

*"Reconocer las fronteras del creole y el inglés es un pequeño paso en la dirección correcta, en la búsqueda del trilingüismo en San Andrés."*

**Por:** Carlos Alberto Aldana-S (Filología e Idiomas)

**Tutores:** Norma Chavarro Casas (sede Bogotá), Raquel Sanmiguel A. (Sede Caribe)

## Hacia una Pedagogía Trilingüe. Uso de tecnologías educativas para el diseño de actividades en el aula de clase Sanandresana.

### Introducción

Ante las dificultades que los docentes encuentran para orientar sus clases de la manera más adecuada, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en el contexto multilingüe y pluricultural de San Andrés isla, es necesario realizar estudios para desarrollar actividades pedagógicas y buscar procedimientos y metodologías que contribuyan a orientar, de la manera más adecuada, las tres lenguas en contacto (español, inglés, y criollo sanandresano) dentro del marco de la enseñanza del inglés en San Andrés. El eje fundamental del proyecto fue la elaboración, evaluación, y aplicación de un conjunto de actividades basadas en tecnologías educativas para estimular el aprendizaje del inglés en la isla.

El desarrollo y uso de tecnologías educativas permite al docente elaborar sus propios recursos, la inclusión de elementos culturales y, finalmente, la inserción de la lengua *creole* en el aula de clase. Todo lo anterior, desde una perspectiva diferenciadora pero que, de la misma manera, estimula el reconocimiento de lo similar entre las lenguas, motiva a los estudiantes, y permite tanto a alumnos como docentes hacer uso de todas las ventajas de las tecnologías modernas.

### Justificación pedagógica

El diseño de actividades representa, sin duda, uno de los principales instrumentos que modela la tarea docente y, por ello, el papel preponderante de estos recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje determina, en gran medida, la concepción didáctica que inspira, no sólo al docente en el aula, sino también al entorno donde éste se enmarca. Uno de los elementos principales de la profesionalización docente, viene determinado porque depende, en cierta medida, del grado de protagonismo de los profesores en la participación en la elaboración de las actividades en el aula. Por ello, es necesario impulsar esta tarea de producción, que debe seguir el esquema "reflexión-producción-reflexión".

Ahora bien, San Andrés ha sido, desde sus inicios, crisol de culturas, lugar de encuentro y acogida, y tierra de asentamientos históricos, donde se han ido sedimentando diversas costumbres, culturas y formas de vivir y entender la vida. Éste es quizás su más guardado y valioso tesoro

que, como pueblo y comunidad, los ha definido y hoy, todavía, con fuerza los singulariza. Por ello, el diseño de actividades para la enseñanza del inglés, debe ser asumido de manera especial, de tal suerte que, se propenda por el desarrollo de dinámicas que favorezcan tanto el aprendizaje y diferenciación de la lengua, como el entendimiento y respeto cultural. El trabajo docente en contextos plurilingües –como el sanandresano-, y el diseño y uso de actividades para tal objeto, debe permitir una reflexión por parte de alumnos y docentes; de tal manera que el estudiante, mientras es capacitado comunicativamente con objetivos lingüísticos para su desempeño en ámbitos específicos, debe también adquirir destrezas interculturales que le permitan mejorar el acceso a las diferentes realidades lingüísticas de la isla. Por ello, el profesor, a través del diseño de actividades, debe mediar entre estas culturas, y debe ayudar a estabilizarlas y mostrarlas adecuadamente en el aula de clase, de manera que la conciencia intercultural adquirida por el alumno le permita reflexionar sobre la perspectiva de los demás y de la suya propia.

Este proyecto, a ser desarrollado en el Flowers Hill Bilingual School y la Institución Educativa CEMED “Antonia Santos”, se fundamenta en el planteamiento de tres principios fundamentales, producto de estudios previos, de carácter pedagógico, realizados en la isla:

1. Existen vacíos en cuanto a actividades especialmente diseñadas para el desarrollo de la educación bilingüe en la isla y, en particular, para la enseñanza del inglés. Se han generado actividades que, frecuentemente, son ajenas al alumno y a su medio, y no reflejan las diversas realidades de la isla ni de los estudiantes.
2. Muchos estudiantes que hablan *creole* creen que hablan inglés –un inglés caribe-, y no es clara la frontera entre un idioma y el otro. Al dar claridad sobre las fronteras entre las dos lenguas, se podrá, entonces, utilizar el *creole* como herramienta que propicie el aprendizaje del inglés.
3. Se debe promover el reconocimiento de las diferencias y similitudes entre las tres lenguas para involucrar efectivamente a todos los estudiantes y, en especial, a los de origen continental (monolingües hispano-hablantes), quienes tiene las mayores dificultades en el aprendizaje del idioma inglés, y en la inserción en el aula de clase bilingüe.

