

Smile Room: A platform for the practice and reinforcement of listening in EFL

Smile Room: Una plataforma para la práctica y el refuerzo de la escucha en el idioma inglés como lengua extranjera.

Alejandra Gil Fernández¹

Cristian Camilo Sanabria²

Astrid Ramírez Valencia³

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Resumen

Durante el proceso de enseñanza del inglés como lengua extranjera se identificó una falta de práctica en la habilidad de escucha en los procesos educativos de la población infantil. El objetivo de este estudio fue la creación del recurso virtual *Smile Room*, y su posterior aplicación para analizar la influencia de este tipo de contenidos multimedia en los procesos de aprendizaje y mejora de la comprensión auditiva a través las clases virtuales de inglés. En este estudio se consideraron las teorías de The New London Group (1996), Kress (2010), Brown y Yule (1983), Ur (1984), entre otros, donde se establece la multimodalidad como un medio de representación de contenidos mediante elementos multimedia; que junto a estrategias de enseñanza cuyos

¹ Estudiante de pregrado de la licenciatura en educación básica con énfasis en inglés, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Docente de inglés en diferentes centros de idiomas. CORREO: yagilf@correo.udistrital.edu.co ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9608-5816>

² Estudiante de pregrado de la licenciatura en educación básica con énfasis en inglés, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Docente de inglés en diferentes centros de idiomas. CORREO: ccsanabriat@correo.udistrital.edu.co ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1572-1524>

³ Docente Universidad Distrital Francisco José de Caldas Bogotá Colombia, PhD. En Lenguaje y cultura, formadora de profesores de inglés durante más de 25 años. Investigadora y maestra en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. CORREO: aramirezv@udistrital.edu.co ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3025-598>

estímulos parten de la vida cotidiana y como estos pueden llegar a facilitar el desarrollo de las habilidades de escucha. En esta investigación se aplicaron tres instrumentos: diarios de clase, artefactos de los estudiantes y el análisis del recurso virtual. Finalmente, el análisis de los datos permitió mostrar factores importantes en cuanto a la fase de aprendizaje de la población infantil, así como información de aspectos cognitivos y comportamentales significativos para futuros estudios.

Palabras clave

Multimodalidad, aula virtual, comprensión auditiva, lengua extranjera, procesos académicos.

Abstract

During the process of teaching English as a foreign language, a lack of practice was identified in the listening skills in the educational processes of the child population. The objective of this study was the creation of the *Smile Room* virtual resource, and its subsequent application to analyze the influence of this type of multimedia content on learning processes and improving listening comprehension through virtual English classes.

This study considered the theories of The New London Group (1996), Kress (2010), Brown and Yule (1983), Ur (1984), among others. Multimodality is established as a means of rendering content through multimedia elements. Along with teaching strategies whose stimuli start from everyday life can facilitate the development of listening skills.

Three instruments were applied in this research: class journals, student artifacts, and virtual resource analysis. Finally, the analysis of the data allowed to show important factors in terms of the learning phase of the child population, as well as information on significant cognitive and behavioral aspects for future studies.

Keywords

Multimodality, Online classroom, Listening comprehension, Foreign language, Academic processes.

Introducción

Escuchar conscientemente es esencial para el aprendizaje del idioma inglés. Sejdiu (2017) declaró que los alumnos que son capaces de demostrar dominio en la escucha están calificados para demostrar alta capacidad en otros idiomas. La escucha ha tenido un papel relativamente menospreciado en el desarrollo cognitivo del aprendizaje de una lengua. Los educadores y expertos en el lenguaje han estado promoviendo dicha competencia para mejorarla o igualarla en relación al valor de las demás, enfatizando en la importancia de la destreza auditiva entre los estudiantes.

Sin embargo, la enseñanza de la escucha ha sido un área descuidada porque hay una creencia general de que poder hablar, leer y escribir, son parámetros para poder afirmar que los estudiantes son competentes en un idioma. Este proyecto, busca animar a los alumnos a desarrollar la escucha en particular para una adecuada distinción del núcleo, los límites y los patrones del orden de las palabras, teniendo en cuenta su importancia a través de materiales en línea, concretamente en videos y audios, a través de una plataforma interactiva llamada *Smile room*.

