

Herramientas multimedia en la enseñanza de lenguas extranjeras: un recurso motivador

José Manuel Yubero

A día de hoy, nadie puede poner en duda el extraordinario desarrollo que las tecnologías de la comunicación y la comunicación (TIC) han experimentado en nuestras vidas. Y, aunque especialmente explotadas por el mundo empresarial, donde se obtienen rendimientos observables a corto plazo, las nuevas tecnologías (NNTT) se han introducido de lleno en la enseñanza: programas interactivos desde Internet, ordenadores interconectados mediante redes inalámbricas, cañones de datos y pizarras digitales forman parte del entorno académico, y suponen un valioso apoyo para los docentes.

Tímidamente al principio, con grandes formatos de hardware y escasas posibilidades de uso, en la actualidad están demostrando a los más escépticos sus potencialidades, tanto en el plano educativo general como en el campo específico de la enseñanza de las lenguas, donde se han impuesto con un valor en alza. Al integrar imagen, sonido e información textual, una Didáctica de la Lengua Extranjera (DLE) basada en las tecnologías multimedia favorece la autonomía del alumno, incrementando su motivación y mejorando su comprensión y producción orales en los momentos de mayor disponibilidad (Berasain, 1996).

Desde un enfoque constructivista, el individuo construye su propio conocimiento mediante la integración de los nuevos conceptos, ideas e informaciones en los conocimientos antiguos. Así, el aprendizaje se concibe como un cambio en las estructuras mentales del hombre, las cuales corresponden a modelos creados a través de la experiencia individual y tienen como base el conocimiento previo. De ahí que la actuación del docente haya de basarse en la denominada por Vygotsky como zona de desarrollo próximo, fuera de la cual el aprendizaje no tiene cabida. Para Soliño (2008), dos condiciones son claves para que el aprendizaje sea constructivo: primero que sea significativo, de modo que las actividades y el lenguaje sean auténticos y proporcionen un conocimiento personal útil. Y segundo, que el sujeto adopte un papel activo.

Por tanto, las NNTT han de tener como fin primordial mejorar y aumentar la autonomía del alumno y hacerle capaz de tomar decisiones sobre qué, cómo y cuándo aprender. Eso significa dos cosas: “saber aprender” y disponer del material didáctico adecuado. De tal manera que flexibilidad, autoaprendizaje, hipermedia e individualización son factores clave que contribuyen a que el alumno transforme conocimientos previos a partir de informaciones nuevas procedentes del entorno.

Motivación y tecnologías multimedia

Para muchos, acostumbrados a metodologías tradicionales en la enseñanza de la Lengua extranjera, la mera presencia del ordenador, de Internet o del laboratorio de idiomas representa de por sí un

elemento de satisfacción. De hecho, siguiendo a Roncel (2007), la motivación es factor determinante del rendimiento académico en LE; también lo son el auto-concepto del estudiante, la ansiedad específica y tal vez su entorno socio-cultural.

Partimos de la motivación como un “incentivo, necesidad o deseo que el alumno siente de aprender y alcanzar un nivel elevado en la lengua meta”, concepto en que intervienen cuatro componentes: fijarse un objetivo, el deseo de alcanzarlo, actitudes favorables hacia una actividad particular y esfuerzo. Se trata de un concepto, en el que las variables psicosociales, la motivación y la actitud hacia el aprendizaje son mucho más decisivas que otros factores como la inteligencia, ya que las primeras son más susceptibles de modificación (Luján, 1999).

Así entendido, motivar es estimular el deseo de aprender y, al mismo tiempo, aumentar la autoestima del alumno, haciéndole ver que es capaz de emprender una determinada tarea. Una buena forma de motivar es haciendo uso de lo que sabe, de modo que su aprendizaje se encuentre dentro de su zona de desarrollo próximo. El empleo de un material auténtico es un incentivo inmejorable: según Soliño, esto se consigue llevando a los centros educativos las mismas herramientas que se emplean en el mundo laboral (Internet, correo, bases de datos, procesadores de textos, chats, etc).

