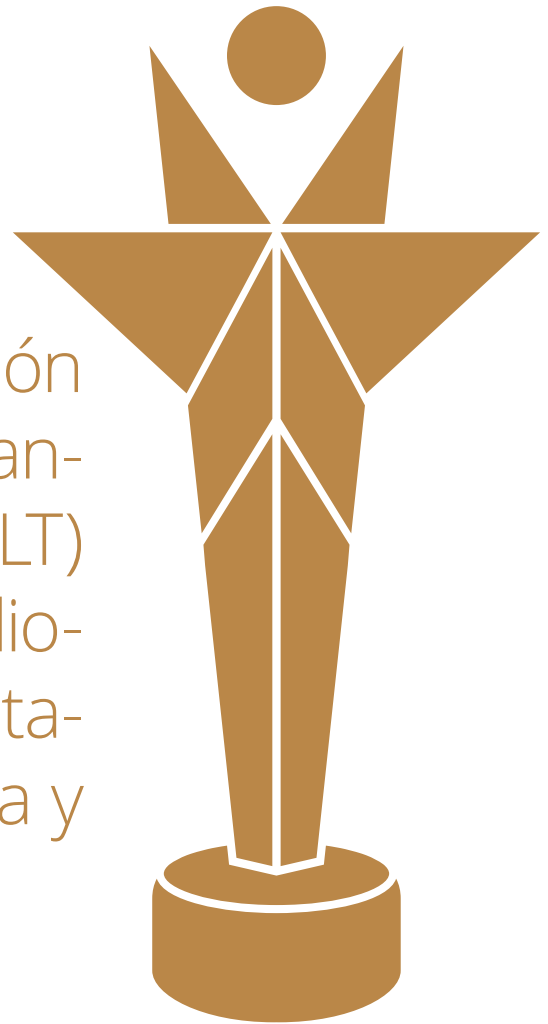


Área: Inglés

Cartago, Valle del Cauca

Los efectos de la integración del Aprendizaje y Enseñanza Basado en Tareas (TBLT) más el Aprendizaje de Idiomas Asistido por Computador (CALL) en la Enseñanza y Aprendizaje del inglés.

Ivonne Alexandra Londoño



Planteamiento del problema y objetivos de reflexión:

El punto de partida de la experiencia fueron los siguientes cuestionamientos ¿Qué prácticas pedagógicas puedo implementar con mis estudiantes para favorecer el desarrollo de competencias comunicativas en inglés? ¿Cómo los videojuegos pueden ayudarme a mejorar la motivación de mis estudiantes frente al inglés logrando así su aprendizaje efectivo? ¿Qué elementos debo incorporar a mi práctica pedagógica para mejorar los niveles de inglés? La propuesta “Los efectos de la integración del Aprendizaje y Enseñanza Basado en Tareas (TBLT) más el Aprendizaje de Idiomas Asistido por Computador (CALL) en la Enseñanza y Aprendizaje del inglés” se implementó en un primer momento en la I.E. Santa Ana de los Caballeros, ubicada en el Municipio de Ansermanuevo, Valle del Cauca, desde el año 2012 hasta el año 2014; actualmente se implementa en la I.E. Ciudad de Cartago, en el Municipio de Cartago, Valle, la cual acoge a una población estudiantil con características socioeconómicas, culturales y necesidades educativas similares a la de Anserma-

nuevo, por ello decidí replicar el proyecto cuando llegué en el 2015 gracias a un traslado.

