

Entorno de aprendizaje de idiomas originarios

Recibido: Nov. 2016

J.J. Delgado Meraz¹

Aceptado: Dic. 2016

D.R. Hernández López²

R.M. Jiménez Maldonado³

J. Briones Sánchez⁴

RESUMEN

Actualmente en México, existen más de 7 millones de hablantes de una lengua originaria, que son educados en algunos casos, de forma bilingüe a través de los medios tradicionales de enseñanza escolarizada. Particularmente, la zona Huasteca del estado de San Luis Potosí, alberga a más de 99 mil hablantes de la lengua Tének, muchos de los cuales participan de la educación bilingüe, mientras que otros no son atendidos por estos medios, pero que están deseosos de aprender a leer y escribir su lengua. La construcción e implantación de una plataforma de aprendizaje en línea de la lengua Tének, con elementos de aprendizaje interactivos y culturizados para dar soporte a una educación semi presencial o autodidacta, es una solución interesante de abordar de la mano con organizaciones dedicadas a la enseñanza y conservación de la lengua Tének, para dar cobertura a los sectores demográficos antes mencionados.

Palabras Clave: Tének, Bilingüe, Aprendizaje

ABSTRACT

Currently in Mexico, there are more than 7 million speakers of a native language, which are educated in some cases, in a bilingual way through traditional means of schooling. In particular, the Huastecan area of the state of San Luis Potosí, houses more than 99 thousand Tének speakers, many of whom participate in bilingual education, while others are not served by these means, but are eager to learn to read and write in their native language. The construction and implementation of an online learning platform for the Tének language, with interactive and culturized learning elements to support blended or self-taught education, is an interesting solution to approach, hand in hand with organizations dedicated to the teaching and preservation of the Tének language, to cover the aforementioned demographic sectors.

Keywords: Tenek, Bilingual, Learning

INTRODUCCIÓN

La realidad del mundo actual dista mucho del mundo que se tenía hace un par de décadas; diversos elementos de nuestra vida diaria han cambiado, el transporte, la ropa, el gobierno e incluso la geografía. Del mismo modo, la educación tradicional, se ha adaptado a una era digital, mediante la innovación de los métodos de enseñanza y el aprovechamiento de los recursos tecnológicos con los que se cuenta en la actualidad.

Particularmente, en el área de la enseñanza de lenguas e idiomas se ha podido observar la

¹ Profesor de Asignatura. Instituto Tecnológico de Ciudad Valles, jesus.delgado@tecvalles.mx

² Profesor de Tiempo Completo. Instituto Tecnológico de Ciudad Valles, dalia.hernandez@tecvalles.mx

³ Profesor de Asignatura. Instituto Tecnológico de Ciudad Valles, rosa.jimenez@tecvalles.mx

⁴ Tesista. Instituto Tecnológico de Ciudad Valles, chuy.briones.117@gmail.com

Edición Especial

aparición masiva de cientos de sitios que ofrecen plataformas de enseñanza en línea (Aaron, 2015) que buscan emular los métodos de enseñanza tradicionales, adaptando sus cursos para funcionar de manera autodidacta o parcialmente dirigida.

Sin embargo, la mayoría de estos sitios se enfoca en el aprendizaje de idiomas para interacción internacional (Earp, 2013) dejando de lado las lenguas originarias propias de cada país, en México, particularmente en el estado de San Luis Potosí, de acuerdo con el censo de INEGI 2010 existían 248,196 personas mayores de cinco años hablantes de alguna lengua indígena, lo que representaba el 10% de los habitantes de la entidad, y a su vez solo 4% eran hablantes Tének (INEGI, 2010).

En concordancia con lo anterior y considerando las plataformas de enseñanza de idiomas en línea, surge la oportunidad de atender un sector que existe en la demografía del país, pero que ha sido digitalmente relegado: los hablantes de las lenguas originarias.

METODOLOGÍA

El Grupo de Investigación de Sistemas de Almacenamiento Adaptivo (GISAA) establecido en el Instituto Tecnológico de Ciudad Valles, ha trabajado desde hace ya un tiempo en el rescate de las lenguas originarias, particularmente de la Huasteca, a través del desarrollo de proyectos digitales y de difusión, como lo es Nenek, la primer red social en Tének (GISAA, 2013), la cual ha sido un pilar fundamental para la comunicación a larga distancia de las personas hablantes nativas de la cultura Tének “culturizando” las tecnologías de la información y comunicaciones (TICs) y que por sus resultados, ha logrado el respaldo de organizaciones como el Instituto Nacional de Lenguas Indígenas (INALI).

