



EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa.

Número 57 / Septiembre 2016

EL USO DE *PODCAST* EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA INNOVADORA PARA EL APRENDIZAJE DEL ITALIANO EN EL NIVEL EMPRESARIAL

USE OF EDUCATIONAL PODCAST AS AN INNOVATIVE TOOL FOR LEARNING ITALIAN AT THE ENTERPRISE LEVEL

Adrián David Soto Rojas; adriansoto70@hotmail.com
Colypro, Costa Rica

Judith Murillo Yañez; zyanyajudith@hotmail.com
Instituto Tecnológico de Monterey, México

Gabriela Perdomo Sanciprián; gabsanciprian@gmail.com
Universidad Pedagógica Nacional, México

RESUMEN

El proyecto tuvo como objetivo implementar el podcast educativo como herramienta tecnológica a distancia para desarrollar habilidades comunicativas del italiano en el nivel corporativo. La pregunta del estudio fue ¿de qué manera el uso de podcast educativos, dentro de la plataforma Moodle, contribuyen al aprendizaje del italiano en el ámbito empresarial? El estudio partió de la estrategia de aprendizaje basado en proyectos, el estudio de casos como método de investigación y un enfoque cualitativo. Para la evaluación del proyecto se realizó un análisis de triangulación de datos (cuadro de triple entrada), para evaluar el uso y aplicabilidad de los podcast. Los resultados mostraron que los mismos tuvieron una planeación didáctica efectiva, se promovió el aprendizaje del italiano desarrollando habilidades comunicativas.

PALABRAS CLAVE: Educación a distancia, podcast educativo, plataformas abiertas, italiano, aprendizaje autónomo.

ABSTRACT

The object of the project is to implement the educational podcast remotely as a technological tool to develop communication skills of Italian at the corporate level. The study question was how does the use of educational podcast within the Moodle platform? contribute to learning Italian in the business world? The study was based on the strategy of project-based learning, case study as a research method and qualitative approach. To evaluate the project, we use a triangulation of data analysis (triple input box) to evaluate the use and applicability of the podcast. The results showed that they had an effective educational planning, learning Italian was promoted to develop communication skills.

KEYWORDS: Distance education, educational podcast, open teaching resources, Italian, learning by yourselves.

1. INTRODUCCIÓN

En una sociedad globalizada donde se observan cambios e innovaciones tecnológicas constantes teniendo mayor fórum en los procesos educativos, nació como respuesta a estos acelerados avances tecnológicos, la educación a distancia que, como bien refiere Angulo, surgió como “una modalidad flexible, efectiva y de bajo costo, para ofrecer a importantes sectores de la población” (2005, p.77). Para Lorenzo García la educación a distancia “se basa en un diálogo didáctico mediado entre el profesor (institución) y el estudiante que, ubicado en espacio diferente al de aquel, aprende de forma independiente (cooperativa)” (2006, p. 41), por ende, se ha supuesto un cambio significativo al momento de concebir el proceso educativo, debido a que se trasciende el espacio físico y siendo el alumno el protagonista principal, eligiendo su propio ritmo de trabajo.

Entonces, el énfasis de la educación a distancia ya no recae en la estructura institucional sino en la calidad y cantidad de los materiales didácticos previamente preparados que puedan favorecer la interactividad y flexibilidad del sistema de enseñanza, que a su vez logre concretar un aprendizaje abierto mediante la orientación, planeación e instrucción didáctica para favorecer el aprendizaje independiente, autónomo y significativo, esto se logra con el uso de materiales que favorezcan la interactividad; el *podcast* educativo es una herramienta tecnológica dinámica y versátil que se ha utilizado en el área de los idiomas, con el objetivo de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Debido a lo anterior, el presente proyecto tuvo como objetivo favorecer la capacitación profesional de empresas en el aprendizaje del italiano, con la implementación de un curso educativo a distancia, construido en la plataforma abierta *Moodle*, y donde se utilizó como recurso tecnológico innovador el *podcast* educativo. La pregunta guía del estudio fue: ¿de qué manera el uso de *podcast* educativos, dentro de una plataforma abierta, contribuyen al aprendizaje del italiano en el ámbito empresarial?

La presente investigación utilizó la plataforma Moodle para implementar el uso de *podcast* educativos con temas variados con el objetivo de favorecer el aprendizaje del italiano nivel básico en el área empresarial. Se debe considerar que el estudio estuvo acotado por limitaciones espaciales: 4 grupos de 5 integrantes provenientes de tres empresas privadas y una pública en México y una en Costa Rica, por lo tanto, los resultados no pueden generalizarse a todas las empresas nacionales e internacionales; limitaciones temporales: el tiempo estimado para la implementación fue solamente de 2 semanas, 3 *podcast* educativos por semana y, por ende, es posible que el período no sea suficiente para obtener resultados concluyentes ni generalizables, pero se espera que este estudio contribuya a ampliar los conocimientos e investigaciones existentes en torno al tema

El trabajo está dividido en tres secciones: se inicia con la descripción de la educación a distancia para la formación y la vinculación, para luego pasar a la innovación educativa en la formación de competencias para la enseñanza del italiano por medio de *podcast* educativo en el ámbito empresarial. En el segundo apartado se presenta el marco contextual y el método de intervención del proyecto de tecnologías emergentes donde se describe las necesidades, el diseño del proyecto y el método de evaluación. Por último, se presentan los resultados, análisis de datos, conclusiones y valoraciones críticas del proyecto y sugerencias para futuras investigaciones.

