocio herramientas complementarias que ayuden de manera especial al aprendizaje de lenguas extranjeras.

De ahí ha surgido este libro, resultado de un proyecto de innovación docente implementado por las autoras en las asignaturas *Lengua Extranjera I* (inglés) y *Lengua Extranjera II* (inglés) del grado de Maestro/a de Primaria (especialidad de Inglés) de la Facultad de Magisterio de la Universitat de València. El objetivo ha sido diseñar, implementar y testar un plan de mejora de las competencias comunicativas en lengua inglesa del alumnado sacando partido a las herramientas que formaban parte de su vida diaria como son las series de televisión, los audiolibros, la música o los juegos, ahora fácilmente accesibles en lengua inglesa. Los excelentes resultados obtenidos abren una puerta a una nueva manera de aprender inglés.

María Alcantud-Díaz. Doctora en Filología Inglesa por la Universitat de Valencia y docente del Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura de la Facultad de Magisterio (UV). Pertenece al grupo de investigación TALIS. Su investigación se centra en la innovación en la enseñanza combinada de lenguas extranjeras, educación literaria e intercultural y la educación para la sostenibilidad.

Betlem Soler Pardo. Doctora por la Universitat de València y docente en esta universidad. Ha enfocado su campo de estudio hacia la didáctica de la enseñanza de la lengua extranjera (inglés), utilizando el medio audiovisual (doblaje y subtitulación) como base principal. Además, otra línea de investigación que aborda es el trabajo con secuencias didácticas.