



Catálogo de las Buenas Prácticas



Uso de aplicaciones móviles para mejorar la tutoría en línea

Isaí Alf Guevara Bazán

Universidad Veracruzana

iguevara@uv.mx

Resumen:

A través de la facilitación en línea, se presentaron situaciones de aislamiento socioafectivo y atención de calidad en esta modalidad que propiciaron la integración de elementos innovadores de aprendizaje, específicamente el uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje de lenguas. Además de *Duolingo*, la aplicación *Whatsapp*, se utilizó para actividades de aprendizaje y consolidación de contenidos de alumnos de inglés principiante. Los alumnos mostraron disposición a las tareas de aprendizaje basadas en la aplicación móvil y se logró interacción socio-afectiva consistente entre facilitador, alumnos y contenidos, lo cual sugiere por los resultados mostrados, ser una buena práctica de interacción virtual.

Palabras clave: aplicaciones, móviles, aprendizaje, virtual, idiomas

Abstract:

When e-tutoring was done, isolation and lack of social interaction from online students were observed. Hence, the innovating elements emerged as a very appropriate learning option, specially, the use of mobile Apps for language learning. Apart from Duolingo, we focused essentially upon WhatsApp, which was used for developing consolidating and learning activities. Students showed motivation and a positive attitude for doing learning activities based on WhatsApp. Furthermore, a consistent interaction among students, learning contents and instructor was created. This teaching practice may be considered to be an appropriate chance to enhance social and affective online learning interaction.

Keywords: Apps, mobile, learning, virtual, language

Características generales de la Buena Práctica:

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad en línea, el objetivo que persigue el curso es 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es A1- de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés 1
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** En línea
4. **Objetivo que persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** El curso comprende un total de 6 horas semanales con respecto al trabajo en línea. Sus actividades están calendarizadas y las unidades son 10. Al terminar 5 unidades y al finalizar la última se aplican en ese orden el examen parcial y final.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1 - *beginners*

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 11-20

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su Buena Práctica: Escritura, expresión oral/interacción oral y uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje de lenguas.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: El principal factor fue mejorar la atención integral de los alumnos en línea, la cual se ve amenazada por factores principalmente de aislamiento o falta de pertenencia, específicamente si se considera que el aspecto socioafectivo es primordial en un curso de idiomas. Para ello, se consideró a la aplicación *Whatsapp* como un medio idóneo para crear un ambiente de aprendizaje socioafectivo, un espacio para la práctica y uso de las competencias de habla y escritas.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la Buena Práctica: Ansiedad, motivación, auto-concepto y autoestima, estilos de aprendizaje e interacción socio-afectiva y cooperación

Objetivos: Los estudiantes serán capaces de interactuar socioafectivamente en un ambiente virtual con el fin de mejorar su aprendizaje de lenguas por medio de aplicaciones móviles pertinentes a sus necesidades y estilos de aprendizaje en modalidad virtual en un ambiente de respeto, tolerancia, cooperación, responsabilidad y colaboración.

Descripción de la Buena Práctica

Procedimiento

Esta implementación de innovación educativa se puede emplear con alumnos de nivel principiante. El número de alumnos máximo para utilizar esta estrategia es de 15 alumnos. La interacción se prolonga constantemente porque existen asesorías informales e interacción académica ininterrumpida. Se toma como base el 10 % de su evaluación en el concepto de tareas. Las actividades de *WhatsApp* 5% y *Duolingo* 5%.

Se requiere el uso de un teléfono inteligente, una computadora con internet y el uso de aplicaciones multiplataforma como son el caso de *Whatsapp* y *Duolingo*. La interacción es grupal e individual, pero en todo momento se mantiene la comunicación sincrónica.

Procedimiento:

1. Definir las aplicaciones utilizadas para la interacción del aprendizaje.
2. Se decidió usar las aplicaciones, *WhatsApp* en <https://web.whatsapp.com/> y *Duolingo* <https://es.duolingo.com/> por ser multiplataforma, como medida de acompañamiento y apoyo académico para un curso virtual en la plataforma EMINUS.
3. Se considera la forma de utilizar estos APPs previamente por medio de instrucciones:

Whatsapp

Será un ambiente de comunicación sincrónico/asíncrono con todos los alumnos y el docente para:

- a) aclarar dudas,
- b) comunicados,
- c) aclaraciones de los contenidos del curso
- d) asesorías informales ya sea técnicas o de contenido del curso
- e) actividades de aprendizaje extras

Duolingo o la aplicación ABA¹ para practicar de los contenidos. El uso fue individual y los alumnos realizaban sus actividades las cuales se reflejaba en un reporte semanal de los avances que eran enviados al correo del docente.

Los alumnos entregan mínimo 1000 exposiciones (XP) al final del curso. (Ver anexo 1,2 y 3).