De la experiencia de proyectos previos, se deduce que, al desarrollar un entorno de aprendizaje de lengua originaria, como es el Tének, es necesario que la plataforma se adapte al nuevo contenido que lingüistas y maestros puedan generar para su aplicación didáctica, generando temarios y actividades de manera fluida y continua, teniendo una escalabilidad y adaptabilidad, tanto en el contexto técnico como temático.

La escalabilidad y adaptabilidad técnica, hacen referencia a la capacidad de la plataforma de funcionar en diversas configuraciones de usuarios, plataformas y entornos de conexión, así como de operar con cantidades variables de usuarios que demandan diversos tipos de información disponibles en la misma (Smithers, 2013).

En el rubro de la adaptabilidad temática, se contempla que los entornos de aprendizaje, contengan temas, actividades y evaluaciones que estén de conformidad con los niveles esperados de aprendizaje de los usuarios, así como también que estos temas sean capaces de actualizarse, es decir que sean escalables, conforme un administrador, que bien podría ser un docente, requiera a lo largo del desarrollo del curso.

En correspondencia al aspecto temático del entorno de aprendizaje, se tiene que para que un individuo pueda aprender, se le debe instruir integralmente a través de un modelo instruccional, compuesto de cinco dimensiones, planeadas para que se pueda desarrollar un curso donde los usuarios realmente aprendan (Marzano & Pickering, 2005).

De lo anterior también se desprende, la manera en que dichos entornos deben operar con los interesados, haciendo mención a los métodos de aprendizaje:

- Sincrónico, donde tanto en el emisor como el receptor del mensaje en el proceso de comunicación, deben estar en el mismo marco temporal y aún mejor en el mismo marco físico, comúnmente observado en escuelas; y
- Asincrónico, donde se pueden transmitir mensajes entre emisor y receptor, sin necesidad de una coincidencia temporal ni física, pero requiere de un lugar físico y/o lógico (como un tablero de notas o un servidor de base de datos) en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que forman el mensaje. Es más valioso para su utilización en la modalidad de educación a distancia.

Al desarrollar la plataforma para el aprendizaje de la lengua Tének y considerando el trabajo en conjunto con diversas organizaciones de lingüistas y docentes bilingües, se observó que la metodología de aprendizaje, bien podría soportar una combinación de ambos métodos previamente mencionados, con una modalidad semi presencial o también conocida por sus siglas en inglés como B-Learning (*Blended Learning*, Aprendizaje Combinado).

Particularmente, el método de B-Learning más adecuado conforme al contexto en el que se desarrolló el entorno de aprendizaje, fue el método de Modelo Virtual Enriquecido (Christensen Institute, 2014), ya que se previamente se habían establecido acuerdos con escuelas normales bilingües que estaban en disposición de utilizar la plataforma como herramienta de enseñanza.

Igualmente, el formato de trabajo establecido con estas escuelas, permitiría la eliminación de restricciones de horarios, haciendo más efectivas las estrategias de educación autodidacta a distancia.

Es claro que mucho del aprendizaje que un individuo pueda obtener, está relacionado con su percepción y actitud, además de su interés en el tema, que finalmente se refleja en su atención y dedicación al mismo.

Es por lo anterior que, dentro del desarrollo de la plataforma de aprendizaje, se ubicaron objetos mediáticos interesantes, actividades multimedia e interactivas de la vida real, que pudieran ser adaptadas al entorno de aprendizaje digital a través de las herramientas web predominantes.

Dichos objetos, desde una perspectiva de diseño, sirven para vincular al individuo con algo más, involucrarlo y hacerlo sentir cómodo con lo que está aprendiendo, para que después de haber cursado un tema, pueda reforzar su conocimiento, extenderlo y refinarlo, para utilizarlo significativamente para resolver un problema.

