

NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN: INTEGRACIÓN EN EL AULA DE IDIOMAS

Allen Quesada Pacheco

RESUMEN

El propósito de esta ponencia es hacer un repaso de las diferentes oportunidades y retos que la era de la información y de la comunicación representan para la sociedad. Los avances técnicos y tecnológicos hacen necesario que los educadores y educandos adquieran conocimientos que les permitan enfrentarse a los desafíos de una sociedad en constante cambio. Ante esta realidad, este artículo presenta iniciativas de proyectos digitales en el aula de idiomas mediada por la computadora.

ABSTRACT

The purpose of this article is to present a case study on the use of new technologies such as the integration of the Internet in the English as a Foreign Language (EFL) classroom, with a group of EFL students in the School of Modern languages at the University of Costa Rica. The results of the study suggest that it is necessary to integrate the Internet resources in English classes as a tool to practice and learn English. Thus, this article presents Internet-based projects in the EFL context at a public university in Costa Rica.

Para nadie es un secreto que vivimos en una nueva era: la era de la información y comunicación, donde el conocimiento es la principal fuente de poder y que tiene como herramienta la computadora (Cormenzana 1999). El crecimiento de la Internet ha contribuido a la distribución y construcción del conocimiento, sugiriendo así su potencial valor educativo. Por ende, se hace necesario valorar la aplicación y el impacto de las nuevas tecnologías en el contexto de la educación. Una de las preocupaciones de muchos maestros de idiomas es descifrar cómo los recursos de la Internet pueden ayudar a los estudiantes a aprender y practicar una segunda lengua. Desde mediados de los 90, diversos autores (Warshauer 1994, 1995, 2002a, 2003b; Quesada 2000, 2003) han venido investigando el uso los recursos de Internet en el ámbito educativo y el grado de aprovechamiento de estos para ampliar las posibilidades de los estudiantes de aprender y practicar el idioma fuera del aula.

1. Impactos de la nuevas tecnologías en el maestro

1.1. La Internet

Es importante visualizar el impacto que las nuevas tecnologías han tenido en profesores y alumnos. Un ejemplo de cómo la Internet ha ayudado a desarrollarme profesionalmente

ocurrió con la producción de un sitio Web para aprender y practicar gramática inglesa en forma interactiva e integrada con las destrezas de escucha, escritura, lectura y habla (www.NetGrammar.le.ucr.ac.cr). Cuando estaba en la fase de inicio del proyecto, les solicité a colegas de una lista de discusión sobre el uso de computadoras para aprender inglés, vía correo electrónico, que visitaran el sitio para valorarlo. Para mi sorpresa, en menos de 30 minutos, recibí decenas de correos de varias partes del mundo respondiendo al llamado. Muchos de los colegas eran de países como Japón, China, Korea, India, Australia, Estados Unidos, Italia, etc. En pocos días tuve cientos de visitas al sitio web de NetGrammar con sugerencias muy interesantes donde también participaban estudiantes de muchos países. Este es un simple ejemplo del poder de las nuevas tecnologías y del impacto sobre un profesor de inglés que trataba de implementar un producto que pudiera llegar a miles de personas 24 horas al día, los 12 meses del año y así ha sido. El sitio NetGrammar ha sido visitado por cientos de estudiantes extranjeros en más de 140 países. Y todavía hoy en día, después de 4 años de haberse iniciado, continúo recibiendo sugerencias. Es un producto "viviente" donde puedo hacer modificaciones cada día, si fuera necesario.

1.2. El correo electrónico

Otro ejemplo de cómo la tecnología ha colaborado para llegar más allá de las fronteras de mi país fue por medio del correo electrónico. Revisando el correo electrónico de una lista de discusión, apareció la solicitud de una revista de una universidad en Canadá para publicar una edición especial sobre el impacto de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del inglés. Inmediatamente respondí y para mi sorpresa el editor de esa revista había visto parte del trabajo de NetGrammar. Desde entonces y hasta la publicación del artículo hubo correspondencia por más de 12 meses para llevar a cabo la publicación final de mi artículo en dicha revista. Considero que, de no haber sido por la facilidad del correo electrónico y de los avances en las comunicaciones, la posibilidad de publicar en el extranjero habría sido muy difícil.

