La competencia en la clase de lenguas

Adriana Sturesson

En este artículo describiré la definición de la competencia digital según el marco de referencia europeo para las competencias ciudadanas y también mencionaré sus componentes. Después explicaré los nuevos cambios en los planes y programas de estudios suecos y finalmente propondré algunas ideas para trabajar con la competencia digital en la clase de lenguas extranjeras. En un primer momento daré ejemplos de ejercicios que desarrollan la capacidad de la lectura digital y después un ejemplo de proyecto para la creación de contenidos digitales: *Trelleburgo.se*.

¿Qué es la competencia digital?

El 1 de Julio de 2018 entrarán en vigor nuevos cambios en los planes y programas de estudio suecos de la educación básica y del bachillerato. Para el ministerio de educación sueco, Skolverket, la competencia digital debe ser uno de los hilos conductores durante todo el sistema educativo y el objetivo es que al terminar la escuela obligatoria los alumnos tengan la competencia suficiente para sobrevivir y tener una vida próspera como ciudadanos. (2017, p. 4)

Definición según la Unión Europea (UE):

"La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet." (*Comunidades Europeas*, 2007, p. 7)

Según la UE , la competencia digital tiene **5 componentes básicos** (INTEF, 2017, p. 9):
Información y alfabetización informacional
Comunicación y colaboración
Creación de contenido digital
Seguridad
Resolución de problemas

¿Qué dicen los planes y programas de estudios suecos?

En el plan de estudios, en los capítulos introductorios, se establece que uno de los principales objetivos de las escuelas es fomentar el aprendizaje. Los estudiantes deberán poder orientarse y actuar en realidades complejas y cambiantes en donde hay un flujo de información constante. Es por ello que es crucial el desarrollo de una capacidad de análisis crítica de la información para comprender las posibilidades y los riesgos, así como poder valorar la información. Así la educación deberá fomentar la competencia digital y los enfoques de participación empresarial.

¿Qué podemos hacer en la clases de lenguas?

A) *La recepción: lectura digital*

La comprensión lectora es la capacidad de comprender el contenido de diferentes tipos de textos (Skolverket, 2014). La lectura digital, específicamente, además de realizarse en algún medio electrónico y en una pantalla, se categoriza por requerir cambios en las estrategias de lectura. Por ejemplo, el cambio de un enfoque de localización de información a una lectura más específica del contenido. En la clase de lenguas, la lectura digital estará sujeta también a otros aspectos como: los conocimientos previos de los estudiantes en la lengua objeto, es decir, la amplitud de su vocabulario o también la apti-

tud para la utilización de diferentes herramientas digitales.

Con el fin de proporcionar herramientas para que los profesores pudieran evaluar ciertos aspectos como: "buscar, elegir y valorar textos o información y utilizar el material elegido en su propia producción escrita", se elaboraron materiales para la asignatura de inglés en tres niveles. "Eleven kan välja bland texter och talat språk av enkel karaktär och från olika medier samt *med viss relevans* använda det valda materialet i sin egen produktion och interaktion." (Kunskapskrav för betyget E i Steg 2.) Para cada ejercicio, se elaboró un glosario digital para ayudar a los estudiantes en las tareas. Cada ejercicio tiene también una guía con los factores a evaluar:
El alumno puede:
1. Utilizar un buscador
2. Leer una página web
3. Seleccionar contenido
4. Valorar la información
5. Utilizar la información seleccionada.

Los planes y programas de estudio de lenguas extranjeras siguen los mismos criterios del marco de referencia europeo de las lenguas, por lo que es posible utilizar los ejercicios que han sido elaborados para la asignatura de inglés en el nivel equivalente en la materia de lenguas extranjeras. He hecho una traducción y adaptación de los materiales del inglés al español para que puedan ser usados en la clase: Glosario*: https://goo.gl/rZCQVv.*

Nivel A1-A2.1: My own choice / Mi propia elección
La tarea consiste en encontrar información acerca de una persona famosa y escribir un pequeño texto con la información encontrada. También hay preguntas en donde los alumnos reflexionan acerca de los medios que han utilizado. El ejercicio se encuentra en este enlace: *https://goo.gl/FEuca7.*

Un ejemplo de un alumno: *https://goo.gl/GH8EY7.*

Nivel A2.2: Famous people: Personas Famosas
La tarea consiste en buscar información acerca de una persona famosa y crear un mapa conceptual con el que se hace una presentación oral. En este ejercicio hay también preguntas de reflexión que los alumnos deben contestar durante el proceso. El ejercicio se encuentra en el siguiente enlace: *https://goo.gl/rMC4bK.*

Nivel B1: It's in the News: Está en las noticias
La tarea consiste en presentar una noticia de algo que ha ocurrido recientemente para escoger, comparar y usar textos digitales. Se tiene que hacer una presentación oral del material encontrado. En este ejercicio, el alumno tiene que profundizar y reflexionar más en las preguntas de reflexión. El ejercicio se encuentra en el siguiente enlace: *https://goo.gl/cV8d5z.*

