

## Bitácoras Educativas on-line usando Audacity

### Experiencia de enseñanza

Manuel Becerra Polanco & Deymi Colli Novelo. Universidad de Quintana Roo Cozumel  
México.

En la actualidad la tecnología educativa ha revolucionado la forma de interactuar entre el conocimiento y los alumnos; los libros y el profesor han sido reforzados por nuevas formas de enseñar. Aunado a esto, los alumnos tradicionales de lápiz y papel han transitado de lo impreso a lo electrónico convirtiéndose en los denominados “Nativos Digitales”, abriendo paso a un nuevo mundo de posibilidades de usar y adaptar “herramientas on-line” en pro de una mejor educación.

Este artículo reporta la experiencia de enseñanza empleando el freeware Audacity con propósitos académicos. Los alumnos de la Licenciatura en Lengua Inglesa de la Universidad de Quintana Roo, Unidad Cozumel emplearon el Audacity para grabar sus reflexiones y opiniones de cada capítulo de la asignatura de Semántica. Dichos archivos son almacenados en un Blog donde posteriormente los alumnos escuchan, comentan y retroalimentan las experiencias de sus compañeros. Al compartir el conocimiento de manera individual y grupal permitió a los alumnos adentrarse en una dinámica en la cual expresaron sus ideas a través del uso de la tecnología en un ambiente de respeto y cordialidad.

Finalmente, el uso educativo de esta herramienta ha generado buenos resultados en el aprovechamiento e interacción de los alumnos de Cozumel, mismos que son descritos detalladamente a lo largo de este trabajo

Palabras claves. Tecnología, conocimiento, alumnos, audacity

Eje temático: software libre (experiencia de enseñanza)

## **Introducción**

En pleno siglo XXI los factores socio culturales y tecnológicos pertenecientes al contexto del docente y alumno actual resultan muy diferentes a los vividos hace algunas décadas, cada día es mayor el número de docentes que dejan atrás el paradigma tradicional e incorporan el uso de nuevas tecnologías a su práctica docente, estos factores ofrecen nuevas formas y oportunidades de interacción con el conocimiento. Muffoletto (1994), menciona que el uso de la tecnología en el salón de clases no es una colección de máquinas y dispositivos, estos elementos deben interpretarse como una nueva forma de enfrentar la educación; así mismo, Saettler (1990), afirma que una buena definición de la tecnología educativa deriva del buen uso y enfoque de las herramientas tecnológicas que los docentes manipulen en el proceso de enseñar y no en la moda de usar nuevas tecnologías sin un fin educativo.

La infusión de la tecnología en el contexto educativo ofrece a los maestros la oportunidad de diseñar experiencias pedagógicas enfocadas a crear, explorar y desarrollar un gran potencial profesional en los alumnos; no obstante, para lograr los objetivos mencionados es necesario combinar una buena metodología y estrategias efectivas que permitan a nuestros alumnos desarrollar o mejorar sus habilidades en su formación escolar. Los recursos tecnológicos pueden ofrecer a los estudiantes una experiencia única y efectiva que estimule su proceso de enseñanza aprendizaje. En todo sistema escolar se tiene como meta lograr que los alumnos estén motivados en su rol escolar, el uso de la tecnología es un buen recurso que estimula a los alumnos en sus actividades diarias y permite a los alumnos usar un recurso actual y acorde a su contexto.

A lo largo de la historia de la tecnología en la educación muchas herramientas han sido desarrolladas con propósitos académicos y otras han sido adaptadas para el mismo fin, este artículo describe el uso del freeware Audacity con propósitos académicos y resume algunas estrategias educativas que fueron aplicadas en el contexto de la asignatura de semántica.

