



ISSN: 2448-6574

Recursos digitales para el aprendizaje en la clase de inglés

Mirna Judith León-Medina
Universidad Autónoma de Sinaloa
MDCS
mirnaleonmedina@gmail.com

Esmeralda Alvarado Félix
Universidad Autónoma de Sinaloa
MDCS
esmeralda.alf@gmail.com

Dora Yaqueline Salazar Soto
Universidad Autónoma de Sinaloa
MDCS
dryaqueline@gmail.com

Práctica curricular: Docentes y alumnos, los actores del currículo.

Resumen: El presente trabajo describe la utilización de recursos digitales en la clase de inglés en primer año de la Licenciatura en Médico General de la Universidad Autónoma de Sinaloa, con el objetivo de conocer como incide la utilización de dichos recursos en el nivel de satisfacción de los alumnos y conocer cuál es el recurso que les parece más efectivo y facilita el aprendizaje. Estudio cualitativo, de corte descriptivo. Los recursos digitales utilizados fueron Quizlet y Kahoot, además de un video educativo; herramientas evaluadas por los alumnos a través de formularios de google con opiniones desde en desacuerdo, de acuerdo y totalmente de acuerdo. Los recursos digitales utilizados facilitan el aprendizaje, influyen en la motivación los encuentran atractivos y dinámicos además de divertidos. El estudio aporta elementos teóricos y metodológicos para la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Palabras clave: Recursos digitales, inglés, Aprendizaje.

Planteamiento del problema

Debe fomentarse el desarrollo de competencias que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes, por lo que es necesario que los docentes replanteen los procesos de diseño, planificación y evaluación de la E-A; se hace necesario un cambio en las metodologías de forma que se considere la inserción de los recursos digitales como instrumentos pedagógicos en los contextos educativos. Transformar el rol del docente significa que éste modifique la manera de



ISSN: 2448-6574

presentar los contenidos, sus formas de relación con los estudiantes y las estrategias de enseñanza aprendizaje, convirtiéndose en un facilitador del proceso.

Por otro lado la adquisición del inglés como segunda lengua en el ámbito de la medicina es de especial significado; busca desarrollar en el alumno las competencias que le permitan estar al tanto de los avances científicos y tecnológicos de su especialidad, la actualización permanente y la comunicación en general.

Justificación

Se considera de interés investigar sobre los recursos digitales que pueden ser útiles en la clase de inglés, de forma que se fomente el interés y la motivación por aprender otro idioma y que faciliten a los docentes la presentación del contenido de forma dinámica y atractiva.

Fundamentación teórica

Los recursos y materiales curriculares han formado parte de los procesos de enseñanza, posibilitan la comunicación sincrónica y asincrónica, la interacción, colaboración, organización, visualización, búsqueda e investigación entre otras actividades con fines educativos. El desarrollo de la web 2.0 ha generado nuevas posibilidades de enseñanza transformando los procesos de transmisión de información, en procesos de creación de contenido interactivos y colaborativos en lo que se denomina democratización de la edición (Domínguez y Llorente, 2009)

De acuerdo con Tedesco (2000) la escuela debe redefinir su papel y preparar para el uso y análisis crítico del mundo de información. Una educación de calidad no significa solamente incorporar la tecnología; el desafío implica un cambio en las maneras de organizar las prácticas docentes, su diseño, organización y formas de evaluación. Se debe buscar la incorporación de recursos digitales como un medio de aprendizaje y no como un fin en sí mismos, diseñando tareas en las cuales se pongan en juego habilidades de búsqueda de información, trabajo en equipo, resolución de problemas, entre otras que desarrollen competencias tecnológicas y de manejo de la información, así como habilidades sociales.