Así, la competencia auditiva se considera una de las habilidades más desafiantes para los estudiantes de inglés, y por tal razón se hace necesario trabajar con esta habilidad, teniendo como base la experiencia con la población de investigación, que se enmarca en el grupo poblacional de una escuela pública del centro-oriente de Bogotá, que cuenta con más de 2.500 estudiantes, niños

y adolescentes, conformado por 4 alumnos de quinto grado con edades comprendidas entre los 9 y los 11 años. La investigación se apoya en las observaciones y diarios de clase, evidenciando que la clase de inglés se centra en una comprensión de lectura y vocabulario. Aunque la institución tiene un plan de estudios que incluye la práctica de la escucha, ésta no se implementa, y se hizo evidente que los estudiantes no entienden las instrucciones de vocabulario dadas, mostrando poca participación, lo que apunta a una falta de práctica de escucha en el grupo estudiantil.

Se aplicó una encuesta de análisis de necesidades para identificar las principales dificultades que, conforme a las muestras aplicadas al 88% de los estudiantes que quieren mejorar su dominio de la escucha, arrojó información que confirmó la falta de práctica observada y descrita en los diarios de clase. Además, algunos de los estudiantes hablaron abiertamente sobre su confusión y malentendidos al momento de escuchar.

El proyecto fue diseñado para mejorar las micro-habilidades: distinguir los límites de las palabras, reconocer un núcleo de palabras e interpretar los patrones de orden de las palabras y su significado. Para lograr esto, se aplicó a un entorno multimodal con materiales en línea como videos y audios a través de la plataforma *Smile room*. En esta plataforma, los estudiantes podrán encontrar diferentes tipos de ejercicios en línea para mejorar la escucha y reconocer diferentes instrucciones en inglés. El entorno multimodal busca que el contenido multimedia contribuya a desarrollar habilidades auditivas en los estudiantes para que puedan enfrentar el miedo y la dificultad en las actividades de la clase de inglés.

Planteamiento del propósito

El propósito de la plataforma *Smile Room* es reforzar la escucha en inglés como lengua extranjera en los estudiantes de A1 a través de materiales auténticos en línea.

Además, la intención de este estudio es describir el uso de métodos multimodales para la mejora de la comprensión auditiva, utilizando la plataforma *Smile Room* con estudiantes de quinto grado de un colegio público en Bogotá.

Revisión bibliográfica

En esta parte se examina la literatura existente sobre multimodalidad y el desarrollo de teorías de multialfabetización en la enseñanza de la alfabetización The New London Group (1996). Se presentan los componentes de multialfabetización y multimodalidad para ayudar a los profesores a implementar prácticas y recursos de alfabetización innovadoras para los estudiantes. Se presentan además algunas premisas teóricas que sustentan las estrategias de aprendizaje de idiomas con un enfoque particular en el aprendizaje de comprensión auditiva del inglés como lengua extranjera.

Multimodalidad y adquisición de un idioma extranjero

Los académicos definen la multimodalidad de diferentes maneras. Kress (2010) lo define como la combinación de diferentes recursos semióticos, o modos, en textos y eventos comunicativos, como imagen fija y en movimiento, habla, escritura, diseño, gesto y proxémica. Van Leeuwen (2005) señala que multimodalidad significa la combinación de diferentes modos semióticos. Además, Jewitt (2006) definió la multimodalidad como diferentes medios de representación y comunicación. Afirmó que toda la comunicación es multimodal, y los modos concurren juntos, cada uno con un papel especializado en la construcción de significado. De ahí

que las relaciones entre modos sean fundamentales para comprender cada instancia de comunicación, como la imagen fija, el gesto, la postura, el habla, la música, la escritura o nuevas configuraciones éstos elementos.

The New London Group (1996) propuso un sistema completo de elementos de modalidad. Los elementos de diseño se agrupan en cinco categorías, que incluyen elementos de campo visual, auditivo, lingüístico, gestual y espacial (en cada categoría, también hay pequeños elementos). Los elementos del área lingüística incluyen diseño de vocabulario, colocación, lexicalización, significado de palabras, estructuras de información y relaciones de coherencia, modalidad y transitividad y diseño de características de entonación, acentuación, ritmo, acento.