## **Objetivo**

El logro principal de usar el software Audacity con propósitos académicos fue fomentar en el alumno el análisis de los contenidos de la asignatura de semántica. Al incentivar que los alumnos graben sus reflexiones de manera verbal se pretendió evitar que los alumnos recurrieran a las clásicas tendencias de copiar y pegar información, sin hacer reflexiones ni mucho menos analizar los contenidos. Al introducir esta herramienta en la clase de semántica se pretendió que los alumnos obtengan los siguientes beneficios: 1- interacción con la tecnología y compañeros de clase a través de retroalimentaciones de los archivos de audio, 2- practicar su pronunciación y dicción del idioma inglés por medio de este ejercicio, 3- analizar y sintetizar la información antes de la grabación. Finalmente, al trabajar con los alumnos en el uso de este software libre fue un pequeño comienzo para lograr que los alumnos de Cozumel conozcan las herramientas tecnológicas que la sociedad del conocimiento usa y al mismo tiempo rescatar a los alumnos de la brecha digital en pro de una mejor educación y preparación para su futuro inmediato como docentes.

## **Participantes**

Los principales actores de esta experiencia educativa son alumnos de quinto semestre de la licenciatura en lengua inglesa, mismos que cursan la asignatura general de semántica del inglés. En total fueron 12 alumnos entre 19 y 28 años de edad, 8 mujeres y 4 hombres. Como dato adicional, estos alumnos están registrados en un programa presencial con horarios discontinuos flexibles, pues la mayoría trabaja en el sector de su perfil para cubrir los gastos escolares.

## **Descripción**

Audacity es un software libre que puede ser descargado desde múltiples plataformas, su principal función es editar archivos de sonido y reproducirlos en formatos tales como: WAV, mp3, AIFF, entre otros. Esta herramienta permite importar canciones o grabaciones y editarlas a través de las bondades del programa, es muy fácil cortar, pegar, seleccionar, manipular y grabar narraciones. Al tener la posibilidad de grabar e interactuar con los archivos de audio, ofrece múltiples posibilidades a los alumnos de aplicarlo en el contexto

educativo; sin embargo, su uso educativo será descrito en la sección posterior. Esta poderosa herramienta multifuncional fue diseñada en 1999 por Dominic Mazzoni y Roger Dannenberg en la universidad de Carnegie Mellon en los estados unidos de norte América; asimismo, estos autores actualizan el programa de manera permanente para ofrecer nuevas versiones para diferentes tipos de sistemas operativos. En este sitio web se puede descargar las diferentes versiones <http://audacity.sourceforge.net/?lang=es> , este link es muy interactivo pues reporta las últimas novedades del programa y además contiene una sección de preguntas.

