

# EXPLORANDO EL USO DE HERRAMIENTAS DE LA WEB 2.0 EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Cristina del Carmen Zavala Díaz\*



## Introducción

El modelo educativo de la Universidad Autónoma del Carmen establece un enfoque centrado en el estudiante. Este nuevo enfoque propicia un cambio de roles, tanto del alumno como del profesor. En el caso de quien aprende, éste debe ser responsable de su aprendizaje, lo que lo guía a convertirse en un aprendiz autónomo capaz de usar diversos recursos para lograr su objetivo. Por otra parte, el educador debe convertirse en guía y facilitador de la enseñanza y dejar a un lado su rol de transmisor de conocimiento. Para lograr este

objetivo, el educador debe hacer uso de diferentes recursos pedagógicos, entre ellos las TIC. Sin embargo, para que el uso de las TIC sea apropiado en el ámbito educativo debe cumplir con ciertos requerimientos, entre ellos, ser interactivo de manera que estudiante y profesor puedan estar en contacto; colaborativa y participativa, ya que debe fomentar la construcción del conocimiento mediante la investigación y aportación de los involucrados.

Además, debe promover el desarrollo de nuevas competencias

en el estudiante que le permitan aprender de manera autónoma.

Con el objetivo de innovar la metodología de la enseñanza, favorecer el aprendizaje de los estudiantes y promover el modelo educativo de la institución, se implementó el uso de herramientas de la web 2.0 en el Centro de Idiomas.

---

\*Profesor de tiempo completo del Centro de Idiomas de la Universidad Autónoma del Carmen.

El propósito de este trabajo es conocer el impacto del uso de estas herramientas para desarrollar las habilidades de producción oral y escrita, asimismo para fortalecer la adquisición y uso de la gramática del idioma. Por lo tanto, las herramientas que se eligieron fueron: Voxopop, Penzu y Padlet, éstas se implementaron en los grupos presenciales de inglés general 3 y 4, los cuales estaban conformados con estudiantes de diferentes programas educativos.

La experiencia práctica sobre su uso se describe en el presente trabajo. Primero se presenta la descripción de las funciones de cada herramienta; posteriormente se describe de qué manera fueron usadas para desarrollar el dominio del idioma inglés en los grupos involucrados. Finalmente, se muestra la opinión que dieron los estudiantes sobre su experiencia al usarlas.

## Desarrollo

### 1. Las herramientas

La web 2.0 como la describen Palomo, Ruiz, y Sánchez (2008, p. 13) “es una segunda generación en la historia de la web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios y aplicaciones de internet que se modifica gracias a la participación social”. A diferencia de la web 1.0 donde el usuario solo es un lector, la web 2.0 permite que los usuarios puedan interactuar a través de ella mediante aplicaciones. A través de estas aplicaciones es posible comunicarse, compartir e intercambiar información. Algunas herramientas que se consideran como parte de la web 2.0 son: blogs, wikis, podcast, redes sociales, flickr y plataformas virtuales.

Los beneficios que estas brindan permiten introducirlas en la educación como una herramienta atractiva e innovadora para los jó-

venes, quienes invierten parte de su tiempo en estar conectados de manera electrónica. En el caso del aprendizaje del idioma inglés, existe una gran variedad de cursos en línea que hacen uso de ellas.

De acuerdo con Mason (2008) la teoría constructivista es altamente compatible con las herramientas de la web 2.0. Los principios básicos del constructivismo son: (1) que el aprendizaje es un proceso activo de construcción de conocimiento más que de adquisición; (2) que la instrucción es el proceso que apoya la adquisición del conocimiento más que la transmisión del mismo (Duffy & Cunningham, 1996). Estos principios concuerdan con el modelo educativo de la institución, ya que éste promueve la generación de conocimiento de manera autónoma en el alumno y su capacidad para organizar su proceso de aprendizaje. Asimismo, el profesor es quien propicia los ambientes para aprender y guía a sus educandos al conocimiento.

Una de las herramientas elegidas fue el Voxopop, esta es una aplicación de audio que permite al usuario hacer grabaciones, las cuales pueden ser escuchadas y contestadas por otros. Esto permite que el profesor y los estudiantes entablen discusiones en línea de manera asincrónica igual que un foro, sólo que de manera verbal.

La segunda herramienta fue el Penzu. Con el uso de ella, el estudiante puede desarrollar su producción escrita mediante la creación de un diario en línea. En el caso del idioma inglés el diario se conforma por las composiciones escritas solicitadas por el profesor del grupo. Por lo tanto, el profesor puede enviar retroalimentación de manera electrónica y los estudiantes pueden comparar sus composiciones y conocer sus avances.



Finalmente tenemos el Padlet, el cual al inicio se le conoció como Wallwisher. Esta herramienta es prácticamente un pizarrón virtual en el cual puedes escribir notas, pegar imágenes, hacer vínculos a otras páginas e incluso subir videos.