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1. Educación a distancia para la formación y la vinculación

La educación a distancia ha tomado un papel preponderante en la actualidad, convirtiéndose en una gran opción para ampliar la forma de educación gracias a las herramientas tecnológicas y recursos dentro de los procesos formativos que permiten una comunicación sincronía y asíncrona entre los elementos participantes (Brown, 2007).

Es importante favorecer la interactividad de los medios de la educación a distancia, se debe estar pendiente respecto de la práctica efectiva de su apropiación según las situaciones y los perfiles del educando y el educador. Por lo tanto, no se trata de recurrir a medios innovadores sólo por el hecho de que están ahí, sino porque son favorecedores para la eficiencia docente a distancia (Richards, 2001).

A partir de lo previamente mencionado, en este trabajo se realizó un análisis teórico de la educación a distancia, la innovación educativa con el objetivo de favorecer un contexto de capacitación y formación profesional vinculadas con las empresas.

En toda empresa se hace necesario capacitar y actualizar al personal, lo que conlleva a implementar programas o proyectos innovadores que motiven e incentiven, las tendencias del siglo XX que se enfocan en el capital humano, tomando en cuenta según Siliceo (2006)

tres importantes disciplinas: desarrollo de competencias, facultamiento (empowerment) y programación neurolingüística (PNL); como en este caso fue la enseñanza del idioma italiano.

La evolución que ha tenido la tecnología y el avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) complica tener una definición única de la Educación a distancia, sin embargo, Cardona y Sánchez (2010) nos refieren que la Educación a distancia es un aprendizaje planificado que frecuentemente se desarrolla en un lugar diferente al de la enseñanza y requiere de técnicas especiales de diseño e instruccionales, así como de métodos especiales de comunicación electrónica y tecnológicas.

Para lograr resultados positivos en la Educación a distancia es de suma importancia el desarrollo de prácticas apropiadas que tengan bases teóricas sólidas donde, como refiere García Aretio (2002), converjan leyes, ideas, principios y normas. Para que las propuestas teóricas tengan un desarrollo práctico en la educación a distancia se requiere fundamentalmente de planificadores y diseñadores que ofrecen proyectos consistentes y soportados, como menciona García Aretio (2002), un riguroso análisis, experiencias previas y bases teóricas, lo cual conlleva planificación, desarrollo, evaluación y constantes propuestas para la mejora, con estos elementos se pretende conseguir siempre de mejores prácticas.

Es innegable mencionar que la Educación a distancia surgió como una opción en el ámbito educativo, sin embargo, actualmente, han proliferado diferentes iniciativas, es así como en los ambientes universitarios se han incorporado objetivos que están vinculados con la capacitación vocacional, técnica en la industria y de igual manera en las empresas. Como bien refiere Tancredi (2011), la educación a distancia focaliza su atención en las dinámicas sociales y no solo en lo meramente tecnológico. También, se refieren Ward, Watson y Derby (2007), por parte de los organismos nacionales y regionales de acreditación fomentar el desarrollo de cursos en línea.

2.2. Innovación educativa en la formación de competencias para la enseñanza de una segunda lengua a través de *podcast* en el nivel empresarial

El proceso que conduce a la implementación y decisión para producir un cambio educativo que satisfaga una necesidad en una comunidad depende de varios elementos para su iniciación, según Fullan (2011): de la existencia de calidad de las innovaciones, acceso a la innovación, apoyo de la administración central, apoyo al maestro, agentes de cambio externos, presión-apoyo-apatía de la comunidad, políticas nuevas-fondos, solución de problemas y orientaciones.

El modelo educativo e instructivo en la actualidad exige incluir las tecnologías de la información y comunicación (uso de la computadora, Internet, multimedia, entre otros.), debido a que constituyen un medio o recurso para realizar prácticas pedagógicas que suceden en el aula virtual para favorecer la apertura de los campos disciplinarios. Existiendo así un cambio en el papel docente: de ser proveedor de saber en el aula, a ser mediador y facilitador del aprendizaje dentro de un contexto interdisciplinario (Waldegg, 2002).

Para la innovación educativa incluir cambios en nuevos contextos exige incorporar tecnologías digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje en una situación determinada. La innovación que dio lugar a esta investigación, fue el diseño de una aplicación multimedia en una plataforma abierta desde una perspectiva pedagógica para la enseñanza del idioma italiano, a través de *podcast* educativos, que requirieron de una planeación previa: se realizó un análisis de las necesidades, se generó un problema, se contempló costos, se ubicó el diseño, así como a la comunidad a quién se dirigió (personal de empresas). Así mismo, se tomaron en cuenta las ventajas en la manera de cómo el aprendiz estructuraría con facilidad la información, los estilos cognitivos y el impacto afectivo que provocó para generar competencias en una segunda lengua (Cubo, et. al, 2003).

Un *podcast*, se puede definir, como un recurso disponible en Internet, utilizado para crear grabaciones de audio y hacerlas públicas en la red, en los últimos años se ha convertido en un recurso muy popular para la enseñanza de lenguas extranjeras ya que a través de éste los estudiantes mejoran sus competencias lingüísticas.

Con la implementación del *podcast*, se tuvo el propósito, como refiere Talero y Elizabeth (2012), de favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas, interpretativas, analíticas y de socialización, para poder dar solución a las dificultades de los estudiantes en los siguientes rubros: gramática, expresión escrita y oral, comprensión auditiva y escrita.

