

## **Herramientas tic útiles para desarrollar las destrezas orales en el aprendizaje de lenguas**

Juan Carlos Araujo Portugal  
Escuela Oficial de Idiomas de Burgos  
[jcaraujo@educa.jcyl.es](mailto:jcaraujo@educa.jcyl.es)

### **RESUMEN**

El aprendizaje de una lengua extranjera es una tarea difícil, en especial en el caso de los alumnos adultos, que tienen numerosos problemas a la hora de desarrollar las destrezas orales (la comprensión auditiva y la expresión oral). Las herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han supuesto una auténtica revolución en diversos ámbitos de la vida cotidiana de las personas, de la que no se puede excluir el aprendizaje de lenguas extranjeras. En este artículo se presta atención a algunas de esas herramientas, en concreto al vídeo, al ordenador, al chat, a los *podcasts*, a los *vodcasts*, y a los juegos de simulación, con las que un gran número de alumnos ya están familiarizados, y a la forma que según manifiestan diferentes autores estas herramientas ayudan a desarrollar las destrezas orales, y que por lo tanto las convierten en un instrumento más efectivo para conseguir ese fin que lo serían otros medios más convencionales que habitualmente se han empleado, y todavía se utilizan, en una clase de idiomas.

### **Palabras clave:**

Destrezas orales – herramientas – vídeo – ordenador – chat – *podcast* – *vodcast* – juegos de simulación

### **ABSTRACT**

Learning a foreign language becomes a difficult task, especially for adults. These learners have many problems developing aural and oral skills, namely, listening and speaking. Information and Communication Technology (ICT) tools have brought about a real revolution in many spheres of people's everyday lives, from which foreign language learning cannot be excluded. This article pays attention to some ICT tools –

the video, the computer, chat, podcasts, vodcasts, and simulation gaming – with which a large number of students are already familiar. It particularly focuses on the ways in which, according to different authors, they may become more effective teaching aids to develop aural and oral skills than more traditional ones which have normally been used, and are still used, in a foreign language class.

**Key words:**

Aural and oral skills – tools – video – computer – chat – podcasts – vodcasts – simulation gaming

**1. Introducción**

Thorne y Payne (2005), al igual que Kern (2006), señalan que muchos alumnos acuden a una clase de idiomas después de llevar utilizando varios años las nuevas tecnologías para, entre otros fines, relacionarse a través de ellas, de tal modo que estas forman una parte fundamental de sus vidas cotidianas a la hora de comunicarse, motivo por el que también se deberían emplear en su proceso de aprendizaje, pudiendo de esa forma sacarle partido a unas herramientas con las que ya están familiarizados.

A la hora de aprender una lengua extranjera, las destrezas orales, es decir, la comprensión auditiva y la expresión oral, suelen resultarles especialmente difíciles a los alumnos, sobre todo en el caso de personas adultas, tal y como ellos mismos manifiestan en reiteradas ocasiones.

En este artículo se presta atención a algunas herramientas TIC con las que un gran número de los alumnos que realizan un curso de una lengua extranjera están familiarizados y que, según distintos autores, resultan efectivas para facilitar y propiciar el desarrollo de las destrezas orales a la hora de aprender un idioma extranjero. En concreto, se hace referencia al vídeo, el ordenador, el chat, el *podcast* y/o *vodcast*, y juegos de simulación como *Second Life*, indicando los principales motivos por los que se consideran útiles para este cometido.

## 2. El vídeo

Según Krashen (1985) se debe aprender una lengua extranjera del mismo modo que se produce en el caso de la lengua materna, lo que aconseja la utilización de vídeos auténticos en el aula de idiomas, como muestra de una comunicación auténtica que incluye representaciones de la vida cotidiana. Tal y como señalan Chapelle y Jamieson (2008), en la vida real la comprensión auditiva no se limita a los aspectos orales. También se debe prestar especial atención a la información paralingüística (el lenguaje corporal, los gestos, las expresiones faciales, las pausas, la entonación) y la información extralingüística (el escenario donde se desarrolla la conversación, el número de participantes, la relación entre estos, etc.).