## 2. Experiencia práctica del uso de las herramientas

Con el propósito de que los estudiantes pudieran hacer uso de las herramientas mencionadas, se crearon manuales de práctica que contenían diversas actividades de aprendizaje. Éstas estaban organizadas de acuerdo al contenido de los programas de curso, por lo que se clasificaron por unidades.

Los manuales estaban divididos en tres secciones; la primera contenía el cronograma de las actividades a realizar, el cual mencionaba la unidad a la que correspondía, el tema de trabajo y las fechas para realizarla. La segunda mostraba el proceso a seguir para realizar las actividades y la herramienta que usarían para completarla. La última sección incluía tutoriales sobre cómo usar las herramientas. Estos manuales se proporcionaron a los estudiantes de manera electrónica.

También fue necesario contar con una dirección de correo electrónico de cada uno de los estudiantes, ya que el profesor debía enviar una invitación para unirse al grupo creado en el sitio en línea de cada herramienta. Una vez que los estudiantes recibían la invitación del profesor, debían inscribirse por sí solos siguiendo las instrucciones que se les había proporcionado a través del manual.

El uso que se le dio a cada una de las herramientas fue el siguiente. En el caso del Voxopop, este se usó para ayudar a los estudiantes a desarrollar su habilidad de producción oral. Las actividades que se realizaron fueron grabaciones de diálogos en parejas, donde cada uno desempeñaba un rol; también se les planteaba una situación y ellos tenían que grabar su opinión. La retroalimentación se daba de manera presencial a cada estudiante. Esta era proporcionada en una tarjeta que contenía las recomendaciones del profesor después de haber escuchado su participación. Dichas recomendaciones incluían comentarios sobre pronunciación, coherencia del mensaje, uso de vocabulario y gramática.

Con el Penzu, los estudiantes practicaban el vocabulario y los temas vistos en clase, ya que realizaban composiciones escritas que requerían su uso. Tales escritos eran realizados usando la herramienta y a través de ella se enviaban a una dirección de correo electrónico proporcionada por el profesor, quien recibía un enlace que lo llevaba al texto escrito por el estudiante, éste era revisado, corregido y enviado al estudiante con una explicación del motivo de las correcciones.

El Padlet se implementó con el propósito de que los alumnos aprendieran los temas gramaticales de manera independiente. Al ingresar al sitio tenían que leer la sección de gramática que contenía su libro de texto e investigar sobre ese tema. Después debían subir al Padlet oraciones usando el tema gramatical estudiado. Posteriormente, el profesor proporcionaba retroalimentación en el mismo sitio a cada uno de los estudiantes de acuerdo con el resultado obtenido en su tarea.

Estas herramientas fueron usadas en los ciclos escolares febrero–junio 2013, agosto–diciembre 2013 y febrero–julio 2014. Durante el primer ciclo de este proyecto participaron tres profesores con un total de cuatro grupos del nivel Inglés 3, sumando 77 estudiantes. Al finalizar dicho ciclo escolar se procedió a presentar el trabajo realizado a

la Academia de Inglés del Centro de Idiomas. De allí derivó la inquietud de otros profesores para implementar el uso de estas herramientas. Para que los maestros pudieran utilizarlas y ayudar a sus estudiantes en caso de presentar problemas, fue necesario impartir un taller. Durante el tiempo que se desarrolló el proyecto estas herramientas se usaron en un total de 11 grupos entre los niveles Inglés 3 y 4. El número de estudiantes ascendió a 231.

Sin embargo, debido al acceso restringido de la red inalámbrica institucional, las herramientas no podían ser usadas dentro de la institución. Muchos jóvenes argumentaron que era difícil realizar las actividades asignadas en su tiempo libre en la escuela, porque las páginas de la web 2.0 estaban bloqueadas. Incluso, los profesores presentaron el mismo problema, por lo que fue necesario solicitar por escrito al departamento de redes que se permitiera a los académicos el acceso a las páginas de dichas herramientas para poder revisar el trabajo de los estudiantes.

## 3. Opinión de los usuarios

Con el propósito de conocer la opinión de los estudiantes con respecto a la utilidad y nivel de agrado de las herramientas, se realizó un cuestionario, éste era completado por el estudiante al término del curso. Los resultados obtenidos nos muestran que del total de alumnos de 231 que representan el 100%; el 61 % consideró a la herramienta Voxopop como la de mayor utilidad. Las razones mencionadas fueron que esta les permitía grabarse y escucharse hablando en inglés. Por lo tanto, podían darse cuenta de sus errores y corregirse; sobre todo les daba mayor seguridad, ya que no se sentían cohibidos por la presencia del profesor.

Con respecto al Penzu, el 51.9 % la consideró de utilidad. Los argumentos fueron que era más fácil redactar en la computadora y corregir sus errores antes de enviar sus trabajos escritos. Además, les agradó la posibilidad de que podían insertar imágenes a sus composiciones. Con respecto a lo académico comentaron que debido a que el profesor podía enviar sus comentarios en la misma composición, era más fácil para ellos visualizar sus errores.

