

WHAT'S APP?USO DE APLICACIONES MOVILES EN EL AULA DE INGLÉS

LUNA VILLANUEVA, Edith Elizabeth -Magister en Educación – Facultad de Humanidades – UNCa.

Eje Temático: TIC's en la enseñanza de lenguas extranjeras y en la traducción

Resumen

La presente ponencia corresponde a la relatoría de la experiencia del taller realizado en el marco de las V Jornadas Disciplinarias de Lenguas Extranjeras. Este propuso, a diferencia de la costumbre áulica, posibilitar el uso del celular en la clase– en lugar de prohibirlo- pero en esta ocasión, como herramienta pedagógica. En primer lugar, se presentaron diversas experiencias de uso. Asimismo, para su experimentación, se mostraron aplicaciones para *smartphones* factibles de ser usadas en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Por último, se propuso la anticipación de situaciones que pueden afectar la accesibilidad o conectividad y la elaboración de pequeñas secuencias didácticas mixtas –*b-learning*- que incluyan posibles formas de sortear dichas limitaciones y restricciones. Con este taller se intentó llevar a los docentes a la reflexión sobre la necesidad de romper con la gramática escolar y convertirnos en docentes- mediadores digitales, adaptando las prácticas a la nueva generación de alumnos de la era digital, incorporando recursos que le son familiares y de uso corriente en su cotidiano, tal como lo son los celulares inteligentes y su potencialidad aplicativa.

Palabras Clave: Aprendizaje de inglés - Aplicaciones de *smartphones* - Docentes 2.0

This paper corresponds to the report of the experience of the workshop held within the framework of the V Disciplinary Conference on Foreign Languages. This proposed, unlike the classroom custom, to allow the use of the cell phone in the class - instead of forbidding it - but this time, as a pedagogical tool. First, various experiences of use were presented. Also, for its experimentation, applications were shown for smartphones that could be used in learning English as a foreign language. Finally, the anticipation of situations that may affect accessibility or connectivity and the development of small mixed didactic sequences –*b-learning*- that include possible ways to circumvent these limitations and restrictions were proposed. With this workshop, we tried to take teachers to reflect on the need to break with school grammar and become digital teachers-mediators, adapting the practices to the new generation of students of the digital age, incorporating resources that are familiar and commonly used in their daily lives, such as smart cell phones and their application potential.

Keywords: English learning - Smartphone applications - Teachers 2.0

Introducción

La tecnología hace tiempo que ha llegado para quedarse. Frase trillada pero real, a partir de que esta colonización asistida por nosotros –detractores incluidos- la ha convertido en prótesis, asistente, moda, divertimento y hasta vicio. Será tal vez el temor a esta última faceta de la tecnología, lo que ha provocado que implementos tecnológicos de uso común, tales como los celulares inteligentes (*smartphones*) sean prohibidos en el aula de clase.

Varios motivos hay para que los docentes no acepten el uso del celular en el aula: principalmente, estos distraen, tanto al propietario del implemento, en este caso el móvil, como a sus “vecinos”, sus compañeros, sin importar cuán avanzado sea el modelo o las aplicaciones que contenga. Y cómo no distraer, si el celular es el contraste más evidente

con las menos entretenidas clases, estrategias de enseñanza tradicionales y dinámicas de trabajo.

Los docentes pueden negarse a su uso, y los alumnos pueden aceptar – aunque no entender- esta negación. Sin embargo, detrás de la aceptación y obediencia de normas de conducta, si preguntamos a los alumnos, encontraremos internamente, pensamientos con un lenguaje muy simple – desde la perspectiva de un niño o adolescente- que critican, a su modo, la educación tradicional, la gramática escolar de las clases entre cuatro paredes, con tiza y pizarrón: “no me gusta la escuela”, “la clase/la seño/ la profe es aburrida”.

El taller desarrollado en el marco de la V Jornadas Disciplinarias de Lenguas Extranjeras tuvo como objetivo principal explorar las posibilidades didácticas del uso de *smartphones*, con el propósito de motivar a los docentes de inglés a aplicarlos como una herramienta pedagógica más.

La incorporación del celular en la clase no es una novedad, al menos en el contexto internacional. El aprendizaje móvil, *Mobile learning*, que comprende tanto el uso de los celulares como de las tabletas, las *netbooks* y las *notebooks*, ha actualizado la educación a distancia - en particular el aprendizaje electrónico- donde no existen demarcadores, ni mucho menos, barreras, a los límites del espacio áulico, como metáfora de lo ilimitado del conocimiento y su acceso.

