

Diseño de recursos digitales para la enseñanza del idioma Inglés con herramientas de autor

Design of digital resources for English Language Teaching with authoring tools

Roxana Rebolledo Font de La Vall¹

roxana.rebolledo@upla.cl
ORCID 0000-0002-8378-7683

Fabián González Araya²

fabian.gonzalez@upla.cl
ORCID 0000-0002-5276-725X

Universidad de Playa Ancha (Valparaíso, Chile)

Artículo recibido: 03/12/2022
Aceptado para publicación: 09/01/2023

Resumen

Durante la pandemia, el curso “Empleo de TIC para la Vida Profesional” se dictó 100% en línea, propiciando el desarrollo de competencias digitales de 16 estudiantes de Pedagogía en Inglés y el uso de una variedad de herramientas tecnológicas, que posteriormente debían integrar en sus proyectos profesionales. Se implementó una metodología de trabajo en 8 etapas, que permitió que las y los alumnos desarrollaran habilidades para el diseño didáctico con tecnologías, la elaboración de propuestas que dan solución a problemáticas dentro de la enseñanza del idioma Inglés y la selección de herramientas de autor apropiadas para la creación de material instruccional. Se aplicó una encuesta a 13 estudiantes acerca de sus preferencias de herramientas de autor para detectar su intención de uso e integración en los proyectos. Las tres herramientas de mayor preferencia fueron Padlet, Genially y Pixton y las tres menos preferidas fueron Voki, H5P y Oddcast text-to-speech. Los motivos de aceptación e inclusión de las herramientas corresponden a su facilidad de uso, utilidad para el proyecto y sus cualidades de ser interactivas, entretenidas y motivadoras.

Palabras clave: Herramientas de autor, Aprendizaje basado en proyectos ABP, Diseño didáctico, Secuencia PPP, recursos digitales.

Abstract

During the pandemic, the course "Use of ICT for Professional Life" was taught 100% online, promoting the development of digital skills of 16 English Pedagogy students and the use of a variety of technological tools, which they later had to integrate into their professional projects. The project methodology was implemented in 8 stages, which allowed the students to develop skills for didactic design with technologies, the preparation of proposals that solve problems within the teaching of the English language, and the selection of appropriate authoring tools. for the creation of instructional material. A survey was applied to 13 students about their preferences for authoring tools to detect their intention to use and integrate them into the projects. The three most preferred were Padlet, Genially, and Pixton, and the three least preferred were Voki, H5P, and Oddcast text-to-speech. The reasons for acceptance and inclusion of the tools correspond to their ease of use, usefulness for the project, and their qualities of being interactive, entertaining, and motivating.

Key words: Authoring tools, PBL project-based learning, Didactic design, PPP Sequence, digital resources.

¹Profesora de Inglés, Magíster en Comunicación Educativa mención NTIC y Doctoranda en Tecnología Educativa. Profesora Asociada, Facultad de Ciencias Naturales y Exactas, Universidad de Playa Ancha, Valparaíso- Chile.

²Profesor de Educación Especial, Master en E-learning. Profesor Asociado, Facultad de Ciencias Naturales y Exactas, Universidad de Playa Ancha, Valparaíso- Chile.

I.- INTRODUCCIÓN

Este trabajo ha sido el resultado de un ciclo iterativo de mejora de los talleres correspondientes a los cursos Sello TIC denominados "Empleo de TIC para la Vida Académica" y "Empleo de TIC para la Vida Profesional", que se dictan durante el segundo año académico en las carreras pedagógicas y profesionales de la Universidad de Playa Ancha, Chile.

En la estructura formal del curso "Empleo de TIC para la Vida Profesional" de años anteriores a la pandemia, las y los estudiantes debían desarrollar sus proyectos digitales en forma grupal, sin embargo, durante la emergencia sanitaria de los años 2020 y 2021, se decidió que los participantes del curso realizaran sus trabajos de forma individual. Por lo tanto, la metodología de enseñanza y aprendizaje cambiaba completamente, teniendo que ajustarse a los nuevos requerimientos técnicos, al teletrabajo en casa y a las necesidades particulares de cada estudiante y sus familias.

Esta experiencia se lleva a cabo durante el segundo semestre del año 2021, de manera completamente virtual, con 16 estudiantes de Pedagogía en Inglés de segundo año.

