

Investigar con los ojos cerrados: otra forma de enseñar inglés

*Doing research with closed eyes:
another way to teach English*

**“Cuéntame y olvido. Enséñame
y recuerdo. Involúcrame y aprendo”.**

Benjamin Franklin



Por:
Carolina Delgado Mesa
carolina.delgadam@upb.edu.co

Fotos:
Sandra Ramírez
Natalia Botero

i Recuerda cómo le enseñaban inglés cuando estaba en el colegio? ¿Las metodologías que utilizaban los docentes para hacerlo más cercano? Seguro incluían conversaciones entre compañeros donde se describían situaciones cotidianas como la apariencia personal, las prendas de vestir y los lugares que visitábamos... quizás usando libros con imágenes para reforzar el texto escrito y facilitar el aprendizaje.

Si revisamos plataformas digitales para aprender idiomas como *Duolingo*, *Open English* o *Babbel* encontramos estrategias similares, a las que se suman: hacer clic en la palabra correcta o arrastrar y soltar para conformar una frase, lo que se traduce en recursos visuales que dejan en desventaja a las personas con deficiencia visual leve, moderada, grave o ceguera, según los clasifica la Organización Mundial de la Salud —OMS— por los rangos de agudeza visual.

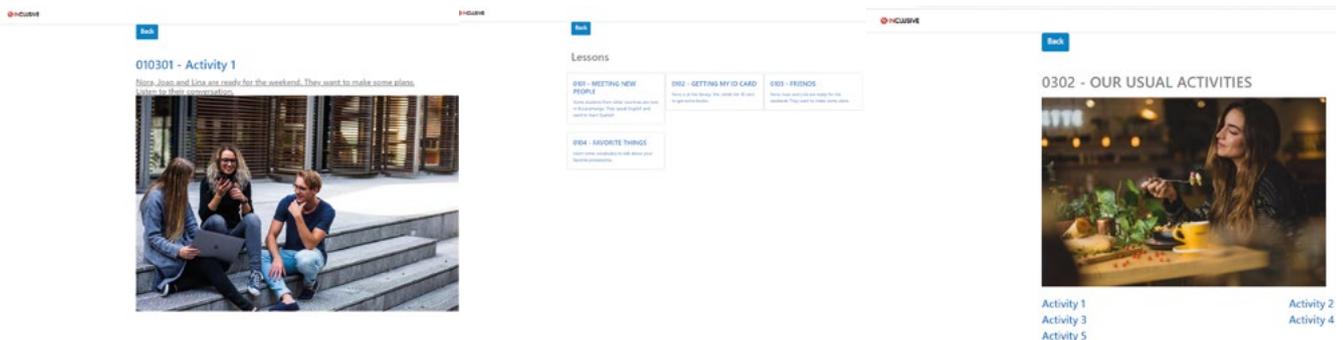
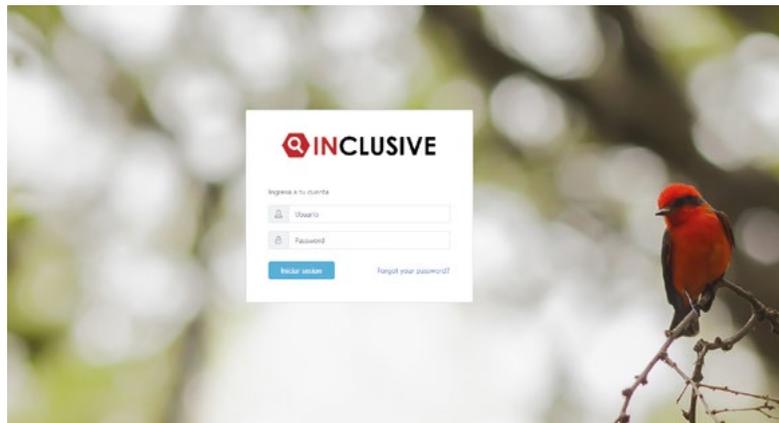
Cómo incluir a las personas con discapacidad visual

Según la OMS, a 2018, en el mundo existían 1300 millones de personas con alguna forma de discapacidad visual. De ellos, el 90 % pertenecía a países con bajos ingresos, lo que sumado a la falta de recursos o materiales educativos y al desconocimiento o poca accesibilidad de los existentes, como menciona [Mónica Lucía Gómez Gómez](#), licenciada en Idiomas y docente de la UPB Bucaramanga, hace que esta población no esté incluida en el grupo de personas que aprenden varios idiomas.