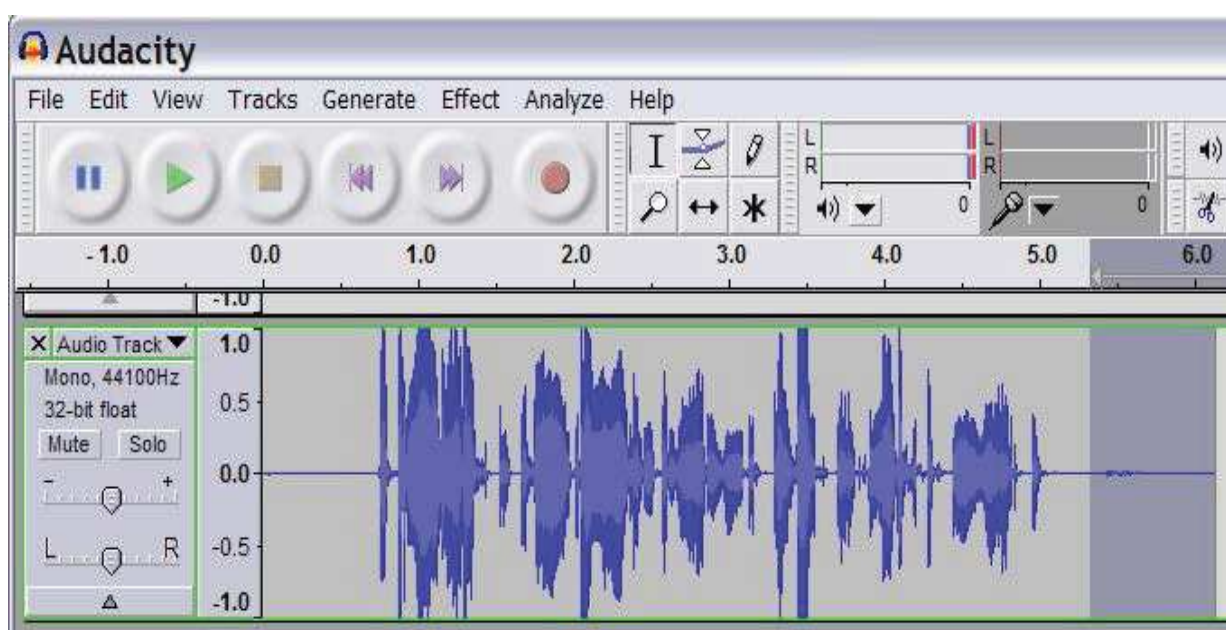


Imagen 1 fuente <http://musinetwork.com/foros/>

La presente imagen muestra las funciones del programa posteriormente de haberlo instalado, otra de las bondades de esta herramienta es el idioma, es posible instalarlo en español o en la versión del inglés. La apariencia del programa simula un reproductor de audio con los mismos botones correspondientes; por otra parte, incluye un ecualizador para ajustes del sonido. La barra de herramientas superior contiene elementos para la importación, exportación de los archivos y las opciones de edición. En estos links se pueden observar las secuencias paso a paso para el logro de las actividades mencionadas. <http://www.youtube.com/watch?v=IC3VZkfdgV8>

## **Enfoque educativo**

El uso del freeware audacity fue diseñado para el uso de edición de archivos de audio; no obstante, la educación actual ha explorado nuevas formas de enseñar y motivar a los alumnos a través de herramientas actuales y de uso común por los alumnos. De tal forma, que este programa puede ser fácilmente adaptable para el contexto educativo y generar infinidad de ventajas y oportunidades para los alumnos. En este sentido Cabero (1991), menciona que la tecnología educativa no debe verse simplemente como una introducción de medios a la escuela combinada de estrategias apoyadas en teorías. Por el contrario el uso de la tecnología debe implicar un planteamiento flexible donde se determinen los objetivos y elementos necesarios para el logro de los productos deseados siempre y cuando fluya una interacción entre los elementos involucrados.

Dicha interacción es posible al usar el audacity dentro y fuera del salón de clases con actividades previamente diseñadas. De acuerdo con Kantharia (2007) cada vez es mayor el número de universidades que utilizan esta herramienta para adaptarla con fines educativos. Una de esas estrategias es la creación de podcast (archivos de audio para su libre distribución por internet) usando el programa audacity. Profesores y alumnos graban contenidos educativos de cualquier asignatura para ser distribuidos en plataformas tales como: blogs, wikis, webs, etc. La libre distribución de estos archivos por la web permite a cualquier alumno alrededor del mundo tener acceso libre a la información.

Por otra parte, en el aspecto de los idiomas el uso de este software aporta grandes ventajas; es posible importar la grabación de un hablante nativo, después los alumnos pueden imitar la pronunciación del archivo y posteriormente comparar las pronunciaciones. El uso esta actividad de manera cotidiana ofrece un abanico posibilidades en los estudiantes pues ayuda a mejorar la pronunciación. Ditch (2010), realizó una investigación con alumnos rusos que estudiaban inglés en niveles básicos como segunda lengua, en su investigación destaca el uso del audacity como herramienta de apoyo; en sus resultados Ditch observó que los alumnos mejoraron notablemente su pronunciación logrando corregir errores. Por