II.-METODOLOGÍA DE TRABAJO

Para elaborar la propuesta del proyecto, se aplica una lluvia de ideas acerca de las principales problemáticas dentro del aprendizaje del idioma inglés, y se proponen posibles soluciones. Las y los estudiantes completan en un formulario de Google la elección de su tema, incluyendo los siguientes aspectos:

- Nombre del proyecto
- Definición del problema
- Objetivos
- Contexto
- Destinatarios

Posteriormente, se establece una serie de 8 etapas para abordar el proyecto y se les aplica una encuesta de preferencias de herramientas digitales para conocer su opinión.

Para que las y los estudiantes pudieran realizar sus proyectos de forma individual, con apoyo docente remoto y recursos en plataforma virtual, se implementó una metodología de trabajo que sistematiza los pasos y las etapas a seguir.

Figura 1: 8 etapas para el diseño de recursos digitales y su integración en proyecto final del curso "Empleo de TIC para la Vida Profesional"



Fuente: Elaboración propia

De esta forma, el desarrollo del proyecto digital se lleva a cabo en 8 etapas que se detallan a continuación:

Etapa 1 | Contextualización de las competencias digitales, según niveles del Marco Común Europeo DigCompEdu (Digital Competences for Educators)

Se explica y destaca la importancia de desarrollar competencias digitales para el ámbito de la docencia, focalizándose específicamente en la N° 2 “Recursos digitales”, N° 5 “Empoderar a los estudiantes” y N° 6 “Facilitar la competencia digital de los estudiantes” (Redecker, 2017). Se discute el concepto de “Prosumidor” para docentes (Zavyalova & Galvin, 2022) y el diseño de material didáctico para la enseñanza (Demirkan, 2019).

Etapa 2 | Presentación de 18 herramientas gratuitas que pueden ser utilizadas en los proyectos digitales

Se muestra una selección de 18 herramientas de autor subdivididas en categorías, según su uso (Basal, 2012; Violini & Sanz, 2016; Raabe et al., 2015):

- Herramientas de colaboración: **Padlet, Flipgrid.**
- Herramientas para el diseño de objetos de aprendizaje: **Genially, IsEazy.**
- Herramientas para crear tutoriales: **Loom, Scribe.**
- Herramientas para crear video lecciones: **Edpuzzle, ISLCollective.**
- Herramientas para curación de contenidos: **Wakelet, Symbaloo.**
- Herramientas Text-To-Speech: **Voki, Oddcast, TTSmp3.**
- Herramientas para gamificación: **Wordwall**
- Herramientas para crear contenido: **H5p, Pixton, Youtube Scribe, Voicethread.**

Etapa 3 | Ejemplos de integración didáctica de las 18 herramientas de autor para la enseñanza de idiomas

Por su versatilidad y funcionalidad, estas herramientas pueden ser utilizadas y adaptadas para cumplir distintos propósitos y objetivos de aprendizaje. Por lo tanto, se reagruparon y subdividieron de manera que cumpliesen con la secuencia instruccional PPP (Presentation-Practice-Production) para la enseñanza de idiomas (Anderson, 2016; Batlle & Appel, 2019). Se agregan además en esta clasificación herramientas de autor para el desarrollo de habilidades integradas del lenguaje (reading, writing, listening, speaking) y para la práctica de gramática, vocabulario y pronunciación.

**Tabla 1: Agrupación de herramientas según secuencia instruccional PPP
Presentación, Práctica y Producción**

Secuencia PPP	Tipos de herramientas	Nombre de herramientas
PRESENTACIÓN	Herramientas para presentación de contenidos	Padlet, Voki, Genially, isEazy
	Herramientas de curación de contenidos	Wakelet, Symbaloo
	Herramientas para crear tutoriales	Loom, Scribe
PRÁCTICA	Herramientas para practicar lo aprendido (grammar, vocabulary, functional language)	ISL Collective, EdPuzzle, H5P, Wordwall
	Herramientas para el desarrollo de habilidades integradas (listening, reading, writing, pronunciation)	YouTube Scribe, Oddcast TTS, TTSMP3
PRODUCCIÓN	Herramientas para la producción oral y/o escrita	Pixton, VoiceThread, Flipgrid

fuente: ELABORACION PROPIA

En la etapa 3 se presentan actividades y productos digitales didácticos creados con estos recursos para que las y los estudiantes vean la forma práctica de utilizarlos en contextos reales e integrarlas en sus proyectos digitales (Kılıçkaya, 2022; Ghoneim & Elghotmy, 2016; Castillo-Cuesta, 2022; Çil, 2021; Cabrera et al., 2018; Moon, 2012).