### Objetivos generales

- Proponer actividades para orientar, de la manera más adecuada, el aprendizaje del inglés en el marco de las tres lenguas en contacto (español, inglés y criollo sanandresano), desde una perspectiva pedagógica y de tipo cultural.
- Acompañar, a través de este estudio, a la Universidad Nacional de Colombia y a la comunidad docente sanandresana, en los procesos investigativos en torno a la enseñanza del inglés y la educación bilingüe en la isla.

### Objetivos específicos

- Realizar observaciones participativas de clases y acercarse a la comunidad académica de los colegios CEMED “Antonia Santos” y Flowers Hill Bilingual School, para contextualizar el uso de las tres lenguas en cada institución.
- Promover la reflexión en torno a la creación de actividades y uso de recursos para la enseñanza bilingüe en el contexto pluricultural de la isla de San Andrés.

### Metodología

La metodología a utilizar en la investigación siguió varias fases. La 1 fue la recolección de datos primarios. La observación participante representó el elemento y el principio fundamental, motivo por el cual se propendió por su aplicación constante y sistemática con estrategias específicas.

Durante esta primera etapa se efectuaron las primeras observaciones y diálogos informales con estudiantes y docentes de las dos instituciones para verificar el desarrollo del proceso educativo bilingüe. Se recolectaron datos secundarios sobre educación en contextos multilingües, etnoeducación y políticas educativas en la isla, e igualmente se consideraron estudios locales acerca del tema, con el fin de complementar las perspectivas y el alcance del estudio.

La segunda fase consistió en diseñar y poner en práctica las actividades. Su evaluación se efectuó directamente en el salón de clase, y sus resultados fueron valorados, de acuerdo con criterios de adaptación y recepción por parte de los estudiantes.

Durante la tercera fase se realizaron diálogos informales y encuestas semiestructuradas con el fin de develar el alcance e impacto producido a partir de la aplicación de las actividades propuestas. Una cuarta fase fue la preparación del análisis definitivo e informe final.

### Resultados

Durante la recolección de datos secundarios se realizaron diálogos de tipo informal y encuestas semiestructuradas para develar el impacto de la aplicación de las actividades propuestas. En diálogos informales con docentes y estudiantes se confirmó la aceptación y receptividad de las actividades. Fueron frecuentes las charlas acerca de los fallidos intentos por obtener, instalar y ejecutar algunos programas para el aprendizaje de lenguas y de la frustración de los docentes porque estos programas carecían de elementos contextualizados, que ofrecieran realidades más cercanas a los estudiantes. En cuanto a los docentes, la receptividad y éxito del proyecto se vio reflejada en su rápida difusión y en la solicitud de implementar estas tecnologías en otros planteles educativos. La docente encargada del área de inglés reconoció los avances de los estudiantes, desde la implementación del proyecto.

La actitud de los estudiantes fue la que cabe esperar de jóvenes de la actual generación, de completa aceptación. El ánimo durante y después de las clases fue evidente. Los comentarios variaron. La mayoría de ellos argumentando la “novedad del sistema”, otros “el positivo cambio en la metodología de las clases”.

Se realizó una encuesta a los estudiantes de los grados 9°, 10°, y 11°, con quienes se evaluó el proyecto durante casi tres meses. Para el diseño de las preguntas se consideraron criterios relacionados con (1) receptividad, (2) uso del computador, (3) percepción de lo aprendido, (4) uso del modelo comparativo inglés-*creole*-español, y (5) metodología utilizada por el profesor. También se ofreció un espacio para expresar comentarios y apreciaciones individuales.