3. MARCO CONTEXTUAL Y MÉTODO DE INTERVENCIÓN DEL PROYECTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA CON ACCESO ABIERTO

3.1. Diagnóstico de necesidades y marco contextual

En un mundo en constante cambio y donde la tecnología ha tomado un rol relevante, se presentan diferentes situaciones que debe ser resueltas, los escenarios reales sirven como una oportunidad para buscar soluciones concretas que permitan abrir nuevas posibilidades a esta cambiante actualidad. Los casos son una buena herramienta para poder implementar mejoras personales, pero sobre todo en las organizaciones para diseñar estrategias de mejora (Ramírez, 2012).

Uno de los casos actuales que merece atención se dio en el Departamento de Desarrollo Profesional de una empresa privada encargada de brindar capacitación en el área de tecnologías, así como el desarrollo de cursos virtuales por medio de plataformas abiertas, a mediados del año 2015 tuvieron el objetivo de ampliar sus cursos al área de los idiomas, en específico del italiano para dar demanda a las demandas de comunicación actuales, sin embargo, existieron varias interrogantes para su realización, si era factible enlazar herramientas tecnológicas al aprendizaje de idiomas o si era posible capacitar al personal en el idioma italiano por medio del curso virtual y en especial utilizando un recurso tecnológico, el *podcast* educativo.

Ante el escenario, previamente mencionado, el objetivo del presente proyecto fue favorecer la capacitación y formación profesional de empresas, para la formación del aprendizaje del italiano en el nivel empresarial por medio de un recurso tecnológico abierto, a nivel nacional e internacional. El proyecto tuvo como finalidad resolver la necesidad de capacitación de las empresas en el área de los idiomas que por su estructura y características internas no les es posible capacitar de forma presencial a sus colaboradores, pero que sin embargo, siempre están en constante actualización, para formar equipos de alto rendimiento y/o desempeño utilizando su propia tecnología y plataformas, con el objetivo de adquirir competencias superiores al estándar del mercado; además de cubrir las crecientes expectativas formativas que requieren los empleados dentro de la organización.

El contexto en el que se basó este proyecto de capacitación, fue para empresas o corporativos a nivel internacional, una en Costa Rica y tres empresas ubicadas en la Ciudad de México, las cuales ofrecen diferentes servicios y dan atención a los clientes, por tal motivo, se creó la necesidad de capacitar al personal en el aprendizaje de idiomas para poder ampliar sus habilidades comunicativas. Se pretendió cubrir una necesidad educativa, a través del uso de *podcast* educativo dentro de una plataforma abierta, se seleccionó esta herramienta tecnológica debido a su flexibilidad y dinamismo lo cual lo hace un elemento idóneo para el desarrollo de competencias y facultamiento de idiomas.

Ante el panorama, previamente mencionado, se empleó la técnica de aprendizaje basado en proyectos (Galeana, 2006) que se basa fundamentalmente en integrar equipos con personas provenientes de diferentes perfiles para solucionar un problema dentro de un escenario real; como en esta investigación. Además de la convergencia de las tres "C" del aprendizaje basado en problemas, que son: la Construcción del conocimiento donde el alumno no sólo resuelve el problema, sino que aprende de él, es decir, el aprendizaje se vuelve activo; el Contexto donde los temas provienen de situaciones de la vida real y, como último elemento, la sinergia e interacción que se da en la Colaboración (Ramírez, 2012).

El curso se basó en la modalidad de la técnica centrada en la individualización de la enseñanza, propia de la educación a distancia ya que pretende la autonomía y el control del ritmo de aprendizaje del estudiante, con el uso de materiales multimedia, aprendizaje autónomo que fomenta pensamiento crítico y creativo, mediante métodos de análisis, ejercitación, solución de problemas o experimentación (Delgado y Solano, 2009).

3.2. Diseño del proyecto de educación a distancia

El presente estudio tuvo como objetivo implementar el *podcast* educativo como herramienta tecnológica a distancia para desarrollar habilidades comunicativas del idioma italiano en el nivel empresarial. La pregunta guía fue ¿de qué manera el uso de *podcast* educativos, dentro de la plataforma Moodle, contribuyen al aprendizaje del italiano en el ámbito empresarial?

Los objetivos específicos fueron: promover y favorecer en el ambiente empresarial aprendizajes autónomos y significativos; incorporación en una plataforma abierta el uso de

podcast educativo para motivar a los participantes en el aprendizaje del italiano; y fomentar el uso de recursos educativos abiertos.

Con respecto a la población que se utilizó, ésta se clasifica como población discreta que es “la que tiene un número finito o infinito de datos posibles” (Valenzuela y Flores, 2012, p.81). Participaron 4 subgrupos de nivel profesional, cada grupo estuvo integrado por 5 participantes por empresa, teniendo una población total de 20 integrantes, los mismos tienen entre 30 y 45 años; de la muestra total 12 son mujeres y 8 hombres. Se procedió con la aplicación del curso en línea, la implementación del proyecto se realizó durante 2 semanas y se conformó en diferentes etapas, descritas a continuación.

El proyecto estuvo dividido en varias etapas, se eligió un ambiente multimodal, que consiste en la convergencia de tres elementos, por un lado, la planeación didáctica del curso, el apoyo del medio tecnológico y, por último, el recurso multimedia (Ramírez, 2012), los cuales fueron elaborados por un equipo de apoyo multidisciplinar: expertos en diseño gráfico, instruccional, productor y el programador *Web*.