Figura 2: Tablero Padlet con ejemplos de aplicación didáctica de 18 herramientas de autor para la enseñanza-aprendizaje de idiomas



Fuente: Elaboración propia

Etapa 4 | Encuesta de preferencia de 3 herramientas a utilizar en proyecto

Después de ver las presentaciones hechas por la profesora, las y los participantes deben escoger 3 herramientas que consideran de utilidad para su proyecto y fundamentar su elección (Kazoka & Mwantimwa, 2020).

Etapa 5 | Desarrollo del proyecto con apoyo docente

Durante varias semanas se realiza el diseño y desarrollo de los recursos digitales con las herramientas elegidas y con el apoyo permanente de la docente, quien también resuelve consultas mediante correo electrónico. Las y los participantes presentaban sus avances clase a clase de forma sincrónica para recibir retroalimentación oportuna y sugerencias de mejora con sus sitios y, si había algún problema técnico con alguna herramienta, se resolvía en la misma sesión. Posteriormente se compartía la grabación del taller para quienes no podían asistir y para aquellas/os que querían volver a reforzar algún aprendizaje.

También se encontraba a disposición 24/7 la plataforma virtual institucional, para que las y los estudiantes pudiesen revisar los tutoriales, paso a paso, con las indicaciones y orientaciones respectivas.

Etapa 6 | Implementación de proyectos digitales en sitio web de cada estudiante

Las y los estudiantes publican sus recursos en la página web que deben elaborar dentro de su trabajo de final de semestre (Belda-Medina, 2021). El sitio cuenta con los siguientes espacios divididos en 6 pestañas:

- 1) Inicio o página principal
- 2) Video complementario al tema elegido
- 3) Inserción de contenido desde Google Drive
- 4) Propuesta del proyecto
- 5) Interactivo con herramienta Genially
- 6) Presentación del proyecto en video

Etapa 7 | Difusión de proyectos

Los y las participantes difunden su proyecto mediante el envío de un boletín, utilizando la herramienta gratuita Acumbamail.

Etapa 8 | Publicación y evaluación de proyectos

Las y los estudiantes difunden su propuesta a través de un video de presentación con el fin de explicar los objetivos del proyecto y entregar orientaciones didácticas para el aprendizaje con el material que diseñaron (Aşık et al., 2018).

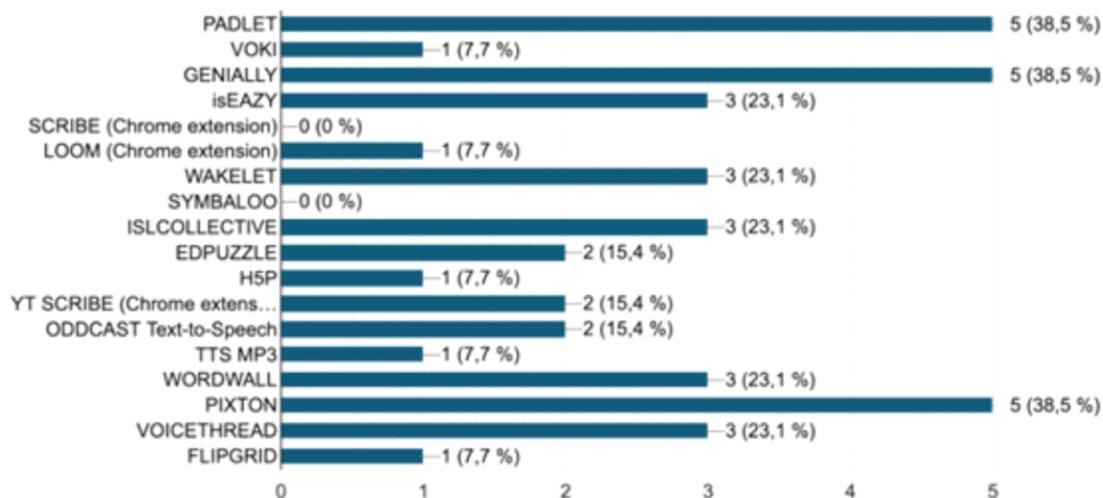
III.-IMPLEMENTACIÓN

Para la presentación y facilitación de los recursos se utilizaron herramientas de la suite de Google, tales como Google Drive, Google Slides, Google Forms, Google Sheets y Google Sites. Además, se utilizó Zoom para las clases sincrónicas y asistencia en línea de las y los estudiantes.