Sumado a esto, los elementos visuales refuerzan la estructura como estrategia para captar la atención del estudiante, pues son herramientas fundamentales para presentar información detallada y de forma llamativa. Esta categoría involucra elementos como imágenes, color, fuentes, gráficos, textos, iconos, símbolos, entre otros.

Los elementos de audio incluyen música de fondo y diferentes didácticas de escucha. En suma, juega con características como el volumen, el tono y el ritmo. Los elementos de audio se utilizan a menudo para hacer que el proceso de cognición sea más agradable y cómodo para quien los escucha.

Por tanto, la multimodalidad puede definirse como la mezcla de algunos modos semióticos presentes en la comunicación. Así, la combinación de estos modos dentro de un dominio sociocultural provoca una actividad semiótica, especialmente el uso de modos de significado distintos al lingüístico, incluidos los significados visuales como imágenes, diseños de página y formatos de pantalla; significados de audio, música y efectos de sonido; significados gestuales

como el lenguaje corporal, etcétera. En la enseñanza y el aprendizaje de idiomas, la selección de diferentes modalidades traerá diferentes efectos en el aula, y los profesores deben considerarlo.

Como resultado de esta combinación de elementos de modalidad, se han realizado varios estudios que quisieron demostrar la relevancia de la multimodalidad en el refuerzo y aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Roice (2002) concluye que la interrelación de los recursos semióticos tiene el potencial de conceptualizar enfoques pedagógicos. El autor proporciona una base para la investigación sobre cómo los estudiantes interactúan con el material multimodal en el aula.

Hu Zhuanglin (2007) concluyó que el valor de los materiales interactivos en el uso de imágenes y efectos de sonido también construye el significado temático. Zhu (2008) intenta discutir cuatro temas relacionados con el análisis del discurso multimodal. En primer lugar, de dónde proviene el discurso multimodal; en segundo lugar, cómo se define el discurso multimodal; en tercer lugar, cuál es la naturaleza y la base teórica del análisis del discurso multimodal; en cuarto lugar, cuál es el contenido, la metodología y la importancia del análisis del discurso multimodal. De acuerdo con Cao (2014), los académicos han aplicado la multimodalidad a diferentes tipos de enseñanza, pues aplica la multimodalidad a la enseñanza del inglés universitario en el curso visual-auditivo-oral y concluye que la aplicación es eficaz para mejorar la capacidad oral y auditiva de los estudiantes, quienes están interesados en la multimodalidad y se vuelven más activos después de clases.

Los factores y variables identificados en estos estudios cubren una extensión de población variada. Los autores de referencia de este estudio han trabajado sobre el contenido multimedia utilizado para la clase de inglés como lengua extranjera, que resulta de gran utilidad como aspecto persuasivo y como acción para utilizar la tecnología en el aula. Las referencias revisadas

proporcionan los principios y la justificación para llevar a cabo el proyecto. Estos estudios cubren una extensión de población similar, por lo que son aplicables para acercarse a estudiantes de quinto grado, ya que la técnica que los autores desarrollaron en sus investigaciones puede ser aplicada a un contexto y metodologías diferentes.

Comprensión auditiva en el inglés como lengua extranjera

El concepto de "comprensión auditiva" ha sido definido por diferentes autores. Según Brown y Yule (1983), la comprensión auditiva significa que una persona comprende lo que ha escuchado. Si la persona aprende el texto escuchándolo, lo entenderá. Como informó Ur (1984), el objetivo de la práctica de la comprensión auditiva en el aula es que los estudiantes entiendan una situación auditiva de la vida real. Siendo esto así, tiene sentido examinar de forma prioritaria qué es escuchar en la vida real y qué tipo de cosas debe poder hacer el oyente para comprender satisfactoriamente en una variedad de situaciones.

