

# El uso de las TIC y la producción de remezclas audiovisuales como contextos significativos para la integración eficaz de la pronunciación en la enseñanza de idiomas en la educación terciaria

*María Dolores Orta González<sup>1</sup>, Cristian Andrés Cardozo<sup>2</sup>,  
Rafael Raspani<sup>3</sup> y Marcos Ángel Villarreal<sup>4</sup>*

---

<sup>1</sup> Profesora regular por concurso en las áreas de pronunciación y lengua inglesa en las carreras de grado de la Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba. Posee un Diploma en Diseño de Entornos Virtuales en la Educación Superior, ArTEC, UNC. Se encuentra en instancias de tesis de la Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnología, del Centro de Estudios Avanzados, UNC. Dirige un Proyecto de Compromiso Social Estudiantil titulado “Producción de obras integrales a partir de procesos de escritura creativa en lengua materna y extranjera: nacimiento de autores noveles”. Ha codirigido proyectos de investigación centrados en estrategias de aprendizaje de vocabulario en ILE avalados y subsidiados por SECyT desde el año 2010 a la fecha. Se desempeña como tutora de docentes de nivel primario y medio en el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos de la Provincia de Córdoba. Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba – Argentina. Correo electrónico: doloresorta@gmail.com.

<sup>2</sup> Profesor de inglés en 2010, en la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional de Córdoba. Desde entonces, se ha desempeñado como profesor de Lengua Inglesa y Fonética y Fonología a nivel secundario, terciario y universitario. También ha trabajado como Asistente de Español en varias escuelas de Stockton-on-Tees, Reino Unido, como parte de un programa de intercambio bilateral británico-argentino. Además, ha formado parte de un equipo de investigación sobre el impacto de las aulas virtuales en la clase de pronunciación a nivel universitario. Actualmente se encuentra cursando una Maestría en Lengua Inglesa con mención en Lingüística Aplicada en la Universidad Nacional de Córdoba. Universidad Nacional de Córdoba – Argentina. Correo electrónico: andrescardozo540@gmail.com.

<sup>3</sup> Profesor y licenciado en Inglés. Se encuentra finalizando su Maestría en Lengua Inglesa con mención en Lingüística Aplicada en la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Se desempeña como docente formador en el Profesorado de Inglés en Villa del Totoral, en el norte de la Provincia de Córdoba y es profesor adscripto en la Cátedra de *Práctica de la Pronunciación* en la Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba. Sus áreas de interés incluyen Fonética y Fonología Inglesas, Didáctica del Inglés y Educación Crítica. Universidad Nacional de Córdoba – Argentina. Correo electrónico: rraspani@hotmail.com.

<sup>4</sup> Estudiante avanzado del Profesorado de Inglés en la Facultad de Lenguas, Universidad Nacional

## Introducción

Los tiempos actuales exigen nuevas alfabetizaciones en prácticamente todos los campos de la vida: trabajo, entretenimiento y educación. En lo particular, las alfabetizaciones en línea (Guth & Helm, 2011, p. 43, nuestra traducción) tienen una función vital en los procesos de enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras. En la sociedad de la información, la lectura se ha transformado en términos de formato (de linear a no linear, por ejemplo) y de contenido (Coll, 2005) y por esto es fundamental que los docentes de lenguas extranjeras la integren en sus prácticas. Guth & Helm (2011) proponen la *telecolaboración*, como una propuesta dinámica que involucra la planificación, la ejecución y la elaboración de tareas en equipo y de un modo no sincrónico y remoto.

El presente trabajo describe la implementación de actividades de lectura, reescritura, mezcla, y práctica oral junto con la producción oral como fin ulterior, teniendo en cuenta estas nuevas alfabetizaciones en un taller integrador obligatorio que se desprende de varios espacios curriculares. Esto se implementa en todos los profesorados de nivel terciario de la Provincia de Córdoba.

## El taller integrador

En la actualidad, en el ambiente de la educación terciaria, donde los profesores se desempeñan en distintas instituciones, es difícil concertar espacios concretos que propicien la colaboración interdisciplinaria. Como una respuesta a esta problemática, el Diseño Curricular de la Provincia de Córdoba (Gobierno de la Provincia de Córdoba, 2013) para el Profesorado de Inglés estipula que en cada año los alumnos del profesorado participen, dentro del campo de la práctica docente, de un taller en el que se integran distintas materias. Dicho espacio se concibe como una instancia que posibilite no sólo el diálogo sino también la reflexión sobre distintos aspectos del proceso de formación académica y del oficio de enseñar. Además, se propone la realización de actividades que fomenten el aprendizaje colaborativo.