Todo este tipo de información se puede obtener mediante el vídeo en lugar de a través de medios que tan solo dependen del soporte auditivo, como puede ser un *podcast*. Los vídeos permiten una mejor contextualización del proceso de aprendizaje en situaciones reales, algo fundamental para que este resulte efectivo.

Además, su utilización permite que aumente la motivación y el nivel de atención de los alumnos, a la vez que sirve para activar el conocimiento previo que estos tengan respecto al tema sobre el que trate el vídeo. Tampoco se puede olvidar que nuestra sociedad se caracteriza por su inmersión en la cultura audiovisual, motivo por el cual los alumnos esperan y están acostumbrados a recibir la información tanto por el canal oral como por el visual. Asimismo, el uso del vídeo, que incluye ambos modos de comunicación, satisface las necesidades y expectativas de los alumnos acostumbrados a un aprendizaje más visual y a los familiarizados con un aprendizaje de tipo más auditivo.

Tal y como indica Talaván (2010), y corrobora la Unión Europea, el subtítulo y la redacción de subtítulos que se insertan en un vídeo ayudan al desarrollo de las destrezas orales, especialmente de la comprensión auditiva, puesto que su utilización lleva implícita la condensación, la segmentación y la síntesis de la información que se incluye en el vídeo al tener que escoger lo que se considera más relevante, que puede incluir parte de la información paralingüística, tal y como sucede en el subtítulo pensado para personas sordas o con problemas de audición.

### 3. El ordenador

El ordenador es una herramienta que puede también ayudar a perfeccionar las destrezas orales, además de las destrezas escritas, de dos formas fundamentales: como el medio en el que se pueden realizar actividades de Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador (ELAO) o como el soporte en el que se puede llevar a cabo distintos tipos de ejercicios. En cualquiera de las dos modalidades es una herramienta que resulta motivadora para el alumno.

Como medio para la realización de actividades orales se considera más útil para el desarrollo de la comprensión auditiva que de la expresión oral, y así también lo perciben los alumnos, tal y como lo manifiesta AbuSeileek (2007). Según señalan Chapelle y Jamieson (2008) a la hora de aprender una lengua extranjera antes de saber escuchar, los alumnos tienen que aprender a hacerlo, y este tipo de actividades son una gran ayuda para lograr este objetivo, puesto que ralentizan el proceso de escucha, facilitándosele de ese modo a los alumnos. Este proceso es bastante complicado y en el mismo intervienen diferentes factores y fases, motivo por el que esa ralentización les ayuda a desarrollarlo poco a poco, estableciendo cada alumno su ritmo de trabajo y obteniendo un *feedback* por parte del ordenador sobre los errores que comete.

A pesar de asociarse más con el desarrollo de la comprensión auditiva, este tipo de programas también pueden ayudar a la expresión oral, por ejemplo, sirviendo de modelo de pronunciación de diferentes acentos y variedades de un idioma, y para la discriminación de sonidos de esa lengua, tal y como manifiestan Chapelle y Jamieson (*ibid.*). También mediante animaciones o videoclips se puede mostrar y describir cómo es la articulación de cada sonido. Asimismo, tal y como sucede en el caso del aprendizaje de la lengua materna, para hablar una lengua extranjera hay que adquirir la capacidad de recordar y utilizar grupos de palabras de forma automática. La realización de actividades ELAO puede contribuir a conseguir dicha automaticidad, ayudando de ese modo al desarrollo de la expresión oral.

Por otro lado, Chapelle y Jamieson (2008) indican que desarrollar cualquier tipo de actividad por medio de un ordenador ofrece numerosos estímulos que dan pie a múltiples conversaciones de distinto signo, en función del tipo de actividad que realicen, y además permite que estas se lleven a cabo en contextos auténticos y de forma colaborativa. En todos esos casos, y para poder realizar la tarea propuesta, los alumnos tienen que establecer numerosas conversaciones entre ellos, y estas vienen propiciadas, entre otros factores, por la interactividad que ofrece el ordenador. Actividades como cazas del tesoro o *webquests* estimulan enormemente el establecimiento de conversaciones entre los alumnos.