Además, el libro de Ur (1984) proporciona una lista de situaciones de escucha de la vida real, como entrevistas, espectáculos de teatro, chat telefónico, instrucciones, anuncios por altoparlante, lecciones, conferencias, conversaciones de noticias por radio, chismes, reuniones de comités, televisión, ir de compras y contar historias. Sin embargo, para proporcionar a los estudiantes una capacitación en comprensión auditiva que los prepare para un funcionamiento útil fuera del aula, las actividades deben brindarles una previa práctica para enfrentar algunas de las características de situaciones de la vida real.

Por ejemplo, no parecería muy útil basar el ejercicio de escucha principalmente en pasajes que se leen en voz alta seguidos de preguntas de comprensión, pues muy poco del discurso cotidiano se desarrolla de esa forma, es decir, la diferencia con las clases de inglés es que en la realidad

inmediata de la vida de cualquier persona no sucede esto, no se hacen lecturas en voz alta, simplemente se cuenta algo sobre algún tema, el receptor escucha la idea, la interpreta pero no se hace ni responde preguntas de comprensión de lo que se dice. Es importante señalar que es probable que las actividades auditivas basadas en una situación cotidiana sean más motivadoras y emocionantes que los ejercicios de comprensión de un texto artificial.

Dicho esto, resulta de gran aporte lo que Rost (2002) y Hamouda (2013) definieron como la comprensión auditiva, siendo un proceso interactivo en el que los oyentes participan en la construcción de significado, pues comprenden la oralidad a través de la discriminación de sonidos, conocimientos previos, estructuras gramaticales, acentuación, entonación y otras pistas lingüísticas o no lingüísticas.

Ching-Kun Hsu (2013) realizó un estudio para investigar los efectos de diferentes modos de visualización de subtítulos de video en dispositivos móviles, enfocado en la comprensión del inglés y la adquisición de vocabulario de estudiantes de quinto grado. Los hallazgos muestran que las estrategias con uso de palabras objetivas tienen mejores efectos en la adquisición de vocabulario que en la comprensión auditiva para los estudiantes de escuela primaria de bajo rendimiento. El enfoque de aprendizaje mejorado por la tecnología móvil les permitió practicar en cualquier lugar y en cualquier momento y, por lo tanto, aprender el contenido de escucha en inglés parecía ser más accesible e interesante.

En suma, Tang, Yuqi, Moanna (2015) realizó un estudio para evaluar la efectividad de la instrucción en línea para ofrecer estrategias de escucha e investigar el impacto de un sentido de comunidad en el rendimiento académico de los estudiantes. Los hallazgos de este estudio sugieren que los estudiantes de nivel inferior pueden adquirir estrategias de escucha y desarrollar conciencia meta-estratégica en un período corto.

Adicionalmente, Mengmei (2015) proporcionó evidencia estadística sólida para determinar la relación entre la mejora del rendimiento en la comprensión auditiva y la exposición del alumno fuera de la clase, es decir en la entrada del lenguaje auténtico y las interacciones con el mismo. Este estudio revela que existen relaciones positivas entre escuchar y llevar el enfoque de la escucha a actividades que incluyen canciones en inglés, personas hablando en inglés, escribir en inglés y leer en inglés en línea.

Por otra parte, el estudio cuasiexperimental de Arono (2014) implementó un manual de uso de medios de aprendizaje con audio, modelo interactivo de escucha activa. El resultado de la investigación arrojó que los estudiantes crearon un proceso de aprendizaje activo, creativo y efectivo de manera independiente al medir y desarrollar cada paso del modelo de aprendizaje de escucha. Los recursos multimedia e interactivos fueron útiles en el proceso para mejorar las habilidades auditivas y críticas de los estudiantes. Los medios de aprendizaje fueron uno de los aspectos dominantes después de los métodos. De ese modo, el diseño multimedia interactivo se hizo adecuado para el desarrollo del modelo de aprendizaje.

En esencia, estas publicaciones hablan sobre construcciones de contenido multimedia, herramientas prácticas, buenos resultados en contexto, didácticas creativas, aprendizaje de inglés como lengua extranjera y cómo el uso de la tecnología permite mejorar la cognición lingüística, la autonomía y el control del estudiante, proporcionando una pedagogía más centrada en el alumno que está a la mitad del desarrollo de la enseñanza.