otra parte, Engwall and Bälter (2007) realizaron un estudio similar; dichos autores usaron esta herramienta para grabar narraciones de los alumnos de inglés para posteriormente escucharlas en el salón de clase y recibir retroalimentación sobre los avances de fonética y pronunciación de los alumnos. Finalmente, a manera de conclusión el uso de las computadoras con programas para reconocer, analizar y grabar voces se remonta desde la década de los 70's. dicho desarrollo fue proliferado hasta llegar a la década de los 90's donde la tendencia se enfocó en el aspecto de la práctica de los idiomas. En la actualidad combinado las ventajas del internet el uso de audacity es realmente accesible para la gran mayoría de los alumnos; no obstante, es necesario que los profesores se motiven a cambiar sus tendencias pedagógicas por idóneas al contexto real.

### **Bitácoras on-line con Audacity y sus beneficios**

Como se ha mencionado previamente, esta experiencia de enseñanza fue realizada en la universidad de Quintana Roo, unidad Cozumel México con alumnos de la carrera de lengua inglesa de quinto semestre de la asignatura de semántica. En este curso los alumnos estudiaron el libro llamado "Theories of Semantics" en este libro se explica el origen de la semántica y cada capítulo motiva al alumno a reflexionar sobre el uso del significado de las palabras en el contexto. La asignatura está Regida por aspectos teóricos e históricos del tema; los alumnos en clase deben exponer debatir y analizar los fundamentos; dichas actividades resultan idóneas. No obstante, en pleno siglo XXI los alumnos tienden a ser menos reflexivos en las tareas pues recurren a la tecnología en bases de datos para copiar pegar y editar información de la web, posteriormente se basan de las ideas de otros y no producen una propia reflexión.

Tratando de evitar el famoso copy paste y ofrecer un curso teórico práctico surgió la idea de las bitácoras on-line. La dinámica de esta actividad se desglosa de la siguiente manera: los alumnos leen los textos y en clase se analiza y debaten los puntos de vista de los autores tanto como de los estudiantes, al final de la clase de manera individual los alumnos deben usar la computadora con el programa Audacity para grabar sus reflexiones y puntos de vista

creando su bitácora de trabajo, dicho archivo de sonido tiene una duración de 5 minutos que incluye una introducción, comentarios y conclusiones.

Posteriormente a la grabación de sus bitácoras, estos archivos son almacenados en un blog donde todos los alumnos del curso pueden ingresar libremente y escuchar las grabaciones de todos los compañeros. El hecho de que todos sepan los comentarios finales de sus compañeros ofrece al estudiante la oportunidad de recibir retroalimentación grupal por medio de mensajes posteados en el mismo link donde se encuentra el archivo, esta interacción.

Entre los resultados y beneficios más sobresalientes en el uso de Audacity, para crear las bitácoras podemos describir los siguientes: los contenidos del libro y la asignatura son versados en el idioma inglés, al grabar sus reflexiones en otro idioma practican su fluidez y pronunciación de las palabras, estos factores permiten a los alumnos desarrollar y mejorar sus habilidades lingüísticas del idioma y al mismo tiempo generar confianza al hablar. Por otra parte, los alumnos de Cozumel se destacan por ser tímidos debido a las raíces e ideología Maya, en ocasiones los alumnos reflejan dificultad al tratar de participar en clase y poco éxito tienen, la falta de auto estima en los alumnos provoca que no participen y expresen sus ideas; no obstante, se ha observado que los alumnos responden con mejor predisposición al usar la computadora, este hecho se debe a que los alumnos están inmersos en redes sociales on-line y pasan más tiempo en la computadora.