Algunos de los recursos para ello son las plataformas de gestión, que de acuerdo con Moreira (2009) se caracterizan por crear un entorno de aula virtual, integrando funciones como el correo



ISSN: 2448-6574

electrónico, chat, foro, www, videoconferencia, de forma que los estudiantes se puedan comunicar con el tutor y puedan publicar trabajos, realizar consultas en la red y ayudan en la planeación, evaluación y otras aplicaciones útiles en el ámbito educativo que resultan de interés al momento de buscar opciones que fortalezcan los objetivos educativos y conjuguen características de flexibilidad, sean atractivas y motivadoras además de eficaces y de libre acceso.

También se puede hacer uso de un video como parte de la clase, en la que se integra un tema ya sea como parte introductoria o en el desarrollo del mismo, integrándolo en una presentación de PowerPoint o compartir el enlace en una plataforma de gestión del aprendizaje. Las recomendaciones a considerar de acuerdo con Salinas, Pérez & De-Benito, (2013) respecto al video, son que su duración no exceda los 10 minutos, contar con un guion en el cual se incluya la introducción al tema, desarrollo de ideas, ilustraciones y conclusión del tema, cuidando la iluminación, la calidad del audio e imagen, mostrando creatividad en todo momento. Entre las competencias que favorece se encuentran la argumentación, planeación, organización de tareas, la meta cognición y manejo de medios electrónicos.

Objetivos

Conocer como incide la utilización de recursos digitales en el nivel de satisfacción de los alumnos y además conocer cuál es el recurso que les parece más efectivo a los estudiantes al momento de socializar la información y les facilita un mejor aprendizaje.

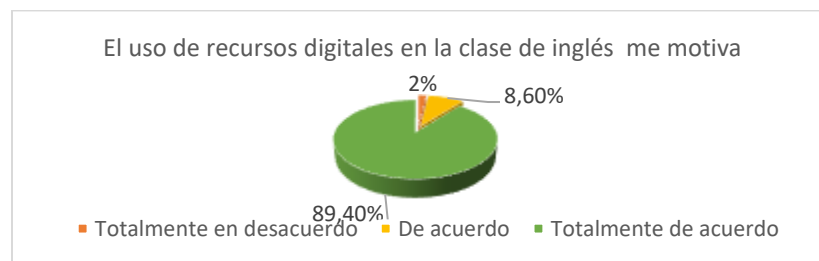
Metodología

Estudio cualitativo, desde cuyo enfoque de acuerdo con Hernández-Sampieri (2014) se obtienen los puntos de vista de los participantes y se describen las vivencias como suceden y se considera el todo sin realizar cambios a la realidad. La muestra incluyó a 160 alumnos de la clase de inglés en el período Enero-junio de 2019. Los recursos digitales utilizados fueron Quizlet, Kahoot y un video educativo mediante el uso de la plataforma Classroom. Se realizaron actividades de evaluación y coevaluación mediante rúbrica y formularios en línea disponibles en la plataforma google, las preguntas incluían una escala en desacuerdo, de acuerdo y totalmente de acuerdo. Para el procesamiento de datos se utilizó la herramienta de formularios google y el programa Excel.

Resultados y conclusiones

Al preguntar sobre la incidencia del uso de los recursos digitales en la motivación, el 89.4 % de los encuestados están totalmente de acuerdo en “el uso de recursos digitales en la clase de inglés me motiva”, el 8.6 % estuvo de acuerdo y el 2% en total desacuerdo. Los alumnos que manifestaron total desacuerdo manifestaron que no les gusta trabajar actividades en línea y que prefieren las sesiones presenciales. (Ver gráfico 1)

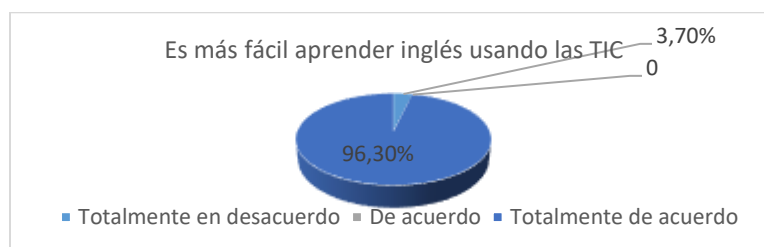
Gráfico 1: Recursos digitales y la motivación en clase



