

# CAPÍTULO 28

Recursos didácticos para  
aprender idiomas desde la  
diversidad.

IGNACIO FERNÁNDEZ PORTERO

Los enfoques y métodos de enseñanza de segundas lenguas y lenguas extranjeras han sufrido un importante cambio en lo que llevamos de siglo XXI (Álvarez y Martínez, 2007; Muñoz, 2013). Los principios en los que se basaban las enseñanzas tradicionales parecen haber dado lugar a unos métodos más acordes con la sociedad en la que vivimos. Parecería incoherente que la educación no se adecuara y beneficiara de una tecnología que parece hacerlo todo cada vez más fácil y accesible (Ferro, Martínez y Otero, 2009). La enseñanza de idiomas se ha visto claramente beneficiada por la amplia gama de recursos interactivos y audiovisuales (Arancibia, 2001) que pueden acercar más a los alumnos a unas herramientas más lúdicas y a un aprendizaje más significativo, más cercano a su vida social (Álvarez y Martínez, 2007; Fernández, Suárez y Álvarez, 2006). Las personas que padecen alguna diversidad funcional o problema de aprendizaje también podrían beneficiarse de estos recursos si los métodos de enseñanza se adaptaran a sus necesidades, pero ésta es una práctica que no siempre se lleva a cabo, pues requiere de unos factores a veces difíciles de poner en conjunto. La tecnología informática puede hacer una educación más accesible y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) lleva tres décadas instruyendo e innovando sobre ello con reconocido éxito.

En 1984, un grupo de investigadores del ámbito educativo (expertos en diagnósticos en un equipo multidisciplinar) fundaron CAST (*Center for Applied Special Technology*) con el propósito de explorar cómo se podían usar las nuevas tecnologías para poder ofrecer mejores experiencias educativas a los estudiantes con discapacidad. Tras una década de investigaciones en las que fueron refinando poco a poco sus principios, prioridades y perspectivas, este grupo decidió que la educación de este colectivo se podía mejorar usando métodos y materiales flexibles y accesibles. Fruto de sus investigaciones surgió el DUA, el cual contribuye actualmente a la elaboración de planes curriculares, desarrollo de *software*, políticas nacionales y regionales, preparación y apoyo al docente, y soluciones educativas basadas en los principios del DUA.

Las diferencias entre individuos han existido siempre (Manga, 2008) y los recientes descubrimientos en neurociencia cognitiva han contribuido notablemente a la comprensión de la variabilidad. Gu y Kanai (2014) han demostrado que tanto factores genéticos como ambientales son fundamentales para comprender la individual variabilidad que conforma la estructura del cerebro. Estos investigadores han logrado demostrar que las funciones más exigentes (como la atención, la cognición, el lenguaje y el procesamiento visual) están determinadas por factores genéticos, pero el ambiente en el que los niños aprenden también juega un papel determinante en su desarrollo cognitivo. La filosofía de CAST resalta la importancia de las conexiones contexto-individuo para favorecer la creación de

una atmósfera propicia para que los alumnos aprendan. El contexto donde se llevan a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje puede ser tan influenciado que está asociado a la variación de ciertas zonas del cerebro relacionadas con distintos tipos de enseñanza.

Meyer, Rose y Gordon (2014) explican cómo el DUA puede contribuir a que los educadores puedan afrontar las barreras a las que los alumnos con diversidad funcional o con problemas de aprendizaje se enfrentan en su día a día. Recurriendo a investigaciones y los últimos avances en neurociencia, describen los principios del DUA y lo que suponen para la práctica escolar. Estipulan que en muchas clases la atención se centra en un ilusorio prototipo de estudiante para quien se diseñan los currículos. La neurociencia cognitiva ha demostrado que, en realidad, no existe tal estudiante y por eso es ilusorio, según estos autores. Los principios del DUA, sin embargo, se centran particularmente en los estudiantes que, de alguna manera, han sido marginados; aquellos para los que el diseño que se ha hecho en base a un estudiante idóneo nunca ha funcionado bien o nunca ha servido. Este marco se basa en la neurociencia cognitiva y surgió para diseñar experiencias de aprendizaje que funcionen para un amplio espectro de estudiantes. Su objetivo principal es asegurarse de que todos promocionan y llegan al nivel para ser considerados “estudiantes expertos”, es decir, que tengan muchos conocimientos, que sepan cómo aplicarlos, que disfruten aprendiendo y quieran aprender más (Meyer *et al.*, 2014, p. 15).

