

EL IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS

THE IMPACT OF THE DIGITAL TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

AUTOR

Lillian Marlene Chávez Chávez lillianmarlenech@gmail.com

Lic. Historia del Arte. Estudiante de Maestría en Educación. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Morelia, Michoacán. México. ORCID: 0000-0002-1427-0664.

RESUMEN

Las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual juegan un rol esencial no sólo en la vida personal sino también en la educación, ya que son consideradas como herramientas que favorecen el desarrollo de competencias, al facilitar la comprensión de la información gracias a su interactividad, accesibilidad y flexibilidad. De acuerdo con recientes investigaciones en diferentes universidades, la utilización de diversos recursos tecnológicos, en conjunto con la aplicación de teorías psicopedagógicas constructivistas en el aula, implementan la motivación y emoción en los alumnos, las cuales son primordiales para alcanzar el aprendizaje. Este artículo enfatizará la importancia de dichas tecnologías en la enseñanza de las Lenguas Extranjeras como herramientas transformadoras de la educación para la potencialización de competencias lingüísticas, lo cual se abordará a través de diversas investigaciones, análisis estadísticos, teorías y conceptos, con el objetivo de concientizar sobre la necesidad de promoverlas en el aula, ya que la tecnología es un factor dominante hoy en día que permite la interacción con otros usuarios, el acceso a la información y la posibilidad de compartirla sin importar donde se encuentren las personas.

ABSTRACT

The technologies of the information and the communication in the present society not only play an essential role in daily life, but also in Education due to the fact that they're thought to be tools

that improve skills development by making comprehension easier, thanks to their interactivity, accessibility and flexibility. According to recent studies in different universities, the usage of different technological resources along with constructivist psycho-pedagogical theories promotes motivation and emotion in students, which are considered to be overriding for learning acquisition. Consequently, this article will emphasize the importance of these technologies during foreign language teaching, since they're conceived as transformative tools for education that reinforce linguistic competences. This will be approached through research, statistics analysis, theories and different concepts with the aim of creating awareness about the need to foster electronic resources in the classroom. Nowadays, technology is a dominant factor that allows people to interact with other users, access information and share it no matter where they are.

PALABRAS CLAVE

Recursos tecnológicos, aprendizaje, modelo educacional, lenguas extranjeras.

KEYWORDS

Technological resources, learning, educational models, foreign language teaching.

INTRODUCCIÓN

La tecnología forman parte de la vida diaria, ya que básicamente se depende de ella para realizar muchas de las actividades rutinarias que van desde mandar un mensaje o compartir un post en Facebook hasta tener una clase en línea, usar una aplicación para aprender diversos idiomas o leer un libro inmersivo. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacen posible llevar a cabo un sinfín de actividades en menor tiempo y con mayor eficacia, facilitando de múltiples maneras los quehaceres del ser humano debido a que conforman la base de la comunicación e información actual.

Como afirma Lévy (2007) citado en Bustos & Coll (2010), “(...) las tecnologías digitales aparecen como las formas dominantes para comunicarse, compartir información y conocimiento, investigar, producir, organizarse y administrar” (p.164).

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), las TIC pueden complementar, enriquecer y transformar la educación, ya que la tecnología ayuda a promover la inclusión al otorgar fácil acceso a la información, mejorando así la formación no sólo del alumno, sino también la del docente y elevando finalmente la calidad y gestión educativa (UNESCO, 2017).

Las TIC resultan ser herramientas transformadoras para los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que facilitan el acceso y la comprensión de la información de una manera interactiva y flexible, produciendo numerosos cambios en el modo de aprender dentro de una “sociedad del aprendizaje”, “sociedad del conocimiento” o “sociedad-red”. Como explican Castells, Coll & Martí (2001) citados en Bustos & Coll (2010): “(...) la incorporación de las TIC a la educación, cada vez más acelerada, está produciendo una serie de cambios y transformaciones en las formas en que nos representamos y llevamos a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p.164).