En los países más desarrollados, la presencialidad ha dejado de ser una prerrogativa para el proceso de enseñanza- aprendizaje, y en casos donde fuere necesaria la interacción en tiempo real, la sincronización de momentos para el encuentro en línea, mediante el uso de aplicaciones sincrónicas tales como los dispositivos para teleconferencia o el chat, suplen dicha necesidad.

El aprendizaje móvil se caracteriza por ser portátil, colaborativo e interactivo, y los implementos tecnológicos que se usan pueden reemplazar a otros recursos (en el caso de clases a distancia) o pueden apoyar la tarea docente a partir del acceso en línea.

Primer momento: el aprendizaje móvil

En un primer momento del taller, se analizaron los beneficios y desafíos del aprendizaje móvil, según Corbeil y Valdes Corbeil (2007). Estos autores, al considerar dos perspectivas positivas de una misma problemática (en lugar de hablar de pros y contras), al tiempo que manifiestan su posición, apoyando la aplicación de la educación móvil, motivan a la incorporación de la misma en el contexto áulico.

Entre los beneficios destacados de la *m- learning*, mencionamos los siguientes:

- Permite el acceso a contenidos, actividades y recursos en cualquier lugar, en cualquier momento
- Fomenta la interacción entre alumnos y entre alumnos y docentes
- Posibilita la práctica y la revisión de contenidos de manera inmediata, emergente de la necesidad de un momento, situación o temática en particular.
- Favorece el aprendizaje centrado en el alumno
- Resulta atractivo a alumnos más tecnológicos gracias a ser parte de un contexto multimedial
- Reduce las barreras culturales y comunicacionales entre docentes y estudiantes mediante el uso de canales de comunicación atractivos a los alumnos
- Facilita la colaboración a través de la comunicación sincrónica y asincrónica

Mucho parece propiciar la incorporación de la tecnología móvil en el aula, al menos desde la teoría y de las experiencias de aplicación en contextos más desarrollados, tecnológicamente hablando. Dichas experiencias, en algunos casos son el resultado de

procedimientos, proyectos o actividades mediadas por los docentes (por ejemplo, alumnos determinando la latitud y longitud de un lugar mediante el uso de Google Maps; la colaboración entre alumnos y docentes en grupos de WhatsApp, por mencionar algunas), mientras que en otros casos, son producto de la transferencia automática que los mismos usuarios hacen de sus habilidades con la tecnología móvil al ámbito educativo.

Es así que vemos alumnos, especialmente en la educación superior:

- tomando apuntes, sea con aplicaciones para tomar notas, como con cámaras –el simple hecho de sacar una fotografía al pizarrón o a apuntes de compañeros- o grabando una clase, conferencia o encuentro;
- consultando temas, desde buscadores, en grupos de redes sociales, en aulas virtuales,
- resolviendo dudas, o a través del chat o la mensajería instantánea;
- socializando o compartiendo sus producciones, sus resultados de búsqueda, sus dudas, sus conclusiones;
- y hasta iniciando un debate, sea en un foro, en una red social, una wiki o un blog.

Pensarse iniciándose en el uso los *smartphones* en clase es viable. No obstante, precisa en primer lugar, de la consideración de los desafíos y, en segundo, del conocimiento de las aplicaciones que estos celulares ofrecen.

Me remito nuevamente a Corbeil y Valdes Corbeil (2007), que hablan de una educación móvil desafiante puesto que los dispositivos móviles pueden:

- facilitar hacer trampa en el momento de la evaluación;
- favorecer a los alumnos tecnológicos, dándoles ventaja sobre los no tecnológicos;
- crear un sentimiento de aislamiento o de ser ignorantes en los alumnos tecnológicamente analfabetos;
- hacer que contenido importante se desactualice debido a la rapidez de las actualizaciones;
- requerir conocimiento adicional tanto de alumnos no tecnológicos como de docentes;
- ser usado como un paquete de nueva tecnología de punta para los mismos contenidos viejos y aburridos.

Las clases como las conocemos (y por qué no decirlo, como las damos), por más intentos de actualizarlas, siguen pareciéndose a las clases tradicionales. Por ello, es que a partir de la autocrítica de nuestras prácticas docentes, de aceptar que estas no motivan ni admiten el uso de los celulares inteligentes, se propuso como primer desafío, amigarse con la tecnología en el aula.

