

Uso de las TICE para E/LE

BENTATA Soumeya

Laboratoire Traduction et Méthodologie/TRADTEC, Université d'Oran 2 Mohamed Ben Ahmed – Algérie

Abstract:

L'utilisation des technologies d'information et communication pour l'enseignement TICE signifie la réalisation d'un progrès à niveau didactique et méthodologique qui va modifier « les pratiques de l'enseignement ». Cet usage est considéré comme un outil pour accéder à une société multiculturelle qui facilite l'apprentissage des langues pour tous les âges et tous les niveaux.

L'intégration des technologies comme un outil didactique qui est riche et important peut faciliter l'apprentissage en employant des méthodologies interactives comme l'ordinateur qui est une machine pleine de programmes informatiques pour écrire (Word) ou pour faire (Power point). On peut citer aussi la connectivité à travers les réseaux sociaux qui sont des sources pour la communication directe entre professeur/élève (le blog, la chat, la mail et le forum). Cette source offre de nouveaux modèles d'interaction entre élèves et c'est un support qui complète d'autres supports utilisés en classe comme le livre.

Notre objectif n'est pas seulement intégrer les technologies dans les universités, mais aussi essayer d'élaborer un matériel ou des programmes didactiques basés sur les technologies. En effet, nous essayons de faire des propositions qui peuvent servir comme des outils complémentaires qui contribuent d'une façon efficace dans le procès enseignement-apprentissage des langues étrangères.

Mots clés : technologie, information, communication, enseignement, apprentissage, compétence digitale, interaction.

Introducción

Las tecnologías han experimentado un espectacular desarrollo en la última década del siglo XX. Desde siempre, en las aulas se han utilizado tecnologías que, aun sin ser digitales, facilitaban la comunicación y el intercambio de información: como cintas de audio o de vídeos, así como también la radio y la televisión mediante adaptaciones pedagógicas del contenido de sus programas o del aprovechamiento de estos canales como auxiliares que transmiten materiales a distancia.

Hace pocos años las « tecnologías » que entraban en el aula eran: la pizarra, el lápiz y el papel, lo que ahora son « nuevas »: ordenadores, conexiones telefónicas, discos CD-ROM, cámaras digitales e impresoras.

1. Aproximación al concepto TICE en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

La integración de las tecnologías de la información en los centros educativos y las aulas es un proceso que ha ido desarrollándose en las últimas décadas. El último tercio del siglo pasado supuso el inicio de una revolución en lo que respecta al desarrollo y la extensión del uso de estas tecnologías.

Históricamente, cada teoría de aprendizaje ha asignado un papel a la tecnología educativa: desde el mito de la máquina de enseñar fundamentado en la teoría conductista, hasta el aprendizaje colaborativo en red basado el socioconstructivismo. Esto se puede resumir en tres proposiciones (Martínez Pérez y Suñé Suñé 2011:25):

–*Aprender sobre las TIC*: es decir que las TIC¹ son un objeto de conocimiento por ellas mismas. El aprendizaje descontextualizado de herramientas informáticas no es suficiente para desarrollar la competencia digital. Aprender a manejar un ordenador no implica adquirir espontáneamente, los criterios sobre su aplicación más apropiada a cada contexto.

–*Aprender de las TIC*: es decir que las TIC tiene la función de transmisión de conocimiento y su evaluación. En aquella época estas aplicaciones se llamaban programas de enseñanza asistida por ordenador.

–*Aprender con las TIC*: esta perspectiva se fundamenta en las metodologías que utilizan las TIC para desarrollar y enriquecer actividades y situaciones de aprendizaje basadas en proyectos o resolución de problemas.

A comienzos del año 2000 surge la web 2.0, que también se denomina web social. En esta época observamos como internet ya no se limita a ser una fuente de conocimiento sino que pasa a ser una plataforma para construirlo. Los usuarios que emplean internet pasan a convertirse en consumidores de internet. No solo son consumidores de información sino que también la producen, crean y editan sus propios contenidos. Para hacer esto, cuentan con numerosas herramientas como son los blog, las wikis y las redes sociales.

2. Tecnologías digitales para un aprendizaje constructivo y significativo:

Utilizar nuevas tecnologías en las escuelas puede favorecer un aprendizaje constructivo que se contraponga al aprendizaje más tradicional.

