
El empleo de dispositivos *u-learning* en el estudio de la literatura de expresión inglesa

The use of *u-learning* devices to study the Literature of English Expression

Dr. C. Ida María Ayala Rodríguez¹, <https://orcid.org/0000-0001-7101-0159>

Dr. C. Julio Macías Macías¹, <https://orcid.org/0000-0003-1767-7854>

¹ Universidad de La Habana, Cuba

imayala@flex.uh.cu

julio.macias@flex.uh.cu

Resumen

Objetivo: El estudio tuvo como propósito evaluar una propuesta de aplicación *Android* para su uso en teléfonos inteligentes y tabletas, en apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Literatura de Países Anglófonos II (EE.UU.)* que se imparte en el quinto año de la carrera de la Licenciatura en Lengua Inglesa en el Plan de Estudio D, en la Universidad de La Habana.

Métodos: Los autores construyeron un marco teórico referencial desde una perspectiva cuantitativa y cualitativa y el ambiente de programación *Android Studio* (versión 2.3) para el diseño de la aplicación.

Resultado: La investigación aportó una aplicación *Android* que recoge una gran cantidad de información textual y gráfica de esta asignatura, así como un número significativo de ejercicios teóricos y prácticos para satisfacer los objetivos que se plantean en el programa de estudio. La aplicación se encuentra en uso y los resultados son positivos al tener en cuenta las ventajas pedagógicas y las opiniones de los estudiantes.

Conclusiones: La aplicación fue considerada como una valiosa herramienta de apoyo al estudio de la literatura por parte de los profesores y estudiantes que la emplearon, su uso estimuló la lectura y facilitó la profundización en los contenidos y el aprendizaje a distancia.

Palabras clave: Literatura, estudios literarios, TIC, educación a distancia.

Abstract

Objective: This paper aims at assessing an *Android* application designed for University of Havana English Language students to study U. S. A. Literature, supported on *u-learning* tools and concepts.

Methods: The authors rely on a qualitative and quantitative methodology to construct a theoretical framework and *Android Studio* (2.3) to design the application.

Results: The main finding is a highly appreciated application that summarizes textual and graphic information, study guides, reading suggestions and exercises satisfying U. S. A. Literature syllabus objectives.

Conclusion: The application has been considered by teachers and students a useful tool to support the study of literatures. It promotes further reading, a sound interpretation of literary pieces and its criticism and distance education.

Keywords: Literature, literature review, ICT, distance education.

Recibido: 15 de mayo de 2020

Aprobado: 17 de septiembre de 2020

Introducción

El aprendizaje apoyado en el empleo de las nuevas tecnologías ha encontrado un espacio privilegiado en todos los niveles de enseñanza y se ha convertido en herramienta de estudio irrenunciable. Los educadores han propuesto numerosas variantes de educación a distancia que emplean unos y otros equipos electrónicos. En los últimos años se aprecia un predominio de los móviles. Según la UNESCO (2013),

El aprendizaje móvil comporta la utilización de tecnología móvil, sola o en combinación con cualquier otro tipo de tecnología de la información y las comunicaciones (TIC), a fin de facilitar el aprendizaje en cualquier momento y lugar. Puede realizarse de muchos modos diferentes: hay quien utiliza los dispositivos móviles para acceder a recursos pedagógicos, conectarse con otras personas o crear contenidos, tanto dentro como fuera del aula. El aprendizaje móvil abarca también los esfuerzos por lograr metas educativas amplias, como la administración eficaz de los sistemas escolares y la mejora de la comunicación entre escuelas y familias. (pag.7)

Para algunos autores, el aprendizaje ubicuo (*u-learning*) guarda cierta similitud con el aprendizaje a través de dispositivos móviles (*mobile learning*) dado que se basa en entornos de aprendizaje a los que se puede acceder en diferentes contextos y situaciones. Sin embargo, el concepto de aprendizaje ubicuo sería más amplio en el sentido en que supone una deliberada adaptación de la propuesta de enseñanza al contexto en el cual se encuentran inmersos los estudiantes. (Zhao, Wan & Okamoto, 2010)