En el mundo actual dominado por las TIC cada vez más son mayores las opciones que la tecnología ofrece para complementar la educación de cualquier grado o nivel, entre las que se destacan: plataformas educativas, mundos inmersivos, videos tutoriales, blogs, animaciones, juegos educativos virtuales, pizarrones electrónicos, kahoots, ejercicios en línea, prezis, videoconferencias, libros digitales e interactivos, aplicaciones para aprender diversas materias, wikis, entre otros (García (2012).

Según Ramírez (2015) estas herramientas digitales contribuyen a la innovación educativa, generando un cambio significativo y mejorando el aprendizaje y pueden proveer a los educadores y a los estudiantes de un ambiente de enseñanza innovador donde se estimule y mejore el proceso de enseñanza aprendizaje. Gracias al impacto de las TIC, el e-learning o electronic learning, (aprendizaje a distancia), el m-learning o mobile learning (aprendizaje móvil) y el b-learning o blended learning (aprendizaje mixto) son cada vez más utilizados en distintas universidades e institutos nacionales e internacionales.

Diversos estudios realizados en la Universidad de Granada en el ciclo escolar 2009-2010, donde se contó con la participación de 1431 alumnos, revelaron que entornos virtuales de aprendizaje como el b-learning (ambiente mixto: presencial y online) redujeron significativamente la

deserción escolar y mejoraron el rendimiento académico en base a resultados objetivos y percepciones de los estudiantes (Ramírez, 2015).

Precisamente, en este artículo se describirán algunas opciones tecnológicas utilizadas en educación en general y en la enseñanza de las Lenguas Extranjeras como herramientas transformadoras para potenciar las competencias lingüísticas y la motivación por el aprendizaje.

ACERCA DE ALGUNAS OPCIONES TECNOLÓGICAS PARA COMPLEMENTAR LA EDUCACIÓN

El m-learning

El *mobile learning* (m-learning) es cada vez más empleado en diversas instituciones y empresas para el aprendizaje de Lenguas Extranjeras, debido a que se apoya en dispositivos móviles como smartphones, iphones y tablets. Posee numerosas ventajas de acuerdo con Ramírez (2015) que incluyen la accesibilidad y flexibilidad de horario donde quiera que se encuentre el usuario y la personalización del aprendizaje ya que el alumno decide cuándo, qué y dónde practicar. Gracias a la interactividad de los contenidos apoyados con soportes multimedia, resulta ser una buena opción como complemento de clases presenciales de idiomas, ya que es bien sabido que la comunicación efectiva en una segunda lengua requiere de práctica constante e interacción directa con otros usuarios.

Mundos inmersivos

Hoy en día, los docentes pueden utilizar un infinidad de recursos digitales en el aula que van más allá del uso de diapositivas de Power Point, películas y videos, debido a que la animación digital ha dado margen al surgimiento de mundos inmersivos educativos que captan el interés de los estudiantes y promueven la motivación-emoción, los cuales son factores esenciales para el aprendizaje.

Los mundos inmersivos son entornos virtuales tridimensionales que permiten a los usuarios sumergirse por completo debido a la interactividad, ya sea por medio de avatares o animación avanzada. De esta manera resultan atractivos para las nuevas generaciones de niños o jóvenes denominados “nativos digitales”, haciendo posible mantener la atención en la actividad por

mayor tiempo, desarrollando así diversas competencias de aprendizaje. Al respecto, Piñeiro (2013) plantea que “(...) es posible desarrollar actividades de aprendizaje, socialización, simulación y de inmersión, en situaciones pedagógicamente diseñadas, logrando que cada usuario pueda observar, interactuar y tomar decisiones, todo esto, desde la virtualidad” (p.1).

Ejemplos de mundos inmersivos educativos pueden ir, desde recorridos por obras de arte en los que el usuario se siente “como dentro de una pintura”, hasta juegos virtuales educativos o i-books (immersive books) como los populares iclassics, libros de diversos autores interactivos en varios idiomas donde el lector se adentra en la historia gracias a la ilustración, diseño, animación de los personajes, la música de fondo e interacción constante que le permiten al usuario mover y manipular objetos, convirtiéndolo en un partícipe de la historia.

