

Creación colaborativa de recursos educativos abiertos con Voicethread y Genial. Ly para la práctica de la transcripción fonética a partir del dictado en la Universidad.

Orta González, María Dolores, Santos Raspanti, Rafael y Cardozo, Cristian Andrés.

Cita:

Orta González, María Dolores, Santos Raspanti, Rafael y Cardozo, Cristian Andrés (2018). *Creación colaborativa de recursos educativos abiertos con Voicethread y Genial. Ly para la práctica de la transcripción fonética a partir del dictado en la Universidad. Tercer Congreso de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales. La Cultura de los Datos. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Rosario.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/aahd2018/11>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eDOo/hbt>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Creación colaborativa de recursos educativos abiertos con Voicethread y Genial.Ly para la práctica de la transcripción fonética a partir del dictado en la Universidad

*María Dolores Orta González¹, Rafael Santos Raspanti²
y Cristian Andrés Cardozo³*

Resumen

En las últimas décadas, los avances en la tecnología, en especial en el área de la de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC), han contribuido a incrementar distintas potencialidades para los procesos de enseñanza y aprendizaje, y al mismo tiempo a expandir la creatividad a través de recursos interactivos en línea abiertos, gratuitos y fáciles de usar. La enseñanza de la pronunciación de inglés, que por muchos años había sufrido de la falta de atención cual Centenaria de la instrucción en una segunda lengua (Underhill, 2005) o lengua extranjera, ha sido una de las áreas más beneficiadas por estos avances que trajo aparejados la mediación digital. La particular flexibilidad y las sendas posibilidades de almacenamiento, acceso y portabilidad de material de audio y audiovisual que permiten algunas interfaces disponibles a partir de las capacidades del hipermedia se constituyen en un entorno ideal para el despliegue del potencial creativo individual y del trabajo colaborativo. El uso de Recursos Educativos Abiertos (REA) (Geith

¹ Universidad Nacional de Córdoba. doloresorta@yahoo.com

² Universidad Nacional de Córdoba

³ Universidad Nacional de Córdoba

y Vignare, 2008), como por ejemplo *Voicethread* o interfaces generadoras de infografías interactivas como *Genial.ly*, pueden ser de gran utilidad al momento de incentivar la creatividad en la clase de pronunciación. A su vez, las nuevas licencias abiertas, principalmente aquellas generadas a partir de *Creative Commons*, aumentan de manera exponencial las posibilidades de acceso a material pre-existente a partir del cual se puede generar material novedoso que no infrinja las leyes de derechos de autor. Este trabajo ofrece una mirada al uso que estudiantes de las carreras de grado de inglés en Córdoba hacen de interfaces como *Voicethread* y *Genial.ly*. El estudio se enfoca en la potencialidad de material abierto y accesible online, principalmente en el uso de recursos audiovisuales y de infografías de multimedia interactivas producidos por los agentes de la cátedra de Pronunciación que se constituyen en valiosas instancias de práctica de transcripción fonética a partir de dictados. El proyecto, actualmente en implementación, involucra a distintos agentes (ayudantes-alumnos, profesores y adscriptos), y se basa en los principios del *mashup* y del *fanfic* (Knobel y Lankshear, 2011) para la creación conjunta y colaborativa de *remixes* de cuentos clásicos como trampolín para la práctica y como potenciales modelos de pronunciación en el contexto de una asignatura troncal del profesorado, traductorado y licenciatura de inglés de la Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba.