B) *Creación de contenido digital*
Dentro del marco de referencia europeo para la competencia digital del profesorado "DigCOmEdu" se menciona que uno de los componentes para facilitar la competencia digital de los estudiantes es la creación de contenido digital. La creación de contenido digital tiene mucha relevancia en un mundo en donde nuestros estudiantes son, la gran mayoría del tiempo, consumidores en lugar de productores de contenido digital. La creación de contenido digital, se refiere a la incorporar tareas o deberes y actividades de aprendizaje que requieren que los estudiantes se expresen a través de medios digitales y que modifique o creen contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los estudiantes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias al contenido digital. (INTEF, 2017)

Para cumplir con este objetivo creé el proyecto Trelleburgo:

Trelleburgo.se es un sitio web que fue creado a través de el concurso: "Webbstjärnan" ("Las estrellas de la web") en donde el Instituto Sueco para la utilización del internet (IIS) proporciona todo lo necesario, en lo que a tecnología se refiere, para la apertura de una página web con dirección "*.se*". En el proyecto han participado alumnos que estudian la asignatura de Español 3 (A2.2) y 4 (B1) en el bachillerato de Trelleborg: Söderslättsgymnasiet. Los alumnos cursan los programas de formación académica en economía, ciencias sociales y ciencias naturales. El nombre **"**Trelleburgo" proviene de una asociación idiomática. Seguimos el mismo patrón de traducción de la ciudad de Gotemburgo para Trelleborg, cambiando "borg" por "burgo" y respetando la raíz: "Trelle".

La página surge de la necesidad de crear información acerca de la ciudad en español. Antes de este proyecto, no existía información suficiente acerca del ayuntamiento de Trelleborg en español, sólo una pequeña página en Wikipedia. *https://es.wikipedia.org/wiki/Trelleborg.* Abrir Trelleborg al mercado hispanohablante a través de *Trelleburgo.se* significa crear información para 500 millones de personas que son posibles visitantes. Con el proyecto queremos atraer a turistas a Trelleborg e informar acerca de las diferentes atracciones, sitios turísticos y personas famosas del ayuntamiento y también ejemplificar lo que se puede hacer durante un día de visita en la ciudad.

Los **objetivos pedagógicos** del proyecto son los siguientes:

- Desarrollar la competencia global comunicativa al crear contenidos digitales acerca de contextos cercanos y con un sentido práctico.[1]
- Desarrollar la competencia digital a través de un proyecto que responda a necesidades empresariales reales.[2]
- Desarrollar habilidades para buscar, valorar y utilizar información de diferentes fuentes de información.
- Aprender a aplicar los derechos de autor y las licencias de tipo digital.

El proyecto se ha desarrollado a lo largo de un ciclo escolar, los alumnos de Español 3 escribieron acerca de las atracciones y sitios de interés como: El fuerte vikingo: "Trelleborgen", La Bahía de Smyge, La galería de arte "Axel Ebbe", el bachillerato de Trelleborg: "Söderslättsgymnasiet". Los alumnos de Español 4 han escrito acerca de personas famosas de Trelleborg como Kim Wall, Johan Kock, Björn Kjellman, Nils Holmgren, Andreas Isaksson y Mattias Edvardsson, este último es profesor de sueco en Söderslättsgymnasiet, pero también es escritor y su última novela acaba de ser traducida al español, se llama *Una historia casi verdadera*.

En las instrucciones pedí a los alumnos que sus textos fueran inéditos, es decir, que respetaran los derechos de autor de las fuentes textuales y de las fotografías. En un primer momento, los alumnos trabajaron con la producción escrita y más adelante con la producción de textos con características específicamente digitales. Una

[1] "Eleverna ges möjlighet att, genom språkanvändning i funktionella och meningsfulla sammanhang, utveckla en allsidig kommunikativ förmåga".
[2] "Utbildningen ska ge eleverna förutsättningar att utveckla digital kompetens och ett förhållningssätt som främjar entreprenörskap".

vez que los textos pasaron varias revisiones de contenido y forma, llegó el momento de transformarlos en contenidos digitales. Para ello utilizamos un medio de publicación, un sitio web: *Trelleburgo.se.*

¿Cuáles son las características específicas de un texto digital?

Un texto digital se crea con la intención de exponerlo en medios digitales, es decir, en pantalla y enlaza un sistema de medios, lo que significa que es multimodal[3]. Puede incluir imágenes, videos, audios o hiperenlaces. (Farías, Obilinovic y Borrego, 2010)

Principalmente, un texto digital se caracteriza por tener una composición en la que se yuxtaponen diferentes elementos:

El texto que los alumnos habían escrito durante el proceso, se combinó después con una serie de elementos digitales. Nuestra base de trabajo fue *Wordpress*, un sistema de gestión para contenidos digitales. Mediante este sistema podemos organizar los contenidos de la página web. Los alumnos aprendieron a manejar las herramientas para poder publicar sus contenidos textuales y añadir contenidos multimodales, siempre respetando las leyes de los derechos de autor. "Webbstjärnan" tiene muchos videos y cursos que auxiliaron esta labor: *https://www.webbstjarnan.se/kallkritik.*

Los estudiantes aprendieron a gestionar diferentes acciones como:

- Relacionar el contenido dentro de una página
- Seguir los lineamientos de licencias como Creative Commons
- Buscar y utilizar material multimodal como videos y fotografías
- Crear enlaces a otros sitios web
- Adaptar un texto a una audiencia específica.