Se solicitó a los estudiantes que reflexionaran sobre las clases realizadas por el profesor (Carlos Alberto Aldana), y que meditaran unos momentos acerca de las actividades realizadas por él durante éste semestre. Se les informó que se debía utilizar una escala de valoración del 1 al 5, en donde 5 correspondería a la más alta apreciación, 3 al término intermedio, y 1 la apreciación más baja (que indicaría un total desacuerdo con la pregunta). De esta manera, si a la primera pregunta “¿Te han gustado las clases?”, el estudiante responde con 5, al ser ésta la máxima calificación, se entenderá equivalente a la máxima satisfacción; si se respondiera con 3, implicaría indiferencia; y con 1 total desacuerdo. La encuesta se explicó tanto en inglés como en español. No obstante, la encuesta fue realizada en español, ya que se buscaba que hubiese completo entendimiento, seguridad y claridad sobre lo consultado.

La muestra de alumnos por grado no corresponde a la cantidad real de estudiantes por curso. En ninguno de los días en que se realizó la encuesta se encontraban todos los estudiantes. Para el grado noveno, la cantidad se vio aún más reducida, ya que a muchos de los alumnos se les dio por castigo, el no poder ingresar “a la clase de inglés por computador del profesor de La Nacional.” Los resultados aparecen consolidados en el cuadro 1.

**Cuadro 1.** Resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes de tres diferentes grados sobre la metodología empleada por Carlos A. Aldana.

| Grado<br>(n) | Calificación | Aspecto considerado  |                               |  |   |  | Totales |
|--------------|--------------|----------------------|-------------------------------|--|---|--|---------|
|              |              | (1)<br>Receptividad. | (2)<br>Uso del<br>computador. | (3)<br>Percepción<br>de lo<br>aprendido. | (4)<br>Uso del modelo<br>comparativo<br>inglés- <i>creole</i> -español. | (5)<br>Metodología utilizada<br>por el profesor. |         |
| 9º<br>(15)   | 1            | -                    | -                             | -  | -   | -  | 0       |
|              | 2            | -                    | -                             | -  | -   | -  | 0       |
|              | 3            | -                    | -                             | -  | 5   | -  | 5       |
|              | 4            | 3                    | -                             | 4  | 10  | 2  | 19      |
|              | 5            | 12                   | 15                            | 9  | -   | 13   | 49      |
| 10º<br>(23)  | 1            | -                    | -                             | -  | -   | -  | 0       |
|              | 2            | -                    | -                             | 1  | -   | -  | 1       |
|              | 3            | 1                    | -                             | -  | 3   | -  | 4       |
|              | 4            | 4                    | 2                             | 13                                       | 13  | 4  | 36      |
|              | 5            | 18                   | 21                            | 9  | 7   | 19   | 74      |
| 11º<br>(24)  | 1            | -                    | -                             | -  | -   | -  | 0       |
|              | 2            | -                    | -                             | 1  | -   | -  | 1       |
|              | 3            | -                    | 2                             | 2  | -   | -  | 4       |
|              | 4            | 19                   | -                             | 16                                       | 3   | 8  | 46      |
|              | 5            | 5                    | 22                            | 5  | 21  | 16   | 69      |

Los resultados indican un grado de aceptación muy significativo, siendo el grado 11º el de más alta aceptación, seguido del grado 10º, y finalmente del 9º. Este resultado se podría explicar porque los estudiantes de 11º, estuvieron significativamente más expuestos al uso del programa debido a su bajo nivel y pobre manejo de lengua, motivos por los cuales deben ser prioridad en el desarrollo del proyecto. La reducida muestra de estudiantes de 9º se debe considerar al evaluar comparativamente los tres cursos.

La interpretación de los datos y las condiciones en que fueron tomados debe considerarse. Las muestras de diferentes tamaños, con relación a los cursos, no permite asumir, por ejemplo, que la aceptación por parte de los estudiantes de 9º sea significativamente inferior a la de los de 10º u 11º.