El aprendizaje ubicuo supone un desplazamiento del aula a un contexto no tradicional. El término "ubicuidad", alude a la omnipresencia, así como a la posibilidad de estar en varios lugares simultáneamente superando las limitaciones impuestas por el entorno físico. Consecuentemente, la ubicuidad implica una especial capacidad para la flexibilidad y la adaptación a contextos diversos y en constante movimiento. (Caldeiro y Schwartzman 2013)

En esta modalidad de trabajo docente, el rol del docente cambia porque deja de ser la principal fuente de información que dirige actividades presenciales para transformarse en un dirigente que orienta qué información buscar y leer y actividades que permitan una interpretación propia, que a la larga generarán un aprendizaje procedimental y la construcción de un modo de actuación

profesional propio. Para lograr esto, el aprendizaje ubicuo promueve un espacio diferente al aula tradicional, un entorno seguro, donde los estudiantes pueden interactuar entre sí y con sus docentes.

Entre las ventajas del uso docente del teléfono celular se pueden enumerar las siguientes:

- Los estudiantes son protagonistas activos de la era digital.
- Los estudiantes en mayoría poseen dispositivos inteligentes de actualidad tecnológica.
- El dispositivo acompaña al estudiante durante todo el tiempo de su vigilia.
- Los estudiantes están generalmente familiarizados con el uso de las aplicaciones en sus dispositivos.

Como desventajas se pueden mencionar:

- Los profesores no conocen cómo usar las tecnologías en sus asignaturas de forma eficiente.
- La pantalla de los dispositivos es pequeña, por lo que la interfaz de las aplicaciones debe ser diseñada con eficiencia (e. g. tamaño de la tipografía del texto, cantidad de componentes en una pantalla, etc.).
- Las aplicaciones (APK) no deben ser muy voluminosas en términos de capacidad (Mb), por lo que en sus contenidos no se deben incluir numerosas películas, imágenes de calidad o libros.

Las tecnologías móviles propician que el usuario-estudiante no precise estar en un lugar predeterminado para aprender y constituyen un paso hacia el aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar, un avance que nos acerca al *Ubiquitous Learning* (u-Learning), el potencial horizonte final de la combinación entre las tecnologías y los procesos de aprendizaje. Este horizonte, cada vez más cercano, se vislumbra como respuesta a las necesidades de aprendizaje continuo de una sociedad basada en el conocimiento (Cantillo, Roura, y Sánchez, 2012).

La carrera de Licenciatura en Lengua Inglesa con segunda lengua extranjera incluye en el Plan de Estudio "E" la disciplina *Literatura de Expresión Inglesa*, con un total de 160 horas, con las asignaturas *Literatura de Países Anglófonos I y II*. Esta disciplina tiene una estructura de unidades temáticas que introducirán a los estudiantes a los aspectos históricos, culturales y sociales más representativos y comunes a los países angloparlantes. Este conocimiento acercará a los estudiantes a las tradiciones, al arte y la vida sociocultural y política de los pueblos que se estudian. La disciplina permite una introducción al desarrollo de la apreciación literaria y de las capacidades de análisis y valoración crítica de los estudiantes sobre bases más sólidas.

Las condiciones de la economía cubana hacen que la disponibilidad de la literatura docente para las grandes matrículas en la Educación Superior se convierta en un aspecto crítico para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por eso que se impone un mayor uso de las nuevas tecnologías de

la información y las comunicaciones (NTIC) a través de los dispositivos de mayor nivel de disponibilidad y uso por parte de los estudiantes: los teléfonos inteligentes.