Se desarrolló un amplio catálogo de elementos multimedia que funcionarán como proveedores y ambientes de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVAs), entre los que se incluyen:

Edición Especial

- Videos
- Audios
- Textos
- Fotografías
- Ilustraciones
- Animaciones
- Iconos
- Foros de Discusión

Como herramientas de práctica para los temas, se establecieron diversos objetos de aprendizaje, principalmente estructurados y representados como juegos, con el cumplimiento de metas y/o acumulación de puntajes como:

- Tomar y arrastrar (*Drag & Drop*) (Figura 1)
- Formación de oraciones incompletas
- Relación audio e imagen (Figura 2)
- Memorama (Figura 3)
- Cuestionarios



Figura 1. Ejercicios de relación de audio con imagen

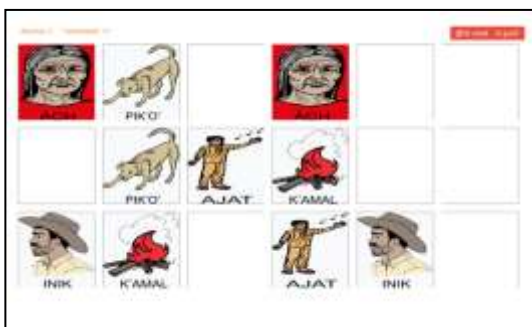


Figura 2. Memorama con imágenes culturizadas

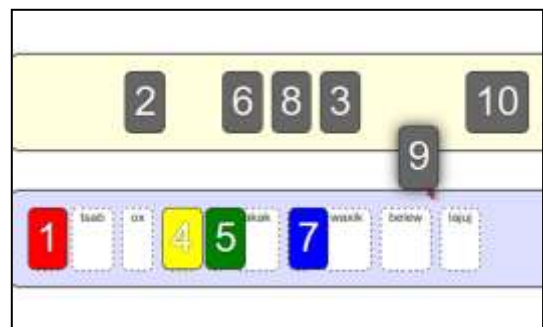


Figura 3. Ejercicio de arrastrar y soltar números

Edición Especial

Los entornos de aprendizaje y evaluación virtual generados para la plataforma, tienen la intención de ser actividades de evaluación, interacción e identidad gráfica y mediática, adaptables a cualquier tema que la plataforma contenga, es decir, personalizable a las necesidades del docente que imparte el curso.

RESULTADOS

Se desarrolló un entorno de aprendizaje en línea, para la lengua originaria Tének, que se denominó Ka Exla' (*Aprender*, en lengua Tének), que permitiera un estilo de aprendizaje semi presencial, apoyado por los maestros bilingües que harían uso de la plataforma en sus clases.

Se generaron cinco módulos de aprendizaje con sus respectivos temarios para permitir el aprendizaje, práctica y evaluación de los conceptos de vocabulario, gramática básica y redacción básica de la lengua Tének.

Como elementos interactivos para dichos módulos, se generaron entornos de aprendizaje adaptivos a variables como temática, dificultad, multimedia y rangos de tiempo, que sirven como estructuras de personalización para los docentes que imparten el curso en su modalidad escolarizada, tal como se aprecia en la Figura 4, y que permiten la construcción de estrategias de aprendizaje autodidacta que puedan obtener mejores resultados.

CONCLUSIONES

Considerando el contexto demográfico del país, es factible apostar a la construcción de plataformas digitales para la conservación y producción de contenidos en lenguas originarias, claramente, estas plataformas deben de propiciar la interacción no solo de los ya identificados como hablantes, sino de cualquier otro individuo o sector poblacional que esté interesado en participar de alguna forma con estos grupos.

La construcción de entornos de aprendizaje para lenguas originarias, tiene sentido, al impulsar la práctica, rescate y promoción de la lengua y costumbres de los pueblos originarios, incentivando con esto, el rescate del patrimonio y riqueza cultural de los pueblos indígenas.



Figura 4. Panel de control para la generación de objetos de aprendizaje

BIBLIOGRAFÍA

Christensen Institute. (2014). *Blended Learning Definitions*. Obtenido de <http://www.christenseninstitute.org/blended-learning-definitions-and-models/>

Aaron, C. (Febrero de 2015). *The 30 Best Online Language Courses for Any Budget or Level*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2016, de <http://www.fluentu.com/blog/best-online-language-courses/>

Earp, J. (2013). *Current trends in online language learning courses: a white paper*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2016, de <http://es.slideshare.net/jeffreyearp/current-trends-in-online-language-learning-courses-a-white-paper>

GISAA. (2013). *Nenek*. Obtenido de <http://nenek.inali.gob.mx/ES/>

INEGI. (2010). *Cuentame: San Luis Potosí - Diversidad*. Obtenido de <http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/slp/poblacion/diversidad.aspx?tema=me&e=24>

Marzano, R. J., & Pickering, D. J. (2005). *Dimensiones del Aprendizaje* (2 ed.). Tlaquepaque, Jalisco, México: ITESO.

Smithers, M. (Diciembre de 2013). *On interactions and scalability in online learning*. Obtenido de <http://www.masmithers.com/2013/12/on-interactions-and-scalability-in-online-learning/>