Los entornos virtuales inmersivos pueden utilizarse en clases de educación básica, media superior y superior, al igual que en cursos de idiomas debido a su contenido y temática variada, así como al diseño pedagógico de dichos entornos. Es cuestión de que su contenido audiovisual fortalezca el conocimiento impartido en clase, complementando los cursos de manera divertida, interactiva y dinámica.

Las plataformas educativas

Las plataformas educativas, son programas empleados en el b-learning, m-learning y el e-learning como entornos virtuales donde se pueden llevar a cabo sesiones o videoconferencias online, al igual que compartir información multimedia y establecer interacción con otros usuarios a través de foros, avisos y chats ; estos recursos comprenden diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes y su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet y principalmente en clases virtuales en cursos a distancia (BlogAula1, 2017).

Sin embargo, estos recursos pueden ser muy útiles en modalidades presenciales para envío de tareas o trabajos finales de alumnos, ya que las plataformas dan la opción de calificar las actividades y otorgar feedback, lo cual resulta ser más eficaz, o bien, son opciones factibles para compartir información extra o archivos multimedia que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes.

Al utilizar plataformas educativas se puede lograr la comunicación en un segundo idioma, debido a que facilitan la comprensión de los temas mediante la distribución de material multimedia o la absorción en ambientes tridimensionales pedagógicamente diseñados para la construcción del aprendizaje. Es una manera de transformar la educación, no sólo, desarrollando competencias lingüísticas, sino también motivando.

El fenómeno de los youtubers

El fenómeno de los youtubers se ha vuelto viral en la actualidad, hay desde comediantes hasta quienes hablan de maquillaje, viajes, tecnología, entre otros. Sin embargo, también existen “youtubers científicos” que llevan a cabo experimentos de ciencias y definen conceptos de manera amena en el “lenguaje juvenil”, o también se encuentran los denominados “booktubers” que hablan de libros de una manera bastante cómica y simple. La espontaneidad y el carisma de muchos “youtubers educativos” han logrado que millones de jóvenes se suscriban a sus canales y presenten un mayor interés por la lectura u otros temas.

En *Youtube*, un sitio muy visitado por las nuevas generaciones, se pueden encontrar personajes que otorgan una amplia variedad de tutoriales o clases de todo tipo: ciencias, cocina, idiomas, tecnología, matemáticas y otros. Muchos de ellos enseñan de una forma peculiar, espontánea y sencilla, lo cual atrae a una cantidad apreciable de adolescentes. Entonces, si las figuras más populares del youtube han generado un boom en el siglo XXI, ¿por qué no usarlas como medios llamativos para generar aprendizaje y mantener la atención de los estudiantes, en especial los más jóvenes?

De acuerdo con un reciente artículo (Londoño, 2018), los youtubers se han encargado de transformar distintos tipos de contenido en materiales entretenidos y atractivos para los intereses de los más jóvenes. Debido a su formato y el material audiovisual que representan, constituyen una herramienta psicopedagógica para la educación del siglo XXI. Por ende, el simple hecho de utilizar videos de youtube en el aula que contribuyan a enriquecer la instrucción, al ser medios audiovisuales llamativos para la enseñanza, mantiene la atención de los estudiantes jóvenes por un mayor periodo de tiempo.

El Kahoot

En la actualidad, cada vez más profesores de primaria, secundaria, preparatoria, licenciatura e idiomas hacen uso del Kahoot como herramienta estratégica para causar emoción debido a que es un recurso dinámico que capta instantáneamente el interés de los alumnos y favorece el aprendizaje. Consiste en una plataforma de juego (Kahoot, 2018) en la que el profesor puede elaborar quizzes interactivos o bien, usar otros ya elaborados por otros maestros de diversos temas. Los estudiantes pueden trabajar en equipo o individualmente para contestar las preguntas con un límite de tiempo, compitiendo entre ellos para ver quien obtiene el mayor número de repuestas correctas en el menor tiempo posible.

El maestro les otorga un código para ingresar al juego, los alumnos pueden contestar desde cualquier dispositivo: computadora, celular o tablet, visualizando las preguntas que el profesor presenta en una pantalla. Es de gran utilidad para repasar temas vistos en clase a manera de competencia y resulta muy divertido para los estudiantes, sin importar si son niños, adolescentes o adultos.

