

E-estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje

Writing and reading e-strategies in virtual learning environments

Yohana M. Amante Negrete¹, Marcela G. Gómez Zermeño¹

¹ Tecnológico de Monterrey, México

yohamane@gmail.com , marcela.gomez@itesm.mx

RESUMEN. Este artículo presenta el resultado de una investigación para identificar, desarrollar e implementar e-estrategias lecto-escriptoras en ambientes virtuales para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el nivel universitario. Se implementó un taller mediante una plataforma con una variedad de e-actividades y materiales diseñados con el fin de fortalecer la lecto-escritura en inglés en estudiantes de una universidad. Se analizaron los datos encontrados a través de la aplicación de cuestionarios online con preguntas abiertas para los docentes y estudiantes del curso, y se realizó la observación del uso de la plataforma. Como resultado del análisis se visualizan las carencias de los estudiantes en las habilidades de lectura y escritura no sólo en el inglés, sino en la comprensión de los recursos de apoyo en su idioma nativo. Se concluye que es fundamental diseñar e-estrategias lecto-escriptoras más didácticas apoyadas en herramientas telemáticas, páginas interactivas y recursos innovadores que motiven la participación y la entrega de productos más creativos.

ABSTRACT. This article shows the result from a research which identifies, develops and implements Reading and writing e-activities in virtual learning environment for English learning as foreign language at undergraduate level. A workshop based on a platform with e-activities and materials designed to enhance undergraduates' English reading and writing. Data founded were analyzed through online questionnaires for students and teachers from the course, and the use of the platform was observed. Analysis from results shows lack of students' abilities for english reading and writing, but also with mother language resources. It is concluded is essential to design teaching e-activities supported by interactive and innovative resources that motivates interaction and delivery of creative products.

PALABRAS CLAVE: Competencias, e-learning, Aprendizaje, Escritura, lectura, Entornos virtuales, e-actividades, Estrategias de aprendizaje.

KEYWORDS: Competences, e-learning, Reading, Writing, Virtual Learning environments, e-activities, Learning strategies.

1. Introducción

Colombia es un país de contrastes políticos, económicos, culturales y sociales. Actualmente en la educación colombiana se le ha dado un lugar prioritario a la enseñanza del inglés en las aulas primaria, secundaria, pero en especial en la educación superior. El auge de incluir las tecnologías en este sector curricular ha dado como resultado la aparición de cursos virtuales de inglés.

Gran parte de la población que egresa del bachillerato no supera las pruebas admisión y no logran ingresar o terminar una carrera profesional. Aunado a esta situación, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) incluye en los programas universitarios la enseñanza de una segunda lengua para promover el Proyecto de Bilingüismo en el período 2004-2019, donde se busca que la comunidad colombiana sea bilingüe, específicamente del inglés.

El objetivo general de esta investigación buscó responder a la pregunta: ¿Cómo implementar e-estrategias de aprendizaje de lectura y escritura en la e-enseñanza de una segunda lengua con calidad educativa en un ambiente virtual de aprendizaje a nivel universitario?

Los objetivos específicos de investigación fueron:

- Identificar las estrategias de enseñanza-aprendizaje de lectura y escritura válidas para implementar en inglés y en ambientes virtuales de aprendizaje.
- Proponer y promover e-actividades de lectura y escritura que les permitan a los estudiantes enriquecer sus procesos de aprendizaje del inglés.
- Incluir las herramientas y recursos telemáticos existentes en la red para motivar y fortalecer las competencias comunicativas de la lengua inglesa estas competencias.

2. Inclusión de la tecnología para una educación de calidad

El auge de incluir las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en el curriculum es el resultado del esfuerzo por promover la motivación e innovación, y como respuesta a la globalización. Como resultado, han surgido cursos de inglés en entornos virtuales, unidos a una serie de problemas de aprendizaje como la falta de compromiso de los actores involucrados, la ausencia parcial o total del maestro, los problemas de lectura y escritura, carencia de aprendizaje autónomo, incluso la usurpación de identidad y la deserción estudiantil que hacen que la educación virtual o e-learning sea aún más compleja.