Fuente: elaboración propia

Por otra parte, al preguntar si el uso de los recursos digitales facilita el aprendizaje del idioma inglés el 96.3 % estuvo totalmente de acuerdo, mientras que 3.7 % en total desacuerdo. (Ver gráfico 3)

Gráfico 2: Las TIC y el aprendizaje del inglés

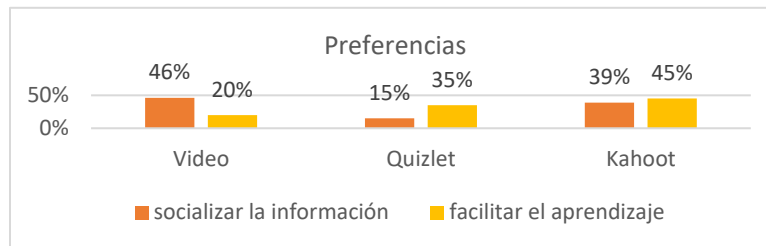


Fuente: elaboración propia

Los alumnos manifestaron una aceptación de los recursos, consideran importante su uso en la clase de inglés y que les motiva a realizar las actividades y facilita el aprendizaje del idioma. Respecto a la herramienta que más les facilita el aprendizaje el 45% eligió Kahoot por su nivel de interactividad, mientras que el 35 % de los alumnos eligió Quizlet debido a que les permite realizar diferentes actividades en inglés: escribir, escuchar, interactuar, el restante 20 % prefiere el video

educativo como la herramienta que les facilitó el aprendizaje. Para socializar la información prefieren el video educativo (46%). (Ver gráfica 3)

Gráfico 3: Preferencias de los alumnos



Fuente: elaboración propia

Las actividades propuestas resultaron atractivas y permiten una asimilación más sencilla de la información por parte de los alumnos. Se coincide con los resultados que encontró Venzal (2012), quien investigó las ventajas del uso de las TIC en la clase de inglés frente a la metodología de enseñanza tradicional y encontró que la mayoría del alumnado prefiere una educación con TIC frente a la metodología de enseñanza tradicional.

Se concluye que el uso de los recursos digitales como apoyo en clase propicia actitudes muy favorables de parte de los alumnos hacia el desarrollo de los temas, aumenta la motivación y la comprensión, se fomenta la participación y facilita el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Los contenidos se presentan de forma atractiva y práctica, facilitando que sean asimilados con gran aceptación y entusiasmo de parte de los alumnos.

Al analizar las respuestas se puede decir que los recursos digitales utilizados constituyen elementos que facilitan el aprendizaje, influyen en la motivación de los alumnos con respecto a la clase de inglés y el llevar a cabo las actividades, ya que lo encuentran atractivo y dinámico además de divertido.

Referencias bibliográficas:

Boza, A. & Conde, S. (2015). Web 2.0 en educación superior: formación, actitud, uso, impacto, dificultades y herramientas. *Digital Education Review*, 28, p. 45-58. Recuperado de <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/14423>



ISSN: 2448-6574

Domínguez, G. & Llorente, M.C. (2009). La educación social y la web 2.0: Nuevos espacios de innovación e interacción social en el Espacio Europeo de Educación Superior. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* (35), 105-114. URI: <http://hdl.handle.net/11441/22600>

FMUAS (2015). Plan de estudios Licenciatura en Médico General. Recuperado de http://medicina.uas.edu.mx/?page_id=287#planestudio.

Hernández-Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.

Moreira, M. (2009). *Introducción a la Tecnología educativa*. Universidad de la Laguna, España. Recuperado de <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>

Salinas, J., Pérez, A. & Benito, B. (2013). Las TIC y las actividades de aprendizaje. En *Aprendizaje, competencias y TIC* (121-172) México: Pearson.

Tedesco, J.C. (2000). *Educación en la sociedad del conocimiento*. México: Fondo de Cultura Económica.