A partir de esta realidad, el objetivo de esta investigación fue evaluar una propuesta de aplicación *Android* para su uso en teléfonos inteligentes y tabletas, en apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Literatura de Países Anglófonos II (EE.UU.)* que se imparte en el quinto año de la carrera de la Licenciatura en Lengua Inglesa en el Plan de Estudio D, en la Universidad de La Habana. Este año está conformado por un grupo de una matrícula de 29 estudiantes, todos con teléfonos inteligentes con sistema *Android*.

Materiales y métodos

Para el desarrollo del estudio, se utilizaron métodos teóricos y empíricos, desde una perspectiva cuantitativa y cualitativa. Los métodos teóricos utilizados permitieron estudiar el problema, construir y desarrollar los fundamentos teóricos y efectuar el análisis cualitativo inicial y final de la investigación. Los métodos empíricos posibilitaron el reflejo de la realidad desde sus propiedades y relaciones y favorecieron la obtención de los datos para verificar la presunción científica.

La aplicación de las técnicas de entrevista, encuesta y observación posibilitó la obtención de información acerca del objeto investigado. El estudio realizado recurrió al análisis y crítica de las fuentes como método teórico fundamental, con el auxilio de lo histórico y lógico, el análisis y la síntesis y la inducción y la deducción. La primera tarea realizada fue la revisión bibliográfica, que incluyó la biblioteca de la Universidad, los sitios relacionados en información en Internet, la documentación de los últimos congresos internacionales *Pedagogía y Universidad*, y las memorias de algunos eventos científicos nacionales vinculados con la enseñanza de la lengua inglesa.

Para el diseño de la aplicación se consideró la inclusión de los temas de la asignatura, para lo cual se prepararon textos en formato HTML (de página Web), a partir de los cuales se elaboraron alrededor de 200 ejercicios tipo test tales como verdadero y falso, selección múltiple, y espacios a rellenar. Estos ejercicios debían presentarse aleatoriamente en cada sesión de estudio en conjuntos de 10 incisos, lo cual permitiría realizar 847 660 528 sesiones de ejercitación sin repetir los incisos en el mismo orden, según los resultados de una función combinatoria.

Los ejercicios están insertados en la estructura de la aplicación en formato de texto simple pero cifrados con un algoritmo personal de encriptación que evita que los usuarios puedan acceder a sus contenidos fuera del contexto de la aplicación. Esto hace que los estudiantes se preparen por los contenidos del tema, y no por la solución colectiva de los ejercicios.

Los textos en formato HTML (de página Web) se editaron en *Adobe Dreamweaver CS6* versión 12.0 del 2012 que es un sistema destinado a la construcción, diseño y edición de sitios, vídeos y

aplicaciones Web basados en estándares y, uno de los programas más utilizados en el sector del diseño y la programación web por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas y por su soporte de los estándares del *World Wide Web Consortium*.

Para la implementación de la aplicación se utilizó el ambiente de programación conocido como *Android Studio* en su versión 2.3, de la compañía *Google Inc.* Este ambiente es el entorno de desarrollo integrado (IDE) oficial para la plataforma *Android*. El sistema fue anunciado el 16 de mayo de 2013 en la conferencia *Google I/O*, y reemplazó a *Eclipse* como el IDE oficial para el desarrollo de aplicaciones para *Android*.

Se programaron un total de 24 módulos en lenguaje de programación *Java* para hacer funcionar un número igual de formularios, todo ello para satisfacer los requisitos de las buenas prácticas en el diseño de un ambiente de trabajo cómodo para el estudiante.

La aplicación incluye una base de datos *SQLite* que es un sistema de gestión de bases de datos relacional. Debido a su pequeño tamaño, *SQLite* es muy adecuado para los sistemas integrados, y también está incluido en *Android*. En esta base de datos se almacenaron los contenidos de los temas de la asignatura, así como la información biográfica de 135 autores de obras literarias estadounidenses.