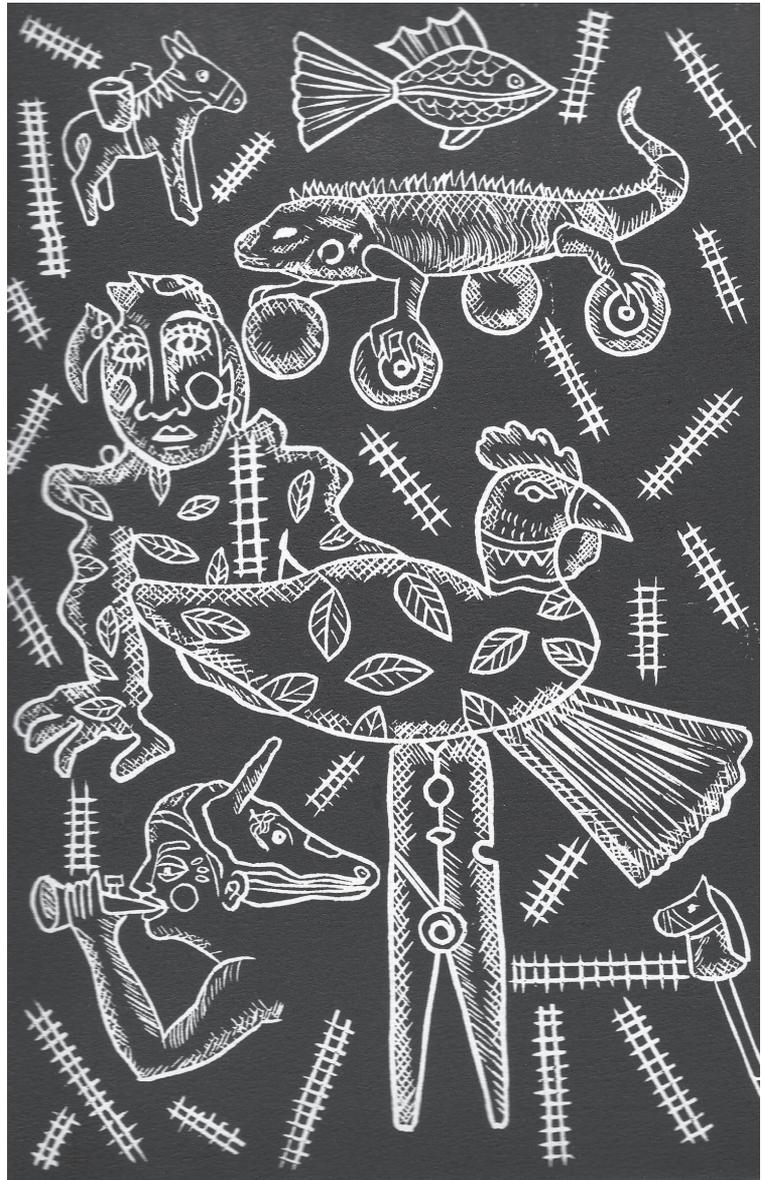
Finalmente, las opiniones de los estudiantes con respecto al Padlet estuvieron divididas, ya que el 58.8 % opinó que fue difícil realizar las actividades con esta herramienta, ya que tenían que aprender las estructuras gramaticales fuera del salón de clase; en consecuencia consideraron el uso de la herramienta como “no útil”. Además, argumentaron que estos debían ser explicados por el profesor durante las clases presenciales.

Con relación a la misma herramienta, considero importante mencionar que al 33.3 % de los estudiantes sí les agradó el uso que se le dio. Opinaron que representó un reto entender los temas sin tener al profesor para explicarlos o aclarar las dudas. Pero consideraron que era una buena estrategia para probar su entendimiento del tema.

### Conclusión

Como resultado de la experiencia descrita con el uso de herramientas de la web 2.0 podemos concluir que los estudiantes están dispuestos a experimentar otras formas de aprender; así como también a ser parte activa en la construcción de su aprendizaje. Por lo tanto, es necesario actualizar los programas educativos de la materia de inglés, de manera que estos incluyan herramientas del internet que permitan a los

estudiantes investigar, interactuar, compartir y hacer sus propias hipótesis de lo que aprenden. Este proceso los guiará a convertirse poco a poco en estudiantes autónomos. Por otra parte, no sólo el profesor debe cambiar su papel, sino también la institución educativa. El profesor debe conocer herramientas tecnológicas y sus beneficios en la educación; y la institución debe apoyar tanto a los estudiantes como a los profesores brindando acceso a las tecnologías.



### Referencias

- Duffy, T.M., & Cunningham, D.J. (1996). Constructivism: Implications for the design and delivery of instruction. In D.H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 170-198). New York: Macmillan.
- Mason, R., Rennie, F., (2008) *E-Learning and Social Networking Handbook*. New York: Routledge.
- Mason, R. (2001). Effective facilitation of online learning: the Open University. In Stepheson, J. (Ed.), *Teaching and Learning Online. Pedagogies for New Technologies: (67-75)*. UK: Kogan Page Limited.
- Palomo, R., Ruiz, J., & Sánchez, J. (2008) *La Enseñanza con TIC en el siglo XXI. La escuela 2.0*. Sevilla: Mad.