Por consiguiente, estos estudios contribuyen a este proyecto con pautas para innovar en la clase de inglés, con el objetivo de mejorar la habilidad de escucha a través de la plataforma *Smile Room*, con base en la teoría de la Multimodalidad, que incluye contenido multimedia y herramientas tecnológicas. Algunos autores señalaron que las tecnologías han transformado la

forma en que se aprende inglés, aportando estudios de caso y herramientas para aplicar en un contexto real una serie actividades que presentan distintas formas de mejorar las habilidades lingüísticas a través de la tecnología.

Diseño de investigación

La presente investigación es cualitativa y busca determinar el papel de la metodología multimodal en la mejora de la comprensión auditiva a través de la plataforma *Smile room*. Se explica el entorno, el contexto y las características de la muestra de población de este estudio. Adicionalmente, en esta sección se evidencia el rol del docente y la descripción del muestreo homogéneo en esta investigación. En suma, describe los instrumentos de recopilación de datos que se consideraron, como los materiales didácticos, los artefactos de los estudiantes y los diarios de clase.

Tipo de estudio

Según Cresswell (2005), la investigación cualitativa es un proceso de indagación naturalista que busca una comprensión profunda de los fenómenos sociales dentro de su entorno natural. Se centra en el 'por qué' más que en el 'qué' de los fenómenos sociales con base en las experiencias directas de los seres humanos como agentes que crean significado en sus vidas cotidianas. *Smile room* es un proyecto que busca determinar el papel de los contenidos multimedia en la construcción de la comprensión auditiva en los estudiantes de quinto grado.

Descripción de la población

Este proyecto se llevó a cabo en una escuela pública del centro-oriente de Bogotá, que cuenta con más de 2.500 estudiantes, niños y adolescentes. Esta escuela busca impulsar el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y axiológico de sus estudiantes a través de una estructura curricular interdisciplinaria, con énfasis en la comunicación, articulando los procesos de análisis, crítica y producción por medio del uso de didácticas pedagógicas dentro de los medios en la escuela.

El presente estudio trabaja con un muestreo homogéneo. Según Cresswell (2005), el muestreo homogéneo surge de un grupo de personas que poseen un rasgo o características similares. Nuestro estudio está conformado por 4 alumnos de quinto grado con edades comprendidas entre los 9 y los 11 años, con clase de inglés en un aula convencional, pero que actualmente se desarrollan de forma virtual. Son estudiantes que cuentan con un teléfono celular y una computadora en sus hogares. Su nivel de inglés es A1 con falencias en la comprensión auditiva del inglés.

Estrategias de recopilación de datos

En la recopilación de datos se agruparon datos observados, escritos y visuales. Conforme a Lankshear y Knobel (2004) Los datos observados son piezas de información recopiladas que emplean la observación sistemática de las personas en su vida diaria o los eventos a medida que se desarrollan. En educación, los datos de observación más comunes se basan en lecciones impartidas en el aula o de la vida en el aula. En esta investigación la observación se centra en las lecciones en el aula haciendo uso de la plataforma *Smile room*.

Además, Lankshear y Knobel (2004) afirmaron que los datos escritos y otros presentados visualmente son una amplia gama de textos preexistentes que el investigador recopila como parte

del estudio. También incluye ciertos documentos, materiales, ejercicios, libros de texto, documentos institucionales, entre otros. En este estudio, los datos escritos se enfocan en los materiales, actividades, asignaciones y ejercicios aplicados en las lecciones.

Técnicas de recolección de datos

Los instrumentos de recopilación de datos serán los artefactos de los estudiantes, los diarios de investigación y los materiales del docente. En consonancia con Stewart y Kamins (1993), el énfasis en la colección de artefactos es la recopilación de rastros, accesorios o productos pertinentes utilizados por los participantes de la investigación, pues son relevantes para el área del problema que se está estudiando. Los artefactos se presentan de diferentes formas, incluyendo textos, una lista de objetos, dibujos, fotografías, etcétera. Así, los artefactos recopilados para este estudio son ejercicios de escritura, ejercicios de comprensión y resultados en la plataforma *Smile room* que ayudan a evidenciar el proceso y mejora de su comprensión auditiva.

