

Recursos tecnológicos para la educación y uso de plataformas de apoyo a la enseñanza de lenguas en tres niveles educativos.

Mtra. Martha Lorena Obermeier Pérez.

lorena.obermeier@gmail.com

Mtra. Irma Dolores Núñez Bodegas

irmadnunez@yahoo.com.mx

Dra. María Mayley Chang Chiu

Mayley6@hotmail.com

Mtra. María Magdalena Escobar Mendoza

Resumen analítico

En este trabajo, se presentan algunas tecnologías que se utilizan en la educación. Se hace un breve recorrido a través de las diversas tecnologías que se han adaptado a las aulas. Así también, se mencionan varios programas y aplicaciones útiles para el aula. Dentro de ellas, se clasifican para diversos usos, desde la comunicación, presentación de información hasta el diseño de materiales y aplicaciones. El uso de estas tecnologías es muy importante actualmente, pues ofrecen una gran variedad de opciones para que los contenidos educativos se presenten de manera visual o interactiva. Algunos de los recursos que se presentan, ofrecen opciones de diseño de materiales o presentan algunos recursos ya diseñados. Dentro de los recursos para búsqueda de información, se presentan recursos para acceder a información desde textos o imágenes.

Además de estos recursos, se presentan tres casos prácticos en los que se utilizó la tecnología para el apoyo del aprendizaje de lenguas extranjeras. En los dos primeros casos, se trata del apoyo a la enseñanza del inglés tanto en secundarias como en preparatorias. El tercer caso trata del apoyo a la enseñanza del francés a alumnos del nivel universitario. En cuanto a estos casos se presenta la metodología que se siguió para el desarrollo de dichos proyectos, así como los resultados e inconvenientes.

Palabras clave / Key words.

Aplicaciones, tecnología, educación, lengua extranjera.

Introducción.

En el presente trabajo, se habla del uso de la tecnología en el salón de clases. Cada que se ha desarrollado algún dispositivo, éste se ha integrado o adoptado como recurso educativo. Se presenta un listado de recursos, la fecha en que se desarrolló y el uso que se dio en educación.

Desde la inclusión de la computadora en la educación, se ha abierto una gran variedad de oportunidades para su uso. La computadora ha modificado muchas actividades y las ha facilitado o dificultado según el caso. Existen varios usos para la computadora y sus programas en el salón de clase, estos pueden ser para la comunicación, para la presentación o búsqueda de información. Así también, se puede utilizar para la búsqueda de recursos educativos, así como para el diseño de los mismos.

Se presentan también tres situaciones en las que la tecnología se incluyó a la instrucción de lenguas extranjeras, sus inconvenientes y resultados.

Contenidos.**Breve historia sobre la tecnología en la educación.**

Cada que se genera un nuevo descubrimiento, éste ha sido integrado a la educación, sin que ese haya sido su propósito para ser elaborado. Al respecto se pueden encontrar varios inventos que se integraron a la educación:

Fecha	Tecnología	Uso
1650	Tableta de abecedario	Enseñanza del abecedario
1850-1879	Férula	Instrumento de castigo y para señalar
1870	Linterna mágica	Proyección de imágenes en una

		superficie de vidrio
1890	Pizarra	Escritura
1890	Pizarrón de gis	Escritura
1900	Lápiz	Escritura
1905	Estereoscopio	Proyección de imágenes
1925	Proyector de películas	Proyección de películas o cortometrajes
1925	Radio	Programa escuelas del aire
1930	Proyector	Presentación de textos e imágenes
1940	Mimeografo	Reproducción de textos
1950	Audífonos	Escuchar grabaciones en los laboratorios de lenguas
1957	Acelerador de lectura	Mejorar la velocidad de la lectura
1957	Máquina de enseñanza de Skinner	Mejora del aprendizaje
1958	Televisión educativa	Canales con contenidos educativos
1960	Corrector de escritura	Borrar la escritura
1965	Visor de películas	Reproducción de películas
1972	Calculadora de bolsillo	Operaciones matemáticas
1972	Escantron	Evaluación de exámenes
1980	Computadora	
1985	Disco de CD ROM	Almacenamiento de información
1985	Calculadora científica	Ecuaciones cartesianas

1999	Pizarrón interactivo	Pizarrón con superficie táctil, conectado a un proyector y computadora
2005	Iclicker	Recibe respuestas a preguntas hechas a los alumnos
2006	Xo laptop	Computadora para niños de países del tercer mundo
2010	Ipad	Transmisión de datos, aplicaciones, lectura de libros, etc.

