

LAS APPS DE IDIOMAS DUPLICAN LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO EN NIÑOS DE 2 A 6 AÑOS

Experimento revela que los niños que utilizan Apps para aprender inglés adquieren un 166% de conocimiento frente a un 79% que utilizan métodos tradicionales. de 2 a 6 años



Un mundo globalizado

Es evidente que en la sociedad en la que vivimos es esencial una formación académica y profesional, donde el manejo de idiomas ocupa un lugar muy relevante. Esto ha dado lugar a una especial preocupación por la adquisición de una cultura y educación lo más competente posible desde los inicios de la infancia.

Debido a esa intercomunicación global, el bilingüismo se ha implantado en la educación desde los primeros años de escolarización. El interés por otros idiomas ha situado a los estudios de la adquisición del lenguaje en edades tempranas en un tema destacado en la investigación de la Psicología evolutiva y educativa.

Estudios recientes muestran que la mejor edad para que una persona aprenda otro idioma es de los 2 a los 6 años.

El aprendizaje del lenguaje es un proceso natural y por ello se debería dar especial importancia al desarrollo cognitivo de los niños y no dejar que se desaproveche ese margen de edad.

Neuroplasticidad efímera

El cerebro de un niño nace con 100.000 millones de neuronas y cada una de ellas tiene capacidad para crear 20.000 conexiones.



De acuerdo con Diamond (1988, citado en Vos 2007) estas conexiones se formarán o por el contrario morirán, dependiendo del nivel de estimulación sensorial que reciba el niño. Después de los primeros años de vida la probabilidad de formar las conexiones descienden notablemente, por ello debemos aprovechar la rápida neuroplasticidad infantil (manera en que el cerebro reorganiza sus células dependiendo de la información que recibe) al formar sus principales vías de aprendizaje y fortalecerlas. Todo lo que se aprenda posteriormente estará asentado sobre estas vías (Vos, 2007).

Se ha demostrado que los niños de entre 12 y 18 meses pueden aprender una media de 10 palabras al día si estas palabras las escuchan e interactúan con ellas en su medio (Bloom, 2002). Pero un niño no adquiere palabras de forma pasiva únicamente por el hecho de oírlas, sino que es necesario que estas palabras llamen su atención (Stahl y Stahl 2004). Cuando una palabra despierta el interés de un niño genera en él conciencia de la palabra, y las investigaciones sugieren que con la primera exposición crean un significado parcial, esto se llama fast mapping (Carey, 1978). Para la generalización y el establecimiento completo de significados, ¿qué necesita un niño? (Christ y Wang, 2010)

Lo que necesitan:

- Exposición a nuevo vocabulario
- Motivación y compromiso
- Múltiples exposiciones a nuevas palabras que le sitúen en la definición y contexto de la información.

- Uso de estrategias independientes de aprendizaje de vocabulario.

La variedad de exposición a nuevas palabras les da a los niños la oportunidad de reunir información y construir el significado. Debido a la facilidad de los niños en aprender mediante juegos y exploración (Piaget, Vygotsky) podemos enseñar un idioma con métodos sencillos como imitación, observación, juegos, canciones y rimas, especialmente para aquellos que aún no saben leer. Es muy importante que los niños se diviertan, y esto posee una explicación científica. Tenemos cuatro cerebros en uno; cuando nos divertimos, nuestro cerebro emocional se activa y esto hace el aprendizaje mucho más fácil puesto que se encuentra en el centro del almacén de memoria del cerebro (Adžija y Sindik, 2014).

En los medios electrónicos encontramos multitud de beneficios en métodos de enseñanza de segundas lenguas. Los medios multimedia pueden proporcionar un medio de aprendizaje divertido además de dar representaciones del mundo con el que los niños están familiarizados. Numerosos estudios científicos demuestran cómo el uso de sistemas multimedia incrementa enormemente la capacidad de atención. Proporcionan motivación y efectividad en el aprendizaje de vocabulario debido a la participación activa en la interacción con la palabra (Blachowicz, Fisher y Ogle, 2006)

Pero, ¿hasta qué punto los niños retienen los conceptos aprendidos por medio de sistemas multimedia o aplicaciones versus los métodos tradicionales de enseñar idiomas? Para responder a esta pregunta utilizamos las apps educativas de *Monkimun*.