## **Conclusión y Reflexiones**

Al introducir esta idea en los alumnos y mostrarles el beneficio que la computadora y el Audacity ofrecen en el ámbito educativo; los alumnos mostraron un rechazo parcial, esto se debe a que los jóvenes tienen una concepción del uso de la tecnología enfocada para actividades de entretenimiento. Sin embargo, los estudiantes cambiaron su perspectiva a través del curso. El uso de nuevas tecnología en México es un beneficio que no se ha podido alcanzar en todo el país, literalmente vivimos en un país que está dividido en tres

secciones y las diferencias socio económicas son visibles. Tal como lo describe Ortiz (2008), en su investigación sobre el uso de la computadora y nuevas tecnologías en las escuelas mexicanas; la población de la península de Yucatán estamos inmersos en la brecha digital a diferencia del resto del país donde el uso de las nuevas tecnologías es una realidad, pues reciben apoyos del gobierno y existen programas de iniciativa privada que promueven el uso. Aunado a esto, tomando como referencia a Ortiz; en la península de Yucatán estamos rodeados de factores que merman una buena inserción de la tecnología en las aulas, tales factores se deben a la escasa alfabetización digital por parte de los profesores y poca motivación de cambiar sus esquemas pedagógicos; asimismo, no existe suficientes programas de apoyo para capacitación de profesores y obtención de nuevas tecnologías. Al describir esta experiencia de enseñanza con Audacity pretendo mostrar que no es necesario invertir fuertes sumas de dinero para lograr que los alumnos tengan una educación e interacción con los conocimientos de acuerdo al contexto del siglo XXI. El uso de este software ofrece grandes posibilidades para adaptarlo al contexto educativo, en este artículo se describió de manera breve la forma en la que los alumnos de Cozumel han encontrado beneficios; sin embargo, existen as posibilidades que pueden ser abarcadas de acuerdo al contexto de los alumnos, sólo es cuestión de intentarlo y recordar el famoso dicho: quienes se atreven a enseñar nunca deben cesar de aprender.



## Bibliografía

- Bhavee, K. (2007). *An Overview of Podcasting in Education*. Recuperado el 4 de septiembre de 2010, de <http://bhavee.us/portfolio/files/EDIT221-PodcastinginEducation.pdf>
- Cabero, J. (1991). Innovación educativa. Recuperado el 3 de septiembre de 2010, de <http://www.doe.d5.ub.es/te/any97/gallegoforce/#cabero1991>.
- Dich, N. (2010). Development of sensitivity to phonological context in learning to spell in English: evidence from Russian ESL speakers Source: Volume 13, Number 1, 2010, pp. 99117(19)<http://www.ingentaconnect.com/content/jbp/wll/2010/00000013/00000001/art00004>.
- Engwall, O., & Bälter, O. (2007). Pronunciation Feedback From Real and Virtual Language Teachers. *Journal of Computer Assisted Language Learning*, 20(3), 235-262. [\[pdf\]](#)
- Klbeasley (2008).10 Great ways to use Audacity with your Students. Recuperado el 4 de septiembre de 2010, de <http://kerileebeasley.com/2009/04/08/10-great-ways-to-use-audacity-with-your-students/>
- Muffoletto, R. (1994b). Schools and Technology in a Democratic Society: Equity and Social Justice. *Educational Technology*, February, pp. 52 a 54.
- Ortiz V. (2007) La computación en la educación Las computadoras y la Internet en las escuelas mexicanas. Recuperado el 4 de septiembre de 2010, de <http://www.scribd.com/doc/23856716/Las-computadoras-y-la-Internet-en-Las-Escuelas-Mexicanas>.
- Godwin-Jones, R. (2007). Emerging Technologies Speech Tools and Technologies. Recuperado el 4 de septiembre de 2010, de [http://electronics.wesrch.com/pdf\\_file/1TZ\\_1254951234/emerging\\_technologies\\_in\\_speech\\_recognition\\_tools.pdf](http://electronics.wesrch.com/pdf_file/1TZ_1254951234/emerging_technologies_in_speech_recognition_tools.pdf).
- Saettler, P. (1990). *The Evolution of American Educational Technology*. Englewood, CO: Libraries Unlimited, Inc.