En resumen, el ordenador permite que los alumnos tengan un mayor contacto con la lengua y que este sea más real, al producirse en contextos auténticos. También favorece que la utilización del idioma se adecue a las necesidades de cada alumno, y que sea este el que decida el contenido sobre el que desea trabajar en cada momento, lo que le permite trabajar a su ritmo. Esto es importante porque según apunta Reigeluth (1999) se debe buscar la adecuación de los contenidos a las necesidades de los alumnos en vez de perseguir una homogeneización de los primeros.

#### **4. El chat**

Cuando se hace referencia al chat, en primer lugar conviene establecer la diferenciación entre los dos tipos de chat que existen: el de texto y el de voz (que suele ir acompañado de imagen). En la actualidad muchos programas y aplicaciones incluyen ambos. Asimismo hay que distinguir entre chats públicos y privados. Dudeney y Hockly (2007: 72) detallan lo que caracteriza a cada uno:

- En un chat de texto la comunicación entre los usuarios se produce a través de un texto escrito. Cada usuario escribe un mensaje en la aplicación de chat, lo envía y este aparece inmediatamente publicado en la pantalla del otro usuario.
- En un chat de voz la comunicación es oral, similar a una conversación usando un micrófono, pero se realiza a través de Internet. Normalmente estas aplicaciones son gratuitas y para poder utilizar este tipo de chat se requiere un micrófono y altavoces o auriculares.

- En un chat público los usuarios normalmente no se conocen. En este tipo de chat los usuarios pueden escoger un alias o *nick* o bien utilizar su nombre. Muchos de estos chats están divididos en diversas categorías y cada usuario decide en qué categoría(s) o grupo(s) quiere participar.
- En un chat privado, o servicio de mensajería instantánea, se precisa la instalación de un programa denominado cliente (un tipo de aplicación informática) que conecta a unos usuarios concretos a través de Internet. Muchos de estos programas permiten realizar videoconferencias que incorporan las características de la mensajería instantánea.

Tal y como manifiestan Chapelle y Jamieson (2008) las conversaciones son algo fundamental para que los alumnos puedan desarrollar las destrezas orales, tanto la comprensión auditiva como la expresión oral. La comunicación por medio de ordenador o CMC (*Computer-mediated Communication*), en la actualidad especialmente representada por los foros (en su versión asíncrona) y los chat (en su versión síncrona), añade nuevas dimensiones a la comunicación que se produce entre dos interlocutores que se encuentran físicamente en un mismo lugar.

Actualmente existen dudas respecto a la utilidad que puedan tener los chat en lo que se refiere a propiciar el desarrollo de la expresión oral, por tener este tipo de comunicación un carácter eminentemente escrito. Sin embargo, se ha demostrado que realmente sí ayuda a que los alumnos mejoren a la hora de expresarse de forma oral así como a que aprendan expresiones y vocabulario nuevo (St. John y Cash, 1995; Warschauer, 1998; Warschauer y Meskill 2000).

Dentro de las conversaciones mediadas por ordenador se pueden distinguir dos tipos fundamentales: las que tienen un carácter social, en las que el énfasis se centra en transmitir el mensaje y el significado de este, tal y como sucede en las conversaciones orales, lo que hace que en muchas ocasiones se puedan considerar incorrectas desde un punto de vista formal como indica Hughes (2011); y las conversaciones reflexivas, en las que lo más importante es que la lengua se emplee de forma correcta. El que las conversaciones tengan un carácter u otro depende las actividades que proponga el profesor.

La comunicación a través de un chat permite a los alumnos disponer de más tiempo del que cuentan en una conversación oral para pensar y reflexionar sobre lo que van a decir y cómo lo van a hacer, puesto que se ralentiza el proceso de comunicación. Asimismo, favorece el hecho de que la participación de los alumnos sea más equilibrada y que incluso los que no lo hacen habitualmente en una clase presencial por timidez o miedo a que se burlen de los errores que cometan, se animen a participar.

Lógicamente, el chat de voz se asemeja más a una conversación real puesto que permite a los interlocutores oírse y en muchas ocasiones verse, lo que les proporciona información paralingüística. De ese modo vendría a ser algo intermedio entre una conversación telefónica y un vídeo. Este tipo de chat ayudaría a desarrollar no solo la expresión oral, sino también la comprensión auditiva. A pesar de ello, Dudeney y Hockly (2007) aconsejan comenzar por el chat de texto para progresivamente trabajar con el chat de voz.