A tal fin, se discutieron aquellas cuestiones que limitan y restringen esta innovación, utilizando los términos *constraints* y *restraints* en inglés, diferenciando el primero como limitaciones y restricciones provocadas por agentes o condiciones externas, mientras que el segundo, siendo más de origen interno es lo que hace que alguien se contenga, inmovilice y hasta vuelva atrás en la decisión de realizar una acción, es decir los factores internos o propios a la persona, que impiden la innovación tecnológica en el aula.

Como disparadores, se plantearon las siguientes preguntas para discusión y posterior puesta en común:

1. ¿Qué impide que uses la tecnología en tus clases? Considera factores externos e internos.
2. Si las condiciones estuvieran dadas, ¿qué podría prevenir su implementación en un futuro?

3. Si pudieras usar aplicaciones del celular para ayudar el aprendizaje, ¿esto cambiaría tu posición frente a la adopción del aprendizaje móvil en tu propia práctica?

Entre las respuestas, destacaremos las siguientes:

- No se aplica la tecnología en clase por no disponer de las mismas.
- Cuando hay elementos tecnológicos, no se dispone con la conectividad necesaria.
- En muchas ocasiones, son los docentes quienes no cuentan con la suficiente capacitación, conocimiento o habilidad para usarlo.
- Si las condiciones fueran propicias para su aplicación, los docentes, en gran mayoría, desconocen qué aplicaciones o programas pueden apoyar el aprendizaje de inglés.
- En su mayoría, los docentes dudan de adoptar el aprendizaje móvil en clase, puesto que existe el temor a no poder controlar el trabajo en clase porque cada alumno trabaja en su propio celular o dispositivo tecnológico.
- Por otra parte, varios de los asistentes suponen que sentirán inseguridad al momento de usar la tecnología móvil en clase, dado que los alumnos son mucho más tecnológicos que ellos.

Segundo momento: las aplicaciones móviles, Apps

El aprendizaje móvil en su estado puro, puede ser un sueño, aún lejano, en nuestro contexto. Sin embargo, imaginarnos, primero aceptando el uso del *Smartphone* en el aula, y luego utilizándolo con propósitos académicos, puede ser un proyecto alcanzable, que requiere del conocimiento de la herramienta a usar: el celular inteligente, sus funciones y aplicaciones.

Los celulares inteligentes son teléfonos con mayor capacidad de almacenaje y velocidad de conexión, lo que permite la descarga de programas con usos específicos, denominados aplicaciones (en inglés, *apps*), las que posibilitan realizar actividades que emulan a las de una computadora.

Contando con la casi totalidad de los asistentes propietarios de móviles con conexión a Internet, y habiendo admitido, la gran mayoría, que jamás habían buscado aplicaciones para el aprendizaje de inglés (en *Google Play Store*), la siguiente actividad consistió en la búsqueda misma y la comparación de resultados, en pares.

El resultado fue el mismo en todos los casos: existen innumerables aplicaciones. Y si habremos de usarlas, deberemos descargarlas y luego probarlas una a una, lo que significaría largas horas de conexión, incontables ensayos y la constante saturación de la memoria del celular, llevando a un continuo instalar y desinstalar aplicaciones. Todo esto, consumiendo tiempo que el docente normalmente adolece e implicando, no solo conocimiento sino habilidad en el uso de los *Smartphones*.

Dado que los alumnos son aquellos que mejor manejan aplicaciones, ¿por qué no encargarles a ellos que realicen la prueba de una en particular y exploren el objetivo funcionamiento, ventajas y desventajas de la misma? Obviamente, con el asesoramiento del docente, que puede desconocer o carecer de la capacidad que si tienen los alumnos en el manejo del móvil, pero que si saben de objetivos, niveles de la lengua, componentes lingüísticos, niveles de dominio del inglés, entre otros aspectos que hacen a la tarea docente, y a la selección de recursos y herramientas para la clase.

Sugerir aplicaciones de una lista interminable será poco productivo, por lo que señalamos propuestas de entusiastas y eruditos en el tema. En primer lugar, se consideraron cinco aplicaciones de las diez presentadas por Miley Wils (2013): ***Grammar Up, Grammaropolis, Wordflex, SpeakingPal, Socrative.***

Posterior a que los asistentes al taller realizaran la búsqueda de estas aplicaciones en sus celulares, conjuntamente se describieron las mismas, advirtiendo que tres de ellas se enfocan en la gramática, una en la comprensión y producción oral, y la última está especialmente ideada para la evaluación y seguimiento de los alumnos.