1.3. Teleconferencia

Otra experiencia gratificante fue la posibilidad de compartir los proyectos digitales de un grupo de estudiantes del programa de maestría en la Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera con otra universidad en los Estados Unidos. Por medio de la Internet y de una llamada telefónica se pudo llevar a cabo una tele-conferencia entre la Universidad de Costa Rica y la Universidad de Kansas (KU) donde los estudiantes de ambas instituciones compartieron sus proyectos digitales. Pudimos salir de nuestras fronteras y compartir nuestras experiencias con otros estudiantes, creando nuevas formas de distribución de información.

En resumen, el aislamiento profesional es un mal bien conocido por muchos maestros en todas las disciplinas. Gracias a la Internet, maestros de todas partes se están dando cuenta de que muchos de sus problemas y preocupaciones son independientes del lugar o su contexto y que, por medio de los servicios de la Internet, ellos pueden compartir consejos y recomendaciones.

2. Impactos de las nuevas tecnologías en el alumno

Desde el año 2000 he tenido la posibilidad, en la Escuela de Lenguas Modernas de la Universidad de Costa Rica, de investigar y poner en práctica la integración efectiva de las nuevas tecnologías en clases de inglés como lengua extranjera. He tratado de crear un entorno orientado a la construcción del conocimiento por parte del alumno para que no sea un simple consumista de la información. Además, la preocupación se ha centrado en la calidad de los conocimientos construidos, así como de las relaciones creadas entre ellos, donde la evaluación de las experiencias se basa en las competencias a desarrollar.

Es así como, por medio de proyectos digitales, los alumnos han podido expandir el uso del inglés fuera de las cuatro paredes del aula. En estos proyectos, las actividades están orientadas hacia el estudio de un problema que se presenta en la clase. Algunos de los temas investigados han sido aspectos culturales como días festivos, inventos, historia, etc. Los alumnos deben recurrir a distintas fuentes de información usando la Internet, tratarlas de manera significativa, seleccionar el material que pueda brindar las respuestas adecuadas y proponer una o varias soluciones. Además, ellos deben presentar los resultados a sus compañeros utilizando cualquier herramienta de productividad como lo es el procesador de palabras, algún paquete de presentación o una página web. Una de las mayores satisfacciones es ver que los alumnos se sienten motivados e involucrados en el problema planteado por ellos mismos. Es un trabajo de colaboración donde el docente define claramente el objetivo, el alcance, el desarrollo y la conclusión del trabajo.

Un aspecto de relevancia para lograr que los alumnos desarrollen proyectos de calidad es el entrenamiento para evitar las prácticas de plagio de ideas y trabajos. La facilidad de recuperar archivos y documentos digitales favorece la copia de ideas y de trabajos. En muchos casos, tristemente, el alumno se limita a “recortar y pegar” fragmentos encontrados sin analizar su contenido, calidad, pertinencia o valor. Es responsabilidad del docente preocuparse por guiar, sugerir y corregir el trabajo digital del alumno, enfatizando que no se trata de consultar o “surfear” superficialmente los datos. Es necesario tener ciertos criterios para poder evaluar críticamente la información y determinar la credibilidad de una fuente.

2.1. Testimonios de los alumnos

Como parte de las investigaciones sobre el uso y la aplicación de la Internet en el aula de idiomas, los alumnos respondieron cuestionarios y preguntas abiertas para conocer sus inquietudes, dudas y aspectos prácticos y técnicos. Se abrió un espacio para que ellos pudieran expresar fallas, inquietudes y sugerencias.

2.1.1. Paquetes de software

Como parte del material de clase, los alumnos tuvieron acceso a software como apoyo complementario. Una vez a la semana, y por espacio de 50 minutos, los alumnos practicaron inglés en el laboratorio de cómputo. En cada computadora, dos estudiantes trabajaron juntos para poder resolver una serie de problemas y preguntas. También vieron videos y reaccionaron a estos en forma escrita y oral.

A los alumnos se les pidió que anotaran comentarios o impresiones acerca de la enseñanza-aprendizaje del inglés con apoyo de programas multimedia y estas son algunas de sus reacciones:

“Los programas multimedia facilitan de gran forma el aprendizaje, ya que es bastante interactivo y nos permite abordar el contenido en forma visual y auditiva” E21.