La aplicación complementa a una multimedia existente para ambiente *Windows*, elaborada con los mismos fines, pero con mayor cantidad de contenidos que incluyen un importante número de obras literarias que, por problemas de volumen, no pueden ser incluidas en una aplicación *Android*, y de ejercicios de diferentes tipos.

Resultados y discusión

Los resultados que se presentan describen una estrategia didáctica para desarrollar la independencia cognoscitiva de los estudiantes que cursan la carrera Lengua Inglesa a partir de un medio que apoyará su preparación extra-clase en la asignatura *Literatura de Países Anglófonos II (EE.UU.)*.

La aplicación se distribuye a los estudiantes en un archivo APK (formato de instalación para *Android*), y tiene un tamaño de 8,22 Mb. Una vez instalada, presenta un menú de opciones en la parte superior izquierda de la pantalla (Ver figura 1). Este menú da acceso a los contenidos teóricos de la asignatura, en su primera opción, a este le sigue el acceso a un listado de autores (135 en total) de obras literarias estadounidenses con datos biográficos. La tercera opción presenta los ejercicios que sistematizan los conocimientos sobre los contenidos.

La aplicación recoge todos los autores que el programa de la disciplina sugiere estudiar, entre otros se destacan los siguientes: fragmentos de obras de autores descendientes de los nativos norteamericanos; W. Irving, N. Hawthorne, J. D. Salinger, J. Updike, A. Walker, A. Proulx, J. Kincaid, poetas modernistas y postmodernistas.

Se espera que los alumnos lean las obras más representativas, por esa razón se incluyen en la aplicación poemas cortos o algunos fragmentos representativos de las obras en prosa, e hipervínculos a los sitios de donde podrán descargarlas, así como orientaciones para la lectura de cada una de ellas y la manera de interactuar con el profesor o con otros estudiantes para intercambiar puntos de vistas o la manera en que cada estudiante recepciona el texto leído. Esto se realizará a través de presentaciones orales o seminarios para discutir y/o evaluar oralmente la aprehensión por los alumnos de los valores éticos y estéticos de las obras.