Además, Lankshear y Knobel (2004) afirman que los diarios de investigación se utilizan para registrar impresiones, suposiciones sobre personas o procesos y parte de la reflexión y verificación. En este estudio, los diarios de investigación registraron el proceso y los resultados de la clase. Se registró un diario para cada sesión. Finalmente, los materiales de análisis del docente son el temario de la Plataforma *Smile room* y la ficha técnica de cada módulo del curso. Éstos se analizaron en la etapa final de la investigación para evidenciar si el material y la organización funcionaron en el proceso.

Resultados

Teniendo en cuenta la naturaleza del estudio se realizó un análisis cualitativo de datos, el cual se entiende como el proceso mediante el cual se organiza y manipula la información recogida por los investigadores para establecer relaciones, interpretar, extraer significados y establecer conclusiones (Spradley, 1980, p. 70). De este modo, se creó la categoría ‘Fase de aprendizaje’ con el fin de brindar un análisis general desde la perspectiva de profesores y estudiantes frente a los procesos de interacción en la plataforma *Smile Room*. Por otro lado, las voces y experiencias de los estudiantes tendrán una categoría llamada ‘Procesos de aprendizaje’, en la que se recolecta información de aspectos cognitivos y comportamentales significativos para futuros estudios.

Fase de aprendizaje

Busca crear condiciones de aprendizaje significativas para la población infantil, aprovechando las posibilidades que ofrece la educación virtual a la que estamos sujetos. Teniendo en cuenta la naturaleza de la población, la intervención de la plataforma *Smile room* junto a las estrategias pedagógicas de los docentes, buscan crear un proceso pedagógico enriquecedor, participativo y activo.

El rango de edad de los participantes requiere propuestas dinámicas que les permita tener un rol dominante frente a la clase, evitando comportamientos que los alejen de los objetivos de aprendizaje. Esto resulta fundamental en el marco del desarrollo de habilidades de escucha en el aprendizaje de una segunda lengua, por lo cual, el recurso virtual termina siendo indispensable en aras de interacciones exitosas frente a los contenidos académicos.

La estructura de la aplicación tanto en organización como en temáticas permitió a los estudiantes tener prácticas de resolución y creación académica para reafirmar los contenidos que se abordaron durante las clases. La recolección de estos datos evidencia la consecución de los objetivos trazados para cada unidad temática. Se resalta el desempeño en actividades en las que los estudiantes tenían que relacionar estímulos auditivos y gráficos con estructuras gramaticales de diferentes tiempos verbales. Lo anterior habla del dinamismo del aplicativo, ya que los aspectos gramaticales suelen ser tediosos o aburridos para la población infantil, demostrando que los recursos virtuales del *Smile Room* junto al acompañamiento activo del docente pueden acercar al estudiante a desarrollar habilidades cognitivas para un buen desempeño en el uso del lenguaje.

El análisis de la población en la fase de diagnóstico previo a la aplicación fue esencial para la creación de un material con actividades cuyos ejes temáticos estuvieran plasmados en espacios representativos de la ciudad de Bogotá. Mediante los productos de clase, los estudiantes manifestaron sentirse cómodos con el vocabulario y las temáticas, lo que se asocia a la relación directa entre los ejercicios y su contexto inmediato, que a su vez afianza la calidad de los contenidos específicos que brinda la plataforma.

Durante las sesiones se reflejó la necesidad de incluir actividades de seguimiento posteriores al tiempo de clase con el objetivo de garantizar la práctica y afirmación de los contenidos curriculares. A su vez, las observaciones permitieron encontrar que la población puede llegar a distraerse con facilidad, o que en el tiempo transcurrido de una sesión a la otra se perdían muchos conceptos que eran necesarios para la plena implementación de las actividades. Cabe resaltar que el uso de estrategias de enseñanza de trabajo asociado y la interacción continua

estudiante-docente y estudiante-recurso virtual fueron bien desarrolladas para mantener un proceso de interés continuo a lo largo de las clases.

Como resultado del acompañamiento docente se destaca el buen ambiente generado en clase, los estudiantes mostraron emoción al iniciar las clases. El grado de disposición tuvo variaciones con el tipo de actividad que se llevaba a cabo, sin embargo, la aplicación goza de espacios de discusión que permite trabajar e interactuar con todas las voces del grupo, por lo que el trabajo colaborativo se hizo esencial aun cuando los participantes no podían interactuar físicamente.