El espacio donde se trabajó fue en la plataforma abierta *Moodle*, en ésta se integraron los objetivos de aprendizaje, las competencias, las actividades, los foros, las evaluaciones y principalmente el recurso que consistió en la integración de los *podcasts* educativos. En el diseño de plataforma participaron, el diseñador instruccional que proporcionó las bases pedagógicas y generó los aprendizajes; el diseñador gráfico que apoyó con la imagen del curso y proporcionó los apoyos gráficos y, el productor quien subió los materiales y sistemas de evaluación en la plataforma.

Paralelo a la conformación de la plataforma, el productor apoyó con la realización de los *podcasts* educativos, al final, se diseñaron, grabaron y editaron 7 *podcast* correspondiente a 6 temas gramaticales del nivel básico de italiano 1 y uno de vocabulario. Teniendo en cuenta que la implementación sería de 2 semanas, se revisaron 3 *podcasts* por semana, además de una práctica para cada tema y una breve evaluación.

Una vez conformada la muestra de los empleados seleccionados, se conformó su usuario y contraseña, se dio de alta en la plataforma, se procedió con la aplicación del curso en línea, la cual se realizó en los momentos que fueron marcados en las actividades.

3.3. Aplicación del método de investigación con estudio de caso

El método utilizado para la investigación con estudio de casos fue del tipo instrumental, ya que se escogió una problemática que no sólo se presenta en las instituciones donde se realizaron las intervenciones, sino que abarca un plano general que se puede presentar en cualquier aula de trabajo. En este estudio lo que se buscó fue implementar el uso de los *podcast* en el aprendizaje de un nuevo idioma. En un estudio instrumental “se parte de una situación particular para llegar a una comprensión general” (Stake, 2007, p.17).

Tomando en cuenta que el proyecto identificó una necesidad real de varias instituciones relacionadas con la labor educativa, el diseño que propone Yin (2009, p.10) para los estudios de caso tiene algunos componentes que pueden ser utilizados como instrumentos para obtener información en la situación planteada: a) las preguntas de investigación y b) criterios para interpretar los hallazgos.

El análisis de los datos se realizó utilizando técnicas cualitativas. El análisis de contenido cualitativo permite verificar la presencia de temas, de palabras o de conceptos en un contenido (Gómez, 2000). Ahora bien, la técnica del análisis cualitativo tiene cada vez más importancia en el ámbito educacional. A partir de su integración, se convierte en parte de las herramientas más recurridas al momento de explicar fenómenos sociales. La investigación cualitativa ofrece de este modo la posibilidad de asumir posturas propias desde una perspectiva de uso, que genera conocimiento a los objetivos planteados.

4. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE DATOS

4.1. Resultados

En el siguiente apartado se exponen los resultados obtenidos al aplicar los diferentes instrumentos a los actores que participaron en el curso MOOC (expertos en contenido, tecnología, diseño gráfico y estudiantes del curso) tomando en cuenta la triangulación de resultados de cada instrumento en las dos fases de implementación del proyecto.

- ❖ Fase de diagnóstico: se aplicó un cuestionario a un experto en contenidos (experto en italiano) a un experto en tecnología y los estudiantes del curso MOOC para analizar su conocimiento sobre el uso de *podcast* educativo (Anexo 1).
- ❖ Fase de autoevaluación: se utilizó un cuestionario al experto en contenidos, a los expertos en diseño gráfico y a los estudiantes del curso MOOC con el fin de evaluar si la implementación del proyecto provocó un aprendizaje del idioma italiano básico por medio de *podcast* (Anexo 2).

4.2. Fase de diagnóstico

Los resultados obtenidos de los cuestionarios aplicados al grupo de expertos (de contenido y en tecnología) en relación al conocimiento previo que tenían sobre el uso de los *podcast* mostraron que solamente la mitad de los participantes conocía que son los *podcast*, mientras el resto sabían muy poco o casi nada del tema. Entonces podemos decir, que no aunque sí hay personas que tienen alguna idea sobre el uso de esta herramienta tecnológica, aún falta más difusión para que realmente se potencialice su función dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los idiomas, en este caso preciso, del italiano.

Con respecto a la importancia del uso del *podcast* para mejorar el aprendizaje del idioma italiano, la mayoría de los participantes indicaron estar de acuerdo en que es una

herramienta innovadora, flexible, de fácil manejo, elementos que contribuyeron a una ágil familiarización de su uso, dentro del curso MOOC, y por consiguiente, fue posible mejorar el aprendizaje del italiano.

En relación a sí se logró verificar que los participantes aprendieron el nivel básico del idioma italiano al utilizar el podcast educativo como elemento de aprendizaje, las personas consultadas indicaron estar de acuerdo en que esta herramienta les permitió desarrollar aprendizajes significativos de una forma innovadora, lo cual resultó en un mejor desempeño de sus conocimientos del italiano.

4.3. Fase de autoevaluación

Tomando en cuenta los resultados obtenidos de los cuestionarios aplicados a los expertos (contenido y diseño gráfico) y a los estudiantes, que se encuentran en el anexo 2, mostraron que la forma de evaluar a través de los *podcasts* educativos, desde la estructura pedagógica, colaboraron con el aprendizaje del idioma italiano, en este proyecto. Se consultó si ¿a través del *podcast* se promueve el aprendizaje autónomo? de la muestra total una mayoría de los consultados refieren estar completamente de acuerdo y el restante afirma estar de acuerdo, que al utilizar los podcasts en los procesos de enseñanza, éstos promueven el aprendizaje autónomo.