“El uso de multimedia es importante porque el estudiante puede interactuar con el contenido de las unidades en una forma entretenida y agradable. Se aprovecha más el tiempo” E02.

“El laboratorio de cómputo tiene más ventajas... es una buena forma de repasar la materia en corto tiempo y en forma interactiva” E40.

“El trabajo en pareja aumenta la seguridad...” E01.

“Es un método que facilita aprender inglés...utilizando información nueva, diferente y actual, con lo cual aprendemos más vocabulario” E11.

“Se está dando énfasis tanto en el idioma como en la tecnología, que hoy en día es tan importante” E33.

“Es más práctico usar la computadora y trabajar con Internet, pues se puede ampliar los conocimientos e investigar más acerca del tema ... Yo prefiero trabajar en parejas porque así se puede conversar y es más dinámico” E22.

“Las actividades son más dinámicas...se puede ver otra vez el video en caso de dudas, cada quien puede detener el video cuando quiera para escribir o puede ver varias veces alguna sección complicada” E09.

En general, muchos de los alumnos utilizaron consistentemente ciertos conceptos y términos a la hora de referirse al uso de los paquetes informáticos tales como: motivación, interacción, diversión, colaboración, más fácil, dinámico, interesante, oportunidad de relacionar la teoría con imágenes reales. Además, muchos de ellos preferían utilizar el laboratorio de cómputo más que el laboratorio de audio.

2.1.2. *La Web*

Como parte de los proyectos digitales, los alumnos debieron investigar sobre diferentes temas del curso utilizando la Web. El énfasis principal de estos proyectos fue que, además de participar como consumidores de la información producida por otros, los alumnos asumirían el rol de productores de conocimiento participando en la elaboración de materiales para ser difundidos en la red o en un CD-ROM. Uno de los alumnos expresó:

“En el Internet uno realmente lo que hace es.. como... obtener conocimientos actualizados sobre los temas que se están viendo en clase. Entonces es muy interesante...Te nacen hasta ganas de investigar sobre otros temas de interés....y conocer un poco más de la cultura Norteamericana” (E05).

Al igual que el anterior, una alumna expresó lo siguiente:

“Aparte que uno aprende mucho más de la cultura, uno aprende cosas interesantes sobre la materia de una manera más visual y con mucho más dibujos e ilustraciones. Además, uno aprende de cómo usar la Internet para los trabajos y tareas” (E13).

En resumen, los siguientes puntos son algunos beneficios, para los estudiantes, que han resultado de sus experiencias con la Internet. Podemos aseverar que la aplicación de la Web, junto con las herramientas de productividad y la colaboración con los otros compañeros les ha ayudado a:

- a. Aumentar la curiosidad y el deseo de investigar.
- b. Desarrollar nuevas habilidades para buscar, analizar y seleccionar la información.
- c. Fomentar la cooperación y la participación.
- d. Aumentar la motivación para aprender mediante un trabajo más próximo a sus intereses y a su realidad.
- e. Contar con una audiencia real y global para la publicación de lo producido (Quesada 2003).

3. Retos y desafíos

Es importante analizar los desafíos que presenta la modalidad de integración de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en el contexto educativo. No sólo tenemos brechas de tipo social, económico y cultural, sino también generacional. Es sabido que los jóvenes tienen un acceso directo a las nuevas tecnologías, casi en forma natural. Hay maestros que están haciendo un esfuerzo por incorporar a su trabajo diario las nuevas tecnologías, mientras que otros lo ven como algo negativo. Un desafío grande es poder desarrollar ambientes propicios para el aprendizaje y espacios para poder capacitar a los docentes y alumnos. Se requiere de un cambio de mentalidad o de otro modelo de educación. La siguiente tabla resume las implicaciones tecnológicas del modelo vigente y el propuesto (Braun 1993):

Modelo vigente	Nuevo modelo	Implicaciones tecnológicas
Clase en el aula	Exploración en cualquier lugar	PC's conectadas en red
Aprendizaje pasivo	Aprendizaje activo	Desarrollo de aplicaciones multimediales y simulaciones
Trabajo individual	Trabajo en equipo	Herramientas para trabajo y correo electrónico
Docente como líder	Docente como guía	Acceso a expertos o docentes a través de la red
Contenido estable	Contenido en constante cambio	Herramientas de búsqueda, agentes inteligentes
Homogeneidad	Diversidad	Creciente variedad de nuevas herramientas y servicios