Los recursos que han creado y proponen facilitan el acceso a vídeos y audios de alta calidad, animaciones en 3-D, glosarios y organizadores gráficos digitales, enlaces que llevan a los alumnos a ampliar la información que manejan y a más materiales y recursos, apoyo instantáneo como programas de lectura de textos y una amplia gama de recursos que pueden hacer que la educación que se diseña para un prototipo de estudiante idóneo sea más accesible para ellos. Algunos de los recursos más conocidos para la enseñanza y aprendizaje de inglés son:

- *UDL Exchange's Lesson Building Tool* (<http://udlexchange.cast.org>) es una herramienta que ha sido diseñada para comprobar el progreso de los alumnos, además de proponer una evaluación continua explícita.
- *UDL Studio* (<http://udlstudio.cast.org>) es un recurso *online* gratuito que ayuda a los docentes a diseñar su propio currículo y a hacer un seguimiento del rendimiento de los alumnos.
- *UDL Resource* (<http://www.udlresource.com/index.html>) es una página web que proporciona *links* a videos y herramientas basados en los principios del DUA.
- *TED Ed* (<http://ed.ted.com/>) es una web que proporciona materiales docentes audiovisuales (principalmente basados en videos que se pueden editar fácilmente) para los docentes, además de aportar variedad de pruebas de evaluación para comprobar el progreso de los discentes.

- *Live Binder* (<http://www.livebinders.com/play/play/421865>) pone a disposición de los usuarios una compilación de 124 recursos que ayudan a mejorar la comprensión, la práctica y la ortografía, los hábitos de estudio, de investigación y de colaboración, recursos multimedia y cuentacuentos digitales, audiolibros, conversores de texto a voz y viceversa, herramientas para la alfabetización, la redacción y las matemáticas, etc.
- *UDL Editions* (<http://udleditions.cast.org>) es un entorno de aprendizaje que procura atraer a diversos lectores a través de un soporte flexible, actividades de andamiaje o de aprendizaje guiado y medios audiovisuales tales como glosarios multimedia integrados, contenidos que se pueden relacionar con los conocimientos previos de los alumnos, mapas interactivos y apoyo basado en la estrategia. Cada tarea incluye actividades guiadas niveladas y tutores online que pueden proporcionar una respuesta y ayuda inmediata.
- Finalmente, *UDL Book Builder* (<http://bookbuilder.cast.org>) es una herramienta de autor, online y accesible, diseñada para que tanto docentes como discentes puedan usar y editar con apoyo los materiales didácticos multimedia disponibles.

En definitiva, se podría decir que el uso de la tecnología informática (con el apoyo de materiales y un currículo flexibles) puede favorecer una educación más accesible a través de experiencias de aprendizaje universales, es decir, para todos. Cambiar el material impreso por el interactivo (siempre que el docente lo considere oportuno) puede acercar los contenidos educativos a aquellos que presentan alguna diversidad funcional o problema de aprendizaje para, con el uso de recursos basados en los principios del DUA, facilitar su inclusión en el aula ordinaria.

## REFERENCIAS

- Álvarez, S. y Martínez, J. A. (2007). La evolución de la enseñanza y aprendizaje de Lenguas Extranjeras (francés) en la senda de las Nuevas Tecnologías. *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 19, 47-74.
- Arancibia, M. (2001). Reflexiones en torno a la aplicabilidad pedagógica de la informática: apuntes para un trabajo transdisciplinario en el currículo escolar. *Estudios Pedagógicos*, 27, 75-95.
- Fernández, B.; Suárez, L. y Álvarez, E. (2006). El camino hacia el Espacio Europeo de Educación Superior: deficiencias metodológicas y propuestas de mejora desde la perspectiva del alumno. *Aula Abierta*, 88, 85-105.
- Ferro, C.; Martínez, A. I. y Otero, M. C. (2009). Ventajas del uso de las tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EDUTEC: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 29. Recuperado de <http://edutec.rediris.es/vevelec2/vevelec29/>
- Gu, J. y Kanai, R. (2014). What contributes to individual differences in brain structure? *Frontiers in Human Neuroscience*, 8(262), 1-6.

- Manga, A.-M. (2008). Lengua Segunda (L2) Lengua Extranjera (Le): Factores e Incidencias de Enseñanza/Aprendizaje. *Revista electrónica de estudios filológicos*, 16. Recuperado de <https://www.um.es/tonosdigital/znum16/secciones/estudios--10-Ensenanza.htm>
- Meyer, A.; Rose, D. H. y Gordon, D. (2014). *Universal design for learning: Theory and Practice*. Wakefield, MA: CAST Professional Publishing.
- Muñoz, R. (2013). El aprendizaje de lenguas extranjeras en España. *eXtoikos*, 9, 63-68.

## APUNTES BIOGRÁFICOS

**Ignacio Fernández Portero** (Badajoz, 15 de marzo de 1985) Es Licenciado en Filología Inglesa y ha cursado dos másteres en la UEX: el MUFPEs (especialidad en Lengua Moderna: Inglés) y el MUI en Artes y Humanidades con especialidad en Estudios Filológicos: Lengua, Literatura y Cultura. Desde 2014 reside en Cáceres y se dedica a la docencia universitaria en Extremadura. Actualmente es profesor del Área de Didáctica de la Lengua y la Literatura en la Facultad de Educación de Badajoz.  
Contacto: [ignaciofp@unex.es](mailto:ignaciofp@unex.es)