

El Uso de la Tecnología para Facilitar el Aprendizaje del Idioma Inglés

Jorge Martínez Cortés

Universidad Veracruzana

jomartinez@uv.mx

Verónica Rodríguez Luna

Universidad Veracruzana

verorodriguez@uv.mx

Graciela López Orozco

Universidad Veracruzana

gralopez@uv.mx

Resumen

En la educación universitaria de un gran número de países pertenecientes a la OCDE, existe una brecha educativa entre la forma de enseñanza de la mayoría de los docentes, la cual carece de uso de la tecnología, y la manera en que aprenden sus estudiantes, quienes son generalmente nativos digitales. Dichos estudiantes de acuerdo con Jukes y Dosaj (2006) prefieren procesar imágenes, sonidos y videos antes que textos, interactúan en red y de manera simultánea con muchas otras personas, se sienten muy cómodos leyendo desde una pantalla, y tienden a aprender aquello que es inmediatamente relevante, aplicable y divertido.

En este sentido, la presente investigación resulta relevante puesto que buscó revelar si la herramienta tecnológica GoAnimate ayudó a facilitar el aprendizaje del idioma inglés a estudiantes de la experiencia educativa Inglés 2 MEIF.

Abstract

At university level in a large number of countries that belong to the OECD there is a gap between the ways most teachers teach and how most students learn. Such teachers do not generally integrate technology in their classes whereas their students are digital natives. According to Jukes and Dosaj (2006) digital natives prefer to process images, sounds and videos rather than read texts. These students interact synchronously online with many other people. They feel comfortable when they read from a screen and tend to learn all what is immediately relevant, applicable and fun.

This research is relevant because it sought to reveal whether the technology tool GoAnimate helped to facilitate English language learning for students of the English 2 MEIF course.

Palabras clave/ Key words: nativos digitales, herramienta tecnológica, aprendizaje combinado, TIC/ digital natives, technology tools, blended learning, ICT

Introducción

En la actualidad, al contar con estudiantes que son nativos digitales, los docentes, de acuerdo con la UNESCO, debemos incorporar el uso de la tecnología en las aulas para de esta manera reducir paulatinamente la brecha digital que existe entre académicos y estudiantes. Para ello es posible implementar el uso de herramientas tecnológicas en nuestras clases, tales como la herramienta GoAnimate, la cual es una aplicación en línea que permite a los estudiantes hacer videos animados de manera gratuita. En la enseñanza de lenguas esta herramienta es muy útil puesto que los estudiantes pueden realizar conversaciones sobre diferentes temas en el idioma que están aprendiendo y

posteriormente grabarlas con la herramienta GoAnimate y con ello poner en práctica el vocabulario, la gramática y funciones que están aprendiendo en clase además de practicar la pronunciación de palabras nuevas antes y durante la grabación de sus videos. Así, los estudiantes tienen la oportunidad de aprender otra lengua de una manera atractiva y más acorde con sus características como nativos digitales.

Por otro lado, el uso de Internet permite a los estudiantes consultar páginas en las que el idioma que están aprendiendo se encuentra en contextos de comunicación real y no precisamente adaptados o diseñados para el aprendizaje de lenguas. Además, el Internet les da la oportunidad de escuchar la pronunciación de palabras en diferentes variedades del idioma como por ejemplo en inglés británico, americano y australiano. Por lo anterior, en el presente estudio se aplicó la herramienta GoAnimate para facilitar el aprendizaje del idioma inglés a los estudiantes de una universidad pública en México.

Marco Teórico

Antes de referirnos al aprendizaje combinado, es importante definir el término. De acuerdo con Coaten y Marsh (2003, citados por Bartolomé 2004, p. 5) el aprendizaje combinado es “el modo de aprender que combina la enseñanza presencial con la enseñanza virtual *-which combines face-to-face and virtual teaching-*.” El aprendizaje combinado promueve el desarrollo de distintas habilidades en el estudiante, tales como:

- Buscar y encontrar información relevante en la red.
- Desarrollar criterios para valorar esa información.
- Aplicar información a la elaboración de nueva información y a situaciones reales.
- Trabajar en equipo compartiendo y elaborando información.
- Tomar decisiones en base a informaciones contrastadas.
- Tomar decisiones en grupo.

Al realizar la búsqueda de información relevante en la red, elaborar nueva información, trabajar en equipo, y tomar decisiones en el idioma inglés, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar competencias genéricas como capacidad de análisis y síntesis, capacidad para organizar y planificar el tiempo, y capacidad para comunicarse en un segundo idioma.