Además, para la mayoría de investigadores, es la imagen, un entorno gráfico atractivo para el educando, el elemento motivador por excelencia, habiéndose demostrado que favorece la retención (Pastor, García Gavin). Pero la exposición constante a la cultura de la imagen está llevando a los jóvenes a desarrollar de forma prioritaria la capacidad de asimilar imágenes en detrimento de conceptos más abstractos (Casado y García Bermejo, 2000). Por eso habremos de estar alerta, para corregir a tiempo posibles desequilibrios.

Muy cercana a la imagen está la noción de juego (educativo) como atractivo o divertimento, frente a las exigencias puramente curriculares. En este sentido, el software para el aprendizaje de idiomas debería ser intrínsecamente motivador, sin la exigencia de rendir cuentas para el alumno al final del proceso.

Recursos

Sin pretender ser exhaustivos en absoluto, expondremos seguidamente una serie de herramientas multimedia y sus aplicaciones didácticas para la clase de LE, con el fin de mostrar al docente algunas de sus posibilidades de uso. Si bien a menudo se ha magnificado su importancia, la calidad de la enseñanza sólo mejorará cuando los recursos multimedia se integren adecuadamente en la programación docente (Pastor, citando a Trenchs, 1997).

Los profesores de LE han estado siempre muy atentos a despertar el interés de sus alumnos mediante todo tipo de estrategias didácticas motivadoras. Desde el franelograma y las *flash cards* hasta los nuevos recursos multimedia disponibles en la web, se trata, en cualquier caso, de aprovechar los recursos disponibles para elaborar aplicaciones didácticas útiles en nuestras aulas.

El vídeo

Al margen de una mayor motivación, el vídeo, digital o no, es un material audiovisual de primer orden en el aula y supone una magnífica oportunidad para presentar situaciones reales de lengua, pero requiere – como aconseja Pastor (2004) –, una preparación del visionado, adecuación al nivel de competencia de los alumnos y una planificación didáctica apropiada.

La duración constituye un criterio determinante al elegir el material. Si no disponemos del tiempo necesario, podemos optar en clase por utilizar fragmentos o, si se puede, nosotros recomendamos emplear películas en cortometraje.

Pero, quiz s, la dificultad principal sea la inadecuaci n del modelo de lengua de la muestra al nivel de competencia de nuestro alumnado. Por lo que, teniendo en cuenta las diferencias individuales en su formaci n, el profesor deber  facilitar la comprensi n global de significados, haciendo participar al alumno a trav s de ejercicios antes, durante y despu s del visionado.

En la actualidad, la existencia de un software de f cil acceso para la creaci n de subt tulos en las grabaciones de v deo digital, nos permite contextualizar los documentos audiovisuales y facilitar su comprensi n al alumnado, adapt ndolos a su nivel. Hoy es viable reproducir la grabaci n en formato original, sea en lengua materna o en LE, con subt tulos o sin ellos, o utilizarlos s lo cuando sean necesarios.

Su versatilidad en el aula multimedia nos brinda la posibilidad de suministrar ficheros de subt tulos de forma individualizada, mientras el resto de la clase trabaja con el documento original, seg n hemos comprobado ocasionalmente. Pero no olvidemos que ser  el profesor, y no el medio, quien haga de una sesi n de v deo una experiencia fruct fera en el aprendizaje de idiomas (Stempleski, 2002).

ELAO

Los programas para la Ense anza de Lenguas Asistida por Ordenador ELAO (=CALL en su denominaci n inglesa) tienen por objeto la introducci n del ordenador en la did ctica de las lenguas. Con los medios audiovisuales y las nuevas tecnolog as inform ticas, la ELAO experiment  un creciente desarrollo por diferentes ventajas con respecto a herramientas usadas hasta entonces: mayor motivaci n del alumno, fomento del proceso individual de aprendizaje, retroalimentaci n inmediata (o feedback), y uso del hipermedia o acceso no lineal a la informaci n. Cada vez hay mayor oferta en el mercado de productos multimedia orientados al aprendizaje aut nomo de idiomas y que contienen diferentes recursos pedag gicos (voz, textos, im genes, v deo...). En la actualidad, a aden paulatinamente el reconocimiento de voz, aunque sus posibilidades se limitan a valorar la correcci n de la pronunciaci n del usuario.