Otro aspecto importante que se pudo confirmar en este estudio es que el podcast educativo estimula el interés de los participantes en continuar con el curso, la mitad de los consultados indicó estar completamente de acuerdo y el restante estar de acuerdo, por lo tanto, el uso de *podcast* demostró que no solamente promueve el aprendizaje sino también es una herramienta motivadora para terminar el curso.

Uno de los ítem en la estructura del cuestionario evaluó el contenido de los *podcast* educativos, se consultó a los participantes sí el *podcast* brinda información útil para retroalimentar los aprendizajes en las actividades evaluadas, más de la mitad de los consultados expresó estar completamente de acuerdo y la diferencia indicó estar de acuerdo, por lo que se manifiesta que el podcast es útil siempre y cuando el contenido del mismo sea el adecuado.

Con respecto a la estructura tecnológica de los *podcasts* educativos se confirmó que los mismos son amigables (de fácil uso) ya que la mayoría de los consultados indican estar completamente de acuerdo con que son amigables y el resto expresó estar de acuerdo, por lo que la muestra total consultada estuvo consciente del fácil uso de esta herramienta.

Una vez que las personas utilizaron los *podcast* se les consultó si los mismos ¿pueden ser utilizados en varios escenarios? esto con la finalidad de que las personas participantes se animen a incorporar esta herramienta en sus respectivos proyectos, un poco más de la mitad del total de esta muestra indicó estar completamente de acuerdo con que los *podcast*

pueden ser utilizados en otros escenarios y el restante estuvieron de acuerdo con la misma afirmación.

Por último y buscando evaluar la accesibilidad de los *podcast* se consultó si los mismos ¿pueden ser comprendidos por diferentes personas con diferentes niveles educativos? La mayoría de los consultados expresó estar completamente de acuerdo o estar de acuerdo y un mínimo manifestó estar en desacuerdo, es así como se confirma que los *podcast* educativos pueden ser utilizados en diferentes niveles educativos siempre que se tengan objetivos claros de aprendizaje.

4.4. Análisis de datos

Los resultados, previamente mencionados, fueron confrontados con las respectivas fuentes de información, de acuerdo a los criterios establecidos en el estudio, y se dio una posible interpretación, con base en el marco teórico establecido, esto con la finalidad de establecer el diálogo entre lo que se encontró y lo que se afirma en la literatura referente al tema. Se presentan a continuación el análisis de los resultados que fueron adquiridos por los diversos cuestionarios que se aplicaron durante la implementación de la plataforma MOOC en el nivel empresarial y donde la herramienta tecnológica fue el *podcast* educativo para el aprendizaje del idioma italiano, sobre este aspecto, Chacón y Pérez (2011) refieren que el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación constituye un medio de apoyo fundamental en la enseñanza de los idiomas, y se incrementa cada día debido a su inclusión en la educación en muchos lugares el mundo.

Con respecto al estudio, se debe tener en consideración los conocimientos previos que tenían los participantes sobre los *podcasts educativos* antes de iniciar con un estudio para que los resultados sean lo más fidedignos posibles. Los resultados de las encuestas aplicadas antes de la implementación refirieron que los participantes sí conocían que eran los *podcasts* y la importancia del uso de los mismos para facilitar el aprendizaje del italiano. Para Delgado y Solano (2009) refieren la importancia de usar materiales multimedia para lograr el aprendizaje autónomo y en consecuencia se fomenta el pensamiento crítico y creativo. Con tal aseveración se inició el uso del *podcast* educativo como herramienta tecnológica de apoyo para conseguir el aprendizaje del italiano.

Otro aspecto que llamó mucho la atención es la importancia de la motivación. Al igual que los intereses, dependen en parte de la historia de éxitos y fracasos anteriores de la persona, pero también del hecho de que los contenidos que se ofrezcan para el aprendizaje tengan significado lógico y sean funcionales. En la motivación que un alumno llegue a tener, juegan un papel fundamental la atención y el refuerzo social que el profesor brinde. El resultado que se obtuvo de las encuestas muestra que los participantes tienen una expectativa de que el *podcast* es altamente motivador y que esto favorece el aprendizaje y estimula el interés de los participantes a continuar en la capacitación y seguir utilizando la herramienta.

La innovación que dio lugar a esta investigación, fue el diseño de una aplicación multimedia

en una plataforma abierta desde una perspectiva pedagógica para la enseñanza del idioma italiano, a través de *podcast* educativos que requirieron de una planeación previa, lo cual es altamente motivador e invita al participante a seguir aprendiendo y a no darse por vencido. Así mismo, se tomaron en cuenta las ventajas en la manera de cómo el aprendiz estructuraría con facilidad la información, los estilos cognitivos y el impacto afectivo que provocó para generar competencias en una segunda lengua (Cubo, et. al, 2003). Por eso son importantes las expectativas que se generan a los participantes y las oportunidades de éxito que se le ofrezcan.

Los *podcasts educativos* están innovando y representan un cambio constante en varios ámbitos sociales. Sin embargo, es de reseñar que estos cambios no siempre indican un rechazo a la tecnología o medios anteriores, sino que en algunos casos se produce una especie de simbiosis con otros medios y genera una facilidad para el participante, aunque no lo haya usado de manera directa. El modelo educativo e instructivo en la actualidad exige incluir las tecnologías de la información y comunicación, debido a que constituyen un medio o recurso para realizar prácticas pedagógicas que suceden en el aula virtual, para favorecer la apertura de los campos disciplinarios. Existiendo así un cambio en el papel docente: de ser proveedor de saber en el aula, a ser mediador y facilitador del aprendizaje dentro de un contexto interdisciplinario (Waldegg, 2002). Por tal motivo los *podcast* han ido integrándose en las plataformas educativas de forma paulatina y han tenido gran aceptación y sobre todo los involucrados externan la facilidad de manejo.