La comunidad educativa de la I.E. Ciudad de Cartago tiene diferentes identidades culturales, debido al desplazamiento y búsqueda de oportunidades en Colombia, su estatus socioeconómico es bajo y medio; el centro de su producción económica son los cultivos de caña de azúcar, el bordado y otras actividades propias de la región. La lengua materna es el español, más una población minoritaria habla “Embera”. Existían diferentes acciones con el propósito de fomentar la enseñanza de inglés entre ellas (Implementación de Guías, Talleres basados en la enseñanza de vocabulario básico y gramática). Pero después de las pruebas de diagnóstico, entrevistas, cuestionarios y las observaciones de las prácticas de enseñanza; se determinó que los estudiantes presentaban poca empatía por el inglés, bajo rendimiento y mínima comunicación en la lengua. También se estableció que las horas de clase no se usaban efectivamente para fomentar las habilidades comunicativas en inglés. Los dos grupos de estudiantes provienen de un contexto difícil con situaciones como violencia intrafamiliar, dinero fácil y soledad; esto también afecta la práctica del inglés por fuera del aula. Los resultados

de la prueba diagnóstico reflejaron bajos niveles de inglés en los estudiantes, así como pocos avances en las pruebas estatales, mínima producción oral, enseñanza tradicional y percepción negativa sobre la materia. La intervención pedagógica se planteó desde “La implementación de estrategias pedagógicas (TBLT + CALL) para favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés.

La estrategia y método desarrollado

La implementación de TBLT (Task Based Learning and Teaching) y CALL (Computer Assisted Language Learning) en la clase de inglés como lengua extranjera es una propuesta para enfrentar los retos en términos de producción oral que se encontraron en los diagnósticos. De hecho, la herramienta CALL es un video juego educativo que se llama “TRACE EFFECTS” fue elegido porque favorece la exposición al idioma, la motivación, y es una base para la planeación de las tareas comunicativas. El diseño de la propuesta se explica en términos de los siguientes componentes:

Talleres: Seis talleres que fueron diseñados e implementados teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, las demandas lingüísticas, las características de una verdadera tarea comunicativa, la producción oral como objetivo principal y el uso significativo del videojuego en términos de exposición al lenguaje y a la competencia sociocultural.

Metodología: Las metodologías aplicadas en cada uno de los ciclos se basan en los enfoques comunicativos y el uso eficaz de la tecnología TBLT (Task based Learning and Teaching) y CALL (Computer Assisted Language Learning), incluida la mejora del vocabulario, temas curriculares transversales y de interés de los estudiantes, implementación de situaciones reales y la inclusión de nuevos roles estudiante-maestro.

TBLT, es un enfoque comunicativo que contribuye a mejorar la comunicación oral porque incluye tres componentes: exposición, interacción y retroalimentación. Por lo tanto, la preparación de clase incluyó las siguientes tres etapas (Edwards and Willis, 2005): 1. Pre-tareas (Introducción de vocabulario y práctica) 2. Ciclo de tareas (Uso del Inglés, desarrollo de tarea comunicativa, tiempo de reflexión, planeación de

informe por grupos, Jugar el video juego, construcción de significados, Evaluación de tarea). 3. Enfoque del idioma (Corrección y retroalimentación tarea oral, introducción de nuevo lenguaje) <https://tbltandcallblog.wordpress.com/2016/05/31/example-of-a-class/>

CALL: La comunicación mediada por ordenador es un recurso significativo en la clase ya que relaciona el mundo con los intereses de los estudiantes como lo son la tecnología y los videojuegos. Ellos fomentan el aprendizaje activo, la adquisición del inglés, mientras que los estudiantes están jugando y resolviendo problemas relacionadas con situaciones típicas que cualquier persona enfrenta a diario. La herramienta consta de siete capítulos; cada uno presenta diferentes funciones del lenguaje, temáticas de la vida cotidiana, expresiones, verbos y conversaciones reales que inspiran el trabajo colaborativo para cumplir las misiones, mientras que se adquiere conocimientos sobre las culturas y el lenguaje. El videojuego es utilizado en la parte de **Enfoque del Idioma de la clase**, para la construcción y negociación de significados entre compañeros.