Desde la integración de la computadora al aula educativa, ha habido varios cambios que se han realizado en la forma en que se enseña. Esta integración dio lugar al e-learning, blended-learning y mobile-learning. El primero fue la publicación de materiales completamente en línea y no tuvo mucho éxito por la falta de contacto con un docente. El segundo permitió la combinación de la instrucción en el salón de clases apoyada con materiales en línea. El último término m-learning o mobile-learning se genera a partir de la popularidad y acceso que se tiene a teléfonos inteligentes y tabletas electrónicas.

La tecnología puede ser un arma muy efectiva, cuya efectividad depende del enfoque o uso que se le dé y no de la tecnología en sí misma. Antes de diseñar un material que utilice tecnología, se deben considerar tres aspectos:

1. ¿Qué acción provoca esta tecnología en el usuario o alumno?
2. ¿Aporta información novedosa? ¿ayuda a organizar ideas? ¿relaciona las nuevas ideas con conocimientos previos? ¿ayuda a la comprensión del tema?
3. ¿Es posible utilizar esta tecnología en mi contexto educativo?

Recursos tecnológicos para la comunicación.

Estos recursos de comunicación pueden utilizarse para informar a los alumnos sobre cambios de último momento o en caso de sesiones en línea, interactuar con ellos. En el caso de los chats o foros de discusión, estos recursos son proporcionados por la plataforma

moodle. El resto de los recursos presentados solicitan tener una cuenta de usuario para poder acceder. Estos recursos permiten tener video conferencias o intercambio de mensajes de texto. En el caso del último programa presentado, voxer permite el envío de mensajes de voz.

Chat o foro de discusión

Video conferencias con skype, gmail, facebook

Facebook

Twitter

Voxer

Google+ Permite la conexión y colaboración en línea.

Recursos para la presentación de información.

Los recursos de presentación de información permiten presentar la información o contenidos del curso. Estos recursos sustituyen en parte a lo que en una clase presencial se hace con el apoyo del pizarrón, libros de texto o diapositivas.

Blogs permiten la publicación de información, son espacios para poder publicar materiales de contenido. En el caso de los video tutoriales, estos pueden realizarse utilizando el programa windows maker. Este programa es gratuito y lo incluyen la mayoría de los equipos con windows. Para la realización de los video tutoriales, es necesario contar con un guión de guía, imágenes o diapositivas y grabaciones de audio. Las imágenes o diapositivas se superponen con el archivo de audio para de esta manera formar el video.

PDF forge es un convertidor de documentos. Una vez elaborado el material que se desea compartir con los alumnos en formato Word, se elige la opción de imprimir en PDF, con lo cual se generará este tipo de documento. Una vez convertido en Word, puede incluirse un candado para evitar el copiado de la información y compartirlo con los alumnos.

Diapositivas el programa más conocido es el de **power point**. Un programa más reciente es el **slideshare**, para ello hay que ingresar al sitio web, generar una cuenta de usuario y compartir las diapositivas. La ventaja de este recurso es que se puede acceder al material de forma remota. El programa de **prezi** diseña diapositivas en las cuales se pueden presentar

formas, colores y mayor movimiento en la transición de las pantallas. Este programa ofrece la opción de insertar diapositivas diseñadas previamente en power point.

Podcasts son archivos de audio que pueden ser descargables a ipods o reproductores de audio. En el sitio podomatic se pueden escuchar varios materiales ya realizados o se puede hacer un podcast diseñado expresamente para el tema que se desea.

Cuadernia es un recurso que permite diseñar de forma muy fácil cuadernos electrónicos y se les pueden incluir actividades interactivas. Es un programa muy fácil de utilizar.