Contreras (2005) llevó a cabo un estudio en el Graduado Superior en Diseño de la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) en el que buscó determinar los beneficios de su programa de estudios en el que se utiliza el aprendizaje combinado. En las encuestas aplicadas por el autor, la mayoría de los profesores respondieron encontrar satisfactoria la experiencia de utilizar un aprendizaje combinado, puesto que el 30% de ellos se negaba a aceptar por completo la tecnología. Por ello, su adaptación a un aprendizaje en un entorno completamente virtual no es inmediata. Pincas (2003), por otro lado, señala lo siguiente en cuanto a la introducción de las tecnologías de la información entre un grupo reacio:

Las tecnologías, y especialmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación, han sido a menudo aclamadas como un catalizador para el cambio, pero este cambio necesita no ser radical. Se pueden incorporar algunas útiles TIC mediante formas fáciles bien planeadas. Sugiero utilizar tecnologías ampliamente disponibles combinadas con planteamientos más familiares de enseñanza y aprendizaje.

En el mismo sentido, Young (2002) afirma:

Los modelos híbridos parecen generar menos controversia entre el profesorado que los cursos totalmente en línea... algunos profesores disienten de cualquier cambio de un sistema educativo que ha funcionado durante siglos.

En concordancia con las afirmaciones anteriores, en la presente investigación se utilizaron la herramienta tecnológica GoAnimate y el Blog Personal de la Universidad Veracruzana como medios de promover el aprendizaje combinado en el curso Inglés MEIF 212 del Centro de Idiomas Campus Xalapa. Aun cuando el uso de las TIC promueve el desarrollo de competencias clave que los estudiantes requieren para ser capaces de responder a las demandas escolares y profesionales del este siglo, Benavides y Pedró (2007) mencionan lo siguiente respecto al uso de las TIC en los países iberoamericanos:

Los niveles de uso de las TIC en el entorno escolar son extremadamente bajos, hasta el punto de que no pueden equipararse a los que los propios alumnos desarrollan fuera del entorno escolar, por lo menos en los países de la OCDE, y probablemente en un número creciente de Estados latinoamericanos. Las cifras disponibles arrojan un balance pobre y muy alejado de las expectativas iniciales.

La necesidad de facilitar el aprendizaje del idioma inglés a los estudiantes de los cursos de Inglés 2 MEIF del Centro de Idiomas Campus Xalapa de la Universidad Veracruzana, y las habilidades que permite desarrollar el uso de las TIC hacen relevante la aplicación de herramientas tecnológicas y del aprendizaje combinado en los cursos de Inglés 2 MEIF de dicho Centro de Idiomas.

Metodología

Enfoque

La metodología del presente estudio se basó en un enfoque mixto. Dicho enfoque consiste en mezclar o combinar técnicas, métodos, enfoques y conceptos cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio. Para combinar elementos en una investigación, es necesario considerar las características relevantes de los enfoques cuantitativo y cualitativo. Por ejemplo, la principal característica de la tradición cuantitativa es el énfasis en la deducción, confirmación, explicación, predicción, estandarización en la recolección de datos y análisis estadístico. Por otro lado, la tradición cualitativa destaca la inducción, el descubrimiento, la exploración, al investigador como principal “instrumento” de recolección de datos y el análisis cualitativo. (Johnson y Onwuegbuzie, 2004) Dichos elementos serán tomados en consideración en este estudio.

Tipo de investigación

El tipo de investigación en este estudio fue el estudio de caso. La principal característica de un estudio de caso es que el objeto de estudio es “un sistema delimitado” una entidad única alrededor de la cual existen límites. De este modo, el caso tiene una “cualidad finita” con respecto al tiempo, al espacio y/o a los componentes que forman parte del caso (Ej.

número de participantes). De acuerdo con Stake (1995, p. 2 citado por Merriam y asociados, 2002, p. 178):

El caso puede ser un niño, un grupo escolar de niños o una movilización profesional particular que tenga como objetivo estudiar la condición de la niñez. El caso es único entre otros. Un programa innovador puede ser el caso, todas las escuelas de Suecia pueden ser un caso, pero la relación entre escuelas, las razones de la enseñanza innovadora, o las políticas de la reforma educativa son raramente consideradas un caso. Esos temas son generalidades más que casos específicos.