De este modo, las categorías desarrolladas mostraron aspectos fundamentales en cuanto a la naturaleza del recurso y el impacto que este tuvo en el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera, evidenciando la mejora en la comprensión auditiva, así como también brindó oportunidades de mejoramiento para tener una experiencia completa en términos de interés y eficacia.

Procesos de aprendizaje

En esta categoría se trazaron objetivos de análisis en relación con procesos cognitivos y comportamentales de la población. De este modo, la plataforma *Smile Room* recogió trabajos académicos como producto final, además de observaciones hechas en las que se recolectó información del entorno y de las conductas vistas en clase. Teniendo estos dos instrumentos como base se pudo llegar a conclusiones en cuanto a la aceptación del material virtual y posibles ajustes que permitan mejorar futuras aplicaciones, especialmente frente a la capacidad del aplicativo para atraer la disposición de los estudiantes.

En relación a los contenidos de clase, se percibió un interés general en temáticas en las que existen estímulos y respuestas inmediatas. Particularmente en el caso de la fonética y la

pronunciación, los estudiantes parecían estar más atentos debido a aspectos como modulación e imitación de la misma. Esto nos permite concluir que a pesar de que el material apuntaba a desarrollar habilidades de escucha, sus actividades permitieron construir un proceso integral, en el que las habilidades de habla y lectura fueron complementarias a los objetivos de enseñanza principales.

La transversalidad en la práctica de las habilidades del lenguaje evidenció falencias en la disposición de la población frente a actividades particularmente relacionadas a la escritura, y una tendencia a distraerse frente a audios que superan el minuto de duración. Este es un hecho destacable como punto de reflexión frente a la implementación de estrategias didácticas que permitan al estudiante tener intervalos de discusión para evitar la pérdida de interés en el desarrollo de las actividades.

Adicionalmente, la intermitencia de la conexión de internet de varios estudiantes restó ritmo y energía en algunos momentos de la clase. Esto termina teniendo un impacto mayor, ya que la población llegó a perder el hilo temático, o se perdía tiempo de clase para volver a explicar ciertas instrucciones. En definitiva, la virtualidad trae consigo retos que van más allá de la clase e invita a reflexionar sobre el modo más práctico para trabajar eficazmente aún en situaciones ajenas al rol del docente y el estudiante.

Conclusiones

El presente ejercicio de investigación abrió procesos de reflexión significativos en la búsqueda de una mejor actividad profesional del docente frente a poblaciones infantiles. Dicha reflexión gira en torno a cómo la situación actual desafía la adaptabilidad de nuestro actuar docente frente a las nuevas propuestas de clase que trajo consigo la pandemia y al uso de

recursos virtuales propios que se puedan desarrollar en cualquier tipo de población y ante cualquier tipo de unidad temática.

En conclusión, los resultados entregan puntos favorables en cuanto al desarrollo de la plataforma *Smile Room*, enfocado en población infantil. Así, el aplicativo suscitó el interés y la participación activa de los estudiantes en distintas áreas del aprendizaje de una lengua extranjera, por lo que el objetivo inicial terminó siendo complementado por habilidades como la escritura y la lectura. Por otro lado, los recursos virtuales y el uso de la multimodalidad, además de ser cercanos para este tipo de población, presentan un alto grado de interacción obligatoria que el estudiante debe realizar para adquirir el contenido, lo cual amplía la gama de posibles usos del aplicativo en diversas áreas del aprendizaje de una segunda lengua.

A su vez, se destaca la implementación de actividades cuya historia tenían lugar en la ciudad de Bogotá que, acompañadas de las nuevas formas de interacción de la educación virtual, forman una experiencia de aprendizaje única y alejada de métodos tradicionales. Es importante señalar que el rol del docente se hace aún más significativo, ya que la plataforma permite enfocarse más en el acompañamiento y la retroalimentación que en el tiempo de explicación o instrucción.