La escasez de software adaptado a su alumnado, lanz  a muchos profesores a crear el suyo propio; de ah  el  xito de los programas de autor, que permiten al docente, con escasos conocimientos en inform tica, incorporar f cilmente ejercicios adicionales a su gusto. Aunque existe software de usuario creado para otros fines que puede usarse en ELAO, nosotros proponemos (cfr. Garc a Gavin, Soli o, Berasain) que el profesor pueda elaborar o adaptar su material did ctico seg n las necesidades de su aula. A pesar de sus posibles carencias, siempre quedar  m s integrado en la programaci n docente.

La evoluci n de la ELAO pasa, seg n Gimeno (2006), por la inserci n en red de las aplicaciones: se fomenta as  la autonom a del alumno, el intercambio de informaci n multimedia en directo, la participaci n en foros y en listas de distribuci n, o el acceso directo a bibliotecas e incluso a obras en formato electr nico. De ah  el proyecto INGENIO, encaminado a confeccionar y compartir materiales did cticos para el aprendizaje aut nomo de lenguas a trav s de la web.

Internet

La red, elemento motivador *per se*, funciona como un gran centro de documentaci n y al mismo tiempo como herramienta de b squeda, indispensable para la recuperaci n de la informaci n.

El profesor puede usarla en la preparaci n de sus clases; para consultar documentos o materiales educativos; para intercambiar documentos o experiencias; para proponer tareas de b squeda a sus alumnos o servir para la comunicaci n a distancia (chats, videoconferencias, acceso gratuito a los medios, difusi n de la propia web o blog, ...). En definitiva, Internet constituye una fuente inagotable de recursos para la creaci n de materiales did cticos.

El correo electrónico

Desde Internet, o incluso desde cualquier teléfono móvil, el e-mail posibilita la correspondencia interpersonal con nativos o compañeros (pen-pals), siendo posible adjuntar archivos de distinto tipo. Pese a sus limitaciones para el desarrollo de la lengua oral y en niveles elementales, una buena preparación didáctica y cierto control por parte de los profesores participantes, puede rentabilizar su uso.

Proponemos con Caridad (2008) la creación de foros o *chat rooms* para el propio grupo de estudiantes y, especialmente a los docentes, les invitamos a suscribirse a listas de distribución o foros virtuales especializados para su desarrollo profesional y para la creación de materiales didácticos.

Redes colaborativas

De más reciente aparición, la red colaborativa (web 2.0) se basa en la creación de conocimiento compartido, construido en comunidad. El nuevo Internet difumina las fronteras entre trabajo profesional y aficionado y se dirige a un público especializado, muy participativo y crítico (Herrera, 2007). Basada en un enfoque constructivista del aprendizaje, la web 2.0 combina las tecnologías en la enseñanza, el trabajo autónomo y la construcción del propio conocimiento. En palabras de Peña et al. (2006), presenta un conjunto de herramientas sofisticadas de publicación y gestión de contenidos, al tiempo que permite la aparición de una inteligencia colectiva a partir de aportaciones individuales no sistematizadas.

A medio camino entre la unidad didáctica y la página web, la webquest es un recurso didáctico motivador para el estudiante, que realiza una tarea colaborativa previamente establecida, con la ayuda de la red como principal fuente de información. Como la atención del alumno se centra en el ordenador y en la tarea, el profesor podría, mientras, atender a la diversidad.

Un weblog, o diario de bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, permitiendo a los lectores la adición de comentarios y suscripciones, y donde el autor, con una línea editorial bien definida, conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que considera pertinente. En la clase de LE, un blog se convierte en un útil recurso para valorar tanto los resultados como los procesos de aprendizaje.

El portafolios electrónico tuvo su origen como presentación de resultados más orientada al proceso que al producto. Hoy está ampliamente difundido como estrategia alternativa de evaluación y para el desarrollo de destrezas de lectura y escritura.

En educación se refiere a una colección documental que acredita los aprendizajes de una persona. Contiene los mejores productos generados durante un curso así como la reflexión de su autor sobre las fortalezas y debilidades de los mismos (Delmastro, 2005).