Myscrapbook es un recurso que permite también la elaboración de un libro en línea. El resultado es un libro en el cual se puede avanzar entre capítulos y entre las páginas como si se tratara de un libro físico.

Issuu es una herramienta en línea que convierte archivos en libros en línea. Solamente es necesario el registro para poder acceder al libro generado y poder compartirlo en una página web o blog.

Un recurso muy útil para profesores son las plataformas educativas gratuitas. Estas permiten que los materiales ya digitalizados se puedan compartir con los alumnos. Estas plataformas ya ofrecen varios recursos como cuestionarios, wikis o subida de archivos. La elección de la plataforma dependerá del tipo de materiales que se desean compartir. En el caso de moodle, esta permite incluso ejercicios interactivos, mientras que otras plataformas solo permiten archivos de PDF o Word. Algunos ejemplos de plataformas educativas: moodle, webcity, blackboard, nicenet, edu 2.0, mil aulas.

Recursos tecnológicos para la búsqueda de información en línea.

Google académico permite acceder a libros o artículos académicos, con información más formal que en el buscador normal.

Google reader es una herramienta en línea que permite el acceso a información de interés.

Google imágenes una herramienta muy útil para buscar imágenes. Puede utilizarse para entender mejor un concepto o ilustrar alguna presentación o proyecto de clase.

Google alerts Estas son alertas que avisan sobre publicaciones relacionadas a un tema de interés. Primeramente, hay que programar los temas de interés. Cada que se publica algún artículo o noticia relacionada con los temas, se recibe un correo electrónico de notificación.

Google earth Ofrece una vista satelital de cualquier parte del mundo. Es útil para descubrir información sobre el clima, relieve o edificios.

Google maps Ofrece mapas sobre cualquier parte del mundo, en algunos casos ofrece vistas de los edificios como si fueran vistos desde enfrente.

Google books Otro recurso que permite consultar libros de forma gratuita.

Recursos tecnológicos para la búsqueda de materiales educativos en línea.

Atenex http://constructor.educarex.es/index.php?option=com_remository&Itemid=29 esta dirección electrónica permite la descarga de materiales educativos.

Freerice <http://freerice.com/category> en esta dirección se pueden encontrar ejercicios interactivos para varias materias.

Recursos tecnológicos para el diseño de materiales multimedia.

Ardora Este programa permite el diseño de ejercicios interactivos. A diferencia de otros programas su uso es muy fácil y cuenta con varias opciones de ejercicios.

Hot potatoes Este programa también permite el diseño de ejercicios, aunque su uso es muy sencillo, su variedad es limitada. Otra ventaja es que el programa da una retroalimentación al alumno sobre su desempeño en cada actividad.

JClic Este es otro programa para el diseño de ejercicios, cuenta con una variedad de formatos.

Edilim Otro programa más para el diseño de actividades. Si bien tiene variedad de ejercicios, sólo permite agregar archivos con extensión txt y mp3.

Aplicaciones de dispositivos móviles para maestros y alumnos.

Existen varios blogs en los cuáles se presentan recursos para docentes y alumnos. Muchos de estos recursos se pueden descargar a dispositivos móviles como teléfonos celulares o

tabletas electrónicas. Estos recursos se llaman aplicaciones, algunas de ellas son gratuitas y pueden descargarse directamente de las tiendas como google play o itunes, dependiendo del sistema operativo del dispositivo. Los ejemplos que se presentan a continuación son aplicaciones para uso de los alumnos y maestros.

www.totemguard.com

<http://www.apple.com/education/resources/>

Mindjet Crea esquemas o diagramas de una manera simple y de muy buena calidad. Puede utilizarse para escribir características de un tema, desglosar partes de un tema complejo, enseñar, dar tareas, tomar apuntes, realizar trabajo colaborativo.

Evernote Crea notas en libretas de una manera simple y con múltiples herramientas prácticas. Mantiene todo sincronizado pc, tablet y smartphone con un sólo cuenta, lo que se agrega en cualquiera de ellos se actualiza en los otros dispositivos. Guarda páginas web preferidas, investiga acerca de un tema, guarda ideas, fotos o audio. Crea libretas con notas, las comparte y envía por diferentes medios.