Asimismo, se evaluaron algunas aplicaciones popularizadas en eventos relacionados a las prácticas docentes con TIC, y otras sugeridas por algunos asistentes, tales como: (1) las aplicaciones del Consejo Británico (**British Council Apps**), entre las que contamos podcasts, videos, audio, gramática, para niños, para IELTS; (2) **Memorise**, para el aprendizaje de vocabulario; (3) **Busuu** y **Duolingo**, con actividades para el aprendizaje de idiomas; y (4) **FluentU**, con uso de videos producidos por nativos del idioma.

La popularidad o el reconocimiento del creador de una aplicación puede ser un criterio primario para optar por una determinada *app*, cuando se trata de iniciarse en su uso. No obstante, si se trata de permitirnos incluir al celular en la clase, Caroline Moore (2011) y Nik Peachey (2013), por separado, sugieren dos criterios significativos para la selección de aplicaciones.

Caroline Moore apela al aprendizaje integral y al desarrollo de competencias otras, además de las relacionadas al aprendizaje de una lengua extranjera, denominadas por ella misma como “aplicaciones para la productividad”. En su presentación para Online Educa Berlin (2011) las resume en:

1. Aplicaciones para practicar
2. Aplicaciones para referirse a un tema, contenido, fuente
3. Aplicaciones para compartir
4. Aplicaciones para leer: Kindle, Read later
5. Aplicaciones para mirar y escuchar: Learn English Audio and Video
6. Aplicaciones para hacer presentaciones: Microsoft Powerpoint, Keynote
7. Aplicaciones para grabar: Cámara
8. Aplicaciones para torbellino de ideas: Brainstorm Train your brain
9. Aplicaciones para mapas conceptuales: Mindly, Simple Mind
10. Aplicaciones para estudiar y tomar notas: EverNote, LectureNotes.

Por otra parte, Nik Peachey (2013) en su blog, en el desafío de elegir aplicaciones, menciona cuatro criterios de selección:

1. El criterio técnico: que las aplicaciones sean de fácil acceso desde cualquier plataforma y equipamiento; amigables con el usuario, es decir de fácil uso; sin necesidad de registrarse o con registro para su uso simplificado; y que cumpla con normas de seguridad para el tratamiento responsable y confidencial de la información.
2. El criterio financiero o económico: que sean gratis o de un costo accesible.
3. El criterio motivacional: que permitan el desarrollo de la competencia digital; que tengan un propósito auténtico, que haría que un hablante nativo la usara; y que fomenten la personalización de las respuestas y la creatividad.
4. El criterio pedagógico: que tengan un objetivo de aprendizaje; que apoyen la interacción, la comunicación y la colaboración entre los usuarios; que, a través de su uso prolongado, se pueda alcanzar el objetivo de la aplicación; que lo que se realiza pueda ser evaluado por el docente; que sean aplicables en contextos diversos, por ejemplo, como tarea para el hogar o como actividad para la clase; que habiliten su uso con diferentes propósitos; y que permitan el trabajo autónomo.

Tercer momento: las aplicaciones que usamos y las que podríamos usar

En ocasiones, y no por motivación académica, nos hemos visto en la necesidad de usar aplicaciones, muchas de ellas ya instaladas en el celular. Porque aunque parezca lo contrario, no solo usamos el celular para llamadas, mensajes de texto y sacar fotos.

Con el propósito de explorar otros usos de las aplicaciones o funciones que los *smartphones* ya poseen, los asistentes debieron completar el siguiente cuadro, preguntando a sus compañeros cercanos para luego compartir resultados, en grupos pequeños y con el resto de los presentes.

¿Qué aplicaciones o herramientas web generalmente usas /puede usarse para...

Compartir?	Leer?	Ver videos o escuchar?	Hacer presentaciones?	Grabar?	Otras actividades?	¿Es usted profesor o alumno?

En la puesta en común, se advirtieron vacíos, falta de respuesta, salvo excepciones tales como el uso de la cámara incluida para grabar, el lector de PDF para leer y Twitter, Facebook e Instagram para compartir desde fotos hasta información de estados o datos de interés (además de poder compartir archivos como mensaje privado en Facebook, ejemplos citados por los más jóvenes).