## **5. El podcast y el vodcast**

El *podcast* se puede comparar a un programa de radio o televisión que se publica con una determinada frecuencia y que versa sobre un tema concreto. Los *vodcasts* son similares a los *podcasts*, con la única diferencia de que incorporan vídeo. Tanto los *podcasts* como los *vodcasts* pueden ser auténticos (por ejemplo los que se incluyen en las páginas web de algunas emisoras de radio, canales de televisión o en las ediciones digitales de los periódicos) o haber sido elaborados específicamente para la enseñanza de una lengua extranjera.

Habitualmente estas herramientas se asocian con el desarrollo de la comprensión auditiva, y en este sentido resultan de gran utilidad, puesto que los alumnos los pueden descargar a sus ordenadores o dispositivos móviles para escucharlos y/o verlos cuando y donde deseen, tantas veces como quieran. En relación con esto hay que destacar el papel cada vez más relevante que está adquiriendo el aprendizaje móvil, es decir, aquel en el que intervienen dispositivos como *iPads*, PDAs, teléfonos móviles, etc. Tanto los *podcasts* como los *vodcasts* parecen ser uno de los mejores ejemplos de esta nueva modalidad de aprendizaje.

La gran variedad de temas sobre los que tratan tanto los *podcasts* como los *vodcasts* permite que el alumno escoja el contenido de estos, lo que puede hacer que su comprensión le resulte más fácil por estar familiarizado con el tema, y que su nivel de motivación sea mayor que si lo escogiese otra persona.

Pero además de favorecer el desarrollo de la comprensión auditiva, también pueden propiciar el desarrollo de la expresión oral. Los alumnos pueden practicar y repetir el texto que quieren grabar tantas veces como consideren oportuno, tal y como indican Dudeney y Hockly (2007), para de ese modo coger mayor confianza y sonar de forma más natural a la hora de comunicarse de forma oral en la lengua extranjera. Escuchar las diferentes grabaciones les permite comparar lo que ha mejorando su expresión oral así como los aspectos sobre los que tienen que seguir incidiendo.

## **6. Juegos de simulación como *Second Life***

Tal y como manifiestan Erben *et al.* (2008) las herramientas que permiten la colaboración virtual están cada vez más reemplazando las reuniones o encuentros cara a cara, y sobre todo en el caso de la generación Net que encuentra en herramientas como *Second Life* algo que se ajusta a lo que ellos están tan acostumbrados a hacer en sus vidas cotidianas. Según indica Cooke-Plagwitz (2009), varios profesores señalan que la comunicación virtual entre los alumnos es más dinámica y estos se involucran más en ella que en la que se realiza cara a cara. Asimismo los que más se benefician de las ventajas que ofrecen estas herramientas son los alumnos más tímidos, al sentirse más seguros y protegidos en este entorno.

Por otro lado la comunicación que se produce entre los alumnos resulta más significativa puesto que sirve para realizar actividades que persiguen la consecución de un objetivo. Teniendo todo esto en cuenta, y que *Second Life* incluye la posibilidad de utilizar el chat de voz, esta puede ser una herramienta apropiada para realizar cualquier tipo de actividad oral en un contexto que puede ayudar a disminuir la situación de tensión y estrés que supone para algunos alumnos tener que llevar a cabo este tipo de

tareas frente al resto de los compañeros, y especialmente en el caso de los más tímidos, y todo ello a través de una forma de comunicación que cada vez es más habitual en la vida cotidiana de muchas personas, especialmente los más jóvenes, y que diversas instituciones y universidades están empezando a utilizar para favorecer el aprendizaje de los alumnos, como indica Jordano de la Torre (2011).

## **7. Conclusión**

En este artículo se ha presentado una pequeña pincelada sobre cómo las nuevas tecnologías, por medio de diferentes herramientas, representan un gran complemento y aliado a la hora de propiciar el desarrollo de las destrezas orales (la comprensión auditiva y la expresión oral) que tantas dificultades plantean a los alumnos que se embarcan en la ardua tarea de aprender una lengua extranjera, especialmente si se trata de personas adultas. Es evidente que según se vayan produciendo nuevos avances e innovaciones tecnológicas se irán perfeccionando los usos que se pueda dar a estas herramientas para el aprendizaje de idiomas que se han apuntado, a la vez que se irán probando otros nuevos.