La publicación digital en *Trelleburgo.se* ha convertido a los estudiantes en productores de contenido. Nunca nadie antes se había escrito tanto sobre Trelleborg en español. Pero el reto aún no ha terminado. Los contenidos digitales no son estáticos sino cíclicos.

Nuestra página puede ser vista en todo el mundo y con ella, nuestra ciudad, Trelleborg, tiene ahora un nuevo espacio de expresión. Nuestro trabajo no ha terminado aún, el centro Turístico de Trelleborg nos ha pedido la traducción de una tarjeta de información para turistas hispanos y ya tenemos planes para hacer un mapa interactivo. Tal vez en un futuro cercano añadiremos guías virtuales para cada espacio turístico con más videos.

En definitiva, la labor docente se ha transformado a través de la competencia digital. Se añaden muchos elementos y nuevos quehaceres docentes que ya no son opcionales. La utilización de recursos digitales, la colaboración entre docentes y la reflexión de nuestra práctica educativa son cruciales para el desarrollo profesional. ¿En qué nivel te encuentras tú o tus compañeros

[3] La multimodalidad es la incorporación de modelos socio-semióticos que nuestra mente requiere procesar en una dimensión no-verbal para la construcción de significado,

docentes? Puedes hacer una autoevaluación en el folleto que presenta la Comisión Europea: *https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_leaflet_es-nov2017pdf.pdf.*

En este artículo he presentado sólamente dos pequeñas esferas de acción para el desarrollo de la competencia digital, la lectura y la creación de contenidos, existen muchas más áreas de acción y te conmino a que leas el documento del *Marco Común para la Competencia Digital Docente.*

Fuentes:

Carretero, S., Vuorikari, R., Punie, Y. (2017). *The Digital Competence Framework for Citizens: With erith proficiency levels and examples of use. http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf*

Comunidades Europeas (2017). *Competencias clave para el aprendizaje permanente. Un marco de referencia europeo. https://www.mecd.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1*

Comunidades Europeas (2017b). *Folleto: Evaluar la competencia digital docente. https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_leaflet_es-nov2017pdf.pdf*

Farías, M., Obilinovic, K., Borrego, R. (2010). "Modelos de aprendizaje multimodal y enseñanza- aprendizaje". *Revista de Ciencias de la Educación*, p. 55-74 *https://www.academia.edu/1027697/Modelos_de_Aprendizaje_Multimodal_y_Ense%C3%B1anza-Aprendizaje_de_Lenguas_Extranjeras_Co-authored_with_Far%C3%ADas_and_Obilinovic_*

INTEF (2017). *Marco Común de competencia digital docente. http://educalab.es/documents/10180/12809/Marco-ComunCompeDigiDoceV2.pdf*

Kilickaya, F. (2004). *Authentic Materials and Cultural Content in EFL Classrooms*, p. 5. *http://iteslj.org/Techniques/Kilickaya-AutenticMaterial.html*

Kress, G. R. (1997). *Visual and verbal modes of representation in electronicallymediated communication: the potentials of new forms of text*, Londres : Routledge, p. 53-79

Redecker, C., Punie, Y. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators. https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu*

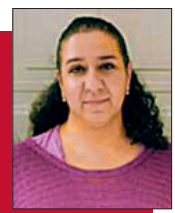
Skolverket (2014a). *Exempeluppgift 1 My own choice. https://bp.skolverket.se/documents/18117255/0/Digital+l%C3%A4sning_%C3%A5rskurs+3-6.pdf/a008f685-32f0-4d34-9327-3e7488e4c1ff*

Skolverket (2014b). *Exempeluppgift 2 Famous People. https://bp.skolverket.se/documents/18117410/0/Digital+l%C3%A4sning_%C3%A5rskurs+7-9.pdf/52be00da-b92a-48de-98d6-e0f6cd1b75c0*

Skolverket (2014c). *Exempeluppgift 3 It´s in the News. https://bp.skolverket.se/documents/18117410/0/Digital+l%C3%A4sning_%C3%A5rskurs+7-9.pdf/52be00da-b92a-48de-98d6-e0f6cd1b75c0*

Skolverket (2017). *Få syn på digitalisering på grunskolenivå. https://www.skolverket.se/om-skolverket/publikationer/visa-enskild-publikation?_xurl_=http%3A%2F%2Fwww5.skolverket.se%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwpubext%2Ftrycksak%2FBlob%2Fpdf3783.pdf%3Fk%3D3783*

Webbstjärnan https://www.webbstjarnan.se/



ADRIANA STURESSON är legitimerad gy-gr-lärare i pedagogik, spanska och engelska. Hon har varit språklärare i 20 år både i Sverige och Mexiko. Hon arbetar på Söderslättsgymnasiet och Liljeborgsskolan i Trelleborg där hon bland annat ger spetsutbildning i spanska.