5. CONCLUSIONES

5.1. Valoración y respuesta a la pregunta de estudio

¿De qué manera el uso de *podcast* educativos, dentro de la plataforma *Moodle*, contribuyen al aprendizaje del italiano en el ámbito empresarial? Este estudio tuvo incidencia en el Departamento de Recursos Humanos para el desarrollo de competencias de cuatro empresas privadas que brindaron capacitación a los empleados. Por medio de la plataforma abierta *Moodle* se implementó un aula virtual para el uso de los *podcasts* educativos como herramienta tecnológica a distancia, con la finalidad de llevar a cabo procesos de enseñanza aprendizaje, los resultados fueron los siguientes:

Los alumnos tuvieron contacto en espacios interactivos utilizando las tecnologías de la información y comunicación (TIC) así como, los recursos educativos abiertos (REA) para desarrollar competencias de aprendizaje, tecnológicas y comunicativas, conociendo el nivel básico del idioma italiano en el área empresarial.

La implementación y práctica del curso como innovación educativa, benefició a los empleados dando un panorama general de un curso a distancia, compartiendo experiencias en el uso y manejo de una plataforma abierta y la aplicación de *podcast* educativos como

recursos para el aprendizaje. Se promovió la autonomía y el trabajo individual motivados por las herramientas con las que trabajaron las cuales incluyeron un diseño claro y específico, además de la creatividad del *podcast* y de las actividades. La inclusión en un idioma permitió promover competencias lingüísticas-verbales, poniendo en práctica elementos de gramática, fonética y escritura del italiano de forma ágil y divertida.

5.2. Valoración crítica del proyecto

En referencia a los beneficios tecnológicos, los participantes reconocieron al *podcast* educativo como la herramienta o medio tecnológico de aprendizaje que cumple con la función de fomentar competencias y lograr el objetivo de aprendizaje en los procesos de enseñanza de educación a distancia. La plataforma y aula virtual les pareció de fácil acceso, con contenidos pertinentes, con un diseño amigable y con actividades creativas. Sin embargo, se comentaron algunas sugerencias respecto a la funcionalidad de los recursos, como, por ejemplo, en la actividad número tres era difícil su resolución debido a fallas técnicas, ya que no dejaba pasar al siguiente apartado. Otra limitación fue que en algunas instituciones no se tenía acceso por restricciones en el uso de Internet para abrir la herramienta tecnológica de *YouTube*, ante esto no podían ver los *podcasts* y tenían la necesidad de trabajarlo en casa.

Por otra parte, la motivación fue un elemento importante en trabajo individual y el aprendizaje autónomo, las responsabilidades adquiridas por el participante lo llevaron a la asimilación de conocimientos nuevos, el desarrollo de las actividades permitieron el control de los ritmos de aprendizaje y las secuencias de trabajo; los ejercicios fueron prácticos, cuyo objetivo fue la ejercitación del pensamiento crítico y del pensamiento creativo mediante métodos de análisis, ejercitación, solución de problemas y experimentación, como refieren Delgado y Solano (2009) los cuales fueron cumplidos.

5.3. Sugerencias para futuros proyectos

El *podcast* en cuanto a su uso permite potencializar el proceso de enseñanza y aprendizaje en diferentes espacios on-line, innovando los contextos clásicos de estudio. Se ha convertido en una herramienta didáctica relevante en el ámbito educativo, gracias a su versatilidad y flexibilidad; sin embargo, no se debe de perder de vista que su éxito dependerá, en gran medida, de la metodología y el contenido para realmente ser significativo.

Como propuesta un tema interesante de investigación sería conocer el grado de motivación intrínseca que puede lograr el alumno al entrar en contacto con dicha herramienta por medio del aprendizaje autónomo.

6. REFERENCIAS

- ANGULO, P. (2005). La educación superior a distancia en el nuevo contexto tecnológico del siglo XIX. *Revista de la educación superior*. 43 (136), 77-99. Distrito federal, México: Asociación Nacional de Universidades e instituciones de Educación Superior. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/604/60413606.pdf>
- BROWN, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching (Fifth Edition)*. New York: Pearson.
- CARDONA, D. Y SÁNCHEZ, J. (2010). *La educación a distancia y el e-learning en la sociedad de la información: una revisión conceptual*. Recuperado de: <http://0-search.ebscohost.com/millennium.itesm.mx/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=78554827&site=ehost-live>
- CHACÓN, C. Y PÉREZ, C. (2011). El *podcast* como innovación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. (39), 41-54. España: Universidad de Sevilla. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36818685005>
- CUBO, S. GONZÁLEZ, J. Y LUCERO M. (2003). Perspectiva pedagógica de los multimedia. *Revista Española de Pedagogía*, LXI (225), 309-336. Recuperado de: <http://revistadepedagogia.org/20070602119/vol.-lxi-2003/n%C2%BA-225-mayo-agosto-2003/perspectiva-pedagogica-de-los-multimedia.html>
- DELGADO, M. Y SOLANO, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica publicada por el Instituto de Investigación en Educación*. 9 (2), 1-21. Universidad de Costa Rica. Recuperado de: <http://revista.inie.ucr.ac.crautores>.
- DÍAZ BARRIGA, A. Y HERNÁNDEZ, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Grew-Hill.
- FULLAN, M. (2011). *El cambio educativo: Guía de planeación para maestros*. México, D. F., Trillas.
- GALEANA, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Investigación en Educación a Distancia, Revista Digital*, 0, 17. Universidad de Colima. Recuperado de: <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>
- GARCÍA A. (2006). Perspectiva histórica. *La educación a distancia: De la teoría a la práctica*. Barcelona, España: Ariel. Cap. 2 (pp. 43-71).
- GARCÍA, A. (2002). Resistencias, cambio y buenas prácticas en la nueva educación a distancia. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. (RIED 5 (2), 9-35. Recuperado de:

<http://Osearch.proquest.com.millennium.itesm.mx/docview/1117518448/fulltext/826BF256A9724039PQ/7?accountid=41938>

GÓMEZ, M. (2000). Análisis de contenido cualitativo y cuantitativo: Definición, clasificación y metodología. *Revista de Ciencias Humanas*. Universidad Tecnológica de Pereira, N. 20, Colombia. Recuperado de <http://www.utp.edu.co/~humanas/revistas/revistas/rev20/gomez.htm>

HERNÁNDEZ, R. FERNÁNDEZ, C. Y BAPTISTA, P. (2006). *Metodología de la investigación*, (4ª ed) D.F., México: McGraw-Hill.

RAMÍREZ, M. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores (presenciales y a distancia)*. (eBook). Monterrey, México: Editorial Digital Tecnológico de Monterrey

RICHARDS, J. C. Y RODGERS, T. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching (Second Edition)*. London. Cambridge University Press.

RODRÍGUEZ, M. Y RODRÍGUEZ, L. (2008). *Metodología de la investigación. Parte 7: Análisis de los datos*. Recuperado de <http://www.ccee.edu.uy/ensenian/catmetinvcont/material/PPT%20Parte%207%20Análisis%20de%20los%20datos-1.pdf>

SILICEO, A. (2006). *Capacitación y desarrollo del personal*. Cuarta edición. México: Limusa.

STAKE, R. (2007). *Investigación con estudios de casos*. 2 Edición. Madrid, España. Morata. Recuperado de http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/files/2013/03/STAKE_investigacion-con-estudio-de-casos.pdf

STANLEY, G. (2007a). *ICT in ELT (Information and Communications Technology in English Language Teaching)*. Recuperado de: <http://www.ictinelt.com/2007/05/web-20-and-language-learning-by-graham.html>

TALERO, A. Y ELIZABETH, S. (2012). El *podcast* en la enseñanza de la lectoescritura, *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. (37), 9-26. Medellín, Colombia: Fundación Universitaria Católica del Norte. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194224568002>

TANCREDI, B. (2011). Apuntes para resignificar la educación a distancia. Venezuela: Universidad Nacional Abierta. 14 (1), 55-72. Recuperado de: <http://Osearch.proquest.com.millennium.itesm.mx/docview/1181264893/fulltext/E76249340D4340A9PQ/7?accountid=41938>

VALENZUELA, J. Y FLORES, M. (2012). *Fundamentos de investigación educativa*. Monterrey, México. Editorial Digital Tecnológico de Monterrey.

- WALDEGG, G. (2002). El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 4 (1). Recuperado de: <http://redie.uabc.mx/vol4no1/contenido-waldegg.html>.
- WARD, L. WATSON, L. Y DERBY, D. (2007). Perceptions of Higher education faculty member on the value of distance education. ProQuest Education Journal. *The Quarterly Review of Distance Education*. 8 (1), 59-70. Recuperado de: <http://0-search.proquest.com.millennium.itesm.mx/docview/231183602/fulltextPDF/A75CCD10246C4496PQ/9?accountid=41938>
- YIN, R. (2009). Case Study Research: Design and Methods. CA: Sage Publication. (5 ed) Recuperado de https://books.google.co.cr/books?hl=es&lr=&id=AjV1AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Case+Study+Research:+Design+and+Methods&ots=gkPctzNR8K&sig=VtHRkqPQzHxTyZeyyf9m7UZsHt8&redir_esc=y#v=snippet&q=research%20questions&f=false

Para citar este artículo:

Soto, A. D.; Murillo, J. & Perdomo, G. (2016). El uso de *podcast* educativo como herramienta innovadora para el aprendizaje del italiano en el nivel empresarial. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 57. Recuperado el dd/mm/aa de <http://www.edutec.es/revista>

Anexo 1

Resultados: Fase de diagnóstico

Pregunta	Respuestas	Experto en contenidos	Experto en tecnología	Estudiantes	Total	%
		Total de respuestas (1)	Total de respuestas (1)	Total de respuestas (20)		
Variable: Información básica sobre <i>podcast</i>						
¿Conoce usted lo que son los <i>podcast</i> desde una perspectiva teórica?	Si	1	1	8	10	45%
	Domino el tema			2	2	10%
	Muy poco			6	6	27%
	No			4	4	18%
¿Cree usted que es importante el uso de <i>podcast</i> para facilitar el aprendizaje de italiano?	Completamente de acuerdo	1	1	8	10	45%
	De acuerdo			10	10	45%
	En desacuerdo			2	2	10%
	Completamente en desacuerdo					
¿Se logra el desarrollo del aprendizaje de italiano a través del uso de <i>podcast</i> ?	Completamente de acuerdo	1	1	8	10	45%
	De acuerdo			12	12	55%