Metodología

A través de un estudio transversal se pretende comprobar si los niños tienen mejores experiencias de aprendizaje con la aplicación para idiomas Monkimun frente a métodos de aprendizaje más habituales. Para ello, con un grupo de niños, trabajamos dos condiciones diferentes y analizamos la adquisición de vocabulario en inglés en número de palabras. A la mitad de la muestra se le asigna una condición tradicional, con ella se utilizan grabaciones (con los mismos audios que aparecen en el juego) y tarjetas con los iconos que representan el vocabulario examinado. Y en la condición digital, los niños juegan con dos mini-juegos de la aplicación. En primer lugar, se realizaría una prueba (pretest) para medir el número de palabras que los niños conocían sobre el vocabulario que se iba a utilizar en la prueba.

Hipótesis: Los niños de la condición de “Aplicación educativa” aprenderán más vocabulario sobre los temas elegidos: Comida y Ropa que los niños de la condición “tarjetas de vocabulario o Flash cards” usados en las clases diarias.

Participantes

- 32 niños de 5 años (2º Educación infantil)

Material

- Aplicación Monki Home, tarjetas de vocabulario y audios..
- Juego 1: Monki Home Kitchen: (Fish, carrot, red pepper, mushroom y steak)
- Juego 2: Monki Home Laundry: (Pants, dress, skirt, scarf y socks)

Diseño

Dos grupos experimentales (n=32; 16 niños método tradicional, 16 niños método digital):

- Grupo 1 o tarjetas de vocabulario: los niños aprenden el vocabulario con las imágenes.
- Grupo 2 o Aplicación Educativa: dos juegos de la Aplicación Monki Home para aprender el vocabulario.

Proceso

- Pre-test: Todos los niños empiezan con una fase de pretest. Se muestra a los participantes un conjunto de imágenes y se pregunta si saben qué tarjeta corresponde al audio que escuchan (usamos el audio frente a la voz del experimentador para no sesgar con el acento español de la investigadora). Registramos el conocimiento previo a la prueba.

El siguiente paso es realizar la prueba en las dos condiciones distintas:

Condición tarjetas de vocabulario: Se muestran todas las tarjetas de un mismo tema y se escucha dos veces cada grabación mientras se señala la tarjeta correspondiente.

Condición Aplicación Educativa: Presentamos el juego y se deja que el niño juegue libremente reduciendo al mínimo las interacciones con el sujeto. A continuación se repite lo mismo con el segundo juego.

- Post-test: Se realiza la misma prueba que en el pre-test y se anotan los resultados.

Resultados

Al contrastar el aprendizaje global con el primer mini-juego (tabla 1) con respecto al método tradicional muestra una diferencia de 100% más que al iniciar el juego frente a un 58% en la enseñanza normal. Es decir, **los niños con el juego digital educativo de Monkimun reconocen el doble de vocabulario que los niños que usan el método de enseñanza tradicional.**

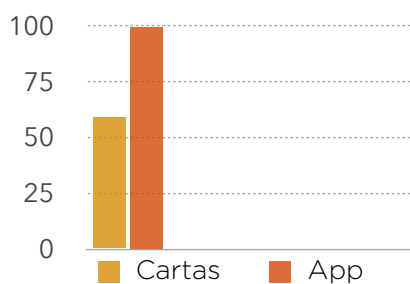


Tabla 1 - % aprendizaje comida: cartas vs app

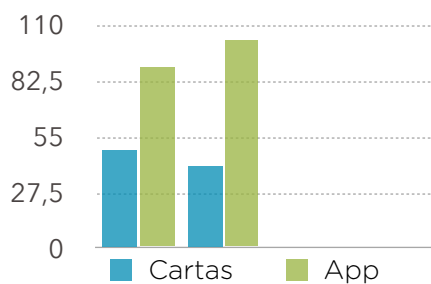


Tabla 2 - Aprendizaje de palabras en valores abs.

Los resultados obtenidos en el uso del segundo juego (tabla 2) con respecto al método tradicional muestran una diferencia de 233% de aprendizaje adquirido frente a un 100%. Es decir, **los niños con el juego digital educativo de Monkimun reconocen el Triple de vocabulario y los niños que usan el método de enseñanza tradicional el doble.**

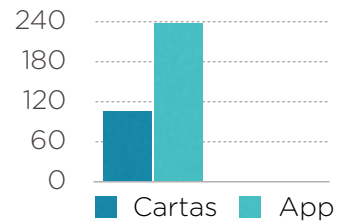


Tabla 3 - % Aprendizaje de ropa: cartas vs app

En el recuento general en valor absoluto de palabras nuevas mediante los dos métodos empleados, lo más destacado es la gran diferencia entre los resultados de aprendizaje en el juego de la ropa

“Los niños con el juego digital educativo de Monkimun reconocen el doble de vocabulario que los niños que usan el método de enseñanza tradicional.”

