

Tecnología, habilidades y herramienta GIFT en los procesos de adquisición del idioma inglés como Lengua Extranjera

Tania Anabel Bortolotti

tania.anabel.bortolotti@gmail.com

Universidad Nacional de Misiones (UNaM)
Argentina

Alcira Arrietta

aarrietta@gmail.com

Universidad Nacional de Misiones (UNaM)
Argentina

Recibido: 02/06/2017

Aprobado: 25/08/2017

Resumen

Este trabajo demuestra cómo el abordaje de contenidos curriculares se ve notoriamente beneficiados con el uso de nuevas herramientas tecnológicas. Ello permite incorporar mayor información en menor tiempo. A partir de la revisión bibliográfica en línea a fin de fusionar los conocimientos previos de estudiantes y profundizar en aquellos relacionados a la temática en cuestión, se desarrolló una experiencia de investigación-acción participativa con estudiantes de Diseño Gráfico y Multimedia, participantes del Seminario de Lengua Extranjera-Inglés I. El objetivo de este trabajo se centró describir la experiencia de aplicación de métodos y herramientas informáticas en contexto de aula que favorecen la adquisición de saberes pertinentes del espacio curricular de lectocomprensión en lengua extranjera y brindan oportunidades de desarrollo y crecimiento personal y profesional de los estudiantes. La experiencia demostró que cuanto más libertad de elaboración y exploración de fuentes se brinda a los estudiantes, mejores son sus elaboraciones finales, ya que se revaloriza y toma en cuenta sus saberes previos y se enriquece sus producciones.

Palabras-claves: Herramientas tecnológicas, Lecto-comprensión, Lengua-Extranjera

Abstract

This work shows how the approach of curricular contents is clearly benefited with the use of new technological tools. This allows more information to be incorporated in less time. From the online bibliographical review in order to merge the previous knowledge of students and deepen in those related to the subject in question, a participatory action research experience was developed with students of Graphic Design and Multimedia, participants of the Language Seminar Foreign-English I. The objective of this work was to describe the experience of applying methods and computer tools in a classroom context that favor the acquisition of relevant knowledge of the curricular space of reading comprehension in a foreign language and provide opportunities for personal growth and development professional student. The experience showed that the more freedom of elaboration and exploration of sources is provided to the students, the better their final elaborations, since they revalue and take into account their previous knowledge and their productions are enriched.

Key words: Technological tools, Reading-comprehension, Foreign-Language

Introducción

El conocimiento y la comprensión de las nuevas y más modernas formas de comunicación, se han visto revolucionados debido al proceso de digitalización. Los archivos de audios, videos, textos e imágenes han elevado el nivel de interactividad permitiendo desarrollarse en un amplio campo de actividades, lo cual exige que los profesionales del diseño gráfico demuestren tanto visión y creatividad como dominio de toda una serie de nuevas destrezas y habilidades.

En cuanto a la perspectiva de enseñanza, se la concibe en constante ajuste, ya que brinda ayuda pedagógica necesaria tanto durante los progresos como en las dificultades que presente el estudiante, basándose esto en la comunicación del vínculo pedagógico.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se ve beneficiado debido al trabajo colaborativo y en equipo el cual incorpora el elemento enriquecedor de multideterminaciones (De Alba, 1998)

La experiencia buscó propiciar una articulación de los conceptos teóricos con situaciones prácticas; ofrecer una metodología específica para desarrollar materiales y software educativos, que guíen y ayuden tanto al docente como al estudiante respecto a la utilización de Tecnologías Informáticas para el aprendizaje de una Segunda Lengua; potenciar el uso pedagógico de los distintos recursos multimediales y de otros recursos tecnológico-informáticos que co-ayuden a la construcción del conocimiento en la interactividad del proceso de enseñanza-aprendizaje de todos los niveles de la Educación; formar recursos humanos dedicados

a la preparación de materiales educativos hipermediales para transferir los conocimientos científicos generados en la interdisciplinariedad de las Ciencias de la Educación y de las Tecnologías Informáticas.

Metodología

Los sujetos de la investigación fueron estudiantes del primer año de la Carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia quienes se encontraban cursando el Seminario de Lengua Extranjera: Inglés I en el segundo cuatrimestre del año académico. Es importante destacar que, si bien, no todos han concurrido a un instituto de inglés para el previo aprendizaje formal de dicha lengua, con la guía y explicaciones de la docente del seminario, han incorporado estrategias y técnicas de lecto-comprensión que les facilitó la interpretación de textos en el idioma en cuestión.

Para una primera aproximación se ha consultado la Metodología para Desarrollos Hipermediales de Materiales Educativos (MeDHiME), una mezcla de elementos de varias metodologías de desarrollo, para luego analizar la didáctica y aplicación en cuanto a los contenidos del material a ser desarrollado. Con ello se pretendió involucrar no solo aspectos pedagógicos sino también la implementación de herramientas varias para el desarrollo de software educativo con características hipermediales.

Como segunda aproximación se requirió construir un punto de unión entre los conocimientos previos y específicos del área de los estudiantes, de experticia con los nuevos, propiciados por la lecto-comprensión. Es por ello que se han implementado una serie de herramientas tecnológicas como ser: CMapTool, FreeMind y Coggle (herramientas que permiten elaborar mapas conceptuales con mayor facilidad y practicidad); Vocaroo –grabador online; Audacity–editor de sonido; Foxit Reader–editor online para archivos formato PDF; y finalmente, el más relevante, el uso del formato de imagen GIF (graphics interchange format –o en español, formato gráfico de intercambio) el cual tiene como característica principal el haberse transformado de rudimentario a moderno, posibilitando contar pequeñas historias, generación de movimiento, expresión de emociones y alertas. Sumado a ello, la herramienta ha sido previamente abordada por los estudiantes en materias afines a su especialidad.