Por tal motivo, a continuación, se pidió la división de los grupos, de modo que algunos completaran el cuadro con aplicaciones presentadas y exploradas hasta ese momento en el taller, mientras que otros usaban el buscador de Play Store para aportar otras aplicaciones que mejoraran el cuadro, agregando otras posibilidades, entre las que se cuentan: **Drive** para compartir, **Prezi** y **Animoto** para presentaciones, **Retrica** para edición de fotografías, **Spotify** para acceder a música – aplicable para audición comprensiva.

La propia actividad de búsqueda de aplicaciones habría de constituir el ejercicio inicial en la experiencia de utilización de aplicaciones móviles, y una muestra de una actividad factible de ser aplicada en clase, asignándose dicha tarea de búsqueda (y prueba de las aplicaciones) a los mismos alumnos.

En ocasión del taller, esta actividad junto con los momentos previos tuvieron la intención de permitir la reducción de algunas de las limitaciones que los asistentes consideraban factores internos: el propio desconocimiento, la inseguridad, la inhibición frente a quienes mejor dominan el manejo del celular.

Conocer aplicaciones o estar prestos a buscarlas no es suficiente para iniciarnos en el uso de tecnología inteligente móvil, puesto que la accesibilidad a los mismos y su conectividad pueden verse afectadas, sea por una reducida disponibilidad de estos elementos tecnológicos en clase, o por no tener acceso a Internet Wi-fi o a la red móvil cuando estas aplicaciones lo requieran, por lo que se deberá considerar otras alternativas al uso de aplicaciones en clase, tales como asignar la actividad como tarea fuera del aula, en espacios donde sí hay Wi-fi, o con tecnologías no móviles (tales como computadoras de escritorio en ciber cafés) que reemplacen a los *smartphones* para el mismo propósito.

Posterior a conocer qué usar, un último paso es necesario: pensar en cómo y cuándo hacerlo, elaborar pequeñas secuencias didácticas mixtas –*blended learning*- que incluyan actividades típicas de la clase de inglés y actividades con el celular; momentos en que los alumnos trabajen individualmente con sus *smartphones*, y momentos interactivos y colaborativos conectados a través del celular pero socializando en y con la clase; ejercicios clásicos - en formato papel, videos, libros de textos, etc.- comunes para todos

los alumnos, y otros personalizados, en base a necesidades, diferencias en nivel de desarrollo del idioma, habilidades e intereses, tomados del universo digital de *Google Play Store* o *App Store*, tiendas de aplicaciones móviles en línea, disponibles según el sistema operativo del celular.

Un taller como este no marcará un antes y un después en la inclusión de celulares inteligentes en el aula de inglés pero al menos aportará al *aggiornamiento* de las clases a las nuevas generaciones, que si bien pueden no ser totalmente nativas digitales en un sentido estricto, si tendrán alta afinidad con la tecnología, esa misma tecnología que los envuelve, los atrapa y los posiciona – al menos relativamente - como críticos de la educación tradicional que parece no envolver, no atrapar ni posicionar.

Si, como mínimo, dicho aporte se ve reflejado en la duda respecto de prohibir o no el uso del celular en clase, habremos conseguido dar un paso, uno de tantos, para cruzar la barrera que nos separa del mundo “tecnologizado” del alumno. Pero será el paso más importante, porque por muchos que sean, este será el primero.

Webgrafía

Corbeil, J. R. y Valdes-Corbeil, M. E. (2007), Are you ready for mobile learning? En *Educause Quaterly* 2, <http://er.educause.edu/articles/2007/1/are-you-ready-for-mobile-learning>, ultimo acceso el 28 de julio de 2015, 14.30 hs

Moore, C. (2012) Presentación en el Simposio sobre E- learning en la Universidad de Southampton http://www.slideshare.net/LearnAhead/southampton-elearning-2012?qid=abeae33f-dd61-4be8-a113-173b1a1efeb4&v=default&b=&from_search=17, ultimo acceso el 12 de julio de 2015, 18,15 hs

Peachey, N. (2013) <http://nikpeachey.blogspot.com.ar/2013/09/evaluating-authentic-mobile-apps-for.html>, ultimo acceso el 28 de julio de 2015, 15.40 hs

Wils, M. (2013), Top 10 Apps for learning English en English Club <https://edition.englishclub.com/articles/top-10-apps-for-learning-english/>, ultimo acceso el 15 de julio de 2015, 10,12 hs