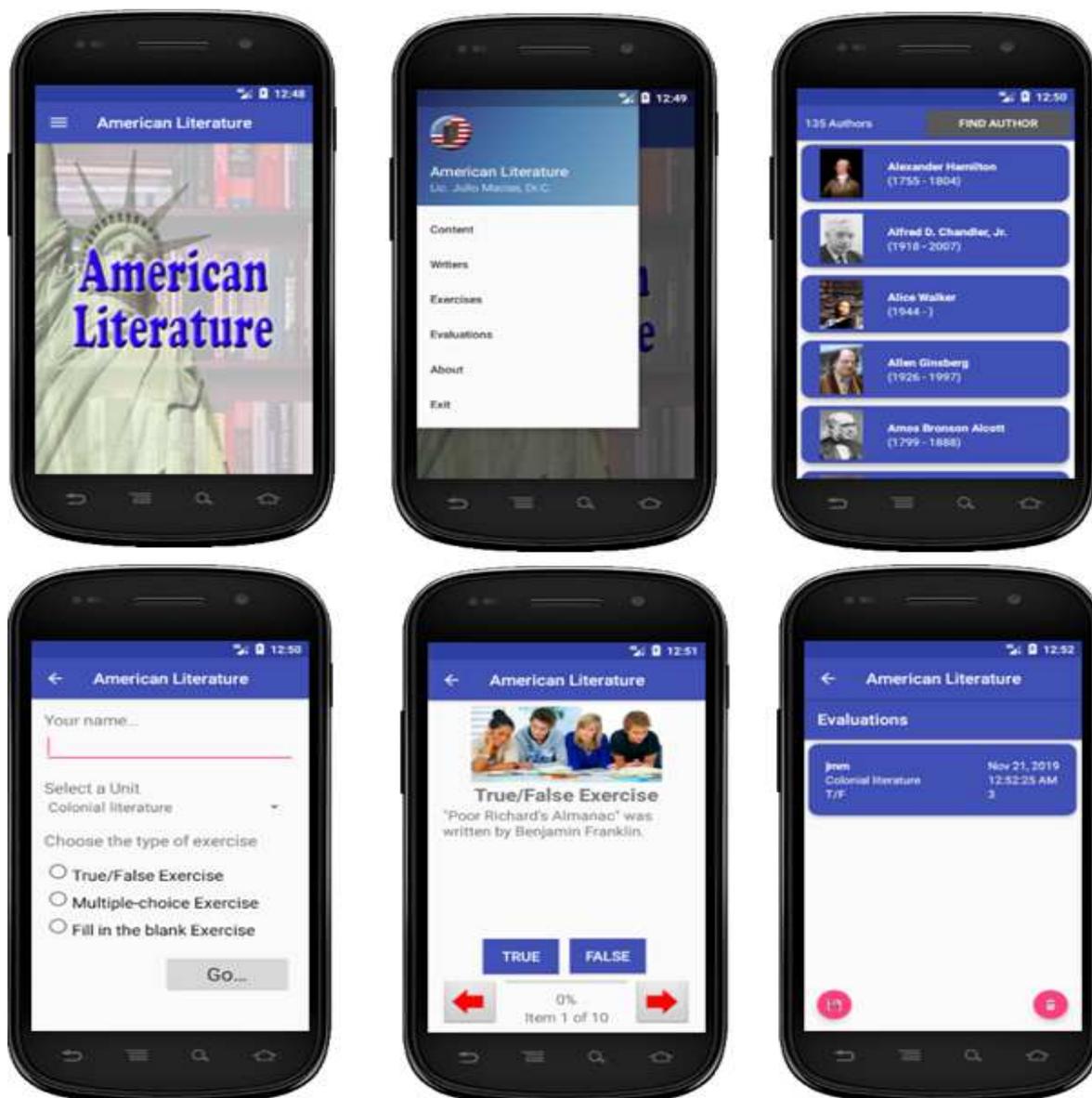


Figura 1: Aspecto general de la aplicación.

La cuarta opción ofrece información sobre las sesiones de ejercitación realizadas, que incluye el nombre del estudiante, el tema, el tipo de ejercicio realizado, la fecha y hora de la sesión, y la

evaluación. Esta información puede guardarse en un archivo encriptado imposible de editar sin la clave de cifrado de la aplicación, y enviarse al profesor vía correo electrónico, o recogerse en el aula a partir de un código QR que la aplicación genera para que el profesor pueda escanearlo con su dispositivo y utilizar la información para el control de la actividad del estudiante.

La experiencia pedagógica se desarrolló en un grupo de 29 estudiantes del quinto año de la carrera, en el primer semestre del curso académico 2019-2020, con resultados alentadores. Es de destacar que los estudiantes nunca antes habían tenido la experiencia de contar con una aplicación en sus dispositivos para el estudio de sus asignaturas.

En el desarrollo de la asignatura, la aplicación fue usada esencialmente para la preparación de los estudiantes para los seminarios de los distintos temas. Se orientaba el estudio de un tema determinado y la solución a los ejercicios que se consideraban pertinentes. El estudiante debía hacer llegar sus resultados en la solución a los ejercicios al profesor por alguna vía (correo electrónico, *WhatsApp*, *Zapya*, etc.).

Las opiniones más significativas de los estudiantes fueron las siguientes:

- La aplicación resulta útil para estudiar los contenidos para los seminarios de la asignatura.
- La primera vez que uno realiza un ejercicio sobre un tema, la aplicación da una evaluación de 2. Como ningún estudiante va a reportar esta evaluación al profesor, lo repite, y así hasta que obtiene 5, lo cual implicó varias repeticiones. Estas repeticiones hicieron que el contenido se fijara y convergiera en conocimiento de la materia.
- Es motivante usar la aplicación pues gradualmente uno siente que aprende.
- Me permite estudiar en cualquier lugar que me encuentre.