Syncspace Espacio en blanco para dibujar o escribir. Esta aplicación permite dibujar o escribir como si se tratara de un pizarrón. la ventaja es que al final este documento se puede compartir por correo.

Edutecher Esta aplicación presenta una lista de links educativos, programas de televisión educativos, acceso directo a un blog, contactos y mensajes. Permite acceder directamente a sitios educativos y ahorrar tiempo buscando sitios que presenten contenidos didácticos.

Ustream Permite grabar videos y compartirlos, subirlos a youtube, twitter y facebook. Puede servir para compartir casos de estudio y aportar ideas. Integrar el uso de redes sociales para permitir el intercambio de comentarios. Utilizarlo para dar alguna clase como video streaming

Iannotate pdf Edita ficheros digitales con facilidad agregando notas, fechas, etc. Permite realizar anotaciones sobre el material y luego transmitir las al tutor.

Sketchshare (ipad) Crea bocetos de forma colaborativa que puede ser usado hasta por 4 usuarios de ipad a la vez. Permite un chat de voz durante la sesión para intercambiar ideas con los demás usuarios en tiempo real mientras se trabaja el boceto. Puede utilizarse para la creación de bocetos, conferencias y presentaciones

Educreations interactive whiteboard Permite convertir el ipad en un pizarrón, crear

videos, añadir imágenes, dibujar, grabar voz, crear lecciones animadas y compartir por e-mail, facebook, twitter. Presentar gráficamente los conceptos claves de diferentes temas.

Antecedentes

En la Escuela de Lenguas de la Universidad Autónoma de Chiapas, se imparten dos licenciaturas para formación de maestros de inglés, una en sistema presencial y otra en sistema virtual. Los alumnos que ingresan a la Licenciatura en la enseñanza del inglés tienen un nivel de inglés bajo. Por esta razón, el nivel de ingreso (350 puntos de TOEFL), de permanencia (PET) y de egreso (First Certificate) les es difícil de alcanzar. Los resultados de estos exámenes son generalmente bajos y algunos alumnos tienen que presentarlos varias veces.

A pesar de que los alumnos que ingresan al nivel universitario han llevado cinco años de inglés, su nivel no es bueno. Durante tres años de secundaria y dos de preparatoria, los alumnos llevan la materia de inglés de manera obligatoria. En estas escuelas, se enfrentan a varios inconvenientes: bajo nivel de inglés de los docentes de las instituciones, salones sobrepoblados, falta de tiempo para cubrir los programas de estudio, suspensiones constantes, poco tiempo dedicado al estudio independiente, falta de oportunidades de práctica de la lengua extranjera y falta de materiales y recursos didácticos.

El bajo nivel con el que ingresan a la licenciatura, los afecta enormemente, pues esto provoca la reprobación de materias que se imparten en inglés. Lo mismo sucede con las materias de inglés, en las cuales no se ha logrado uno de los objetivos principales de la licenciatura: mejorar el nivel de inglés de los alumnos.

Considerando que el contexto de formación de los alumnos en el nivel de secundaria y preparatoria, se consideró la posibilidad de diseñar plataformas educativas para fomentar el aprendizaje del inglés. Si bien existen varios recursos en línea para el aprendizaje del inglés, esta plataforma presenta los contenidos del programa de la Secretaría de Educación Pública y los materiales fueron diseñados para el nivel de los alumnos.

Proyecto en Secundaria

Para la realización de este proyecto, se contó con el apoyo de dos colaboradoras y tres alumnos del servicio social. El proyecto se ofreció a una escuela secundaria del municipio de Tuxtla Chico, Chiapas, que cuenta con un laboratorio multimedia equipado con computadoras portátiles y conexión a internet. Este laboratorio fue equipado dos años antes de iniciar el proyecto con computadoras e internet. Este equipo fue otorgado por el programa Habilidades Digitales para Todos de la Secretaría de Educación Pública.

