

Innovación educativa y TIC: Uso del Ciberhabla para fomentar el aprendizaje

Guadalupe Martín Mora

Universidad de Extremadura

guadammp@hotmail.com

Isabel M^a Merchán Romero

Universidad de Extremadura

isabelmerchan8288@gmail.com

Resumen

La aparición en escena de las TICs, así como su incorporación en las instituciones de enseñanza ha supuesto un cambio de enfoque en los modelos educativos. Aparatos como tablets, ordenadores portátiles o teléfonos inteligentes han pasado a formar parte de la vida de las personas y de la de estudiantes de diferentes niveles educativos. El triunfo de estas herramientas, ha motivado la aparición de un lenguaje (ciberhabla) que trata de satisfacer las necesidades comunicativas de sus usuarios en el nuevo espacio comunicativo (el ciberespacio). No obstante, su aplicación en centros de educación es rechazada debido a ser considerado un mal uso del lenguaje y de sus normas. Con esto se dejan de lado las posibles ventajas de su utilización en el contexto del aprendizaje efectivo.

En este artículo pretende situar la situación actual del ciberhabla en Internet con objetivo de comprender cuáles son sus principales características y elementos. Para ello se analizan desde un punto de vista interpretativo descriptivo una muestra de 546 mensajes extraídos de foros de discusión asincrónicos. A partir de este análisis se hace una valoración de la aplicación

del ciberhabla en contextos educativos y las actividades en las que podría aplicarse.

ABSTRACT

The appearance of ICT and its incorporation in educational institutions has changed the focus in educational models. Technological devices such as tablets, laptops or smart phones have become part of life for people and students from different educational levels. The triumph of these tools has led the emergence of a new language (Netspeak) which tries to satisfy the communicational needs in the new communicative space (cyberspace). However, its application in education centers is rejected due to be considered a wrong use of the language and its rules. With that leaving, the potential benefits of its use in the context of effective learning are also lost.

This article tries to place the current situation of Internet Netspeak to understand what are its main characteristics and elements. For this reason, samples of 546 messages extracted from asynchronous discussion forums are analyzed from a descriptive-interpretative point of view. From this analysis an assessment of the implementation of Netspeak in educational contexts and activities that could be applied is made.

Palabras Clave/ Keywords: Educación, ciberhabla, Comunicación Mediada por Ordenador, Tecnología de la Información, Education, Netspeak, Computer Mediated Communication, Information Technology.

Introducción

Desde hace ya más de 25 años, la Comunicación Mediada por Ordenador ha evolucionado progresivamente al mismo tiempo que la expansión tecnológica y el uso de Internet. En la actualidad, los millones de usuarios activos que diariamente utilizan medios electrónicos como una forma más de comunicación, han adoptado los recursos necesarios para

conseguir una transmisión eficaz de información. De este modo, el tipo de lenguaje que se utiliza actualmente en la Red aglutina características propias de la escritura y la comunicación oral, e incluye distintos recursos que intentan suplir los aspectos no verbales de la comunicación, este nuevo tipo de lenguaje es lo que ha venido a denominarse comúnmente como ciberhabla. Este nuevo uso del lenguaje es un fenómeno global creado a partir de la aparición y expansión de las redes sociales. Estas herramientas comunicativas virtuales se han convertido en una de las características más sobresalientes de la sociedad de la información. El uso de redes sociales y foros de discusión ha crecido desde sus orígenes hasta la época actual, en la que prácticamente todas las personas son miembros de al menos uno de estos recursos de comunicación.

El mundo educativo no puede permanecer ajeno ante fenómenos sociales como este que está cambiando la forma de comunicación entre las personas. El desarrollo experimentado por las TIC durante la segunda mitad del siglo XX, así como la aparición y generalización del nuevo orden económico, social y cultural facilitado en buena medida por estas tecnologías, está contribuyendo a transformar los planteamientos, los escenarios y las prácticas formativas (Coll, 2004). Las instituciones sociales y educativas se han preocupado por incorporar estas tecnologías a los centros educativos y dotar a las escuelas de equipamientos en TIC como indicador de calidad y mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje (Lozano, Ballesta & Alcaraz, 2010). De hecho, el contexto educativo está utilizando ya distintas herramientas tecnológicas tales como pizarras digitales, sistemas de Realidad Aumentada, Webquest, etc. (Dussel y col., 2011).