## **8. Referencias**

- AbuSeileek, A. (2007). Cooperative vs. individual learning of oral skills in a CALL environment. *Poznan Studies in Contemporary Linguistics*, 43(1), 5-23. Consultado el 29 de marzo de 2014. Disponible en <http://repository.ksu.edu.sa/jspui/bitstream/123456789/5815/1/Cooperative%20vs.%20Individual%20Learning%20of%20Oral%20Skills%20in%20a%20CALL%20Environment.pdf>
- Chapelle, C. y Jamieson, J. (2008). *Tips for teaching with CALL: Practical approaches to computer-assisted language learning*. White Plains, NY: Pearson education.
- Cooke-Plagwitz, J. (2009). A new language for the Net generation: Why Second Life works for the net generation. En R. Oxford y J. Oxford (Eds.), *Second*

*Language Teaching and Learning in the Net Generation*, pp.173-180.  
Honolulu: National Foreign Language Resource Center, University of Hawai'i.

Dudenev, G. y Hockly, N. (2007). *How to teach English with technology*. Harlow: Pearson Longman.

Erben, T., Ban, R., Eisenhower, K., Jin, L. y Summers, R. (2008). Using technology for foreign language instruction: Creative innovations, research and applications. En T. Erben y I. Sarieva (Eds.), *CALLing all foreign language teachers: Integrating technology in the foreign language classroom*, pp. 13-35. Nueva York: Eye on Education Press.

Hughes, R. (2011). *Teaching and Researching Speaking* (2ª Ed.). Essex: Pearson Education.

Jordano de la Torre, M. (2011). La enseñanza-aprendizaje de la competencia oral en lengua extranjera en el contexto de la educación abierta y a distancia: de la casete a la interacción virtual. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 14(1), 15-39. Consultado el 29 de marzo de 2014. Disponible en <http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/volumen14-1/laense%C3%B1anzaaprendizaje.pdf>

Kern, R. G. (2006). Perspectives on technology in learning and teaching languages. *TESOL Quarterly*, 40(1), 183-210. Consultado el 29 de marzo de 2014. Disponible en [http://wha.arizona.edu/classes/ariw/slat596/Kern\\_tech.pdf](http://wha.arizona.edu/classes/ariw/slat596/Kern_tech.pdf)

Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and implications*. Essex: Longman.

Reigeluth, C. M. (1999). What is instructional design theory? En C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models: A new paradigm of instructional theory*, Vol. 2, pp. 5-29. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

St. John, E. y Cash, D. (1995). Language learning via e-mail: Demonstrable success with German. En M. Warschauer (Ed.), *Virtual connections: Online activities*

*and 32 projects for networking language learners*, pp. 191-197. Honolulu, HI: University of Hawai'i, Second Language Teaching and Curriculum Center.

Talaván, N. (2010). Subtitling as a task and subtitles as support: pedagogical applications. En J. Díaz Cintas, A. Matamala y J. Nieves (Eds.), *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility*, pp 285-299. Amsterdam, Nueva York: Rodopi. Consultado el 29 de marzo de 2014. Disponible en [http://www.nuigalway.ie/sub2learn/downloads/talavn\\_2010\\_subtiling\\_as\\_a\\_task\\_and\\_subtitles\\_as\\_a\\_support.pdf](http://www.nuigalway.ie/sub2learn/downloads/talavn_2010_subtiling_as_a_task_and_subtitles_as_a_support.pdf)

Thorne, S. L. y Payne, S. (2005). Evolutionary trajectories, Internet-mediated expression, and language education. *CALICO Journal*, 22(3), 371-398. Consultado el 29 de marzo de 2014. Disponible en <http://wha.arizona.edu/classes/ariew/slat596/thorne-payne.pdf>

Warschauer, M. (1998). *Electronic literacies: Language, culture, and power in online education*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Warschauer, M. y Meskill, C. (2000). Technology and Second Language Teaching. En J. Rosenthal (Ed.), *Handbook of Undergraduate Second Language Education*, pp. 303-318. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.