El nuevo modelo educativo realmente ofrece un sistema flexible donde el maestro es el facilitador y los alumnos trabajan cooperativamente, desarrollando habilidades que les permitan tomar decisiones, resolver problemas y procesar la información obtenida. Para muchos autores (Papert 1999; Dennett 1998; Egbert y otros 1999) se necesita un cambio de filosofía que guíe los cambios en el currículo. Ellos proponen el constructivismo, el cual es una teoría sobre el aprendizaje y el desarrollo cognoscitivo. El enfoque constructivista de la educación da prioridad a aspectos como el contexto real de aprendizaje, una enseñanza de apoyo en lugar de intervención, el descubrimiento guiado, la confrontación de diversos puntos de vista sobre el mismo tema, y el aprendizaje cooperativo. Se busca un aprendizaje autónomo para potenciar las habilidades naturales de los alumnos.

4. Reflexiones

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) pueden ser herramientas que nos ayuden a llevar a la práctica las recomendaciones del nuevo modelo educativo. Es importante ver la tecnología como un elemento amplificador y potenciador de lo que ya hacemos. Debemos entenderla como instrumento de cambio que nos ofrece el acceso a gran cantidad de datos y a oportunidades de medición, creación y estructuración del conocimiento. Si queremos desarrollar buenos proyectos digitales, debemos tener ciertas condiciones pedagógicas para que haya una integración efectiva, haciéndonos varias preguntas:

¿Qué quiero hacer?

¿Por qué quiero hacerlo?

¿Dispongo del equipo necesario?

¿Cuánto tiempo de clase requerirá su uso?

¿Corresponde con mis objetivos y prácticas pedagógicas?

¿Cuánto estudio y preparación me exigirá la puesta en marcha del proyecto y su desarrollo?

El uso de Internet con fines educativos está desarrollándose a gran velocidad. Por lo tanto, debemos definir estrategias para que los alumnos aprendan a procesar efectivamente la información disponible y puedan tener una visión crítica hacia la información obtenida. Debemos seguir investigando para mejorar nuestra forma de enseñar y perfeccionar nuestro conocimiento por medio de las nuevas tecnologías. Podremos así encontrar nuevas formas de aplicar éstas y otras que vendrán para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Bibliografía

- Braun, L. 1993. *Help for all the students. Communicaction of ACM.* 36 (5).
- Cormenzana, F. 1999. *Aplicaciones educativas de Internet.* Madrid: AHCIET, Albadelejo, S.L.
- Dennett, D. 1998. *Brain Children: essays on designing minds.* A Bradford Book.
- Egbert, J.L., C. Chao, & E. Hanson-Smith. 1999. "Computer-enhanced language learning environments: An overview". En J. Egbert & E. Hanson-Smith (Eds.), *CALL Environments: Research, Practice and Critical Issues* (pp.1-13). Alexandria, VA, E.U.: TESOL Publications.
- Papert, S. 1995. *La máquina de los niños: Replantearse la educación en la era de los ordenadores.* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Quesada, A. 2000. "Using the Web to practice and learn grammar: ESL students' perspectives". *Mosaic: A Journal for Language Teachers.* 8, (1): pp.3-6.
2003. "El papel de la audiencia en el aprendizaje y enseñanza de idiomas mediada por computadora". *Repertorio Americano.* Edición No. 16 (Nueva Época, julio-diciembre 2003); en prensa.
- Warschauer, M., L. Turbee & B. Roberts. 1994. *Computer learning networks and student empowerment* (Research Note 10). Honolulu University of Hawaii, Second Language Teaching and Curriculum Center.
- Warschauer, M. 1995. *Virtual connections: Online activities and projects for networking language learners.* Second Language Teaching and Curriculum Center. USA: University of Hawaii at Manoa.
- 2002a. "Networking into academic discourse". *Journal of English for Academic Purposes.* Vol. 1: pp. 45-58.
- 2002b. "A developmental perspective on technology in language education". *TESOL Quarterly.* 36. (3): pp. 453-475.