Sin embargo dotar de herramientas tecnológicas a los centros educativos no es suficiente, sino que hay que formar a los profesores en la utilización de estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que supone un cambio en el modelo educativo y en los roles (Ortíz, Álvarez & Mendoza, 2012). Los alumnos actuales son nativos digitales y pertenecen a “la generación de los juegos”. No quieren tener un papel pasivo en los medios de comunicación, sino todo lo contrario, una participación activa y emocional. Los profesores deben participar en el diseño de materiales curriculares, sistemas de administración y difusión de estos materiales y sistemas de comunicación. Ya no tiene el

rol de creador y difusor de conocimiento, dado que el alumno tiene acceso al mismo a través de muy diversas fuentes, debe ser un “facilitador” ayudándose de su experiencia en un área para ayudarles en el uso de recursos y herramientas que necesitan para explorar y elaborar conocimientos y destrezas.

La metodología de enseñanza no ha cambiado demasiado sino que se continúan empleando los métodos tradicionales incorporando las nuevas tecnologías como soportes a esos métodos (Ortíz, Álvarez & Mendoza, 2012). Esta manera tradicional de aprender debe cambiar, y el uso de la tecnología con fines educativos requiere algo más que el uso de ordenadores para hacer las tareas que antes se realizaban con lápiz y papel. La generalización de internet permite el uso de un modelo educativo basado en la web (e-learning), que permite el desarrollo de actividades diferentes a las que se contemplan en la metodología tradicional (Saorín, de La Torre, Martín, Carbonell & Contero, 2011). Las herramientas de información y comunicación virtuales proporcionan al alumno un espacio interactivo en el que se pueden manipular objetos o procesos no presentes, participar en sesiones de trabajo y experiencias de aprendizaje de modo virtual e interactivo, así como acceder a gran cantidad de recursos. Se apuesta por un método de enseñanza-aprendizaje en el que el alumno es el protagonista (Cuadrado, 2008) y en el que el uso de herramientas como las redes sociales podrían tener aplicaciones de inmenso valor.

Las redes en internet permiten la interacción, el intercambio y la creación de contenido de diversos ámbitos con la posibilidad de compartirlos con miles de usuarios de esa red en segundos. Lozano (2011) clasifica las redes en sociales, de conocimiento y de contexto. Las primeras son utilizadas por amigos para socializarse y compartir eventos, las segundas se emplean para compartir conocimientos y las últimas se establecen por el contexto o la demanda de usuarios. Las redes sociales son las que han experimentado un mayor crecimiento en los últimos años.

La construcción del conocimiento empleando las nuevas tecnologías requiere los mismos procesos que el aprendizaje tradicional: transformar la información (analizar, seleccionar y organizar los datos), tras elaborar y modificar la información, los datos deben poder recuperarse cuando sea necesario para aplicarlos a la resolución de situaciones. Para ello las nuevas tecnologías ofrecen muchos recursos, entre los que se encuentran:

- Codificar: se incluye la información en el grupo o comunidad virtual en internet a través de herramientas como CMap.
- Transferir: a través del almacenamiento de conocimiento en sitios como wikis.
- Filtrar: las fuentes de información se contrastan mediante consultas en Google, Yahoo, Amazon...
- Presentar: los resultados se presentan en documentos en hipertexto HTML, PDF
- Usar y difundir: tras construir el conocimiento grupalmente se publica en un portafolio digital mediante Odeo, SlideShare, Google Docs o YouTube.

METODOLOGÍA

a) Material y Método

La metodología elegida para la realización de este estudio ha sido interpretativa-descriptiva a través de la cual se trata de describir, explicar y comprender el uso del ciberhabla y de los elementos que lo forman. Para ello se extrajeron un total de 546 mensajes de seis foros de discusión asincrónicos escritos por múltiples, desconocidos y variados autores en diversos momentos temporales.

b) Participantes

La muestra está formada por 546 mensajes extraídos al azar de un total de seis foros de discusión asincrónica distintos. La única pretensión que se pretendía cumplir a través de la elección de los foros es que todos ellos fueran de distinta temática, de modo que los debates suscitados en ellos fueran completamente distintos. Así se pretendía conseguir una visión más amplia de las características del lenguaje empleado en la comunicación virtual. La recogida de datos se realizó a través de capturas de pantalla. Estas capturas fueron almacenadas para el posterior análisis de los mensajes.