El e-learning es un modelo de aprendizaje que utiliza el internet para desarrollar los procesos educativos (Kaplún, 2005). En estas nuevas formas e-educativas, el Internet cobra protagonismo, pero las circunstancias sociales, económicas y culturales siguen siendo las mismas.

La perspectiva teórica que está en concordancia con el problema de investigación se basa en el cambio, autodeterminación y un acto de fe, como lo dice Fullan y Stiegelbauer (1997). Los autores hacen una acotación interesante sobre tres puntos en consideración para darle a la propuesta un significado: a) el posible uso de materiales nuevos o revisados (recursos instructivos directos, como materiales o tecnologías para el currículo); b) el posible uso de nuevos sistemas de enseñanza (nuevas estrategias o actividades); c) las posibles alteraciones de las convicciones (por ejemplo, los supuestos y teorías pedagógicos que fundamentan nuevas políticas o programas particulares) (Fullan y Stiegelbauer, 1997).

Estos tres componentes son fundamentales para que toda innovación educativa tenga éxito, las nuevas ideas, las nuevas formas de enseñanza y los actores educativos, y que dé como resultado un verdadero cambio estructural y significativo.

De lo anterior, se desprende un primer componente, la enseñanza y el aprendizaje en ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). Según López y Peláez (2006) los espacios AVA son un fenómeno que está cobrando



importancia, pero todavía desconocido. Aún más desconocido aplicado a la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Estos autores describen tres posturas: una optimista, una pesimista y una reflexiva desde la educación en AVA. En la teoría optimista como aquella que dice que en un futuro el uso de las TIC darán como resultados ambientes de estudio enriquecidos, se hablará de autonomía y autoaprendizaje, se trabajará en equipo y de forma individual, habrá un nuevo estilo de enseñanza donde el estudiante podrá desarrollarse de acuerdo con sus capacidades y sus formas de aprender, los estudiantes serán fluidos en el manejo del computador y serán usadas como soporte del aprender y de manejar la información. La postura pesimista argumenta sobre la falta de preparación de los maestros en la educación virtual, de los prejuicios en relación con la educación presencial, de caer en la ley del menor esfuerzo; y por último la postura reflexiva, donde se afirma que es necesario tener una actitud de reflexión y cuestionamiento.

No obstante, lo reiteran López y Peláez (2006) no se puede asegurar que por la inclusión de las TIC en la educación se solucionarán los problemas históricos, sociales y culturales que aquejan al mundo, empero se puede afirmar que si la educación e-learning tiene posturas claras sobre las metas, la metodología, los contenidos, las estrategias de aprendizaje, las actividades de aprendizaje y la evaluación se puede tener éxito. Sin ser completamente optimistas que no funcione, o pesimista que se estigmatice, o sólo reflexivo.

Aquí se incluye el segundo componente de Fullan y Stiegelbauer (1997), la necesidad de nuevos sistemas de enseñanza. López y Peláez (2006) agregan “[...]primero, la comprensión de las TIC en el contexto formativo y segundo, la reflexión acerca de la función de las TIC en relación con los objetivos, los contenidos, el tipo de alumno, la interacción y en general todos los elementos que intervienen en los procesos de enseñanza y de aprendizaje”.

En esto coinciden con Kaplún (2005) cuando dice que el éxito de la educación virtual radica en que los equipos que conducen estos procesos exista la presencia de saberes educativos y pedagógicos. Los aspectos tecnológicos son importantes en estos programas, pero no pueden ser los únicos ni los dominantes.

En comunión con lo dicho anteriormente, Cabero (2006) recalca la importancia de tener varios aspectos presentes para promover la calidad de la educación en este tipo de modalidad: la interactividad social, los contenidos, metodología, herramientas de comunicación, entorno tecnológico, aspectos organizativos, competencias tecnológicas, centrado en el estudiante (participativo, activo, colaborativo), e-actividades, rol del profesor, papel del estudiante. Este mismo indica que los procesos enseñanza-aprendizaje son los mismos que en la educación presencial, lo que cambia son los canales o las vías de acceso al conocimiento, así que se puede afirmar que para enseñar una segunda lengua en este caso el inglés, se necesita tener también estos aspectos claros y definidos con el fin de tener éxito en la enseñanza virtual del inglés.