4. Se les dan las instrucciones de usar estas aplicaciones en su celular como medio de aprendizaje y como parte de su comunicación efectiva con el docente. Se explica las ventajas de usar Apps para un aprendizaje para toda la vida.
5. Se explica que, aunque la plataforma sigue siendo el espacio institucional para realizar sus actividades y comunicarse, se integra un medio socio-afectivo que permite un acercamiento constante con el aprendiz.
6. En el caso de *WhatsApp*, se crea un grupo con la etiqueta inglés virtual MEIF, para identificar al grupo y así poder interactuar en él con fines académicos. Se les presentan las normas de la etiqueta y de la importancia del respeto, la tolerancia y la cooperación para tener un ambiente armónico de aprendizaje.
7. En *Duolingo*, se le pide que mantenga su consistencia en la práctica individual solo en los casos en que el progreso es bajo.
8. Se definen las actividades de aprendizaje de acuerdo con los contenidos del curso. En el caso de este grupo se definieron dos momentos importantes para interactuar académicamente: mejorar el uso del presente simple y el pasado simple.
9. Se realizó la primera actividad para el repaso del presente simple:

¹ En caso de agotar los contenidos de este lo cual no pasó en esta práctica, pues todos los alumnos lo usaron.

10. Los alumnos realizan las actividades de aprendizaje y publican su tarea de acuerdo con la petición hecha por el docente y se retroalimenta por este medio: (Ver anexo 4)
11. El docente retroalimenta y se realiza una interacción socioafectiva más natural y fresca con referencia a su aprendizaje. Sin embargo, el valor más significativo es la interacción que se rescata en un ambiente natural del alumno, lo cual sitúa al mismo en una posición más confiable, cercana con el profesor y sobre todo más afectiva para el aprendizaje.
12. Este proceso se sigue desarrollando con el mismo formato y se agrega la integración de otros elementos de práctica, tales como el pasado simple, la pronunciación de los verbos en pasado. Este último tema se puede realizar eficazmente pues esta aplicación no solo permite la integración de texto, sino también la grabación de sonido y otros sistemas multimedia como video y audio. Este último recurso se utilizó al principio del curso para compartir un video explicativo de la plataforma de aprendizaje, la forma de evaluar en el curso y además la dinámica de trabajo. El video que se compartió se puede ver aquí: <https://youtu.be/xXaWEkQaMAo>

Aquí se ponen los ejemplos de las actividades en la aplicación *Whatsapp*:

En esta primera parte se entrega la tarea por medio de la aplicación por parte del docente y se comparte un link para consolidar el uso de pasado (Ver anexo 5 y 6) <https://sites.google.com/site/isaialid/task-2a> y <https://sites.google.com/site/isaialid/task-2>.

13. Después, se solicita la actividad por medio de un link (Ver anexo 7 y 8). Los alumnos empiezan en casa y posteriormente se publica la tarea en *Whatsapp* (Ver anexo 9 y 10). Cabe mencionar que la actividad no solo integra uso de tecnología, sino también promueve nuevas formas de comunicación y de aprendizaje a largo plazo.
14. Se entrega la actividad por medio de la aplicación *WhatsApp* y se retroalimenta. Se sigue el mismo proceso de retroalimentar al alumno nuevamente usando su propia participación. Se corrige en el idioma inglés y además se generalizan las correcciones para todos los participantes. Si el docente encuentra difícil el manejo del teléfono inteligente, puede usar el explorador de la computadora y abrir el sistema Web de WhatsApp <https://web.whatsapp.com/> en el que se enlaza al teléfono por medio del código QR.
15. Por último, se realizó una investigación para recuperar impresiones de los alumnos sobre el uso de *WhatsApp* para el aprendizaje virtual arrojando una aceptación por arriba del 75 %. Se agregan solo los resultados y conclusiones (Ver Anexo 11).

Efectos en los estudiantes

El impacto de esta práctica educativa fue positivo, ya que se sintieron acompañados en esta modalidad virtual. También mejoró la autoconfianza, la autoestima, el rendimiento en los aprendizajes. Además, se creó un vínculo adecuado entre el docente y el alumno que permitió crear un ambiente propicio de confianza, respeto,

colaboración y responsabilidad al momento de realizar las actividades. Al indagar sus impresiones, los alumnos manifestaron aceptación en el uso de las redes sociales como un medio de aprendizaje, se mejoró el acompañamiento, se incrementó la motivación para aprender por medio de Apps a lo largo de su vida.

Fundamentos teóricos y metodológicos

La interacción en el aprendizaje es una parte primordial en el proceso de enseñanza aprendizaje (Chute, Thompson y Hancock, 1999). Realmente la interacción que existe en una experiencia o materia educativa es la que define realmente la manera en que el alumno está aprendiendo con respecto a los contenidos, sus compañeros y el docente (Levin, Waddoups, Levin y Buell, 2001). La interacción se puede dar alumno(s) - contenido, Alumno(s)-Alumno(s) y docente-alumno(s) (Moore, 1996). Sin embargo, en un ambiente virtual, es vital la comunicación y la participación activa (Díaz et al, 2004) cuando no se da, se pueden proponer prácticas innovadoras para propiciarla.