Se desconoce la distribución exacta por sexo y edades de los autores de los mensajes debido al uso en internet de “Nicks” o sobrenombres que ocultan la identidad verdadera de los usuarios de este tipo de redes sociales, así como sus edades.

c) Procedimiento

La primera fase de la investigación se centró en la localización y copia de los mensajes que componen la muestra objeto de estudio. Para ello, se seleccionaron los siguientes foros de discusión:

- El foro “Cazadoras del Romance”, es un foro de literatura especializado en novela romántica. De él se extrajeron 48 mensajes.
- El foro “Ábrete Libro” es un foro de literatura general. De él se extrajeron 179 mensajes.
- El foro “Coches” es un foro que aborda distintos aspectos acerca de los distintos modelos de coches existentes en el mercado. El número de mensajes extraídos de este foro son un total de 30.
- El foro “Cocina” es un foro dedicado a compartir recetas de cocina y a preguntar dudas sobre formas de cocinar e ingredientes. Se extrajeron 68 mensajes de aquellos foros que estaban más actualizados (aquellos en los que se participaba de manera más continuada).
- El foro “Desdeunlugarme mejor” es un foro de descargas. Los mensajes se extrajeron, principalmente de los foros dedicados a descargas de películas y series, alcanzando un total de 86.
- Por último, el foro “Vogue”. Sus usuarios son de forma mayoritaria mujeres. El total de mensajes que fueron copiados y analizados son 135

La segunda fase del estudio consistió en el análisis pormenorizado de cada uno de los mensajes que componen la muestra experimental. En dicho análisis documental se fueron extrayendo todas las características que componían el ciberhabla. Una vez hecho esto, se identificaron las funciones con las que las distintas características eran utilizadas por los distintos participantes en foros de discusión asincrónicos.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los mensajes que componen la muestra experimental permite observar una gran variedad dentro del lenguaje utilizado en Internet. Las características de la escritura tradicional se conjugan con algunas de las características de las conversaciones orales espontáneas. A todo ello, parecen sumarse además elementos propios que dan como resultado un lenguaje similar, pero distinto. La clave de todo ello parece ser la necesidad de adaptarse a un entorno comunicativo diferente, pero que puede ser igualmente satisfactorio. Los mensajes analizados incluyen profusamente diversas y variadas características tales como:

Repetición innecesaria de vocales y consonantes: El uso repetido e innecesario, tanto de vocales como de consonantes, es una constante en

- los mensajes en Internet. Este hecho parece remontarse a los inicios de la comunicación mediada por ordenador y casi siempre es utilizado con la intención de introducir elementos expresivos en los mensajes virtuales. De hecho, puede decirse que la repetición innecesaria de vocales y consonantes es una de las estrategias clásicas del ciberhabla para introducir expresividad en los mensajes escritos. Con ello se consigue dar a las conversaciones virtuales una apariencia de flexibilidad y dinamismo propio de las conversaciones orales espontáneas. La figura número 1 que aparece a continuación supone un claro ejemplo del uso de esta estrategia:

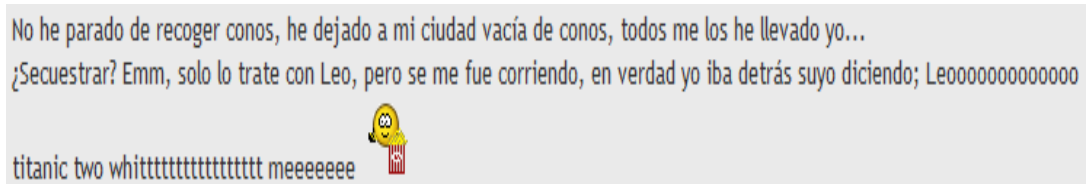


Figura 1: Ejemplo repetición de vocales y consonantes

- Uso inadecuado y exagerado de signos de puntuación: El intercambio de mensajes en el ciberespacio parece no respetar algunas de las reglas básicas del lenguaje. De este modo, se encuentra repetidamente que las personas no emplean adecuadamente

recursos tales como puntos, comas, puntos suspensivos, etc. En ocasiones, esta característica puede jugar en contra de la comprensión del significado del mensaje, sin embargo, no puede dejar de notarse que la intención con la cual se emplea esta herramienta vuelve a ser, nuevamente, la introducción de expresividad y dinamismo en las conversaciones ciberespaciales.