Introducción

El uso de soportes tecnológicos (en el sentido más amplio del término) ha estado presente por siglos en los contextos educativos en general y en la enseñanza de las segundas lenguas en particular (Dudeney y Hockly, 2007). La implementación de tecnologías de información y comunicación aplicadas a la enseñanza de lenguas ha producido cambios radicales en las formas de enseñar y aprender. Los materiales computarizados destinados a asistir la enseñanza de lenguas aparecieron en la década de 1980 y han ido complejizándose rápidamente. La masificación en el uso de internet a finales de la década de 1990 produjo un cambio disruptivo en los alcances y las posibilidades de enseñar y aprender a partir de numerosos programas y páginas en línea. Entre los beneficios se encuentran las posibilidades de llevar a cabo procesos efectivos de enseñanza/aprendizaje en forma asincrónica, atento a las posibilidades y los tiempos de los estudiantes, el aprendizaje a distancia,

el aprendizaje autónomo, y la realización de un sinnúmero de proyectos que, si bien son guiados por el docente o tutor, pueden realizarse fuera de la institución educativa.

Durante la primera década del milenio, se crearon numerosos programas que permiten grabar audio y video y editarlos como Audacity, Frevlog y Audioblog (Dudeney y Hockly, 2007) que luego beneficiaron enormemente la enseñanza de la pronunciación de las Lenguas Extranjeras. El trabajo por proyectos y las actividades de aprendizaje fuera del aula que están mediadas por estos dispositivos permiten practicar, corregir, modelar y mejorar la pronunciación mientras se consolidan macro habilidades lingüísticas (escucha y habla) en la lengua meta.

Las nuevas tecnologías y la enseñanza de la pronunciación

Ertmer *et al.* (2012) manifiestan que la integración de las tecnologías en las instituciones educativas ha sido un tema central de discusión durante los últimos treinta años. Se menciona que, literalmente, hay miles de estudios que recomiendan dicha integración para poder lograr programas centrados en el alumno y en la currícula, que, además, ayudan a empoderar a los estudiantes para estar preparados para el futuro.

Por su parte, Levis (2007) manifiesta que la pronunciación se ha encontrado en la periferia de la investigación en lingüística aplicada y pedagogía. En los últimos años, sin embargo, gracias a los recursos tecnológicos, está creciendo en importancia ya que tiene un papel clave en la comprensión, acento, y reconocimiento e inteligibilidad entre las variedades del inglés.

Levy (2009) describe la puesta en uso de las tecnologías para enseñar segundas lenguas en relación a las áreas principales y habilidades lingüísticas. Con respecto al estudio de la pronunciación, la utilización de software en el aula se conoce como CAPT (*Computer-Assisted Pronunciation Training*). Pennington asegura que esta forma de enseñar fonética y fonología presenta un alto potencial para el estudio de la pronunciación en una segunda lengua ya que tiene la habilidad no solo de motivar al alumnado, sino también de maximizar la concientización sobre las dificultades individuales mediante las tecnologías que son precisas, rápidas y adaptadas a cada alumno (1999 citado en Levy, 2009: 774). Sin embargo, el CAPT presenta sus limitaciones, al menos hasta la publicación de este artículo. En los casos en los que los alumnos

utilizan algún programa o herramienta virtual, el punto clave para superar las limitaciones y orientar la efectividad de los recursos es el manejo de los tiempos y la retroalimentación del docente.

Por otro lado, la actual realidad de los contextos educativos en Argentina lleva a que haya cierto grado de resistencia a la implementación de proyectos que incorporan la tecnología en las prácticas docentes, en especial debido a la falta de fondos en instituciones públicas. Es entonces que toman un rol central los Recursos Educativos Abiertos como alternativa viable.

Recursos educativos abiertos

En el congreso internacional de la UNESCO en el año 2012 se definió el término *Recursos Educativos Abiertos* (REA) a los materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en cualquier medio, digital u otro, que se encuentran en el dominio público o que han sido publicados con licencias abiertas que permiten acceso, uso, adaptación y redistribución en forma gratuita y sin restricciones. El uso de REA (Geith y Vignare, 2008), como por ejemplo *Voicethread* o interfaces generadoras de infografías interactivas como *Genial.ly*, pueden ser de gran utilidad al momento de incentivar la creatividad en la clase de pronunciación. Al mismo tiempo, las licencias abiertas, principalmente las creadas a partir de *Creative Commons*, aumentan de manera exponencial las posibilidades de acceso a material preexistente a partir del cual se puede generar material novedoso que no infrinja las leyes de derechos de autor. Otra ventaja del uso de REA es que acorta la brecha entre los de mayor acceso económico y los menos privilegiados. Entre las limitaciones podemos nombrar el hecho que las REA dependen de quien las solventa económicamente (empresas, instituciones educativas, programas gubernamentales, entre otros) por lo que pueden eventualmente dejar de ser financiadas y, por lo tanto, cerradas o transformarse en aplicaciones de uso pago.