En este caso, el proyecto tuvo muchos atrasos, pues las personas de servicio social encargadas de diseñar los materiales tenían dificultades el diseño de las actividades y para el uso de la tecnología. En el caso de las dos colaboradoras iniciales, también tuvieron atrasos y se retiraron del proyecto. El proyecto se presentó con un retraso significativo. Las autoridades de esta escuela tuvieron mucha disposición y ofrecieron todo el apoyo para que se continuara con el proyecto, a pesar de los atrasos.

El día en que se realizó la presentación del proyecto a los alumnos, hubieron tardanzas, debido a que de último momento se instalaron los equipos, ya que estos seguían en sus cajas originales. Según comentaron las autoridades de la escuela, los equipos fueron otorgados dos años antes, pero el internet que les proporcionaron no funcionaba y la capacitación para los maestros estaban por realizarla en esa semana. Debido a la falta de internet que otorga la Secretaría de Educación, se realizó la conexión con el internet infinitum, el cual se saturaba por momentos, debido a la cantidad de alumnos.

En cuanto a los alumnos y maestros de inglés, se mostraron interesados en contar con una plataforma en la cual podrían consultar dudas, realizar ejercicios, obtener sus resultados y auto evaluarse. Los alumnos tenían dificultades para ingresar debido a su falta de experiencia en el uso de tecnología y al acceso limitado a los recursos, algunos expresaron molestia ante la falta de conexión, pues mostraban interés genuino por el programa.

Muchos de estos alumnos no cuentan con computadora en casa y el uso en la escuela es muy limitado, casi nulo. Algunos mostraban miedo ante el uso de la computadora, mientras que otros tenían un conocimiento limitado de cómo funciona.

Una vez hecha la presentación de la plataforma, se les invitó a ingresar para practicar los ejercicios y en ese momento se manifestaron algunos problemas con su funcionamiento. El diseño de los ejercicios no fue correcto y por ello las imágenes y audios no podían abrirse. Por esta razón, la plataforma debió modificarse: se rediseñaron los ejercicios que presentaban dificultades y se cargaron nuevos ejercicios a la plataforma.

Una gran ventaja en este proyecto fue la participación e interés tanto de los dos maestros de inglés como de las autoridades de la escuela por fomentar en sus alumnos el uso de la tecnología. Las autoridades lamentaban enormemente el hecho de que el programa de Habilidades Digitales para Todos no se ponga en funcionamiento en su institución.

Proyecto en Preparatoria

Para la realización del proyecto, se contó con el apoyo de dos alumnas prestadoras de servicio social y un maestro responsable del proyecto. El proyecto se presentó a la escuela preparatoria Adolfo López Mateos, del municipio de Frontera Hidalgo, Chiapas. En esta primera visita, se reunió a los alumnos de cada uno de los primeros grados en el laboratorio de cómputo. Se les explicó cómo funcionaba la plataforma, la función y el objetivo, a la vez que se les ofreció apoyo a quienes tenían dudas o dificultades para ingresar a la plataforma o navegar en ella. Durante esta visita, se contó con el apoyo inesperado de la encargada del centro de cómputo. Al darse cuenta de que los alumnos entrarían al centro de cómputo en sus horas libres y que le harían preguntas, la encargada solicitó que se le hiciera una cuenta de usuario. Esta cuenta de usuario fue generada para que la encargada pudiera entrar, familiarizarse con la plataforma y apoyar a los alumnos. Así también, se le proporcionó la lista de usuarios y contraseñas en caso de que algún alumno las extraviara.

Posteriormente, se hicieron visitas de seguimiento para saber si los alumnos estaban ingresando, sus opiniones y comentarios. Todos sus comentarios se tomaron en cuenta para el rediseño y mejora de la plataforma educativa. La participación de los alumnos no fue muy activa pues tenían varios factores en contra: absentismo por parte del maestro de inglés y acceso limitado al centro de cómputo.