En la presentación general de las etapas, la docente usó Google Slides, en las etapas 2 y 3 utilizó un tablero Padlet cuyo vínculo de acceso quedó compartido para futura revisión de los estudiantes. En la etapa 4 realizó una encuesta con Google Forms y el análisis de los datos con Google Sheets; finalmente las etapas 5 y 6 se implementaron con Google Sites.

Posterior a la presentación de las 18 herramientas en el tablero Padlet correspondiente a las etapas 2 y 3, se aplicó en la etapa 4 una encuesta a 13 estudiantes de forma anónima, para conocer las opiniones sobre la utilidad de estas herramientas y la posibilidad de ser integradas en el proyecto digital. Cada participante debía seleccionar 3 opciones de un listado total de 18.

Figura 3: Gráfico de inclusión de herramientas para utilizar en proyecto digital



Fuente: Google Forms

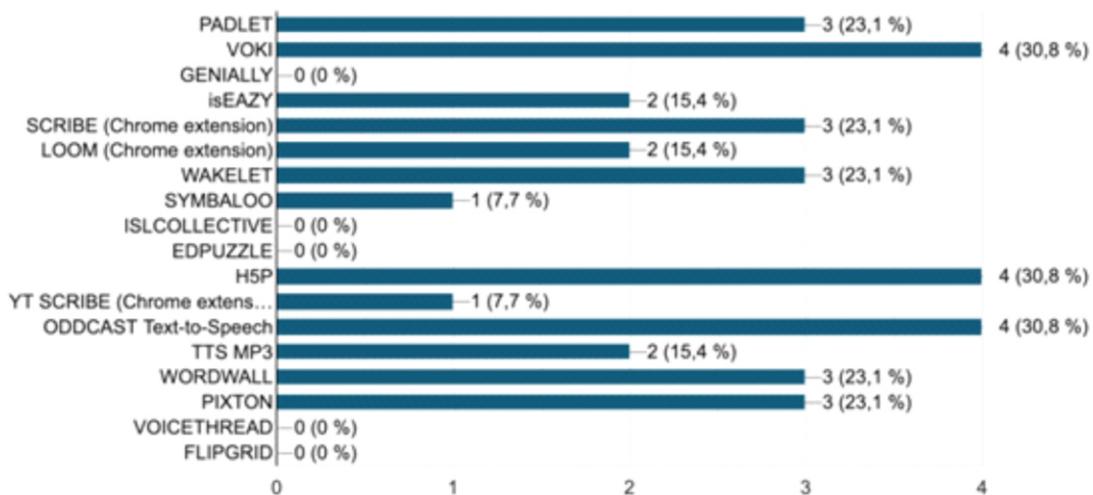
En el gráfico se puede observar que las herramientas con mayor preferencia fueron Padlet, Genially y Pixton.

En la encuesta se habilitó un espacio adicional para que fundamentaran sus elecciones; las respuestas entregadas se refirieron a las siguientes características al preferir las herramientas:

- 1) Conocidas
- 2) Fáciles de usar
- 3) Amigables y sencillas
- 4) Útiles para el proyecto
- 5) Prácticas
- 6) Innovadoras
- 7) Motivadoras
- 8) Dinámicas
- 9) Interactivas
- 10) Entretenidas
- 11) Adaptables a todo objetivo
- 12) Es necesario profundizar más en ellas

En el caso de Padlet, Genially y Pixton, fueron elegidas por ser más conocidas, entretenedas, innovadoras, prácticas y útiles para el proyecto.

Figura 4: Gráfico de exclusión de herramientas en proyecto digital



Fuente: Google Forms

En el gráfico se puede observar que las herramientas con menor preferencia fueron Voki, H5P y Oddcast text-to-speech.