El presente trabajo exploratorio busca analizar el uso que hace el alumno de las carreras universitarias en inglés en la ciudad de Córdoba de interfaces como *Voicethread* y *Genial.ly* en la producción de material abierto y accesible en línea. Se busca principalmente focalizar en la generación de recursos audiovisuales y de infografías de multimedia interactiva que se constituyen en eficientes instancias de práctica de transcripción fonética a partir de dictados. El proyecto, actualmente en implementación, involucra a varios actores

(ayudante-alumnos, profesores y adscriptos), y se basa en los principios del *mashup* y del *fanfic* (Knobel y Lankshear, 2011) para la creación conjunta y colaborativa de *remixes* de cuentos clásicos como trampolín para la práctica y como potenciales modelos de pronunciación en el contexto de una asignatura troncal del profesorado, traductorado y licenciatura de inglés de la Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba.

VOICETHREAD

*Voicethread*⁴, en su formato de página de internet o como aplicación para dispositivos móviles, ha sido utilizada en numerosas capacitaciones en diferentes áreas de estudios, especialmente en educación a distancia. Alameen define este desarrollo de Papell y Muth del año 2007 como una “aplicación perteneciente a la Web 2.0 y que se centra en conversaciones colaborativas alrededor de imágenes digitales, documentos, videos, o alguna combinación de los tres” (2009: 357). *Voicethread* permite manejar distintos niveles de privacidad (público, o privado para personas específicas o grupos). Una característica importante es que, si un alumno o un equipo de estudiantes llevan a cabo un proyecto, el docente a cargo tiene la posibilidad de brindar retroalimentación en diferentes vías: mensaje escrito, mensaje de audio, video, llamadas telefónicas, entre otras. Esto permite que el docente elija la mejor vía en cada caso y que haya referencia a un momento específico de la producción del alumno/equipo. En el área de la enseñanza de la Pronunciación, *Voicethread* presenta mucha utilidad para que los docentes y ayudantes a cargo presenten diversos modelos de pronunciación y para que los estudiantes practiquen en tiempos y espacios distintos al del aula.

En la enseñanza/aprendizaje de las lenguas extranjeras y en el estudio de su pronunciación, la narración oral de historias y cuentos juega un rol muy importante: por medio de la narración que los escolares pueden encontrar exposición a la lengua meta, a su vocabulario, gramática, y pronunciación de sonidos y de estructuras suprasegmentales. *Voicethread* ofrece compartir la narración de cuentos e historias digitales en forma efectiva. Nelson (2006, citado en Alameen, 2009) manifiesta que el proceso de desarrollar una historia digital sirve de base para el aprendizaje de los educandos en un nivel de

⁴ Accesible desde: <https://voicethread.com/>

pensamiento superior y ha sido una herramienta muy importante para la mejora de las habilidades del alumno, entre ellas, el manejo de la lengua meta.

GENIAL.LY

La interfaz *Genial.ly*⁵ es un REA de fácil acceso que permite crear y compartir contenidos multimediales. Si bien los contenidos visuales tienen un rol central (la plataforma presenta a estos contenidos primero), también se pueden incorporar música y sonido. Una característica significativa es la interactividad: un usuario puede elegir hacer clic en un elemento para obtener más información, escuchar la versión sonora de un término que leyó o la transcripción fonética de otro término que escuchó, por ejemplo.