Población y muestra

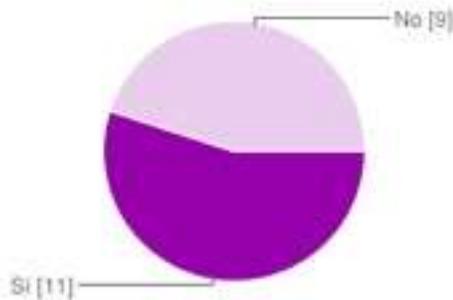
La población objeto de la presente investigación estuvo conformada por estudiantes del Centro de Idiomas Campus Xalapa de la Universidad Veracruzana, y la muestra fueron los estudiantes del grupo Inglés MEIF 212 de este Centro de Idiomas. El tipo de muestra que se usó en la investigación fue la no probabilística, particularmente la muestra por conveniencia, puesto que se trabajó sólo con los estudiantes que estaban cursando la experiencia educativa Inglés 2 MEIF en el grupo 212 que constituyó el caso en este estudio. De acuerdo con Pineda, Alvarado, 'et al' (1994 p.28-29) en una muestra conveniente la selección de los elementos depende de "características relacionadas con la investigación" y los elementos corresponden a "informantes clave." Fuentelsaz (2004, p.8), por otro lado, menciona que en una muestra conveniente los investigadores "deciden según sus criterios de interés y basándose en los conocimientos que tienen sobre la población, qué elementos entrarán a formar parte de la muestra de estudio." Asimismo, conforme a este autor, en un muestreo de conveniencia "es muy importante

definir con claridad los criterios de inclusión y exclusión, y cumplirlos rigurosamente.” Es por ello que, en esta investigación sólo se trabajó con los estudiantes de la experiencia educativa que eran de interés para este estudio.

Resultados

Se trabajó con 20 estudiantes en total de los cuales 7 son varones y 13 mujeres de distintas carreras de la Universidad Veracruzana. De dichos participantes, el 95% respondió no haber utilizado el programa GoAnimate anteriormente lo que nos revela que la vasta mayoría de los estudiantes no conocía el programa. Sin embargo, una mayoría relativa de 55% respondió que se le hizo fácil la utilización del programa para la presentación de una conversación. Al responder sobre por qué se les hizo fácil a los estudiantes utilizar el programa, ellos hicieron algunos de los siguientes comentarios: “por que es algo sencillo parecido a otros programas que ya había usado”, “por los tutoriales, por los tutoriales en línea”, “es parecido a los software de edición de audio y vídeo”, “no era muy difícil de usar, tiene un cierto parecido a powerpoint”.

¿Me fue fácil utilizar el programa Goanimate para presentar mi conversación en la clase?



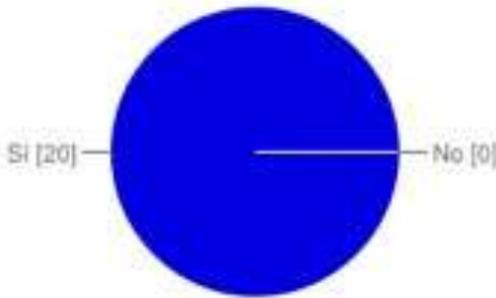
Sí 55%

No 45%

Gráfica I

Por otro lado, algunos de los comentarios que hicieron quienes consideraron que trabajar con el programa resultó difícil, fueron los siguientes: “porque tiene las indicaciones algo confusas, y las opciones no son muy claras”, “al principio me parecía un poco enredado el programa, aparte de que se nos presentaron dificultades en cuanto a grabar el audio y al guardar el video en la página”, “por el uso de las herramientas que utiliza el programa no le entendí muy bien el programa”. A pesar de las opiniones sobre la dificultad de trabajar con el programa, el 100% de los participantes respondió que le gustó trabajar con él.

¿Me gustó trabajar con el programa Goanimate?



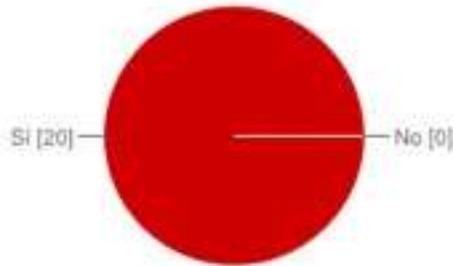
Sí 100%

No 0%

Gráfica II

Éstas fueron algunas de las razones que dieron los participantes a la pregunta anterior: “los muñequitos hablan bien además de que te dan todas las herramientas”, “por que es entretenido”, “por que aprendí a manejar un programa que desconocía”, “porque salimos de lo común de las evaluaciones”, “me ayudó a reforzar mis conocimientos”. En cuanto a si los estudiantes recomiendan el uso de la herramienta GoAnimate para la enseñanza del idioma inglés, todos ellos respondieron que sí:

¿Recomiendo el uso de la herramienta GoAnimate para la enseñanza del idioma inglés?