De acuerdo con Stinnette (2018) esta plataforma interactiva promueve desafíos y fomenta el trabajo en equipo, personalizando y reforzando al aprendizaje al crear un ambiente colaborativo e inclusivo en el que todos los estudiantes participan y aprenden el uno del otro, de ahí su empleo como herramienta innovadora que refuerza el aprendizaje y mejora la calidad educativa.

LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS

No basta con hacer uso de alguna herramienta tecnológica, se debe saber cómo, por qué y cuándo aplicarla, tomando en cuenta que el recurso digital cumpla la función de enriquecer y facilitar la comprensión de los temas. Además, es esencial considerar los aspectos que influyen en el aprendizaje de Lenguas Extranjeras.

Los idiomas deben ser concebidos como herramientas de comunicación en vez de conjuntos de reglas gramaticales a seguir; el éxito a la hora de aprender es hacerlo a través de un “aprendizaje basado en tareas”, donde se aborda al lenguaje como una “herramienta de

comunicación” y no un conjunto de palabras y estructuras gramaticales que el estudiante debe memorizar y repetir (Universia, 2017).

Por tanto, los profesores deben crear ambientes de aprendizaje en relación con el contexto, el nivel y los intereses de los estudiantes para que éstos puedan aplicar el idioma en situaciones reales correspondientes con su entorno, así como actividades que fomenten la interacción social, en donde puedan comunicar sus gustos, intereses y hobbies, practicando el habla, el escucha, la lectura y la gramática a la vez, favorecen la adquisición de un segundo idioma (Universia, 2017).

La interacción social juega un rol crucial en el aprendizaje, la cual en base a la teoría socio-constructivista de Lev Vygotsky (Bodrova & Leong, 2004) enfatiza el contexto socio-cultural como factor primordial en el desarrollo, es decir, los alumnos construyen su aprendizaje a través de la interacción con sus compañeros.

La zona de desarrollo próximo (ZDP) es una relación entre aprendizaje y desarrollo, lo que el alumno ya sabe y lo que puede ser capaz de aprender con una correcta orientación; en palabras del mismo psicólogo ruso (Vygotsky, 2017) la ZDP: “es el lugar en el que los conceptos espontáneos de un niño, empíricamente abundantes, pero desorganizados se encuentran con la sistematización y lógica del razonamiento adulto” (p.33).

En conjunto con el uso de las TIC, el docente de idiomas debe fomentar la interacción social entre sus alumnos a través del trabajo colaborativo (Woolfolk, 2010). Algunos ejemplos sobre cómo aplicar la teoría socioconstructivista en la instrucción de lenguas son: actividades en equipo, debates, discusión y análisis de diversas cuestiones, solución de problemáticas, role-play (actuación de situaciones reales con diversos roles), conversaciones para aplicar lo visto en clase, entrevistas, creación de cuentos en otras lenguas, charadas para práctica de vocabulario, jeopardy, trivia u otras dinámicas que se apoyen con material didáctico y tecnológico como: videos, presentaciones interactivas, animaciones,

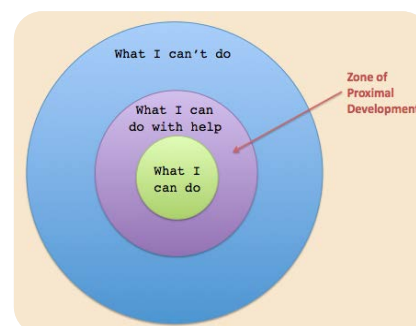


Ilustración 1.1 Zona de desarrollo próximo de Vygotsky Obtenido de: http://www.innovativelearning.com/educational_psychology/development/zone-proximal-development.png

pelotas, flashcards, posters, visuals, globos, headbands, entre otros.

De acuerdo con la concepción constructivista, (Woolfolk, 2010) el alumno debe mantener un rol activo y participativo durante la clase mientras que el maestro es un coordinador, un organizador, un monitor, un orientador y un guía que proporciona las herramientas adecuadas y diseña ambientes de aprendizaje donde sus alumnos puedan construir su propio entendimiento. Si no se toma esto en consideración, por mucho que se utilicen diversas herramientas digitales sin que involucren la participación constante del alumno y el trabajo colaborativo, no se obtendrán los resultados esperados en cuanto a rendimiento y motivación.