Según Trenchs Parerm (2001:24), el constructivismo se define como algo temporal, evolutivo, influenciado social y culturalmente, y por tanto, no objetivo. Desde esta perspectiva, se entiende por aprendizaje un proceso auto regulatorio para resolver conflictos cognitivos internos que suelen mostrarse a través de las experiencias, el discurso en colaboración y la reflexión. Partiendo de esta idea, la percepción y la comprensión son dos operaciones que los individuos realizan sobre la base de su experiencia. El aprendizaje construye conocimientos con la integración de nuevos conceptos, ideas o informaciones con los conocimientos previos; de ahí, el proceso de aprendizaje solamente puede ser controlado por los mismos alumnos y los resultados del aprendizaje variarán según cada individuo. Para ello, los docentes tienen que fomentar habilidades de cada aprendiz para que éste construya conocimientos por sí solo.

Un aprendizaje constructivo tiene que ser significativo y no memorístico y repetitivo, para el aprendiz tiene que estar motivado mediante actividades auténticas y proporcionar conocimiento personal útil con la conversación, la investigación y la rectificación de errores.

Para el uso de programas informáticos, se puede introducir en el proceso de aprendizaje más cantidad y variedad de input, como se pueden aportar distintos modos de acceder a la información, y por lo tanto incrementar el aprendizaje individualizado (Trenchs Parerm 2001: 26).

También, con la colaboración de alumnos y profesores en la construcción del significado, se logra un aprendizaje menos individualizado y más cooperativo. Un aprendizaje cooperativo es un aprendizaje activo que centra la atención en los procesos mediante los cuales los alumnos construyen un significado que se convierte en un “asistente” que ayuda al alumno a elegir materiales y a adquirir progresivamente esa capacidad de ser independiente. (Trenchs Parera 2001: 27).

En este modelo de aprendizaje, el aprendiz es más autónomo y posee la responsabilidad de su propio aprendizaje, a la vez hay menos protagonismo por parte del docente.

3. Los entornos de enseñanza y aprendizaje virtuales:

Estos entornos se caracterizan por dos elementos claves: la comunicación y el acceso a la información. Según Trenchs Parera (2001: 41) un entorno de aprendizaje virtual es una herramienta básica de relación de todos sus integrantes. A través del correo electrónico se puede establecer una red de comunicación entre los propios estudiantes, y entre los estudiantes y los profesores. Esta relación se puede establecer tanto de forma particular a través de un buzón personal como de forma colectiva en los foros de debate.

Un entorno de aprendizaje virtual permite el acceso a la información interna de la institución como la externa que es la navegación por la web. También ese entorno nos puede permitir por un lado la formación y por otro la gestión. La comunicación y la información en un entorno virtual facilitan la formación.

Un entorno virtual facilita el contacto continuado entre estudiantes y profesores, y con la participación en los debates y foros, la relación de grupos de trabajo, el acceso a materiales didácticos: todo esto facilita la formación.

Un entorno virtual de aprendizaje puede facilitar la gestión como realizar los trámites administrativos (matriculas, becas, certificado) sin moverse.

Para aplicar un programa informático, el docente debe buscar la mayor cantidad posible de información que puede ser útil para sus estudiantes. El análisis evaluativo de los programas es imprescindible para aplicarlos en clase, ya que existen muchos aspectos que deben tomarse en consideración como el nivel lingüístico, la edad, la madurez intelectual, el contexto cultural, etc.

Según Trenchs Parera (2001:151) para elegir cualquier programa informático se deben plantear algunas cuestiones como por ejemplo:

- ¿Para qué tipo de alumno-usuario (edad, nivel lingüístico, nivel educativo, habilidad informática) está dirigido el material?
- ¿Qué nivel de conocimientos y habilidades lingüísticas se le suponen?
- ¿Para qué entorno educativo (escuela, centro de autoaprendizaje, uso individual) están dirigidos los materiales?
- ¿Qué tipo de actividades presuponen los diseñadores que se realicen en el aula?
- ¿Cuáles son los objetivos generales del producto?
- ¿Qué tipo de actividades (juego, lectura de textos, dictados,...) incluye?
- ¿Qué tipo de aprendizaje predomina (aprendizaje de reglas, entrenamiento de memoria, resolución de problemas, exploración,...)?
- ¿El contenido es el adecuado?
- ¿Se proporciona toda la información necesaria para el aprendizaje de un contenido determinado?