Sí 100%

No 0%

Gráfica III

Los estudiantes dieron razones para recomendar el uso de la herramienta como las siguientes: “nos ayuda a ver cómo pronunciamos algunas cosas además de ayudarnos a desarrollar la imaginación”, “facilita el aprendizaje del inglés, es más didáctico trabajar así que sólo escribiendo y pronunciando con un compañero”, “por que es una herramienta de trabajo muy buena para comenzar a hablar el inglés”, “ayuda a desenvolver el audio y la pronunciación del idioma inglés”, “se torna interesante, estimula tu creatividad”.

Conclusión

Los estudiantes que participaron en esta investigación muestran claramente una actitud positiva hacia el uso de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Como se observa en los resultados, la mayoría de los participantes respondió el haber encontrado fácil la utilización del programa GoAnimate, a todos los participantes les gustó trabajar con el programa, y todos recomiendan el uso del mismo. Lo anterior muestra que la brecha digital que diversos autores han mencionado que existe entre docentes y estudiantes en la actualidad, puede cerrarse poco a poco por medio del uso de programas sencillos, tales como el GoAnimate, en los que el docente debe dedicar sólo una parte de su tiempo para comprender el uso de los mismos, por medio de tutoriales factibles y de la lectura de manuales. En este sentido, es medular que los docentes se documenten, se capaciten, y acudan a congresos sobre tecnología educativa en los que se podrán actualizar sobre los programas que pueden utilizar en sus clases para propiciar el aprendizaje en los estudiantes de una manera significativa y duradera.

Bibliografía

Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. En Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 23, 7-20. Tomado de http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04_bleneded_learning/documentacion/1_bartolome.pdf

Benavides Francisco y Francesc Pedró (2007). Políticas Educativas sobre Nuevas Tecnologías en los Países Iberoamericanos. *Revista Iberoamericana de Educación*. No. 45, pp. 19-69. Tomado de <http://www.rieoei.org/rie45a01.pdf>

Contreras, R. (2005). *Estudio: Aceptación de un entorno de aprendizaje por profesores en estudios superiores*. Universitat Politècnica de Catalunya. Barcelona, España.

Díaz Barriga, F. (2006). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: un modelo de Diseño Instruccional para la Formación Profesional Continua. *La Revista Tecnología y Comunicación Educativas e*, 47(48), 102. Tomado de <http://tyce.ilce.edu.mx/tyce/47-48/1-25.pdf>

Fuentelsaz Gallego, C. (2004). Cálculo del tamaño de la muestra. *Matronas Profesión 2004; vol. 5 (18): 5-13*. Tomado de <http://es.scribd.com/doc/49883815/calculo-muestra>

Jukes Ian y Anita Dosaj (2006). Understanding Digital Children (DKs) Teaching & Learning in the New Digital Landscape. Tomado de <https://edorigami.wikispaces.com/file/view/Jukes%20%20Understanding%20Digital%20Kids.pdf/30682806/Jukes%20-%20Understanding%20Digital%20Kids.pdf>

La Definición y Selección de Competencias Clave. Resumen ejecutivo (2005). Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). Tomado de <http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dsceexecutivesummary.sp.pdf>

Merriam, B. Sharan y asociados. (2002). *Qualitative Research in Practice. Examples for Discussion and Analysis*. San Francisco: Jossey-Bass.

Morin, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Tomado de [http://dide.minedu.gob.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/1448/Los 7 saberes necesarios para la educación del futuro.pdf?sequence=1aprender](http://dide.minedu.gob.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/1448/Los_7_saberes_necesarios_para_la_educacion_del_futuro.pdf?sequence=1aprender)

Pincas, A. (2003) Gradual and Simple Changes to incorporate ICT into the Classroom. En [elearningeuropa.info](http://www.elearningeuropa.info). Tomado de <http://www.elearningeuropa.info/doc.php?lng=4&id=4519&doclng=1&sid=afc84088c986a1e2b2ba961f559e39a2&p1=1&p4=1>

Pineda EB, Alvarado EL, Canales FH. Metodología de la Investigación. *Manual para el desarrollo del personal de salud*. 2ª ed. Washington DC:OPS; 1994.

UNESCO. (2008). Estándares de competencia en tic para docentes. Tomado de: <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Young, J. (2002). Hybrid teaching seeks to end divide between traditional and online instruction. *The Chronicle of Higher Education*. Tomado de <http://chronicle.com/free/v48/i28/28a03301.htm>