mostrados en el segundo conjunto de barras (tabla 4). La columna morada muestra el número de palabras tras terminar de jugar frente las aprendidas con el método tradicional, en la columna azul. En conjunto, **al sumar el número de palabras obtenido por cada niño da un total de 102 palabras aprendidas con la aplicación educativa de Monkimun frente a las 41 palabras aprendidas con el método tradicional.** En la tabla 4 se

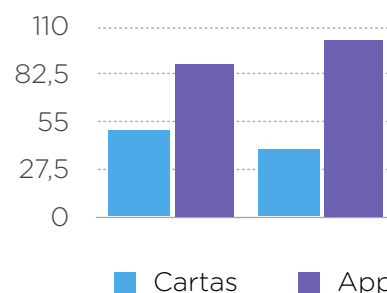


Tabla 4 - Aprendizaje de palabras en valores abs.

observa una adquisición de 22 palabras más de vocabulario de la ropa que de comida, pero el principal resultado es las 61 palabras más con el mini-juego de las prendas y las 39 con el de los alimentos.

En los resultados finales obtenidos se observa que con la condición tecnológica los niños aprenden un 166,5 % frente a un 79% en la condición tradicional. Es decir, el juego digital educativo de Monkimun es un 2,1 más efectivo que métodos más instructivos.

Los niños aprenden el doble de vocabulario con la aplicación educativa de Monkimun respecto a la enseñanza tradicional.

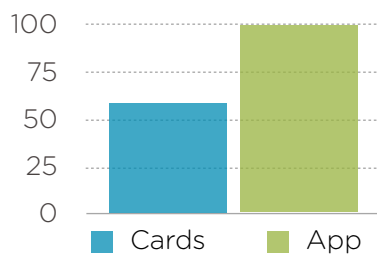


Tabla 5 - % aprendizaje de comida: cartas vs app

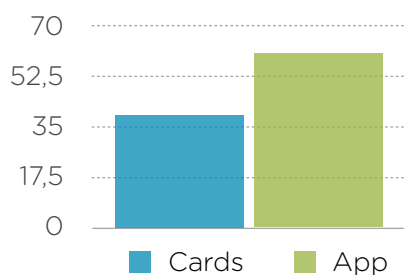


Tabla 6 - Aprendizaje de palabras en valores abs.

Conclusiones

El factor clave de la rápida adquisición de vocabulario de los niños es la diversión. Además de por los motivos descritos en la introducción, los preescolares no tienen la impresión ni la carga de estar estudiando o recibiendo más materia. Los niños aprenden mediante juego y exploración y si les gusta el juego puede tomarse como oportunidad para seguir aprendiendo a través de él. El hecho de que el niño juegue y aprenda él solo, también le aporta independencia y autonomía.

Los métodos de aprendizaje menos guiados y con las mínimas interferencias de un adulto ayuda a fomentar la iniciativa y la creatividad.

Las TIC son una herramienta eficaz para la ampliación de conocimientos o la adquisición de ellos en niños más pequeños quienes solo pueden aprender mediante medios más dinámicos e interactivos.

Los recursos que priorizan el “aprender haciendo” por encima de otros procedimientos más pasivos como la memorización individual, posiblemente serán más eficaces en la adquisición o mejora de habilidades o estrategias mentales. Más allá del desarrollo de capacidades cognitivas, las prácticas educativas que potencian un aprendizaje más intuitivo y menos guiado, podría ser más rentable a la hora de adquirir estrategias de solución de problemas para desenvolverse en cualquier situación o demanda que se le presente al niño en su vida cotidiana.

“Los niños aprenden el doble de vocabulario con la aplicación educativa de Monkimun respecto a la enseñanza tradicional.”

Este tipo de técnicas en niños en etapa de educación temprana son los más óptimos para el objetivo del bilingüismo y los beneficios sociales y del lenguaje que este aporta.

Es primordial también que los medios que utilizamos en nuestra rutina atraigan nuestra atención y despierten interés así como que faciliten la percepción de factores esenciales de los contenidos a través de imágenes, sonidos... y que tengan en cuenta motivaciones internas y externas. Es conveniente que se utilicen los recursos más actuales creados por nuestras generaciones.

Referencias

Adžija, M., & Sindik, J. (2014). Learning of foreign language in pre-school children: evaluation methods in kindergarden's enviroment. *Metodički obzori*, 9(19), 48-65.

Te Rūnanga, O. A. M. T., & Te Mātauranga, R. I. (2004). The role and potential of ICT in early childhood education.

Vos, J. (2007). Can preschool children be taught a second language. Retrieved July, 27, 2007.

Urbina, S. (1999). Informática y teorías del aprendizaje. *Pixel Bit. Revista de Medios y Comunicación*, 12, 87-100.