Esta situación motivó a un equipo de docentes de los grupos de investigación en Lenguas Extranjeras, e Informática y Telecomunicaciones, liderados por la profesora Mónica Lucía Gómez Gómez, a crear una herramienta digital que les facilitara el aprendizaje del idioma inglés a personas con baja visión y ceguera, respaldados en el objetivo estratégico institucional de ser una universidad de docencia con énfasis en investigación e innovación.

Inclusive es la plataforma producto de la investigación que adelantan, desde septiembre de 2018, tres licenciados en idiomas y un ingeniero de sistemas, quienes entendieron que la población con discapacidad visual tiene capacidades diferentes y aprenden de otra manera, además que: "La inclusión necesita ser la filosofía fundamental que orienta al sistema", tal como lo enuncia el Ministerio de Educación Nacional.

Actualmente *Inclusive* está siendo probada con un estudiante en situación de discapacidad visual que ingresó al Centro de Lenguas de la UPB Bucaramanga.



Interfaz de la plataforma *Inclusive*, desarrollada por la UPB para el aprendizaje de inglés en población con discapacidad visual.



Perspectiva inferencial: la plataforma le brinda suficiente información al estudiante para que este pueda, a partir de allí, sacar sus propias conclusiones.

Para su desarrollo, los investigadores conformaron dos subgrupos en los inicios del proyecto: uno encargado de elaborar los contenidos digitales, estructurados en cuatro unidades según el *Marco Común Europeo de Referencia*, correspondientes al usuario básico o A1, aquel que es capaz de utilizar expresiones cotidianas como presentarse a sí mismo, dar información básica y relacionarse de forma elemental. Todos los contenidos se presentan en formato tipo audio, desde la perspectiva inferencial.

El segundo grupo, liderado por el docente [Urbano Eliécer Gómez Prada](#), se encargó de "interpretar y materializar ese conocimiento en función de diagramas que permitieran la construcción del *software*", con el concurso del estudiante de Ingeniería de Sistemas e Informática, Juan Manuel Carreño. Ellos debían estar atentos a comprender cómo debía ser la interfaz de usuario por la necesidad de incluir requerimientos muy específicos del público objeto de la investigación. Es decir, la plataforma fue diseñada para todo tipo de usuarios, incluyendo texto e imágenes, además de los audios, pero utilizaron el *software* JAWS que convierte a voz toda la información que aparece en la pantalla, incluso, le permite al invidente conocer cuando un vínculo ya ha sido revisado.