La tipología de los programas es una herramienta que ayuda al profesor para dirigir su proceso gracias al estudio y la evaluación de los productos informáticos que le puedan ser de más utilidad.

4. Tipos de programas informáticos

Los programas informáticos están basados en: la exploración, la simulación y los entornos virtuales. Estos programas son diseñados para la instrucción en el área de lenguas. Según Trenchs Parera (2001: 141), los programas se distinguen entre sí según las actividades, ejercicios o tareas que plantean y según la presentación de los conocimientos para el aprendizaje. Estos conocimientos o informaciones se pueden dar a conocer en diversos formatos, que cambian según la filosofía educativa y la metodología didáctica que hayan influido en los diseñadores del producto; también dependen del modo en que éstos conciben el proceso de aprendizaje de la lengua.

Generalmente, los programas informáticos se pueden clasificar en dos grandes grupos según el tipo de aprendizaje que promuevan:

-Programas para un aprendizaje deductivo: como los tutoriales y los programas de ejercitación;

-Programas para un aprendizaje inductivo como los exploratorios y los de resolución de problemas.

-*Programas tutoriales*: son programas clasificados como tradicionales en los cuales se transmiten conocimientos determinados, se trata de pequeñas unidades explicadas paso a paso al estudiante. A su vez, el aprendiz va a realizar ejercicios o respondiendo a unas preguntas para que el programa pueda comprobar si el aprendizaje de los contenidos es satisfactorio. De manera general, si el aprendiz ha aprendido la materia, el programa pasará a la unidad o etapa siguiente presentando otro bloque de conocimientos.

Estos programas están basados en teorías conductistas del aprendizaje, y su objetivo es adaptar el contenido de la información y el ritmo de su presentación a las necesidades de cada aprendiz.

-*Programas de ejercitación*: son programas de aprendizaje que se basan en la repetición; e igual a las tutoriales están basados en teorías conductistas sobre el aprendizaje. El objetivo de estos programas es que el alumno automatice ciertos comportamientos repitiendo, como por ejemplo: “¿Cómo te llamas? Me llamo...”, o “¿Qué es eso? Es una mesa”. Se trata de memorizar, repetir y manipular frases y palabras.

- *Programas de autor*: son programas dirigidos a docentes que deseen introducir nuevos materiales didácticos adaptados al currículo del alumnado. Este programa ofrece una serie de plantillas para la presentación de información y para el diseño de actividades. Actualmente, se pueden encontrar programas tutoriales y de ejercitación que incluyen opciones de autor para que el docente pueda crear sus propias unidades.

- *Los entornos exploratorios*: son programas que proporcionan herramientas al aprendiz para explorar y manipular información, y en donde el acceso a la misma y su presentación están siempre bajo el control del estudiante (Trenchs Parera (2001: 145). Este material, desde un punto de vista técnico, es muy fácil porque se puede utilizarlo como material audidáctico. Una de las ventajas de estos programas, es que el alumno puede manipular bases de datos con gran cantidad de materiales auténticos. Pues, estos programas exploratorios, cuya perspectiva pedagógica cree en la resolución reflexiva de problemas como fuente de adquisición de

conocimientos, promueven la independencia del alumno y su curiosidad intelectual. Según Trenchs Parera (2001: 146), estos programas son ideales para trabajar los aspectos pragmáticos y socioculturales de la lengua.

– *Las simulaciones*: son un tipo de programas exploratorios que pone un especial énfasis en el aprendizaje por descubrimiento y el desarrollo de la intuición del usuario mediante la creación de un entorno de aprendizaje que imita la realidad (Trenchs Parera 2001:147). Una simulación es una actividad comunicativa basada en un guión ficticio pero realista donde los aprendices asumen un determinado rol y desempeñan las funciones propias del mismo. La simulación no se limita a situaciones concretas sino que crea todo un entorno de comunicación en el que los participantes usan la lengua objeto para resolver problemas o conseguir un objetivo común. Las simulaciones constan tres fases: una sesión preparatoria donde se dan las instrucciones, el juego de rol y la evaluación del proceso realizada por los mismos participantes.

4. La Competencia digital

Actualmente, se presta mucha atención a la incorporación de las TICE en las aulas, y eso debe al grado de formación necesaria en cuanto al desarrollo de competencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en TICE.