Los tres cursos valoraron altamente la pregunta referida al uso del computador (“¿Te gusta aprender inglés a través del uso del computador?”). Uno de los mayores atractivos del programa, además de todas sus ventajas pedagógicas, es estar basado en el uso del computador. Es factible que, el computador sea, por sí mismo, el mayor atractivo del método implementado. La segunda valoración más alta fue asignada a la metodología utilizada por el profesor. Tal tendencia confirma la necesidad de contribuir en la búsqueda de procedimientos y estrategias creativas y novedosas, que estimulen a los estudiantes, y muestren efectividad en los procesos de enseñanza en el aula. El uso de nuevas estrategias para la enseñanza de idiomas representó, por tanto, el punto fundamental sobre el que residió el éxito docente. Esto se ve legitimado por la notable valoración otorgada a la pregunta de receptividad (gusto por la clase), en especial por los grados 9º y 10º.

A partir de la fase 1 de observación participante, de los requerimientos de docentes y estudiantes; de las dificultades encontradas en los planteles, en cuanto al uso de tecnologías educativas; y

del auténtico deseo de la comunidad académica para implementar tales metodologías, se asumió esta tarea como eje fundamental del conjunto de actividades que este proyecto busca desarrollar e implementar.

Así como los computadores han desempeñado un papel central en el desarrollo y aplicación del conocimiento científico, lo pueden hacer en el aprendizaje de lenguas. Los computadores se han convertido en herramienta esencial en el aula de clase, pues permiten la recolección, análisis, presentación y comunicación de datos de maneras que ayudan a los estudiantes a convertirse en participantes activos de los procesos de aprendizaje. En tales procesos los estudiantes llevan a cabo una serie de actividades que pueden ser apoyadas por computador. Estas actividades se relacionan tanto con las prácticas que se deben llevar a cabo dentro del proceso mismo de aprendizaje, como con las actividades de repaso y evaluación.

Con base en las habilidades y debilidades de los estudiantes –motivación principal-, a continuación se relacionan las actividades para las cuales se propuso desarrollar herramientas de apoyo en el aprendizaje del inglés:

- Expresión oral: Hay fallas al mezclar sus conocimientos en inglés con estructuras y vocabulario del *creole*. Cambios fuertes en la pronunciación influenciados por esto.
- Expresión escrita: Fallas en la escritura de palabras y expresiones.
- Comprensión de lo escuchado: Es una importante fortaleza. La capacidad de recepción es muy superior a “la media” en el continente.
- Comprensión de lo escrito: se encontraron dificultades en la lectura y comprensión de textos.
- Vocabulario: Dudas sobre si el vocabulario que poseen es similar al inglés. Falta ampliar vocabulario.

Los cambios tecnológicos siempre han afectado de manera notable el área de la educación. Desde la invención de la escritura, los seres humanos con vocación educadora han utilizado todas las herramientas tecnológicas a su alcance para enriquecer el proceso educativo y propagar eficazmente el conocimiento. La imprenta representó el primer sistema de educación “tecnificado”, a través del libro. Esta eficaz herramienta tecnológica introdujo un nuevo concepto en la educación al permitir que el discípulo recibiera todo el conocimiento del maestro, a través de un nuevo tipo de interacción. Y, así como la imprenta fue el invento más influyente y revolucionario del milenio pasado, sin duda el más trascendente de los tiempos modernos es el computador. Son numerosas las posibilidades que ofrece, y enormes los beneficios que implica. Sin embargo, los esfuerzos personales de algunos se ven muchas veces frenados por el ritmo diferente al que evolucionan las instituciones educativas a las que pertenecen. Objetivo del presente proyecto, también fue llamar la atención a las universidades sobre la importancia de acoger y fomentar el uso de nuevas tecnologías en la educación y complementar los cursos “tradicionales”, con nuevas opciones en el diseño de actividades. No obstante, para una exitosa implantación de los conceptos y herramientas de estas tecnologías educativas, todos los usuarios (profesores, alumnos, directivos) deben reconocer y comprender el inmenso cambio cultural que se está presentando en el proceso educativo, y aprender a convivir con él, capacitándose para aprovechar al máximo sus ventajas. Este camino no tiene marcha atrás y es preciso tomar con prontitud, ya que, hoy por hoy, la comunidad educativa de la isla lo exige con impaciencia.

#### *El Programa*

Hace varios años el Gobierno Nacional compró la licencia para utilizar el programa '*ENGLISH DISCOVERIES*', para la enseñanza de inglés. Algunas instituciones educativas lo están utilizando. No obstante los requerimientos de *hardware* y *software* han impedido su uso en muchas instituciones educativas en San Andrés.