El mensaje ejemplo que aparece en la figura número 2 es un ejemplo del uso de esta estrategia. En él puede verse como el autor hace una broma. Para ello, el mensaje está claramente dividido en dos partes separadas por puntos. En este caso, los puntos son empleados con la intención de crear expectativa en el desenlace de la broma.

JESUCRISTO NO RESUCITO AL TERCER DIA.....HOUSE LE HIZO UNA VISITA

Figura 2: Ejemplo uso inadecuado de signos de puntuación

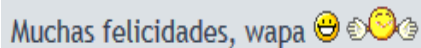
- Uso incorrecto y exagerado de signos de exclamación e interrogación: El uso incorrecto, tanto de signos de exclamación como de interrogación, es otra de las peculiaridades que caracterizan el lenguaje empleado en la comunicación mediada electrónicamente. El análisis de los mensajes que componen la muestra experimental ha permitido observar que es común emplear únicamente el signo de cierre de ambos tipos de signos (figura 3). Es probable que este uso sea realizado simplemente por comodidad y ahorro de tiempo, aunque también es posible que la influencia de idiomas como el inglés, que solo utilizan el símbolo de cierre, también juegue un papel importante. En cualquier caso, es una característica sumamente extendida y es prácticamente imposible encontrar mensajes en los que se empleen ambos signos. Como ejemplo puede observarse a continuación el mensaje de la figura 3. En ella, el autor elige de manera repetida el símbolo de cierre, en este caso, de la interrogación. Con ello consigue señalar que la oración es una pregunta a la vez que consigue expresar su incredulidad por la información que otro forero ha aportado y a la cual se está refiriendo en su contestación.

Su padre????????????????? Pero si se llevarán 3 años... madre mía...

Figura 3: Ejemplo uso incorrecto de signos de interrogación

- Abreviaturas: Es muy característico encontrar en Internet una gran cantidad de abreviaturas. Estas abreviaturas han sido establecidas a lo largo del tiempo a través de un acuerdo social, esto hace que todas las personas puedan escribirlas e interpretarlas fácilmente. Existen muchos ejemplos muy claros, muchos de los cuales son conocidos de manera general por la sociedad, aunque obviamente existen adaptaciones según el lenguaje materno de los ciberhablantes:
- 404 – I don't know
- 2nite – tonight
- BTW – by the way
- Xq – porque
- Wapa/o – guapa/o
- Bss – besos

El siguiente mensaje (figura 4) de la muestra analizada permite observar un ejemplo del uso de abreviaturas en la comunicación virtual. En él se utiliza la abreviatura “wapa” en lugar de la palabra completa “guapa”. Como se ha podido observar, este uso no plantea ningún tipo de complicación en la interpretación del mensaje debido al extendido uso de este tipo de abreviaturas, que ha hecho que sean prácticamente conocidos por todos los usuarios de las herramientas de comunicación virtual.



Muchas felicidades, wapa 🤗👏😜

Figura 4 Ejemplo uso de abreviaturas

- Uso exagerado e incorrecto de las mayúsculas: El uso exagerado de las mayúsculas es otra de las estrategias típicamente empleadas en el ciberhabla con el objetivo de introducir connotaciones expresivas en los mensajes. No obstante, se ha observado a lo largo de la muestra que este tipo de uso parece haber caído en desuso en favor de

otro tipo de estrategias que parecen haber ido cobrando más importancia con el paso del tiempo. No obstante, todavía pueden encontrarse mensajes en los que el autor escribe en mayúsculas aquellas palabras que quiere resaltar con el objetivo de dar más énfasis al mensaje (figura 5)