Las razones para no usar o preferir una determinada herramienta se fundamentaban en los siguientes atributos:

- 1) Desconocidas
- 2) Complicadas de usar
- 3) Complicadas de entender
- 4) Dificiles de usar
- 5) No son didácticas

- 6) No me llaman la atención
- 7) No me gustan los Text-to-Speech
- 8) Muy robóticas
- 9) Poco útiles para mi proyecto
- 10) Aburridas para niños
- 11) Prefiero la fonética humana nativa a la inteligencia artificial.
- 12) Poco práctica.

En el caso de Voki y Oddcast Text-to-Speech, fueron desestimadas porque las voces no les parecían naturales, sino más bien robóticas y H5P la consideraban como una herramienta desconocida.

Las herramientas trabajadas por los y las estudiantes en sus proyectos fueron las mismas trabajadas por la docente además de Genially, Loom, Voki, Pixton, Canva y Wordwall.

Se les enseñó a crear una página web en Google Sites con su cuenta institucional donde cada semana iban agregando recursos creados por ellos. Al finalizar el semestre ya contaban con un sitio propio, con objetivos propios y diseñado por ellos en base a una temática de su disciplina de estudios.

Dentro del ámbito de la docencia se desarrollaron habilidades de planificación y diseño instruccional para la modalidad online, gestión de recursos y herramientas didácticas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la familiarización con ambientes y plataformas de enseñanza. Cada día la utilización de tecnologías se volvió una nueva normalidad, lo cual dio mayor fluidez y versatilidad a las metodologías de enseñanza en línea. Se aprendió a utilizar nuevas herramientas para que las clases fuesen variadas y dinámicas, permitiendo la interacción y participación de los y las estudiantes.

Las actividades que se mantuvieron a distancia fueron el diseño, desarrollo e implementación del proyecto digital por parte de los estudiantes, con asesoría y apoyo online de la profesora. Actualmente se están utilizando todos los recursos creados por la docente y por los estudiantes, para apoyar a las nuevas generaciones que cursan la asignatura “Empleo de TIC para la Vida Profesional”

En el siguiente enlace se puede acceder a la presentación de las propuestas, donde se puede apreciar la integración de diversas herramientas de autor en el diseño de los proyectos digitales <https://bit.ly/proyectos-digitales>

IV.- PROYECCIONES Y RECOMENDACIONES

Esta experiencia se puede replicar y adaptar en estudiantes de pedagogía de otros idiomas extranjeros o en cualquier otra disciplina que necesite integrar las tecnologías o herramientas de autor para diseñar material didáctico, crear presentaciones interactivas multimedia, objetos de aprendizaje o impartir docencia en modalidad virtual.

El componente digital es esencial dentro de la formación en cualquier asignatura, ya que las y los estudiantes pueden experimentar, tanto individual como grupalmente, el efecto de la integración curricular de las TIC en su proceso de aprendizaje. Las y los docentes de Educación Superior deben, por lo tanto, promover y aportar continuamente al desarrollo de las competencias digitales de sus estudiantes, dentro del ámbito académico y profesional, entregándoles las herramientas necesarias para su actual y futuro desempeño laboral.

Para una siguiente versión del curso “Empleo de TIC para la Vida profesional” con estudiantes de Pedagogía en Inglés, se recomienda refinar el listado de herramientas considerando las respuestas

obtenidas en la encuesta, dejando aquellas que son relevantes para las y los estudiantes, o de otra forma ejemplificar de mejor manera sus usos didácticos. También se sugiere aplicar la encuesta a un número mayor de participantes para comparar las preferencias y fundamentos de la elección.

Al retornar a la modalidad presencial y trabajo de proyectos en forma grupal, se podrán desarrollar las propuestas digitales en forma colaborativa, enriqueciendo los productos finales que les serán de utilidad para sus propias clases mediadas con tecnologías. Se espera de este modo ir creando e incrementando año a año, una base de datos de recursos digitales originales para la enseñanza del idioma Inglés.★

Como citar el artículo:

Rebolledo, R., y González, F. (2022). Diseño de recursos digitales para la enseñanza del idioma Inglés con herramientas de autor. *Revista Docencia Universitaria*. Volumen XXII N° 1&2, Año 2022, pp.50-58. Disponible en: [Colocar el enlace](#)