Una variante, dentro del MCER, el Portfolio Europeo de las Lenguas, es un documento personal, en el que las personas pueden registrar sus experiencias de aprendizaje de lenguas y sensibilizarse como aprendices autónomos de idiomas a lo largo de la vida.

Finalmente, las wikis pretenden la edición colectiva desinteresada de una gran enciclopedia. Su uso en el aula permitirá a los estudiantes aportar su propio conocimiento y experiencias al grupo, y al docente el seguimiento de las aportaciones individuales.

Otras muestras de webs colaborativas son, por citar algunas de las más usuales, el podcast (suscripción a archivos de audio, semejantes a lecciones de idiomas en formato audio); la suscripción o sindicación automática a contenidos o noticias en formato RSS, o los almacenes de contenidos multimedia, como Youtube o Flickr. De sus aplicaciones didácticas, la creatividad y la experiencia del profesional sabrán dar buena cuenta, tras la formación pertinente.

Plataformas virtuales de aprendizaje

Se trata de entornos motivadores que alojan numerosas utilidades, archivos noticias y novedades, herramientas de comunicaci3n, datos de gesti3n, evaluaci3n, etc. No son s3lo almacenes de materiales y elementos de aprendizaje, sino que facilitan la organizaci3n, planificaci3n y seguimiento de las asignaturas, adem3s de una m3s sencilla planificaci3n y evaluaci3n por competencias (Herrad3n, 2009). Las plataformas educativas refuerzan el papel activo y aut3nomo de los alumnos al combinar formatos multimedia y una estructura no lineal de acceso a la informaci3n.

Gracias a una adecuada formaci3n permanente y al empe3o de los profesionales implicados, se est3n obteniendo muy buenos resultados, no s3lo en la ense3anza presencial, sino tambi3n como apoyo a la semi-presencial. Sirvan como ejemplo las comunidades *Alf* de la UNED, para la ense3anza semi-presencial y a distancia, o el trabajo con *Moodle*, como apoyo a la ense3anza presencial, en las universidades de Extremadura y Valladolid. G3mez Rey (2009) se3ala ciertos factores que sit3an a *Moodle* en una posici3n aventajada respecto a otras plataformas educativas: la flexibilidad de sus m3dulos como soporte para cualquier tipo de estilo docente o modalidad educativa; la usabilidad, la comunidad de usuarios a nivel mundial que la respalda, y la creaci3n y actualizaci3n de m3dulos y versiones a partir de propuestas de los propios usuarios.

Nuevo rol del profesor

El este nuevo modelo pedag3gico, los roles del profesor y del alumno se han invertido en los 3ltimos a3os. El primero deja de ser la 3nica fuente de informaci3n, para convertirse en asesor, animador o facilitador de la misma, adoptando el papel de “guide on the side” m3s que el de “sage on the stage” (Warschauer & Whittaker, 2002). Los alumnos, por su parte, pasan a ser el centro del proceso ense3anza-aprendizaje: de receptores pasivos de la informaci3n, construyen como protagonistas su propio conocimiento.

En este necesario cambio de actitud, la formaci3n del profesorado tiene un papel crucial. Se trata de que el docente, sin ser necesariamente un experto, conozca las diferentes posibilidades did3cticas que ofrecen las TIC en el aula de idiomas. Pero ante ese esfuerzo adicional que supone la incorporaci3n del ordenador en el aula de idiomas, muchos docentes ofrecen una fuerte resistencia al cambio.

Para superarla, el reciclaje ha de ser continuo, ante el vertiginoso desarrollo tecnol3gico. A tal fin pueden ser muy 3tiles los foros virtuales especializados (Pastor, 2004), las listas de discusi3n o la colaboraci3n con otros profesores en aulas virtuales, donde dejan de actuar como individuos y se forman entre iguales, como miembros de un equipo de profesores (Soli3o, 2008). Cada d3a m3s, los docentes de LE comparten conocimientos y experiencias para facilitar a otros el proceso did3ctico. S3lo as3 superaremos los temores ante la revoluci3n t3cnica en que estamos inmersos.