EL PAPEL CRUCIAL DE LA MOTIVACIÓN-EMOCIÓN PARA EL APRENDIZAJE

Investigadores del *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) en Boston midieron la actividad eléctrica cerebral de un estudiante universitario de 19 años las 24 horas del día en el 2010. Los experimentos dieron resultados que probaron la total ineficacia del método transmisivo de las clases magistrales.

El experimento arrojó un resultado inesperado: la actividad cerebral del estudiante cuando atendía una clase magistral era la misma que cuando veía televisión; prácticamente nula. Los científicos probaron así que el modelo pedagógico basado en un alumno como receptor pasivo no funciona. (Torres, 2016, p.1)

Asimismo, los experimentos demostraron que el cerebro necesita emocionarse para aprender (Torres, 2016), lo cual alude a que el método transmisivo donde el maestro ejerce el papel principal mediante exposiciones y dictados es completamente inútil. Es aquí donde entra la emoción como un factor esencial para lograr el aprendizaje junto con la motivación.

Por otra parte, Torres (2016) considera que el procesamiento de la información se da más en el hemisferio derecho del cerebro relacionado con la intuición, creatividad y las imágenes, por tanto enfatiza la importancia del contexto y los gestos usados por el maestro. Según el propio autor “en esos casos el procesamiento lingüístico no es el protagonista, lo que quiere

decir que la charla no funciona; los gestos faciales, corporales y el contexto desempeñan un papel muy importante, lo cual es otra muestra de la ineficacia de la clase magistral” (p.2)

De forma similar, García (2012) plantea que las emociones son reacciones afectivas espontáneas de gran intensidad que sufren cambios somáticos constantes de acuerdo a diversas situaciones. Son factores que influyen directamente en la toma de decisiones de la vida diaria, al igual que en la educación, ya que sin emoción, no hay motivación, sin ambos el aprendizaje se dificulta y la deserción educativa aumenta.

La motivación como su nombre indica, *mueve* a las personas a realizar una actividad, al estar relacionada directamente con los deseos, anhelos, esperanzas y aspiraciones. Sin la motivación, como se mencionó anteriormente, el aprendizaje se torna más difícil de alcanzar y con esto, el desarrollo de competencias lingüísticas (Reeve, 2010).

Los alumnos se sienten más motivados cuando el profesor demuestra buena actitud, explica breve y claramente, utiliza diversos recursos didácticos y tecnológicos, se prepara más para la clase y aplica una amplia variedad de actividades dinámicas y juegos que generen desafío sin provocar frustración y que fomenten la interacción entre los pupilos (VIU, 2015).

Reeve (2010), menciona que el cerebro va más allá de realizar funciones cognitivas e intelectuales, ya que constituye el núcleo de la emoción y motivación. De esta forma, se confirma una vez más que la motivación y la emoción son factores cruciales para aprender, al igual que para mantener a los alumnos en las aulas, disminuyendo los índices de deserción y rezago educativos.

A medida que el cerebro realiza sus funciones, se ocupa no sólo de la tarea que está haciendo (utilizando sus funciones cognitivas o intelectuales), sino que también se ocupa en gran medida de determinar si usted quiere hacerla (cerebro motivado) y del estado de ánimo que tiene mientras la hace (cerebro emocional). (Reeve, 2010, p.36)

Conforme a análisis estadísticos del INEGI (2018), la población mexicana interesada en la tecnología y sus avances aumentó en el 2015 con 84.6 %. Además, en el 2017 se registró que un 45.4 % de los hogares cuentan con computadora y un 50.9% con conexión a internet. Resulta bastante obvio que con los avances tecnológicos y científicos, la popularidad de las

redes sociales y el creciente desarrollo de software han generado un gran impacto en la Sociedad de la Información y del Conocimiento.