Los talleres no se encuentran prediseñados y no tienen contenidos fijos, sino que se diseñan teniendo en cuenta un eje anual que permite libertad suficiente

---

de Córdoba. Ha sido ayudante alumno en el área de Fonética y Fonología y está particularmente interesado en este campo de estudio. Universidad Nacional de Córdoba – Argentina. Correo electrónico: ork.savant@gmail.com.

para que los conocimientos desarrollados en las distintas unidades curriculares puedan integrarse a partir de tareas variadas. Esta flexibilidad no solo permite sino que también fomenta la incorporación de distintas estrategias para las propuestas de cada encuentro. El ambiente es entonces propicio para el uso de las nuevas tecnologías en la producción de los alumnos, y dentro de estas tecnologías, el uso de Recursos Educativos de Libre Acceso o Recursos Educativos Abiertos (OER, por sus siglas en inglés).

### ***Recursos Educativos Abiertos***

En los últimos tiempos, muchos avances en el campo de los recursos virtuales orientados a la educación han sido posibles gracias a los desarrollos en las Tecnologías de la Información y la Comunicación, comúnmente conocidas como las TIC. Sin embargo, uno de los principales obstáculos es la falta de fondos para que las instituciones educativas puedan acceder a muchos de estos recursos. La mayoría de estos recursos son considerablemente inaccesibles para las masas, dado que los costos son elevados debido a la creciente demanda que deviene de la necesidad de mantenerse al día en cuanto a los avances tecnológicos.

Es entonces, en este contexto, que los Recursos Educativos Abiertos (REA) toman protagonismo. Este término fue acuñado por la UNESCO en 2002 (Albright, 2005, citado en Vignare y Brosch, 2014). REA aboga por la provisión de recursos basados en las TIC, que se ofrecen de manera gratuita y que tienen como propósito la consulta y utilización de distintas herramientas y contenidos de software sin fines de lucro (Geith y Vignare, 2008). Como bien señala Hylén (2007), el principio básico de los REA es compartir conocimientos de manera libre, lo que implica que el contenido protegido por derechos de autor también puede estar disponible para su libre acceso. El término *abiertos*, a su vez, implica el hecho de que no se infringen las leyes vigentes de derechos de autor al utilizar estos recursos, siempre y cuando se respeten los lineamientos de cada comunidad de contenido de acceso libre (siendo la más extensa *Creative Commons*) y las restricciones que los autores puedan haber especificado para el uso de sus creaciones.

Si bien algunos de estos recursos pueden estar disponibles solo en algunas regiones del mundo, en la mayoría de los casos se puede acceder a ellos a través de cualquier dispositivo electrónico con acceso a internet. Esto, por

supuesto, incluye teléfonos móviles, que, en la actualidad, la mayor parte (y en muchos casos la totalidad) de los estudiantes de nivel superior posee.

A pesar de todas las oportunidades que los REA ofrecen, estos recursos tienen una desventaja principal: si bien son accesibles de manera gratuita, algunos pueden llegar a extinguirse por diversas razones, como la disminución del número de usuarios y la escasez de fondos. Por lo tanto, debido a esta desventaja, es importante contar con un almacenamiento de respaldo alternativo del material producido con el uso de los REA, especialmente con aplicaciones basadas en la web. Entre las creaciones que estos recursos permiten, se han propagado de manera significativa fanfics, mashups y remixes.

## Remixes

Knobel y Lankshear (2011) establecen una distinción entre dos tipos principales de remixes. La primera noción de remix es un concepto general que se ha mantenido desde la existencia de la humanidad y que consiste en adoptar ciertos aspectos culturales para crear productos nuevos e innovadores. El otro concepto de remezcla es un término actual que tiene que ver con las prácticas sociales y la cultura popular y que está más relacionado con las tecnologías digitales. Este concepto se ha asociado principalmente al mundo de la música, donde las remezclas son muy conocidas, especialmente en el ámbito del pop y la música electrónica.

Como señalan Knobel y Lankshear (2011), la remezcla ha empezado a asociarse recientemente a otras formas de expresión artística. Con la ayuda de las tecnologías modernas, esta práctica se ha extendido a otros campos, y ahora los usuarios tienen la posibilidad de remezclar no sólo objetos sonoros, sino también visuales, como pinturas o fotografías, y también textos y materiales didácticos.