El '*Trilingual Island -English Program- (Creole – English – Spanish)*' evoca la filosofía bajo la cual se desarrolló. La enseñanza del idioma inglés, considerando las otras dos lenguas en contacto en la isla (español y criollo sanandresano). Igualmente hace alusión al logro máximo que el proyecto podría alcanzar, y su meta hacia un verdadero trilingüismo en la isla. Siguiendo los principios de inclusión de las tres lenguas en el aula de clase, la metodología utilizada para la enseñanza fue, básicamente, la que corresponde un curso que se está apoyando. En las clases se daba la información sobre el contenido correspondiente, se resolvían dudas y verificaba el avance de los estudiantes. Alrededor del programa se revisó e identificó el *hardware* y *software* disponible, se solucionaron los conflictos, se produjo material (actividades especializadas para el aula de clase sanandresana) y se desarrollaron actividades de preparación y entrenamiento de profesores y alumnos en el uso correcto de las herramientas y actividades.

Las herramientas computacionales utilizadas incluyeron sistemas informáticos básicos (Windows) y el sistema de programación Clic 3.0., que es un software de libre distribución y código abierto basado en C++, que permite crear diversos tipos de actividades educativas multimedia. El conjunto de aplicaciones informáticas funciona en diversos entornos y sistemas operativos y ha sido utilizado por educadores de diversos países como herramienta de creación de actividades didácticas. Este sistema de aplicaciones fue desarrollado por el XTEC "Centro de Telemática Educativa de Cataluña" y, debido a sus características de uso y sencillez, es actualmente promovido por toda la Unión Europea (<http://www.xtec.es/recursos/clic>). Aunque no es el único programa de uso libre para la creación de actividades didácticas, por su facilidad de uso y compatibilidad, resulta ser uno de más flexibles y mejor dotados para el propósito de este proyecto.

Los seis tipos básicos de actividades incluyeron asociaciones (pretenden que el estudiante descubra las relaciones existentes entre dos conjuntos de información), de exploración, identificación e información (que parten de un único conjunto de información), *puzzles* (rompecabezas que plantean la reconstrucción de una información que se presenta inicialmente desordenada y puede ser gráfica, textual, sonora o combinar aspectos gráficos y auditivos al mismo tiempo), de respuesta escrita (que se re resuelven escribiendo un texto (una sola palabra o frases más o menos complejas), de texto (que plantean ejercicios basados en palabras, frases, letras y párrafos de un texto que hay que completar, entender, corregir u ordenar. Los textos pueden contener también imágenes y ventanas con contenido activo), sopas de letras y crucigramas (variantes interactivas de los conocidos pasatiempos de palabras escondidas).

Entre los logros alcanzados con el programa se puede mencionar que se propusieron, diseñaron y desarrollaron actividades de tipo pedagógico, especialmente consideradas para el aula de clase sanandresana. El enfoque, fundamentalmente práctico, se orientó hacia el uso de tecnologías educativas para la enseñanza de la lengua inglesa. La perspectiva pedagógica se basó en el estudio de lo contrastivo - de lo símil y lo disímil- de las tres lenguas, a través del desarrollo de una perspectiva de base cultural. Se trabajó de la mano con investigadores de la Universidad Nacional de Colombia y docentes en la isla. El desarrollo del programa de actividades recibió gran acogida por parte de ambos grupos, y se reconoció su novedad y aceptación por parte de los estudiantes.

El uso de tecnologías educativas en el aula de clase, creadas por los propios docentes, abrió un nuevo espacio de reflexión sobre la educación bilingüe de enfoque cultural. El sistema permitió mayor flexibilidad en las presentaciones, mejor manejo de técnicas de enseñanza y además facilitó la manipulación datos y materiales. Ofreció a los estudiantes un importante recurso para aprender conceptos lingüísticos y reconocer elementos culturales mediante simulaciones, gráficas, sonido, y manipulación de datos.

El *software* desarrollado ayudó a que el estudiante se involucrara en diálogos interactivos y empleara creativamente gráficas, sonido; promoviendo el desarrollo de habilidades, el aprendizaje de conceptos y, el mejoramiento de la comprensión y se facilitó la evaluación y el trabajo docente fuera y dentro del aula.