V.- REFERENCIAS

- Anderson, J. (2016). *Why practice makes perfect sense: The past, present and potential future of the PPP paradigm in Language Teacher Education*. Disponible en: http://www.elted.net/uploads/7/3/1/6/7316005/3_vol.19_anderson.pdf
- Aşık, A., İnce, B. H. E., & Vural, A. Ş. (2018). Investigating Learning Technology By Design Approach in Pre-Service Language Teacher Education: Collaborative and Reflective Experiences. *Journal of Qualitative Research in Education*, 6(1), 1–17. Disponible en: <https://doi.org/10.14689/issn.2148-2624.1.6c1s2m>
- Basal, A. (2012). Authoring tools for developing the content in language education. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*.
- Battle, J., & Appel, C. (2019). *Instructional Sequences in Foreign Language Gamified Didactic Interventions*. In GamiLearn.
- Belda-Medina, J. (2021). ICTs and Project-Based Learning (PBL) in EFL: Pre-service Teachers' Attitudes and Digital Skills. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 10(1), 63. Disponible en: <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.10n.1p.63>
- Cabrera, P., Castillo, L., González, P., Quiñónez, A., & Ochoa, C. (2018). The impact of using pixton for teaching grammar and vocabulary in the efl ecuadorian context. 24.
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), Article 1. Disponible en: <http://mail.ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/4686>
- Cheng, H.-J., & Zhan, H. (2012). Examining Pre-service Teachers' Instructional Strategies for Technological Pedagogical Content Knowledge via Video-conferencing. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 5(2). Disponible en: <https://doi.org/10.18785/jetde.0502.05>
- Çil, E. (2021). The Effect of Using Wordwall.net in Increasing Vocabulary Knowledge of 5th Grade EFL Students. *Language Education and Technology*, 1(1), 21–28. Disponible en: <http://www.langedutech.com/letjournal/index.php/let/article/view/16>
- Gazi University, Ankara, Turkey, & Demirkan, Ö. (2019). Pre-service Teachers' Views about Digital Teaching Materials. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 14(1), 40–60. Disponible en: <https://doi.org/10.29329/epasr.2019.186.3>
- Ghoneim, N. M. M., & Elghotmy, H. E. A. (2016). Using voice thread to develop efl pre-service teachers' speaking skills. *International Journal of English Language Teaching*.

- Kazoka, J., & Mwantimwa, K. (2020). Perceived usefulness and ease of use of Web 2.0 tools in university teaching and learning in Tanzania. 19–37.
- Kilickaya, F. (2006). Text-to-Speech Technology: What Does It Offer to Foreign Language Learners? 8.
- Kılıçkaya, F. (2022). Preservice EFL Teachers' Use of Symbaloo as a Learning Path to Create Online Activities. 23.
- Komoski, K. (2007). 21st Century Teachers as Prosumers in a Bi-literate Knowledge-Driven Global Economy. 1303–1311. Disponible en: <https://www.learntechlib.org/primary/p/24742/>
- Ksenia Zavyalova & Conor Galvin. (2022). Teachers as media creators and prosumers: Exploring the reasons & values behind their YouTube pedagogical activity. *Irish Educational Studies: Vol 41, No 1*. Disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03323315.2021.2022523>
- Lisa, A., Faridi, A., Bharati, D., & Saleh, M. (2021). A TPACK-in Practice Model for Enhancing EFL Students' Readiness to Teach with Ed-Tech Apps. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15, 156. Disponible en: <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i17.23465>
- Moon, D. (2012). Web-Based Text-to-Speech Technologies in Foreign Language Learning: Opportunities and Challenges. In T. Kim, J. Ma, W. Fang, Y. Zhang, & A. Cuzzocrea (Eds.), *Computer Applications for Database, Education, and Ubiquitous Computing* (pp. 120–125). Springer. Disponible en: https://doi.org/10.1007/978-3-642-35603-2_19
- Raabe, A., Costa, A., & Vieira, M. (2015). Development and Evaluation of an Authoring Tool Taxonomy. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 10, 1–1. Disponible en: <https://doi.org/10.1109/RITA.2015.2486299>
- Violini, L., & Sanz, C. (2016). Herramientas de Autor para la creación de Objetos de Aprendizaje. *Estado del arte*. 10.