En relación a los procesos cognitivos de aprendizaje se recomienda la planeación de actividades que permitan al estudiante tener una acción de creación escrita más amplia, siendo esta una de las actividades en las que la población no tuvo el mejor desempeño. En cuanto a la habilidad de escucha, siendo el objetivo de este estudio, se invita tener un mejor manejo del tiempo de duración de los audios que funcionen como estímulo y que pueden estar acompañados de actividades de seguimiento o discusión desde el recurso virtual.

En términos generales se cumplió con el objetivo principal a través de una herramienta digital que mejora y refuerza la comprensión auditiva en los alumnos de nivel A1 mediante el uso de software y actividades online auténticas basadas en el contexto de la ciudad.

Finalmente, el ejercicio docente realizado presenta información fundamental para la comunidad académica en torno a los retos del sistema educativo producto de la pandemia. La implementación de aplicativos como *Smile Room* abre la posibilidad a una nueva forma de interactuar con la población infantil, dotándolos de conocimientos que tienen su punto cumbre en la práctica mediante herramientas virtuales, enfocadas no sólo en sus habilidades digitales, sino también en la riqueza de sus contextos inmediatos.

Referencias

Arono. (2014). Improving Students Listening Skills through Interactive Multimedia in Indonesia. *Journal of Language Teaching and Research*, 5(1), 63-69.

Bozorgian, H. &. (2018, January). Multimedia listening comprehension: Metacognitive instruction or metacognitive instruction through dialogic interaction. *Cambridge University Press*, 30(1), 131-152. Retrieved from <https://doi.org/10.1017/S0958344016000240>

Cao, L. (2014). *An Experimental Study on College English Teaching in Visual-audio-oral Course Based on*. Jilin University.

Creswell, J. W. (2005). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. 4th ed. Upper Saddle River, N.J: Merrill.

G.-J. H.-T.-K. Ching-Kun Hsu. (2013). Effects of Video Caption Modes on English Listening Comprehension and Vocabulary Acquisition Using Handheld Devices. *Educational Technology & Society*, 16(1), 403-414.

Group, T. N. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66, 60-92.

Hamouda, A. (2013). An Investigation of Listening Comprehension Problems Encountered by Saudi Students in the EL Listening Classroom. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 2(2), 113-156.

Hu Zhuanglin. (2007a). Multimodalization in Social Semiotics. *Language Teaching and Linguistic Studies*, 168(1), 1-10.

Hu Zhuanglin. (2007b). PowerPoint: Tool, Text, Genre and Style. *Foreign Language Education*, 28(4), 4-5.

Jewitt, C. (2006). *Technology, Literacy, and Learning: A Multimodal Approach*. New York: Routledge.

Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. New York: Routledge.

Lankshear, C., & Knobel, M. (2004). *A handbook for teacher research: From design to implementation*. Maidenhead England: Open University Press.

Leeuwen, T. V. (2005). *Introducing Social Semiotics*. New York: Routledge.

Roice, T. (2002). *Multimodality in the TESOL Classroom: Exploring Visual-Verbal Synergy**. Columbia: TESOL International Association.

Rost, M. (2002). *Teaching and Researching Listening*. London: Longman.

Tang, Y. M. (2015). The impact of students' sense of community on the effectiveness of an online IELTS listening course: a qualitative inquiry. University of Hong Kong, Pokfulam, Hong Kong SAR.

Sejdiu, S. (2017, December). Are listening skills best enhanced through the use of multimedia technology. *Digital Education Review*, 1(32), 60-72. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1166469>

Spradley, J.P. (1980). *Participant Observation*, Nueva York, Rinehart & Winston.

Stewart D. & Kamins M. (1993) *Secondary Research: Information Sources and Methods*. 2nd Ed. SAGE.

Ur., P. (1984). *Teaching Listening Comprehension*. New York: Cambridge University Press.

Yin, M. (2015). The Effect and Importance of Authentic Language. *Culminating Projects in English*, 33.

Yule, B. &. (1983). *Discourse analysis*. Cambridge: Cambridge University.

Zhu Yongsheng. (2008). Multiliteracy Research and Its Impact on Teaching Reform in China. *Foreign Languages Research*, 110(4), 10-14.