Productos Orales: Las tareas orales (Nunan, 2001; Brown, 2004)

que cada estudiante realiza al final de los ciclos es determinada por sus intereses y propósitos comunicativos a partir de los capítulos del videojuego. Ejemplos: Ciclo 1: *Presentación Oral describiendo los lugares del video juego*; Ciclo 2: *Monólogo sobre ellos mismos*. Los instrumentos de recolección de datos y evaluación de los ciclos fueron los siguientes: *Una rúbrica de rendimiento oral, una rúbrica diseñada por la docente para medir los avances en el lenguaje, un diario de campo y una evaluación realizada por los estudiantes sobre todo el proceso al finalizar cada ciclo.* <https://www.youtube.com/watch?v=O10P7YqIBQ0>. En la I.E. Ciudad de Cartago, se han implementado 2 ciclos, el primero tomó todo el año 2015 por la adaptación de los estudiantes a la experiencia y los productos comunicativos fueron favorables con diferentes presentaciones orales y durante el año 2016 se está realizando la implementación del ciclo 2.


Resultados obtenidos e impacto de su práctica en el entorno: Este estudio sugiere aportaciones importantes desde la metodología de enseñanza del inglés como lengua extranjera en los colegios públicos de Colombia, incluyendo la tecnología para el aprendizaje de idiomas. Los resultados de los seis ciclos indicaron mejora en la metodología

aplicada en las clases, el uso racional de los recursos, el uso de los videojuegos como un vehículo de la exposición del inglés, y varios factores que afectaron al aprendizaje de lenguas extranjeras. Los resultados reportaron avance en el aprendizaje del inglés, gracias a las innovaciones realizadas en la planeación de las clases, tales como: a) Talleres diseñados teniendo en cuenta las necesidades lingüísticas y el conocimiento previo de los estudiantes, b) la inclusión del videojuego y sus situaciones, para mejorar el lenguaje, c) la consideración del tamaño del grupo, d) la cantidad y la calidad de los recursos de clase, además de su aplicación, e) el papel de los estudiantes y de la docente, f) el diseño de tareas comunicativas, g) la retroalimentación y corrección en las clases, y h) la consideración los factores afectivos, que proporcionaron un ambiente enriquecido para el aprendizaje del inglés. La mejora en la producción oral fue uno de los hallazgos más importantes de esta propuesta pedagógica. En primer lugar, los estudiantes fueron capacitados en estrategias comunicativas (Bygate, 1987) para mejorar su pronunciación y expresión oral, tales como: trabalenguas, el cambio de códigos (Code Switching), el lenguaje corporal, el uso de actividades para completar oraciones simples, la repetición coral, y tablas de fór-

mulas, teniendo en cuenta el vocabulario y expresiones presentadas en el video juego. Asimismo, se perciben mejoras en la motivación para aprender el idioma, practica fuera del aula, retos significativos en la práctica pedagógica que favorecen las demandas de esta comunidad, los estudiantes consideran el inglés como parte importante de su proyecto de vida, la docente habla más inglés en las clases y el interés está presente en cada una de las tareas sugeridas. <https://www.youtube.com/watch?v=sylnUhNp9-0>. Actualmente, con los grupos a cargo este año se está aplicando el ciclo dos, en el cual los estudiantes siguen fortaleciendo sus competencias en el idioma.

Impacto Social y Académico: El proyecto es conocido por la comunidad educativa de la I.E. Ciudad de Cartago, a nivel municipal y nacional gracias a los reconocimientos recibidos nacional e internacionalmente y el impacto generado en los estudiantes para el aprendizaje del inglés. <https://tbltandcallblog.wordpress.com/2016/05/31/reconocimientos-y-premiaciones/>.

Conclusiones: En el aspecto pedagógico se determina un impacto importante con la implementación de prácticas pioneras en la ense-



ñanza del inglés (TBLT+CALL), que provocan un cambio metodológico y contribuyen con la mejora de los bajos niveles en el idioma por parte de los estudiantes. En el ámbito profesional, la estrategia enriquece el desarrollo profesional porque es un reto planear clases innovadoras y que ayuden a cumplir el objetivo de comunicarse asertivamente en inglés.



**MEJORES
PROPUESTAS**
Premio Compartir
2017



Compartir
PALABRA
MAESTRA



Bogotá - Colombia
Marzo 2017