Conclusiones

En la sociedad de la informaci3n y la comunicaci3n, el conocimiento ha dejado de fluir de forma unidireccional para construirse colectivamente y, una vez transformado, ponerse nuevamente a disposici3n de los usuarios (Pe3a 2006). En ese proceso, el profesor, con una competencia superior, habr3 de actuar de gu3a en el desarrollo de la autonom3a del alumno. Sin temor ante los avances t3cnicos, deber3 reciclarse constantemente para incorporarlos a su planificaci3n docente.

En esta presentaci3n hemos relacionado algunos de los medios tecnol3gicos motivadores de uso frecuente en did3ctica de LE: desde el v3deo a los entornos virtuales de ense3anza, que integran m3ltiples recursos, con su empleo el profesor incrementa su satisfacci3n personal y profesional, adem3s de representar una valiosa oportunidad para la formaci3n continua.

Muchas veces se ha dado excesiva relevancia a estas herramientas, olvidando que no son sino medios para crear aplicaciones didácticas que puedan servir en el quehacer docente; pero la calidad de la enseñanza sólo podrá mejorar si se integran adecuadamente en la programación. Porque, al fin y al cabo, “each teacher will have to find her or his own way, based on the goals of the teacher and the program, the needs of the students, and the materials and technology available” (Warschauer & Whittaker, 2002).

Bibliografía

- Berasain de Diego, M. J. (1996). El aprendizaje de las lenguas extranjeras basado en la tecnología multimedia: (proyecto de investigación del departamento de didáctica de la lengua y la literatura). *Didáctica (Lengua y Literatura)*, (8), 45-56.
- Caridad de Otto, E. (2008). Características de los materiales web para la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras. *Pixel-Bit: Revista De Medios y Educación*, (31), 31-38.
- Delmastro, A. L. (2005). El uso del portafolio en la enseñanza de lenguas extranjeras: Perspectiva del docente. *Investigación y Postgrado*, 20(2), 187-211.
- García Bermejo, M. L., & Casado Casado, J. (2000). Consideraciones didácticas sobre la enseñanza de lenguas extranjeras asistida por ordenador. *Didáctica (Lengua y Literatura)*, (12), 67-89.
- García Gavín, S. (2003). La función del ordenador en el aprendizaje de una lengua extranjera. *Linguax: Revista De Lenguas Aplicadas*, (1)
- Gimeno Sanz, A. (2006). Proyecto ingenio: gestor de recursos para el aprendizaje de idiomas. *MarcoELE: Revista De Didáctica*, (2)
- Gómez Rey, I., Hernández García, E., & Rico García, M. M. (2009). Moodle en la enseñanza presencial y mixta del inglés en contextos universitarios. *RIED: Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 12(1), 169-193.
- Herradón Díez, R. et al. (2009): Experiencias y metodologías “b-learning” para la formación y evaluación en competencias genéricas en Ingeniería; en *La cuestión Universitaria* 5, pp 33-45. Madrid, Universidad Politécnica.
- Herrera Jiménez, F. J. (2007). Web 2.0 y didáctica de lenguas: Un punto de encuentro. *Glosas Didácticas: Revista Electrónica Internacional De Didáctica De Las Lengua y Sus Culturas*, (16)
- Luján García, C. I. (1999). La motivación: Un factor relevante en el proceso de enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras. *Boletín Millares Carlo*, (18), 269-278.
- Nomdedeu Rull, A. (2008). Actualización de los recursos del docente de ELE en internet. *RedELE: Revista Electrónica De Didáctica ELE*, (12)
- Pastor Cesteros, S. (2004). *Aprendizaje de segundas lenguas: Lingüística aplicada a la enseñanza de idiomas*. Universidad de Alicante.
- Roncel Vega, V. M. (2007). El rendimiento en ELE en la enseñanza reglada: un modelo explicativo. *MarcoELE: Revista De Didáctica*, (5)
- Soliño Pazó, M. M. (2008). El uso de las nuevas tecnologías en el aula de lenguas extranjeras: Un cambio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Cartaphilus: Revista De Investigación y Crítica Estética*, (4), 177-187.
- Stempleski, S. (2002). Video in the ELT Classroom. En J. Richards et al. (ed). *Methodology in language teaching*. CUP.
- Warschauer, M. & P.F Whittaker (2002): The internet for English teaching: guidelines for teachers. In *In Methodology in Language Teaching*