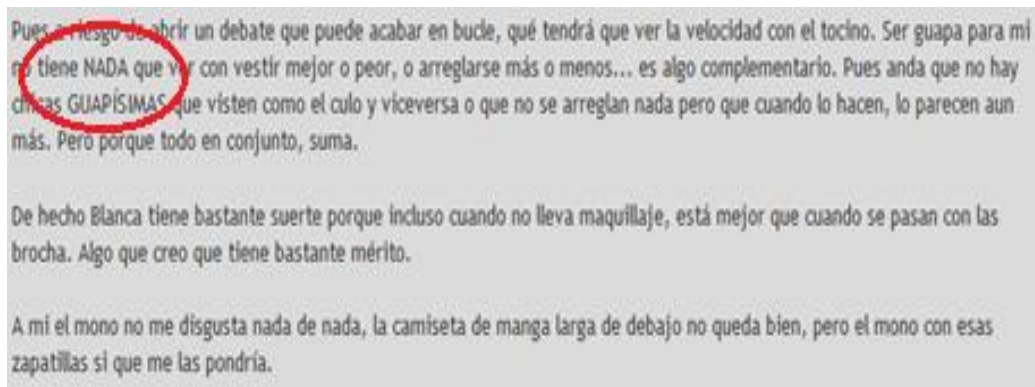


Figura 5: Ejemplo uso incorrecto de mayúsculas

- Introducción de emoticonos variados: La introducción de emoticonos en los mensajes es quizás la característica más llamativa entre todas las que utiliza el ciberhabla. En la actualidad el uso del emoticón se ha extendido hasta convertirse en el protagonista de cualquier conversación virtual. Prácticamente todos los mensajes analizados incluían al menos un emoticón diferente, aunque es bastante usual encontrar varios dentro del mismo mensaje (figura 6).

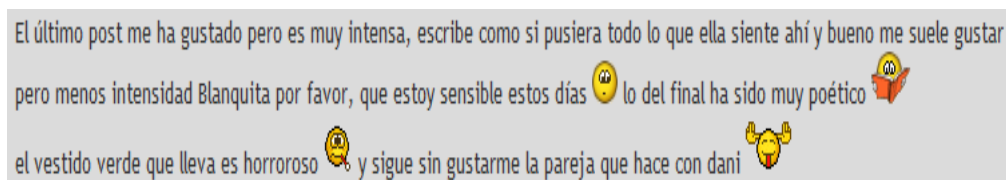


Figura 6: Ejemplo uso de emoticonos

Las funciones que los emoticonos cumplen dentro de los mensajes virtuales en los que aparecen parecen ser distintas. Así se han encontrado hasta un total de tres diferentes:

1. Para introducir elementos expresivos imposibles de transmitir a través del uso exclusivo de la palabra: Esta es la función más conocida y utilizada por los usuarios.

Que pinta tiene, maddi 😬 Vamos a ver si es lo que parece, muchas gracias, guapa 🙄🙄🙄

Figura 7: Introducción de elementos expresivos

1. Como sustituto de una frase u oración: Este segundo uso de emoticonos se caracteriza por la utilización estos símbolos para expresar el significado completo de la oración a la que sustituye.

La verdad en ningún momento me gustaría ver a los Hermanos en la gran pantalla ni en serie. Simplemente NO! Es decir, al igual que todas ustedes tengo a los Hermanos y la Shellans muuy claros en mi mente. Se como funcionan y mi cerebro y yo nos las arreglamos muy bien con las descripciones de Ward. Y es cierto entre las escenas y la clasificacion sería todo un asunto. Además ¿De donde sacarian a unos tipos como los Hermanos 🤔? No se puede 😞

Figura 8: Uso de emoticonos como sustituto de frase u oración

2. Como complemento del mensaje escrito: Esta última ocupación desempeñada por los emoticonos se caracteriza por el uso conjunto de texto escrito y emoticón para añadir más expresividad a lo que ya aparece de manera explícita en el texto escrito.

me compre mis primeras cosillas de catrice,entre ellas de la coleccion out of space,y he de decir que las sombras para mi no pigmentan casi nada,que decepcion 😞 (confio en que sea esa coleccion solo)

Figura 9: Uso de emoticonos como complemento del mensaje escrito

Por último, cabría destacar que el uso de emoticonos tiene un valor clarificador que sobresale sobre el resto de sus características. Su utilización facilita la comprensión de los mensajes debido a que aportan la expresividad y el sentimiento que las palabras por sí mismas difícilmente pueden aportar.

Conclusiones

Es evidente el incremento en la utilización de las nuevas tecnologías por los distintos sectores de población, de edades y características socio-culturales diferentes, aunque fundamentalmente los jóvenes son los que emplean las redes en su vida cotidiana de manera sistemática. Esta es una de las razones que apoya la introducción de las nuevas tecnologías en la educación, como recurso para aumentar la motivación de los estudiantes y facilitar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Como ha podido observarse, a la luz de los resultados obtenidos, el ciberhabla cuenta en la actualidad con muchos y muy variados recursos que tienen como objetivo lograr una comunicación satisfactoria dentro del contexto virtual en el que las conversaciones mediadas electrónicamente tienen lugar.

