

# Síntesis de Tesis

TESIS DE MAGISTER EN TECNOLOGÍA INFORMÁTICA APLICADA EN EDUCACIÓN

## “Diseño, desarrollo y evaluación de material didáctico web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños de siete años”

Autor: Carlos Andrés Balanta Zamora

Directora: Dra. María Alejandra Zangara

*Palabras clave:* Enseñanza de español a niños; diseño instruccional; material didáctico web; español como lengua extranjera.

### Motivación

El presente trabajo se enmarca en la intersección de los campos de la enseñanza del español como lengua extranjera y la tecnología educativa, en su campo de diseño instruccional de materiales educativos con nuevas tecnologías. Este trabajo tiene como principal objetivo el diseño, desarrollo y evaluación de material didáctico web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños de siete años de edad.

En los últimos años la integración de las Tics en el salón de clase se ha convertido en un aspecto de mucha importancia para los educadores. La incorporación de tecnologías como el computador, las pizarras inteligentes, equipos de video y demás, han supuesto una readecuación de los materiales y la creación masiva de estos. Sin embargo, muchas veces el material que se encuentra disponible no se adapta a las necesidades específicas de la población o simplemente no tiene la calidad necesaria para aportar al proceso.

En el campo de la enseñanza de lenguas, la integración de las nuevas tecnologías no ha sido distinta ya que se ha utilizado el computador con diferentes propósitos: el desarrollo de las habilidades de habla, escucha, lectura y escritura. Si bien se encuentra gran cantidad de este material hipermedia, dicho material muchas veces no se acopla de manera adecuada a las exigencias específicas de la población lo que en ocasiones se traduce en la no obtención de los objetivos propuestos. Este tipo de situación es muy común cuando el material didáctico es diseñado por grandes editoriales que lo desarrollan para su distribución en masa y no para un público específico. Por otra parte, muchos docentes han asumido el diseño multimedia por su propia cuenta; lo que termina con material con secuencias pedagógicas apropiadas, pero con poco desarrollo técnico. En la enseñanza del español como lengua extranjera, la situación es más compleja ya que la cantidad de recursos es limitada si la comparamos con otras lenguas como el inglés que cuenta con una amplia gama de materiales.

En este contexto se desarrolla el programa Splash: un programa de reciente creación que se viene implementando en algunas escuelas públicas de los Estados Unidos y más precisamente en Carolina del Norte. Splash tiene como principal objetivo que estudiantes estadounidenses aprendan español como lengua extranjera. Este proceso lleva cuatro años en la escuela piloto y se trabaja desde el grado jardín hasta el grado quinto proporcionando a los estudiantes fundamentos para interactuar en la lengua extranjera. De esta manera, surgió la propuesta de crear material didáctico web que sirviera como soporte para las clases de español en el grado segundo y que se adaptara al contexto y a los contenidos planeados para el programa de inmersión en lengua extranjera.

En la presente investigación se desarrolló un prototipo que fue utilizado por maestros y estudiantes de segundo grado y que sirvió como material complementario para la adquisición del español como lengua extranjera. Después de su desarrollo e implementación, se realizaron encuestas y entrevistas a los diferentes participantes que fueron usadas para determinar adecuaciones y mejoras del material didáctico web. En esta exploración se indagó la experiencia de uso y el impacto que el material tuvo en los usuarios participantes en la investigación. La información obtenida es consignada en los resultados y conclusiones de este trabajo.

La presente propuesta se conecta con el trabajo de investigación “Evaluación de materiales didácticos web para la enseñanza del español a niños con edades entre 5 y 7 años” (Balanta, 2016) que tuvo como fin hacer un reconocimiento de materiales didácticos web para la enseñanza del español a niños y que investigó, analizó y evaluó

**Cita sugerida:** C. A. Balanta Zamora, “Síntesis de Tesis: Diseño, desarrollo y evaluación de material didáctico web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños de siete años,” *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, no. 25, pp. 113-114, 2020. doi: 10.24215/18509959.25.e12

El **texto completo** del trabajo de tesis se encuentra disponible en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/99578>

cada uno de los materiales usando un matriz de evaluación para materiales didácticos web desarrollada específicamente para ese propósito. En dicha investigación, se revisaron materiales como: Plaza Sésamo, Súper Saber, Online Free Spanish, Chillola, Primary Language Spanish, Rocklingua, Mi Mundo en Palabras y Ciudad 17. Se analizaron aspectos metodológicos de la enseñanza de lenguas, así como aspectos técnicos de cada uno de ellos. Este trabajo previo anticipó el contexto en el que la presente tesis se desarrollaría: se establecieron parámetros específicos con los que el material debía contar, elementos metodológicos y de diseño que eran indispensables para un material para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños.

En este marco y con el contexto propuesto, se llevó a cabo el presente trabajo que dio como resultado la producción del material didáctico web *La Aventura del Saber y Explorar el Español como Lengua Extranjera*

### **Aportes de la tesis**

Esta tesis deja como producto tangible el material didáctico web *la Aventura del Saber y Explorar el Español* que sirve como material suplementario a un programa de enseñanza bilingüe en los Estados Unidos. De igual forma, la creación de dicho material multimedia personalizado para la escuela ayudó a la sistematización y a la estandarización del proceso de enseñanza de español como lengua extranjera. Si bien, el público que utilizará este material a futuro cambiará en ciertos aspectos, los objetivos de aprendizaje continuarán siendo similares, por lo que se espera que el material siga adaptándose a la mayor parte de necesidades de los nuevos usuarios.

### **Líneas de I/D futuras**

Como continuación a la presente propuesta se espera que se prosiga con el diseño de las unidades didácticas restantes: *Así soy yo*, *Las Estaciones y el Clima*, además de profundizar más el tema de *El Ciclo de la Vida* con la implementación de nuevos ejercicios de vocabulario que reflejen los principios del enfoque lexical. De igual forma, la incorporación de un foro para agregar una herramienta colaborativa que es tan necesaria en el aprendizaje de lenguas. Así mismo, se espera que se incorporen actividades de escucha ya que en las edades tempranas es cuando los aprendices de una lengua extranjera necesitan tener más exposición oral a la lengua objeto de estudio. Por esta razón, se requiere que los estudiantes puedan escuchar audio de personas hablantes nativas para que se familiaricen con la pronunciación, así como con los ejercicios de comprensión oral.

Por otra parte, implementar un avatar que ayude a la navegación del sitio; éste será utilizado cuando los estudiantes tengan problemas entendiendo las instrucciones, la idea es que el avatar provea al usuario con instrucciones sonoras cuando el usuario lo requiera. También, se hace necesario una herramienta que permita a los estudiantes buscar el significado de las palabras desconocidas, o en su defecto, encontrar una forma de brindar soporte al usuario al momento de abordar las lecturas en la sección *Leyendo con la Profe O*.

Por otra parte, además de las adiciones que se le deben realizar al material digital, es necesario analizar los efectos que tienen en el aprendizaje el tipo de retroalimentación provisto por la plataforma, de qué manera este contribuye al mejoramiento del aprendizaje y de qué formas el mismo puede ser mejorado para hacerlo más efectivo.

Por último, se debe investigar el impacto que tiene los juegos implementados en el aprendizaje de aspectos específicos como, por ejemplo, la adquisición de vocabulario y de qué manera se pueden mejorar estos juegos para que sean más significativos.

*Información de Contacto de la Autora*

**Carlos Andrés Balanta Zamora**  
[andres\\_balanta@outlook.com](mailto:andres_balanta@outlook.com)