Existen programas educativos que usan *Genial.ly* en un lugar central. Por ejemplo, en Estibariz Milla (2017) se describe el uso de un programa didáctico de lengua inglesa en el cual esta herramienta útil puede ser implementada para la enseñanza de dicho idioma en un curso obligatorio de nivel secundario destinado a desarrollar distintas habilidades. El objetivo es el de lograr alumnos comunicativamente competentes en la lengua extranjera, pero que sepan utilizar las TIC en un modo crítico y autónomo. *Genial.ly* es utilizado en este curso para hacer presentaciones, para hacer críticas sobre otros trabajos y para explicar procesos.

En la enseñanza de Pronunciación del Inglés, en las carreras de primer año, *Genial.ly* puede ser usado para la práctica a través de la narración de cuentos (clásicos o que incluyan variaciones que detallarán a continuación como *remix* o *fanfic*) para que los estudiantes puedan revisar la forma oral de una palabra escrita, sus representaciones en símbolos fonológicos y fonéticos y variedades dialectales, entre otros. En las actividades propuestas en esta cátedra, el foco está puesto principalmente en la renovación de las actividades de dictado de pasajes para la transcripción fonémica.

REMIXES

El *remix*, en su noción original, involucra tomar elementos culturales, combinarlos y manipularlos en nuevas clases de mezclas creativas. En sus comienzos, esta noción aplicaba a la integración de canciones y estilos para poder crear materiales auditivos originales. Sin embargo, más recientemente,

⁵ Accesible desde: <https://genial.ly/>

remix también involucra música, sonidos, imágenes, videos, entre otros documentos. (Knobel y Lankshear, 2008). En sus concepciones contemporáneas, el *remix* también involucra prácticas sociales y cultura popular, llegando a resultar formas de expresión artística. En el uso de las tecnologías de información y comunicación, el uso de contenidos hipermediales o multimediales ofrece posibilidades ilimitadas en términos de exposición como de práctica y producción.

FANFICS

Fanfic es un género de la literatura derivado del inglés *fan* (fanático) y *fiction* (ficción). Se inició en la década de 1960 cuando los fanáticos de diversas novelas y filmes comenzaron a alterar las historias originales con nuevos finales o eventos. Estos *spin-off* permitieron a los (re) escritores apropiarse de los personajes y crear nuevas historias. *Fanfic* encontró su auge con la aparición de la serie de culto estadounidense *Star Trek*. McCain sugiere ir más allá de la definición de “historias basadas en el trabajo de otros autores” para analizar las formas en las que la *fanfiction* contemporánea difiere de otros textos desde que mutó a textos en línea (2015, p. 3). En su tesis el autor resalta el hecho que todo lo elaborado por los fanáticos de una historia es original, aunque esté basado en el trabajo de otro autor, debido a los elementos narrativos que cada escritor (fanático) elige.

Sin lugar a dudas, la implementación de *fanfic* tiene un gran potencial en la adquisición de una lengua extranjera y en el aprendizaje/adquisición de la pronunciación en esa lengua meta. Para producirlo, generalmente es necesario formar equipos que trabajen colaborativamente en la creación y práctica aportando distintos niveles de competencia lingüística y creatividad. *Fanfic* en la clase de pronunciación tiene el potencial de incrementar la motivación, elemento clave para un progreso sostenido y eficiente.

Transcripción fonética del dictado

La enseñanza de las macro habilidades lingüísticas (lectura, escritura, escucha y habla) y la sub-habilidad de pronunciación están cada vez más mediadas por tecnologías. En lo que respecta a habla y pronunciación, hay distintos modos de tipo CALL y de tipo CMC (Blake, 2016). El primero puede facilitar el *almacenaje* de los contrastes fonéticos y morfológicos. El segundo permite proveer retroalimentación a la producción de los estudiantes, característica no

presente en la mayoría de las interfaces. Los ejercicios de dictado pueden ser llevados a cabo en línea mediante programas como *Dragon software*, *Online Dictation*, *Evernote*, *TalkTyper*, *VoiceAssistant*, *Speechlogger*, o *PaperPort*.