Conclusiones

La propuesta de aplicación *Android* para su uso en teléfonos inteligentes y tabletas, en apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Literatura de Países Anglófonos II (EE.UU.)* que se imparte en el quinto año de la carrera de la Licenciatura en Lengua Inglesa en el Plan de Estudio D, en la Universidad de La Habana, resultó satisfactoria. Las opiniones de profesores y estudiantes fueron positivas. Con la aparición en Cuba de la pandemia de Coronavirus, la aplicación jugó un papel importante pues permitió a los estudiantes recorrer los contenidos de la asignatura con la guía del profesor. Una vez que se retome el semestre interrumpido, los estudiantes podrán culminar la asignatura con éxito.

Referencias

Caldeiro, G. P. & Schwartzman, G. (2013). *Aprendizaje ubicuo. Entre lo disperso, lo efímero y lo importante: nuevas perspectivas para la educación en línea*. En I Jornadas Nacionales y III Jornadas de Experiencias e Investigación en Educación a Distancia y Tecnología Educativa (PROED) Recuperado el 3 de septiembre de 2019, de

<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/aprendizaje-ubicuo-entre-lodisperso-loefimero-lo-importante-nuevas-per>

Cantillo, C., Roura, M. & Sánchez, A. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. *La Educ@ción Digital Magazine*(147). Recuperado el 3 de septiembre de 2019, de

<http://educoas.org/portal/la-educacion-digital/147/pdf/art-unned-en.pdf>

UNESCO. (2013). *Directrices para las políticas de aprendizaje móvil*. Recuperado el 3 de septiembre de 2019, de

http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/ICT/images/114_13_ED_UNESCO_Policy_Guidelines_for_Mobile_Learning_S.pdf

Zhao, X., Wan, X. & Okamoto, T. (2010). *Adaptive Content Delivery in Ubiquitous Learning Environment*. En 6th IEEE International Conference on Wireless, mobile, and ubiquitous technologies in education (WMUTE 2010). Taiwan. Recuperado el 3 de septiembre de 2019, de: <http://www.myresearch.biz/sharefile/file/WMUTE2010.pdf>

Los autores son profesores de la Universidad de La Habana. **Ida María Ayala Rodríguez** es Doctora en Ciencias Lingüísticas (2004), Profesora Titular y Consultante del Departamento de Inglés de la Facultad de Lenguas Extranjeras de la Universidad de La Habana. Se ha desempeñado como docente en la Educación Superior desde 1972, y ha impartido docencia como profesora invitada en la Universidad de Wolverhampton, Inglaterra y en Montmorency College, Canadá. Fue co-coordinadora del Proyecto Gestión Académica y Administrativa de la Formación en Idiomas en la Universidad de Cádiz, España. **Julio Macías Macías** es Doctor en Ciencias Pedagógicas (2001) y Profesor Titular del Departamento de Inglés de la Facultad de Lenguas Extranjeras de la Universidad de La Habana. Ejerce en la Educación Superior desde 1978, y ha sido además profesor invitado en la Universidad Agrícola de Poznan en Polonia, el Instituto Superior de Medicina Veterinaria y Zootecnia de Stara Zagora en Bulgaria, la Universidad de Wolverhampton en Inglaterra, la Universidad de Carleton en Canadá, y en la Universidad “José Eduardo Dos Santos” de Huambo en Angola.

Declaración de responsabilidad individual

Ida María Ayala Rodríguez: Tuvo a su cargo la selección de los contenidos, autores y obras que se incluyeron en la aplicación, la aplicación y manejo estadístico de los resultados de las encuestas para conocer las opiniones de los estudiantes.

Julio Macías Macías: Aportó el marco teórico referencial, diseño y programó la aplicación empleada en la experiencia pedagógica.