Desarrollo de la experiencia

En primera medida, se procedió a desarrollar el programa académico planificado para el seminario de Lengua Extranjera Inglés I, en el cual se encuadra el análisis de vocablos: sustantivos, verbos (y sus respectivas conjugaciones y tiempos verbales), adjetivos, adverbios, preposiciones, y otros que ocupan un plano secundario como ser artículos definidos e indefinidos, conjunciones y conectores.

A medida que se profundizaba en dichas categorías semánticas, se propuso a la búsqueda exploratoria - en textos en idioma inglés - respecto al surgimiento y comprensión del término *diseño gráfico*, como así también la aplicación de la misma frase *diseño gráfico*, como se la comprende en la actualidad. La búsqueda se realizó a través de diferentes páginas de información académica en un trabajo en conjunto estudiantes-docentes. Luego de la lecto-comprensión de los diversos textos e infografías encontradas, se seleccionaron aquellos más relevantes y significativos.

Esta búsqueda permitió la aplicación de numerosas estrategias de técnicas de lecto-comprensión a fin de obtener la información requerida como ser: análisis de fuente, paratextos (imágenes y/o gráficas), título, subtítulos, información resaltada mediante uso de subrayado, negrita o cursiva, por mencionar algunos.

Una vez logrado el objetivo de esta búsqueda, se consensuó con los estudiantes el medio visual más apropiado para proyectar y socializar la información encontrada de forma no tradicional. Así surge la propuesta de utilizar el formato de imagen .GIF (Graphics Interchange Format) que permitiría una visualización más atractiva y amena, ya que el mismo fue presentado en la Socialización de las Actividades Académicas de la carrera realizadas en el segundo cuatrimestre.

Como modalidad organizativa de la actividad, se implementó el trabajo en pequeños grupos, más específicamente de a dos, ya que se considera que el tema a trabajar brinda la oportunidad para desarrollar aprendizajes que trasciendan lo disciplinar, buscando ejercitar la capacidad de atender y respetar los distintos puntos de vista, integrando los mismos a una producción digital por pares que permita la articulación interdisciplinaria de la práctica conocida y adquirida en previos seminarios afines a su área de experticia con lo leído y abordado en las clases de Inglés.

La función de los docentes durante la clase consistió en construir conjuntamente la comparación y los contrastes entre las lenguas analizadas (entiéndase castellano e inglés). A ello se suma el acompañamiento, pautas guías, y la interacción con los grupos a medida que realizaban la articulación entre lo recién expuesto.

Conclusiones

A partir de la puesta en práctica de la actividad descrita se observó que se lograron ampliamente los objetivos propuestos, ya que la elaboración del GIF con la inserción de fragmentos en inglés -comprendidos tras la lectura bibliográfica exploratoria- fue presentado en la clase de Inglés I, y luego en la Socialización Actividades Significativas -evento de elevada importancia universitaria dado que cada carrera presenta avances informativos de logros conseguidos-. Sumado a ello, es necesario destacar que el resultado del desempeño de los estudiantes seleccionados para el

presente trabajo fue sumamente bueno, puesto que se considera que los estudiantes han logrado construir contenido significativo fusionando diversos seminarios y conocimientos cognitivos.

En síntesis, la Metodología para Desarrollos Hipermediales de Materiales Educativos (MeDHiME) tiende a ser una metodología simple e intuitiva para personas con escasos conocimientos informáticos. Gracias a ello es que se puede ofrecer una secuencia de etapas que contribuyen a crear un proceso de análisis y diseño completo, permitiendo así una implementación rápida y sencilla del material hipermedia.

El lenguaje escrito en la sociedad del conocimiento es de vital reafirmación e importancia profesional dado que los textos académicos y científicos contribuyen -en la medida de lo posible- a democratizar la ciencia y el conocimiento, elementos de relevante necesidad en toda sociedad. Por otro lado, sólo será posible, en la medida en que en el gremio académico-científico, se respeten adecuada y correctamente las características esenciales del texto escrito; la claridad, concisión y sencillez; en un marco de pertinencia y precisión, con una debida vigilancia lógica y gramatical, propiciar espacios donde puedan surgir nuevos conocimientos y saberes es de valiosa significancia puesto que invita a los estudiantes a recorrer un nuevo campo disciplinar, incentivando a profundizar temáticas y cuestiones ya conocidas, puesto que las diversas perspectivas y posicionamientos ideológicos enriquecen múltiples interpretaciones y aplicaciones en la vida cotidiana.

Fuente consultada

- De Alba, A. (1998). *Curriculum: crisis, mitos y perspectiva*. Miño y Dávila Editores. Buenos Aires.
- Jiménez Cano, R. (2013). "Google y Twitter recuperan la moda de las imágenes GIF" en diario El País, sección Tecnología. Madrid. Recuperado 09 de Noviembre de 2016 desde sitio web: http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2013/03/27/actualidad/1364379606_995600.html
- Sirvente, F. (2004). "MeDHiME, un lenguaje común para docentes no informáticos y programadores" en *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales* Vol. 1 (1), págs. 33-41. ISSN 1667-8338. © LIE-FI-UBA. Recuperado en 09 de noviembre de 2016 desde sitio web: https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwig_P_c5JvQAhVGGZAKHfiPDq4QFggaMAA&url=http%3A%2F%2Flaboratorios.fi.uba.ar%2Flic%2FRevista%2FArticulos%2F010101%2FA5ene2004.doc&usg=AFQjCNGkfhMMzsCmo7tPX2094kEvQnYKnQ&sig2=DSwUUuAuIM8nQQQ6wJIYBg