El éxito que determinadas redes sociales tales como, Facebook, Twitter, foros de comunicación o Whatsapp están teniendo marcan de manera significativa las costumbres comunicativas de la sociedad actual, especialmente entre adolescentes y jóvenes, precisamente el rango de edad que tiene más presencia dentro del contexto educativo. El ciberhabla que es empleado en la red está extendido entre todos sus jóvenes usuarios, sin embargo, este hecho contrasta con la prohibición existente en los centros de enseñanza de emplear cualquiera de estas características, por ser consideradas desviaciones del lenguaje normativo. Este contraste es especialmente llamativo si se tiene en cuenta que todos los centros educativos abogan por la introducción de las tecnologías de información y comunicación en la formación integral del alumnado. Sin embargo, va en consonancia con la ausencia de cambio en el modelo educativo que debería realizarse con la incorporación de las tecnologías de comunicación e información en el aula.

La introducción de estas tecnologías, unido al uso del lenguaje virtual, podría suponer una fuente de motivación para los estudiantes, acostumbrados a utilizar estos medios de expresión y comunicación de manera cotidiana, al mismo tiempo que permite proponer otro tipo de actividades diferentes a las tradicionales, que favorecen el aprendizaje cooperativo. El alumnado que utiliza estas tecnologías fuera del contexto educativo, se ven obligados a cambiar el estilo lingüístico para satisfacer las demandas escolares. La unión de ambos

tipos de contextos, escolar y extraescolar, puede favorecer la creación de un lenguaje común y tener una influencia positiva, ya que los elementos característicos del ciberhabla son adecuados para satisfacer las necesidades comunicativas, tal y como se ha observado en los resultados del presente estudio y, por tanto, podría desembocar en un aumento en la participación y en el aprendizaje efectivo y significativo. Desde esta perspectiva del proceso de enseñanza-aprendizaje se proponen las siguientes actividades:

- Para filtrar y codificar información se proponen actividades de búsqueda en motores de consulta como Google o Yahoo. Estas actividades permiten obtener y contrastar información de manera individual, pudiendo codificarla posteriormente a través de herramientas como CMap.
- Para presentar y transferir la información se sugieren actividades cooperativas desarrolladas en plataformas digitales como wikis o blogs, que permitan compartir el conocimiento, transformar información de otros, etc. Además la red posibilita la presentación de información a través de hipertexto HTML o Pdf.

Para coordinar la elaboración del conocimiento se recomienda el uso de foros de discusión (sincrónica o asincrónica), plataformas que permitan alojar archivos en la nube como dropbox y plataformas virtuales educativas como moodle.

- Finalmente, la difusión de información a través de portafolios digitales como Google Drive, YouTube o SlideShare, permite a otras personas acceder al conocimiento generado por una persona o un grupo.

Bibliografía

- [Coll, C. \(2004\). *Psicología de la educación y prácticas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. Sinéctica*, 25, 1-24.](#)
- Cuadrado, I. (2008). *Psicología de la Instrucción. Fundamentos para la reflexión y la práctica docente*. París: Publibook.
- Dussel, I., Quevedo, L.A., & Santillana, F. (2011). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Fundación Santillana.
- [Lozano, J., Ballesta, J. & Alcaraz, S. \(2010\). *Software para enseñar emociones al alumnado con trastornos del espectro autista. Comunicar*, 36\(28\), 139-148.](#)
- [Ortíz, R.M., Álvarez, F.J. & Mendoza, A. \(2012\). *Del Gis al Tweet: Un Aula Global. La construcción de nuevos escenarios educativos a través del uso de TIC en el aula. Nueva Época*, 1 \(11\), 110-123.](#)
- Saorín, J.L., de La Torre, J., Martín, N., Carbonell, C. y Contero, M. (2011). *Tabletas digitales para la docencia del dibujo, diseño y artes plásticas*.
- Teoría de la Educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12(2), 259-279.
- [Zambrano, W. & Mejía, V.H. \(2010\). *Creación, implementación y validación de un modelo de aprendizaje virtual. Signo y Pensamiento*, 24, 288-303.](#)