Según expresaron el maestro titular de inglés se ausenta frecuentemente y los alumnos pierden muchas clases. Ante la posibilidad de que ingresaran al centro de cómputo en esas horas libres, se encontraban con que el laboratorio solamente cuenta con siete equipos y la señal de internet es mala. Estos alumnos no tuvieron muchas oportunidades de ingresar al programa debido a la falta de equipo, pero principalmente debido a la falta de interés del maestro de inglés y las autoridades de la escuela.

Uno de los resultados del proyecto, fue la capacitación y aprendizaje que se generó tanto en los alumnos de la preparatoria, como en los agentes involucrados en el diseño de los materiales de la plataforma. Los materiales que se diseñaron pueden reproducirse a manera de fotocopias, pues se produjo un catálogo de ejercicios para la enseñanza del inglés de acuerdo con el programa de estudios de las escuelas preparatorias del estado. Además de estos materiales imprimibles, también se produjo una plataforma con ejercicios interactivos, autoevaluables para desarrollar las habilidades gramaticales, comprensión de la lectura y comprensión auditiva.

Proyecto en Licenciatura

Los alumnos de la modalidad presencial de la Lic. en la Enseñanza del Inglés deben cursar seis niveles de francés como materia obligatoria. Estos alumnos tienen en su mayoría muchas dificultades, razón por la cual muchos tienen que recurrir o inscribirse al departamento de lenguas para reforzar su aprendizaje. La dificultad de la materia radica en que los alumnos ingresan con ningún conocimiento sobre francés, además de que la lengua presenta en sí ciertas dificultades debido a la complejidad de la gramática. Aunado a ello, existen pocos materiales educativos al alcance de los alumnos y pocas oportunidades de practicar la lengua.

Para resolver esta problemática, se diseñó una plataforma en la que los alumnos tienen acceso a explicaciones, ejercicios auto evaluables y un banco de recursos. Dentro de los recursos, se presentan sitios de internet educativos y en los que se presentan contenidos culturales relacionados con Francia y la francofonía.

Este sitio tuvo gran aceptación por parte de los alumnos y mayor participación que en el caso de la secundaria y la preparatoria. Estos alumnos participaban activamente y su rendimiento en la clase presencial mejoró. Algunos alumnos hicieron sugerencias para el diseño de nuevos materiales y temas a agregar. Si bien se trataba de alumnos universitarios más responsables y conscientes de la importancia de la materia, algunos se abstuvieron de participar. Aquellos que no participaron expresaron no tener conexión a internet en casa o acceso limitado al centro de cómputo.

Conclusiones.

El uso de tecnología hoy en día ofrece un área de oportunidad para el salón de clases. Los alumnos están acostumbrados, en su mayoría al uso de estas tecnologías. Su inclusión en el aula permite el acercamiento a los alumnos y les ofrece una forma más dinámica de acceder a los contenidos educativos. Sin embargo, aunque la tecnología ofrece una gran variedad de recursos para facilitar la labor docente, todavía no es muy aceptada en el salón de clases.

Existe aún desconfianza por parte de los profesores y alumnos. El uso de la tecnología exige la capacitación para su dominio, capacitación para la cual muchos maestros carecen de tiempo o acceso a los recursos tecnológicos. En el caso de los alumnos, además de no contar con equipos de cómputo y conexión a internet, existe el factor de la motivación por el estudio. Los alumnos consideran generalmente el uso de la computadora con fines recreativos o sociales, no la consideran como una herramienta de estudio. En el caso de las instituciones, existen todavía algunas limitaciones: la falta de equipos o conexión a internet y facilidades por parte de las autoridades educativas.

Referencias

Charles Wilson, Marvin Orellana and Miki Me (2010). *The learning machines*. [EN LINEA] Disponible en:

<http://www.nytimes.com/interactive/2010/09/19/magazine/classroom-technology.html> [Consultado el 25 de octubre del 2012].

Larraz, Rosana (2012). *Herramientas de autor y aplicaciones web gratuitas*. [ONLINE]

Available at: <http://www.cuadernointercultural.com/tic-tools/herramientas-de-autor-y-aplicaciones-gratuitas/> . [Last Accessed 30 de Noviembre del 2012].