Existe una gran diversidad de estudios que plantean la temática de la competencia digital como eje central; según algunos autores como Monedero (1999); Cabero y otros (2000); Cabero (2003); Fernández y Cebreiro (2003); Raposo (2004) (Citados en Prendes Espinosa 2010: 87), los docentes tienden a autoevaluarse para utilizar las TICE que se encuentran a su disposición en las instituciones educativas; así que deben poseer formación para la utilización técnica, si bien su grado dependerá de la novedad que la tecnología posea en ese momento concreto.

Hernández Mercedes² menciona que El Plan Curricular del Instituto Cervantes (2006) contempla esta competencia y la define del siguiente modo:

«La Competencia Digital implica el uso confiado y crítico de los medios electrónicos para el trabajo, ocio y comunicación. Las destrezas de TIC comprenden el uso de tecnologías multimedia para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, comunicarse y participar en redes sociales a través de Internet».

Actualmente, se encuentra que en la descripción de los perfiles de profesores de idiomas las TICE forman parte de los conocimientos y habilidades que éstos deben poseer, como sostiene Olga Juan (2010) (Citada por María del Pilar Hernández Mercedes 2012:77)³, para apoyar un cambio de actitud que favorezca la experimentación con los servicios y herramientas de las TICE. Se trata del conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes para tratar las tecnologías de información y la comunicación, y la capacidad de integrar todo ello en su actuación docente para planificar la enseñanza, desarrollarla y evaluarla.

Conclusión

El tema de la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje es nuestro objeto de estudio, porque nos interesa este tema ya que actualmente se habla mucho del rol de la tecnología en la pedagogía y la educación. Aprender y adquirir lenguas necesita poder escuchar, hablar, leer y escribirlas en diferentes situaciones de la vida cotidiana y esto con la ayuda y la intervención del docente que empuja al aprendiz a ser activo y responsable de su propio aprendizaje. De aquí, suponemos que la tecnología pueda ser un recurso didáctico complementario al proceso enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. Según Rosa Ana Martín Vegas (2009: 437) las TIC deberían ser un instrumento curricular más, ya que permiten el proceso activo de aprendizaje (alumnos constructores de la información), deslocalizar la información de contextos cercanos (ampliar horizontes de cultura) y crear entornos colaborativos de aprendizaje (trabajo en equipo, comunicación entre usuarios).

La disposición de herramientas tecnológicas aumenta el grado de conocimientos y las habilidades de los alumnos; y serían adecuados si se utilizaran de acuerdo con planteamientos pedagógicos sólidos que tuvieran en cuenta la experiencia profesional de los docentes y las investigaciones realizadas en cada área de aprendizaje.

Bibliografía

GARRIDO, M. F. (2009), *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación: proceso de cambio*, URV, Tarragona.

LUENGO PASCAL, L. & PONS IDURAN, M. (1986): *La enseñanza por ordenador*, Orbis, Barcelona.

MARTINEZ PEREZ, I. S. & SUÑE SUÑE, F. J. (2011): *La escuela 2.0 en tus manos. Panorama, instrumentos y propuestas*, Anaya: Madrid.

PRENDES ESPINOSA, M. & CASTAÑEDO QUINTERO, L. (2010): *Enseñanza superior, profesores y TIC. Estrategias de evaluación, investigación e innovación educativas*, Eduforma; MAD, S. L., Sevilla.

TRENCHS PARERA, M. (2001): *Nuevas tecnologías para el autoaprendizaje y la didáctica de lenguas*, Milenio, Lleida.

Referencias electrónicas

Hernández Mercedes, M, P. (2012), La integración de las TIC en clase de ELE. Panorama de una (r)evolución, Revista internacional de lenguas Extranjeras, pp. 6399, <http://revistes.publicacionsurv.cat/index.php/rile/article/download/8/9>.

Garrido Lopez, M. (2015), Las TIC y la enseñanza de lenguas extranjeras, UNIVERSIDAD DE JAÉN Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1961/1/Garrido_Lpez_Mara_TFG_Filologa_Hispnica.pdf

Vidal Puga, M.P. (2006), Investigación de las TIC en la educación, <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2229253.pdf>

¹ TIC o TICE : tecnología de la información y la comunicación para la enseñanza.

² En línea : <http://revistes.publicacionsurv.cat/index.php/rile/article/download/8/9>.

³ En línea : <http://revistes.publicacionsurv.cat/index.php/rile/article/download/8/9>.