La transcripción fonética por medio del dictado cumple un rol importante en el cursado y evaluación de la cátedra Práctica de la Pronunciación, asignatura de primer año de la sección inglés (traductorado, profesorado y licenciatura). Este tipo de dictados forma parte de las actividades obligatorias previstas en el programa. Si bien durante el cursado se practica en clase, las limitaciones de tiempo hacen que, para cumplir con la complejidad de la actividad, los alumnos tengan que utilizar REA para tener práctica complementaria y para tener acceso a un modelo a seguir.

***Voicethread* y *Genial.Ly* al servicio de la transcripción fonética a través del dictado**

En la cátedra de Práctica de la Pronunciación, los distintos agentes (profesores, adscriptos y ayudantes-alumnos) se avocan a la producción de material de acceso libre y gratuito para propiciar la práctica del dictado para transcripción fonética. Partiendo de la premisa del *mashup* y *remix*, se incentiva la creación de historias novedosas teniendo como base cuentos que son parte del dominio público como *Caperucita Roja* y *Rapunzel*. La producción de estas nuevas historias permite romper, en gran medida, con la monotonía de ejercicios de dictado de pasajes convencionales, lo que a su vez puede ayudar a reducir el estrés causado por este tipo de actividades, que en turno deviene en mejores producciones por parte de los educandos.

Por un lado, una de las grandes ventajas de *Voicethread* es que pueden agregarse imágenes o videos que acompañen las grabaciones. Estas imágenes pueden variar entre ilustraciones que acompañen la escena narrada o videos del instructor leyendo los pasajes en voz alta. Esta última opción es muy útil sobre todo en los primeros estadios del entrenamiento en el dictado, ya que la identificación de los fonemas puede verse altamente beneficiada por el elemento visual en la articulación. En esta aplicación, los instructores crean presentaciones con *diapositivas*, en cada una de las cuales se relata una porción del texto. En cada una de estas diapositivas, se pueden realizar comentarios, ya sea insertando la transcripción fonética o alguna consulta con respecto a la pronunciación. Además, esta función propicia la interacción con los pares

y, en consecuencia, fomenta la construcción colaborativa del conocimiento. Finalmente, esta plataforma permite la devolución por parte de los tutores, lo que asegura un seguimiento más personalizado y eficaz de la evolución de los estudiantes en este tipo de actividad.

Por otro lado, *Genial.ly* presenta una plataforma de uso más autónomo, ya que se limita la interacción de ida y vuelta con los tutores. Sin embargo, esta interface resulta muy amena y hasta entretenida, ya que se brinda la posibilidad de crear posters interactivos con distintas funciones. En las actividades planteadas, se divide el pasaje dictado en distintas secciones, y se habilitan puntos específicos en la imagen con opciones primero a audio y luego a texto o imagen incrustada. Los audios se ofrecen para que se reproduzcan y puedan realizar transcripciones de manera manual, mientras que los enlaces a texto o imagen presentan la transcripción correcta del dictado para la autocorrección.

Una de las grandes ventajas es que los alumnos pueden disponer del tiempo necesario para practicar y así potenciar su producción en las actividades de dictado. En muchos casos, los estudiantes encuentran este tipo de actividad bastante complejo, pero al encontrarse en sus propios entornos de aprendizaje personal, tienen la posibilidad de manejar la actividad a su ritmo, pausar los dictados, y hasta volver a reproducir los audios o videos en caso de que sea necesario.

Por otro lado, al tratarse de actividades que cada vez requieren menos la presencia del profesor, se trabaja de a poco hacia un desarrollo del aprendizaje autónomo. Si bien los educandos tienen la posibilidad de realizar consultas tanto de manera presencial como virtual, una vez que se adquieren las nociones esenciales de este tipo de actividad, ellos se sienten más cómodos para trabajar por sí mismos.