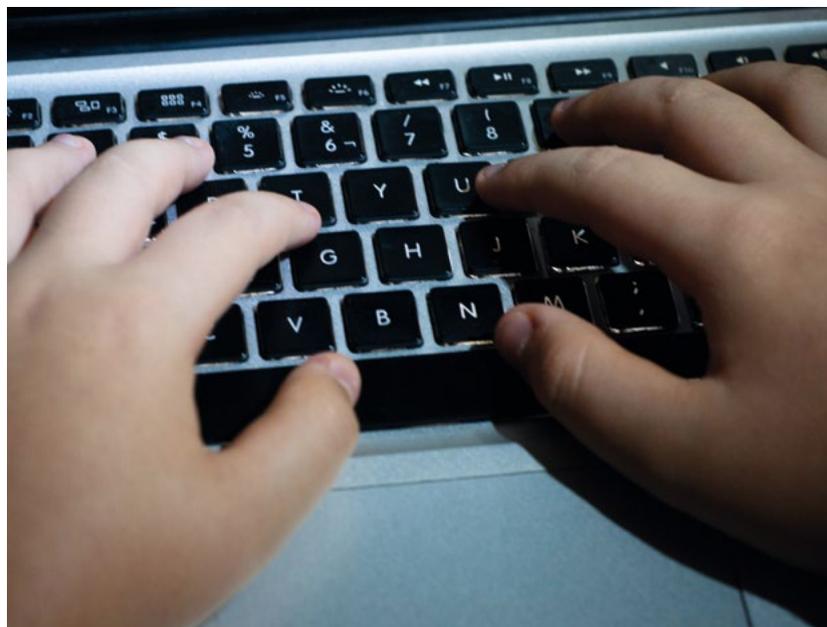
María Eugenia Santana Rollán, en su tesis de doctorado en Ciencias de la Educación, Didáctica de la Lengua y la Literatura concluye: "Los datos (...) muestran que los estudiantes ciegos tienen un mayor rendimiento en aquellas tareas que requieren el uso de la memoria, tanto para almacenar como para recuperar *input* lingüístico independientemente de que este se procese de forma fonológica (oído) o háptica (tacto)" (2013) ... y aquí es donde usted recuerda que su clase de inglés a veces parecía más un concierto que una cátedra, al comprender que el oído también es un medio significativo para el aprendizaje, solo que no somos conscientes de él todo el tiempo, ya que nos centramos con mayor fuerza en lo que podemos ver.

"Lo más difícil es ponerse en los zapatos de la persona invidente, porque uno lo hace desde su perspectiva, uno tiene visión, y la visión da muchos recursos de aprendizaje. Incluso, a veces hicimos pruebas con los ojos vendados", destaca Gómez Gómez.

Este ejercicio llevó al equipo de investigadores a afrontar estas variables y acudir a un instituto para personas con discapacidad visual de Bucaramanga. Allí trabajan con 12 estudiantes, hombres y mujeres entre los 20 y 40 años, quienes utilizaron *Inclusive* aproximadamente hasta marzo de 2020 con el acompañamiento de tres docentes del Centro de Lenguas de la UPB y, en ocasiones, con el ingeniero Gómez Prada a manera de tutoría, la cual ha sido muy bien valorada por los participantes.

Al finalizar esta primera fase, los investigadores esperan aplicar una prueba de salida que, comparada con la aplicada al inicio del curso, permita analizar si el participante avanzó en términos de cumplimiento de objetivos, además de la revisión del diario de campo de los docentes y la retroalimentación con los 12 estudiantes. Esta primera versión arrojará información sobre características o contenidos que puedan ser mejorados en la segunda fase del proyecto, donde quizá los asistentes (de ser el mismo grupo) puedan alcanzar un trabajo autónomo.

El docente Urbano E. Gómez concluye que las tecnologías se deben emplear para cerrar brechas y que "este proyecto busca cerrar esas brechas, no solo de la tecnología sino del aprendizaje de una lengua diferente a la natural (...) es un proyecto muy importante para ayudar a esas personas a quienes pocas veces las tecnologías de la información pueden ayudar".



Input hace referencia a frases que lees o escuchas, contrario a **Output**, frases que hablas o escribes.

Ficha técnica

Nombre del proyecto: Desarrollo de contenidos digitales soportados en una herramienta web accesible e interactiva que facilite el aprendizaje del idioma inglés a nivel básico (A1) dirigida a personas con discapacidad visual

Palabras clave: Aprendizaje; Discapacidad visual; Plataforma web; Inclusión

Grupos de investigación: [G.I. en Lenguas Extranjeras – Gilex](#) – y [G.I. en Informática y Telecomunicaciones](#) – Intelec–

Escuelas: Ciencias Sociales e Ingenierías / **Seccional:** Bucaramanga

Lider del proyecto: Mónica Lucía Gómez Gómez

Correo electrónico: monica.gomez@upb.edu.co