Con el surgimiento y la expansión de los medios de comunicación social, la gente está expuesta a las prácticas de remezcla en el día a día. Por lo tanto, puede ser muy deseable que los profesores utilicen estratégicamente la remezcla en el diseño de sus planes de estudio. Como resultado, la necesidad de materiales didácticos Hiper o Multimedia se convierte en un elemento central de la enseñanza del diseño (Schwartzman y Odetti, 2013). Esto consiste en utilizar material de libre acceso y adaptarlo a nuestras propias prácticas educativas, con los muchos beneficios subyacentes que conlleva la multimedia.

## Fanfics

Si bien la escritura de fanfic se hizo popular en los años sesenta con la propagación de las series de televisión (Knobel y Lankshear, 2011), los expertos coinciden en que esta práctica comenzó a ver su auge con la aparición de *Star Trek* (Jenkins, 1998). Los admiradores de esta serie comenzaron a compartir, dentro de la comunidad de culto, su propia ficción como una especie de historia derivada (en inglés *spin-off*), utilizando los mismos personajes dentro del marco del universo de *Star Trek*. A pesar de esto, hasta hace poco el fanfic no ha sido considerado como un tipo adecuado de remix (Knobel y Lankshear (2011).

Este tipo de escritura abre la puerta a infinitas posibilidades de explotación en la clase de idiomas. Los profesores pueden hacer uso de lo que más les interesa a los estudiantes para crear su propio material didáctico. Los estudiantes están más motivados para aprender si pueden relacionarse con el contenido que se enseña. Además, los profesores pueden dar a los estudiantes la oportunidad de producir su propia fanfic, lo que no sólo les permite practicar sus propias habilidades de producción (tanto escrita como oral), sino que también les da la oportunidad de desarrollar sus habilidades creativas.

## Mashup

Tradicionalmente, el término *mashup* se ha asociado principalmente a las mezclas musicales. En términos generales, un mashup musical es una combinación de dos o más canciones originales para crear una tercera en la cual las canciones originales son, por lo general, fácilmente identificables. Por lo tanto, a través de la personalización de datos de diferentes fuentes, el principio básico que subyace a los mashups es la combinación de los mismos con el propósito de que cumplan una nueva función (Loweven, 2007).

Siguiendo este principio básico y aplicándolo a las tecnologías modernas, el alcance de este término ha sido ampliado recientemente para referirse a la combinación o fusión de dos o más interfaces de programación o bases de datos. Como resultado, se crean nuevas aplicaciones y software en línea, como Shotclip, Video Toolbox, PocketDivxEncoder, Mixer Factory, MixMoov, PowToon, que proporcionan herramientas online que pueden ser utilizadas para la edición y remix de videos.

## ***El aprendizaje móvil***

Es innegable que la tecnología móvil se ha establecido en la vida diaria de la mayoría de las personas, y cada vez más esferas de la actividad humana se van nutriendo del uso de distintos dispositivos tales como tablets y smartphones. Tal es el caso de la educación, que de a poco va incorporando la tecnología móvil como recurso para el desarrollo tanto de clases como de actividades complementarias fuera del aula. Esto, en especial en las aulas de hoy, es de suma importancia ya que, como apuntan Rojas Contreras e Hidalgo Pérez (2017), los tiempos de clase se van acortando, y la tecnología móvil permite que dichos tiempos se expandan de manera significativa. Surge, de esta manera, el aprendizaje móvil (derivado del inglés *mobile learning* o simplemente *m-learning*). Gracias a la transformación del paradigma educativo, debido a que el proceso de enseñanza-aprendizaje se va modificando como respuesta a estos cambios, el rol del alumno también cambia. Con el aprendizaje mediado por tecnologías, se vuelve pertinente pensar en el aprendiz como copartícipe de un rol más protagónico, ya que tiene la posibilidad de aportar su creatividad y de comunicarse con más facilidad que antes (Vázquez, 2015, citado en Tagua, 2017).

Sin embargo, no todo son maravillas con este tipo de aprendizaje. Tal como resalta Corominas Galloso (2017), es necesario recordar que también se debe prestar atención a los posibles riesgos. Al tratarse de una herramienta que ofrece tantas posibilidades, y en especial que es todavía muy nueva, e inclusive más nueva en el ámbito educativo, es necesario estar atento y tratar de anticipar las posibles consecuencias negativas. Una de las más frecuentes tiene que ver con la sobrecarga de información. Al tratarse de un mundo con demasiada información, es de suma importancia establecer y tener bien en claro qué respuesta se va a pedir a los alumnos, y en base a esto, dirigirlos en la búsqueda, filtrado y aprovechamiento de la información.