Pregunta	Respuestas	Experto en contenidos	Experto en tecnología	Estudiantes	Total	%
		Total de respuestas (1)	Total de respuestas (1)	Total de respuestas (20)		
	En desacuerdo					
	Completamente en desacuerdo					
¿Hay obtención de los conocimientos y habilidades por parte del experto en italiano para enseñar italiano al personal?	Completamente de acuerdo			8	8	36%
	De acuerdo	1	1	11	13	59%
	En desacuerdo			1	1	5%
	Completamente en desacuerdo					
¿Hay elementos acerca de cómo aprende el personal a través de los	Completamente de acuerdo			8	8	36%
	De acuerdo	1	1	11	13	59%

Pregunta	Respuestas	Experto en contenidos	Experto en tecnología	Estudiantes	Total	%
		Total de respuestas (1)	Total de respuestas (1)	Total de respuestas (20)		
<i>podcast?</i>						
	En desacuerdo			1	1	5%
	Completamente en desacuerdo					
¿Las estrategias de evaluación permiten comprobar el cumplimiento de objetivos?	Completamente de acuerdo	1	1	13	15	68%
	De acuerdo			7	7	32%
	En desacuerdo					
	Completamente en desacuerdo					

Anexo 2

Resultados: Fase de autoevaluación.

Pregunta	Respuestas	Experto en contenidos	Experto en diseño gráfico	Estudiantes	Total	%
		Total de respuestas (1)	Total de respuestas (2)	Total de respuestas (20)		
Variable: Estructura pedagógica de los <i>podcast</i>.						
¿Los elementos que lo hacen ser dinámico y/o promueven aprendizajes autónomos?	Completa-mente de acuerdo	1	1	16	18	78%
	De acuerdo		1	4	5	22%
	En desacuerdo					
	Completa-mente en desacuerdo					
¿Los <i>podcast</i> son altamente motivadores?	Completa-mente de acuerdo	1	2	10	13	57%
	De acuerdo			9	9	39%

Pregunta	Respuestas	Experto en contenidos	Experto en diseño gráfico	Estudiantes	Total	%
		Total de respuestas (1)	Total de respuestas (2)	Total de respuestas (20)		
	En desacuerdo			1	1	4%
	Completamente en desacuerdo					
¿Se estimula el interés de los participantes a continuar en la capacitación y usar los <i>podcast</i> ?	Completamente de acuerdo		1	11	12	52%
	De acuerdo	1	1	9	11	48%
	En desacuerdo					
	Completamente en desacuerdo					
¿Existen temáticas y retos	Completamente de	1	1	13	15	65%

Pregunta	Respuestas	Experto en contenidos	Experto en diseño gráfico	Estudiantes	Total	%
		Total de respuestas (1)	Total de respuestas (2)	Total de respuestas (20)		
intelectuales que atraen la atención de los empleados participantes en la capacitación?	acuerdo					
	De acuerdo		1	6	7	31%
	En desacuerdo			1	1	4%
	Completamente en desacuerdo					
¿Se proporciona información útil para retroalimentar los aprendizajes obtenidos a través de los <i>podcast</i> ?	Completamente de acuerdo		1	14	15	65%
	De acuerdo	1	1	6	8	35%
	En desacuerdo					
	Completamente en desacuerdo					
Variable: Estructura tecnológica de los <i>podcast</i>						
¿Los <i>podcast</i> son amigables, es decir de fácil uso?	Completamente de acuerdo	1	1	14	16	69%
	De acuerdo		1	6	7	31%
	En desacuerdo					

Pregunta	Respuestas	Experto en contenidos	Experto en diseño gráfico	Estudiantes	Total	%
		Total de respuestas (1)	Total de respuestas (2)	Total de respuestas (20)		
	Completamente en desacuerdo					
¿La presentación de la información en la interfaz es lógica para los empleados?	Completamente de acuerdo	1	2	12	15	65%
	De acuerdo			6	6	26%
	En desacuerdo			2	2	9%
	Completamente en desacuerdo					
¿El contenido de los <i>podcast</i> es claro, preciso y adecuado?	Completamente de acuerdo	1	2	14	17	74%
	De acuerdo			6	6	26%

Pregunta	Respuestas	Experto en contenidos	Experto en diseño gráfico	Estudiantes	Total	%
		Total de respuestas (1)	Total de respuestas (2)	Total de respuestas (20)		
	En desacuerdo					
	Completamente en desacuerdo					
¿El <i>podcast</i> se puede utilizar en varios escenarios?	Completamente de acuerdo	1	2	11	14	61%
	De acuerdo			9	9	39%
	En desacuerdo					
	Completamente en desacuerdo					
¿Cree usted que los <i>podcast</i> puedan ser comprendidos por diferentes personas, con diferente nivel educativo?	Completamente de acuerdo	1	2	12	15	65%
	De acuerdo			7	7	31%

Pregunta	Respuestas	Experto en contenidos	Experto en diseño gráfico	Estudiantes	Total	%
		Total de respuestas (1)	Total de respuestas (2)	Total de respuestas (20)		
	En desacuerdo			1	1	4%
	Completa-mente en desacuerdo					

Control de cambios

Fecha	Versión	Cambios
04-06-16	2	Se cambió la estructura de los resultados, eliminando porcentajes y gráficos según solicitado. Se cambió la palabra Podcasts por Podcast. Las palabras Podcast y Mooc se agregaron en itálica. Se agregó la tabla control de cambios.