Lo primero que se considera en esta intervención es la apropiación de un sistema de aprendizaje innovador por medio del uso de la tecnología, que permita mejorar la interacción socio-afectiva y el rendimiento en el aprendizaje en línea y basado en aplicaciones móviles para el aprendizaje y enseñanza de lenguas. Esta interacción electrónica Higgins (1983) la expresa como la acción de enviar un mensaje por medio de una pantalla y recibir respuesta al mismo para ser leída, analizada y respondida nuevamente, lo cual influye directamente en las actividades que el docente plantea en su práctica. Le da una tendencia hacia el aspecto comunicativo individual y grupal con los contenidos que se abordan (Guevara, 2011). Aunado a ello, la experiencia en otros cursos virtuales, la formación tecnológica educativa y la tendencia al uso de herramientas innovadoras para el aprendizaje propicia la búsqueda de soluciones para mejorar los procesos aprendizaje en la modalidad en línea.

Se recurrió a la aplicación *WhatsApp*, ya que el teléfono celular está siendo una pieza importante para la integración social de millones de seres humanos. Es ahora un momento pertinente para añadir estos nuevos espacios virtuales a la oferta de aprendizaje y enseñanza. (Guevara, 2013). Esta práctica se reafirma con los resultados mostrados al aplicar un cuestionario a los alumnos después de haber terminado el curso, en el que el índice de aceptación en el beneficio al aprendizaje, la interacción socioafectiva y la comunicación es mayor del 75% (Ver anexo 11).

Materiales y recursos

Recursos en internet creados por el autor. Sitio *Web* de *Google*. *Youtube*. *Whatapps*. Plataforma de aprendizaje EMINUS. Creación de Cuentas en *Duolingo*. Audios y videos en *Itunes*.

Características de su buena práctica:

El uso de esta práctica se ha hecho en otros dos cursos iguales en periodos anteriores. Se ocupó para desarrollar dos contenidos (presente y pasado simple) dentro del mismo curso, pero es replicable para otros más. Se considera adecuado para el aprendizaje basado en tareas sincrónicas y asíncronas, pues asume los dos papeles debido al dinamismo de la aplicación y a las opciones que tiene para interactuar en tiempo real o

asincrónico. Genera confianza y acercamiento. Se repasan los contenidos más importantes y se retroalimenta en un contexto más dinámico y significativo, ya que el docente interviene no solo en el plano académico, sino en el rol de acompañante y guía. Aumenta la practicidad y la motivación del alumno al usar tecnologías móviles para el aprendizaje y no solo para comunicación y diversión.

Referencias

- Chute, A.; Thompson, M. & Hancock, B. (1999). *Distance Learning*. New York: McGraw Hill.
- Díaz Camacho, E, T Ramírez y MA Assad (2004) *Aprendiendo en línea*. Universidad Veracruzana, México
- Guevara, I. A. (2011). La interacción en el aprendizaje. *Revista de divulgación científica y tecnológica de la Universidad Veracruzana*, XXIV(1). Recuperado de <https://www.uv.mx/cienciahombre/revistae/vol24num1/articulos/interaccion/>
- Guevara, I. A. (2013). ¿Emigra la educación a los móviles? *Revista de divulgación científica y tecnológica de la Universidad Veracruzana*, XXVI(2). Recuperado de <https://www.uv.mx/cienciahombre/revistae/vol26num2/articulos/emigra.html>
- Higgins J. (1983). Computer assisted language learning. *Language Teaching*. 16, 102-114.
- Levin, S.R; Waddoups, G.L; Levin, J & Buell, J (2001). Highly Interactive and Effective Online Learning Environments for Teacher Professional Development. *International Journal of Education Technology*, 2(2), Recuperado en: <http://smi.curtin.edu.au>
- Moore, M. G. & Kearsley, G. (1996). *Distance education: A systems view*. Belmont: Wadsworth.

Anexos: evidencias o materiales de apoyo

Ver Archivo Anexo en la siguiente liga: <http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2017/12/Anexos-1-Uso-de-aplicaciones-móviles.pdf>

1. Interface de Duolingo Vista Estudiante
2. Interface de Duolingo Vista Docente Reporte Semanal
3. Interface de Duolingo Para Escuelas
4. Interface de WhatsApp Tareas
5. Interface de WhatsApp Comunicación
6. Interface de WhasApp Entrega de Tarea
7. Interface de Sitio Web Para Desarrollo de tareas A
8. Interface de Sitio Web Para Desarrollo de tareas B
9. Interface de WhatsApp Entrega de tareas Alumnos
10. Interface de WhatsApp Entrega de tareas Alumnos Audio
11. Resultados y hallazgos del uso de WhatsApp como medio de aprendizaje