## **Motivación**

Si bien es cierto que la mayoría de las herramientas que se proponen en este trabajo fueron creadas en un principio con fines de entretenimiento, los docentes se han apropiado de ellas para comenzar a utilizarlas con fines educativos en diferentes contextos. Una de las principales razones es que los nuevos aprendices, los llamados *nativos digitales* (Prensky, 2001), se hallan muy motivados

por los dispositivos tecnológicos. Además de esta motivación, también se puede mencionar la familiaridad que los alumnos tienen con este tipo de tecnología, ya que forma parte de su vida cotidiana. Estos aspectos pueden presentar grandes ventajas ya que, por un lado, debido a la familiaridad, por lo general no se precisa de tiempo extra para presentar las herramientas y su funcionamiento; y por otro, el nivel de involucramiento con las actividades puede incrementarse, ya que se incluyen elementos de entretenimiento cotidiano.

### **Actividades de integración propuestas**

En las actividades que pueden llevarse a cabo dentro del contexto del taller integrador, los alumnos pueden poner a prueba su creatividad al producir fanfics a través de la invención de nuevos relatos dentro de universos de su elección; generar mashups en los que combinen historias de su elección, ya sea del contenido propuesto en los distintos espacios curriculares o en otros de elección propia; y también crear remixes a través de la utilización de los REA que tengan a su disposición. En este sentido, se puede alcanzar la integración de conocimientos desarrollados en clases.

Es así que dentro del espacio de *Prácticas Discursivas*, los alumnos desarrollan las cuatro macrohabilidades lingüísticas, la adquisición de vocabulario y estructuras sintácticas y de organización textual en distintos contextos dados por las sucesivas unidades temáticas. En esta asignatura, como parte de la literatura, los alumnos trabajan con versiones adaptadas de historias como *Amazon Rally* de Eduardo Amos, *Frankenstein* de Mary Shelley, *The Wrong Man* de Kris Anderson, y *Rip Van Winkle and the Legend of Sleepy Hollow* de Washington Irving, entre otros. A través de la narración creativa, los alumnos pueden producir fanfics basada en los universos presentados por estas historias, o bien mashups mezclando los personajes y argumentos.

A través de estas propuestas, los docentes incentivan la incorporación del vocabulario específico y estructuras gramaticales y, principalmente, de los distintos aspectos que hacen a la pronunciación en general.

### **Consideraciones finales**

Este taller integrador obligatorio ofreció al alumnado, y al equipo docente afectado, la posibilidad de hacer uso activo de distintos recursos educativos gratuitos que permitieron el trabajo a distancia con el fin de producir textos nuevos usando como base los materiales de origen de sus respectivos espacios curriculares.

La implementación de este proyecto hizo evidente que estas actividades requerían un nivel relativamente alto de complejidad, pero “inclinaron a los jóvenes a invertir mucho de ellos mismos en el remix creativo” Knobel y Lankshear (2008) y se comprobó que fue beneficioso en términos de educación y aprendizaje para los docentes y los alumnos.

## Referencias

- Coll, C. (2005). Lectura y alfabetismo en la sociedad de la información. *UOC papers*.
- Corominas Galloso, A. (2017). *Ubicuidad de la información, ¿ubicuidad del aprendizaje?* VIII Congreso virtual iberoamericano de calidad en educación virtual y a distancia. Uruguay.
- Geith, C., & 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.
- Gobierno de la Provincia de Córdoba. (2013). *Diseño curricular profesorado de inglés*. Ministerio de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa.
- Guth, S. y Helm, F. Developing multiliteracies in ELT through telecollaboration. *ELT journal* 66(1), 42-55.
- Hylén, J. (2007). Giving knowledge for free: The emergence of open educational resources. *SpandaNews: newsletter of the Spanda Foundation*, 2, 15.
- Jenkins III, H. (1988). *Star Trek* rerun, reread, rewritten: Fan writing as textual poaching. *Critical Studies in Media Communication*, 5(2), 85-107.
- Knobel, M. y Lankshear, C. (2011). Remix: la nueva escritura popular. *Cuadernos Comillas*, 1, 105-126.
- Knobel, M. y Lankshear, C. (2008). Remix: The art and craft of endless hybridization. *Journal of adolescent and adult literacy*, 52 (1) 22-33.
- Schwartzman, G., y Odetti, V. (2013). Remix, mashup y nuevas narrativas: materiales Didácticos Hipermediales. Retrieved from <http://www.pent.org.ar/publicaciones/remix-como-estrategia-paradiseno-materiales-didacticos-hipermediales>.