CONCLUSIONES

Es necesario y conveniente la aplicación adecuada de las TIC con el objetivo de facilitar la comprensión de la información, empleando el socio-constructivismo en el aula para promover el trabajo colaborativo a través de la interacción social, con apoyo de una amplia variedad de actividades dinámicas a manera de juego en las que los pupilos hagan uso del habla, la escritura, la comprensión auditiva y lectora.

Los docentes deben actualizarse y capacitarse en el uso herramientas tecnológicas, adaptando los procesos de enseñanza-aprendizaje a los nuevos requerimientos de una sociedad digital en constante evolución. Tanto la educación como los modelos educativos, se deberán transformar para adaptarse a las nuevas necesidades y condiciones de la sociedad inmediata. El maestro ya no es un transmisor, es un creador de ambientes de aprendizaje; no es un formador, es un transformador que busca innovar constantemente.

El empleo estratégico de diversos recursos pedagógicos digitales para el aprendizaje de Lenguas Extranjeras que promuevan la participación constante de los estudiantes, motiva y causa emoción, generando impacto y transformando la manera de instruir idiomas de una forma innovadora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BlogAula1. (2017). Plataformas educativas, ¿qué son y para qué sirven? Recuperado el 30 de Abril de 2018, de Aula1: <https://www.aula1.com/plataformas-educativas/>
- Bodrova, E., & Leong, D. (2004). Herramientas de la mente. Naucalpan: PEARSON.
- Bustos Sanchez, A., & Coll Salvador, C. (Enero-Marzo de 2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), 163-184.
- García, J. (Enero-Junio de 2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Educación*, 36(1), 97-109.

- Geografía, I. N. (2018). Percepción sobre ciencia y tecnología. Recuperado el 30 de Abril de 2018, de INEGI: <http://www.beta.inegi.org.mx/temas/pecyt/>
- Kahoot. (2018). What is a kahoot? Recuperado el 30 de Abril de 2018, de Kahoot: www.kahoot.com
- Londoño, C. (20 de Marzo de 2018). Youtubers científicos. Una nueva forma de encantar a tus estudiantes. Recuperado el 30 de Abril de 2018, de Eligeeducar: <http://www.eligeeducar.cl/youtubers-cientificos-una-nueva-forma-encantar-tus-estudiantes>
- Piñeiro, O. (2013). Mundos virtuales inmersivos para educación, trabajo colaborativo y simulación. Innovación en investigación y educación en ingeniería: factores clave para la competitividad global. Cartagena, Colombia. Obtenido de <https://www.acofipapers.org/index.php/acofipapers/2013/paper/viewFile/524/134>
- Ramírez, M. S. (2015). Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores. Monterrey: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- Reeve, J. (2010). Motivación y emoción. México: McGrawHill.
- Stinnette, S. (24 de Abril de 2018). Making the most out of Kahoot for inclusive teaching. Recuperado el 30 de Abril de 2018, de Kahoot: <https://kahoot.com/blog/2018/04/24/using-kahoot-for-inclusive-teaching/>
- Torres, A. (18 de Julio de 2016). El cerebro necesita emocionarse para aprender. Recuperado el 21 de Marzo de 2018, de El país. Formación: https://elpais.com/economia/2016/07/17/actualidad/1468776267_359871.html
- UNESCO. (2017). Las TIC en la educación. Recuperado el 30 de Abril de 2018, de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- Universia. (27 de Junio de 2017). Aprender inglés: consejos de un experto en enseñanza de idiomas. Recuperado el 30 de Abril de 2018, de Universia

Colombia: <http://noticias.universia.net.co/educacion/noticia/2016/05/09/1139170/aprender-ingles-consejos-experto-ensenanza-idiomas.html>

VIU, U. (18 de Abril de 2015). Cómo motivar a los alumnos: recursos y estrategias. Recuperado el 30 de Abril de 2018, de Universidad Internacional de Valencia.

VIU: <https://www.universidadviu.es/como-motivar-a-los-alumnos-recursos-y-estrategias/>

Vygotsky, L. (2017). Pensamiento y lenguaje. México: Booket.

Woolfolk, A. (2010). Educational Psychology. New Jersey: PEARSON.