Conclusiones

En el presente trabajo se evidencia que la incorporación de tecnologías, en especial de Recursos Educativos Abiertos, puede ser de gran ventaja para la enseñanza de una lengua extranjera, y en especial para incentivar tanto la enseñanza como el aprendizaje de aspectos históricamente relegados como la pronunciación. Además, la interacción de distintos agentes para el diseño de las actividades de práctica extra garantiza que los alumnos estén expuestos a

distintos modelos de pronunciación, así como también productos más enriquecedores y eficaces que si se tratase de la producción de un solo instructor.

Por su parte, el uso de los principios del *fanfic*, *mashup* y *remix* para la producción de pasajes para el dictado no solo aseguran evitar infringir derechos de autor, sino que también permiten aumentar la motivación de los estudiantes. Cabe destacar que este tipo de producción puede también aplicarse en la creación de otros contenidos para la enseñanza de las lenguas extranjeras, como la comprensión lectora y la escritura. Por último, el uso de recursos de libre acceso como *Voicethread* y *Genial.ly* permite dejar de lado la preconcepción de que es poco viable implementar las nuevas tecnologías en las prácticas docentes. Asimismo, quedan por explorar otras posibilidades que se adapten a las necesidades para la enseñanza de otros aspectos de la lengua en pos de cambios positivos y constantes que se adapten a los cambios socioculturales actuales.

Referencias bibliográficas

- Alameen, G. (2011). Learner Digital Stories in a Web 2.0 Age. *TESOL Journal*, 2(3), 355-369
- Blake, R. (2016). Technology and the Four Skills. *Language Learning & Technology*, 20(2), 129-142. Recuperado de <http://lt.msu.edu/issues/june2016/blake.pdf> el 02/03/2019.
- Dudeny, G., y Hockly, N. (2007). *How to Teach English with Technology*. Harlow: Pearson/Longman.
- Ertmer, P. Ottenbreit-Leftwich, A.T., Sadik, O., Sendunur, E. y Sendunur, P. (2012). Teacher Beliefs and Technology Interaction Practices: A Critical Relationship. *Computers & Education*. Recuperado de <https://bit.ly/2Jg4PEt> el 02/03/2019.
- Estibariz Milla, A. (2017). *English for SCE 2 Didactic Programme*. Universidad del País Vasco.
- Geith, C., y Vignare, K. (2008). Access to Education with Online Learning and Open Educational Resources: Can They Close the Gap? *Journal of asynchronous learning networks*, 12(1), 105-126.
- Hsu, H-Y, Wang, S-K, y Comac, L. (2008). Using Audioblogs to Assist English-Language Learning: An Investigation into Student Perception. *Computer Assisted Language Learning*, 21(2), 181-198.

- Knobel, M. y Lankshear, C. (2008). Introduction: Digital Literacies- Concepts, Policies and Practices. En C. Lankshear y M. Knobel (Eds.), *Digital literacies: Concepts, Policies and Practices* (pp. 1-16). New York: Peter Lang.
- Knobel, M. y Lankshear, C., (2011). *New literacies: Everyday Practices and Social Learning* (3rd Ed.). New York: Open University Press.
- Mccain, K. E. (2015). *Canon vs. 'Fanon': Genre Devices in Contemporary Fanfiction* (Trabajo de Fin de Máster). Georgetown University, Washington DC.
- Levis, J. (2007). Computer Technology in Teaching and Researching Pronunciation. *Annual Review of Applied Linguistics*, 27, 184-202. Cambridge University Press
- Levy, M. (2009). Technologies in Use for Second Language Learning. *The Modern Language Journal*, 93, 769-782.
- Underhill, A. (2005). *Sound Foundations. Learning and Teaching Pronunciation*. Oxford: Macmillan Education.