Los criterios cualitativos de las actividades realizadas incluyeron la diversidad (en sintonía con las demandas de un proceso de enseñanza-aprendizaje contextualizado en el entorno y adaptado a las necesidades diversificadas de los alumnos, las actividades que se elaboraron tuvieron como premisa básica la diversidad, atendiendo los diferentes ritmos de aprendizaje, intereses, y motivaciones), la adecuación al contexto (partiendo de que los materiales comercializados, generalmente, no “llegan” al alumno, al mostrarle un entorno “ficticio” y ajeno), el rigor científico (que evitó errores conceptuales, pero ofrecer la mejor información, con un lenguaje siempre adaptado a los alumnos), la evaluación de las actividades (frente a las actividades comercializadas, en cuya revisión juegan muchos factores aparte de los didácticos y donde además los profesores tienen poca o nula participación, en función de las necesidades de los estudiantes, los docentes, y las instituciones), la inserción de *creole* (en la medida que se posibilita diseñar y elaborar funciones computarizadas, se abre la posibilidad de la inserción contrastiva de las lenguas criolla, inglesa y española; posibilitando, incluso, la escritura del *creole*).

Para gran parte de la población, el *creole* es equivalente al habla inglesa. El desarrollo de este tipo de tecnologías posibilitó el establecimiento de fronteras claras entre las dos lenguas y, así mismo, propició el reconocimiento de sus diferencias y similitudes, involucrando así a más estudiantes, a través de la inclusión de su lengua materna en el aprendizaje de un tercer idioma. El conjunto de actividades permitió abordar de manera comparada y diferenciada, aspectos gramaticales en el contexto cultural isleño. Así, por ejemplo, en la inclusión del plural “the boys” se contrastó su uso en lengua *creole* “*di buai dem*”, mediante cortos ejemplos, reforzando el estudio formal del idioma inglés a través de otras actividades, siempre introducidas a través de lo contrastivo entre estas lenguas.

A partir de solicitudes de los docentes, y la preocupación por generar mecanismos que permitan mantener disponibles los recursos y las actividades desarrolladas en el proyecto, se creó el sitio [www.geocities.com/sanandrestrilingue](http://www.geocities.com/sanandrestrilingue), en donde se obtendrán las actividades, en formato ejecutable y gratuitamente. El sitio también buscará el establecimiento de grupos de interés con docentes y estudiantes y recogerá sugerencias, datos e información de utilidad para la comunidad docente sanandresana y del mundo.

El propósito del sitio no sólo será el desarrollo y creación de actividades para el aprendizaje del inglés. Será un sitio que invite a la reflexión y al compromiso conjunto de toda la comunidad académica interesada en la educación bilingüe, las lenguas criollas, y en el estudio de lo cultural dentro de la enseñanza de lenguas.

La pasantía logró la implementación, diseño, puesta en práctica y evaluación de actividades utilizando tecnologías educativas en el aula de clase, la inclusión de su lengua *creole* en el aprendizaje del idioma inglés, permitiendo abordar de manera comparada y diferenciada, aspectos de las tres lenguas en el contexto cultural isleño, el desarrollo de la primera versión del programa de actividades para la enseñanza del inglés en la isla de San Andrés: Inglés-Creole-Español “*Trilingual Island*” e inclusión en internet.

Así mismo se ofreció asesoría y entrenamiento a docentes en el uso del código de programación, y la metodología, se motivó la comunidad docente, pues docentes de otras instituciones se han acercado y solicitado asesoría para implementar el sistema, y el conjunto de actividades en sus respectivos planteles.

Los obstáculos más relevantes incluyeron el tiempo corto para la completa ejecución del programa de entrenamiento. Durante el desarrollo del proyecto, y debido al éxito logrado, varios docentes expresaron su interés en aprender a operarlo, pero no pudo ser satisfecho, ya que el desarrollo de un programa de entrenamiento para varios docentes requeriría de considerable tiempo y la elaboración de un programa de enseñanza adecuado a las necesidades particulares de cada docente. Problemas en los computadores del colegio y el tiempo disponible, impidieron la aplicación del módulo del colegio CEMED “Antonia Santos”.