Teniendo en cuenta estos aspectos y las características mismas del aprendizaje de una lengua extranjera los cursos de inglés deben tener recursos motivadores, llamativos, pensando en los estilos diversos de aprendizaje, evaluar de acuerdo a lo aprendido. Esto implica que los agentes que intervienen en estos entornos se empoderen de su rol. En este sentido, las e-actividades juegan un papel central en el diseño y planificación de los cursos de inglés que se ofrecen virtualmente.

Finalmente, el componente tres de Fullan y Stiegelbauer (1997), el cambio de paradigmas, el nuevo rol del e-mediador y el e-estudiante en E-learning. E-mediador que acompañe seriamente a su estudiante, que promueva el diálogo y la buena comunicación, que le permite cambiar la perspectiva del “es muy difícil” (Tragante y Muñoz, 2000, p. 86) por la experiencias favorables hacia el uso de la lengua y que genere una mayor confianza en el potencial lingüístico e incremento del interés por las lenguas en general. Un docente creativo y propositivo que aproveche las herramientas que tiene a favor para el estudiante. Un docente que empiece a creer que la educación a distancia, virtual, e-learning tiene igual o mayor importancia en las dinámicas educativas. Con relación a esto el Proyecto Académico Pedagógico Solidario PAPs del 2011 de UNAD afirma:

Es absolutamente impostergable la necesidad de cambiar el paradigma de la docencia tradicional” soportada en la enseñanza pasiva, el academicismo y la descontextualización de los contenidos, por un nuevo paradigma pedagógico, fundamentado en el valor personal y contextual del aprendizaje metódico, sistemático, autónomo y auto-sostenido en el contexto de las nuevas pedagogías multimedias. El cambio de paradigma exige el cambio de prácticas, roles y funciones tanto de los estudiantes como de los docentes de carrera y ocasionales (tutores y consejeros).

En adición a esto, el rol del e-estudiante, Celce y Murcia (1991) describen al estudiante como comunicador, administrador y responsable de su propio aprendizaje. El cual se benefician de los trabajos en grupo, de las actividades propuestas en el aula y de los encuentros con su tutor. Esto es un punto importante en el diseño de las actividades y las estrategias de aprendizaje en los ambientes AVA.

Este proyecto de investigación buscó implementar las e-estrategias de aprendizaje enfocadas en la lectura y escritura del inglés como lengua extranjera para fortalecer las competencias de los estudiantes del curso virtual de Inglés 0. A través de la identificación de las mismas, construyéndolas de acuerdo a lo encontrado y por último implementándolas. Esto les permitió a los estudiantes comprender no sólo las instrucciones, las acciones encaminadas a entregar un producto, la guía de actividades, sino a fortalecer las competencias comunicativas del idioma inglés.

3. Desarrollo de competencial del idioma inglés

El Programa Nacional de Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) de Colombia, se caracteriza por ser transversal, es decir, los estudiantes de los cursos virtuales de inglés pertenecen a los diferentes programas profesionales y tecnológicos existentes en la institución. Hay estudiantes de todas las regiones de Colombia, algunos situados en lugares apartados donde no hay acceso a internet y es necesario desplazarse a otros pueblos para realizar las tareas del curso. Otros se enfrentan a la modalidad e-learning por primera vez, otros no tienen otra opción ya que son cabeza de familia y deben trabajar y estudiar.

En este sentido, los problemas de aprendizaje son más visibles, en especial en la materia de inglés, la cual es la lectura del contenido que se comparte en los diferentes entornos de la plataforma, y en la escritura de textos que hacen parte de sus responsabilidades en el plan de estudios y de la comunicación con el tutor. Lo anterior tiene como consecuencia que los resultados sean poco satisfactorios.

4. Metodología

El método de investigación-acción requiere que los participantes del estudio sean actores protagonistas dentro de los hallazgos y del plan de trabajo. Los autores Kemmis y McTaggart (1988) han descrito que de la investigación-acción sigue un espiral de ciclos: planificación – acción – observación - reflexión. Aquí algunos rasgos que se tomaron en cuenta para esta investigación:

- Participativa y colaborativa: Todos los agentes involucrados trabajan de forma activa en el desarrollo del mismo con el fin de mejorar sus propias prácticas educativas.
- Somete la práctica educativa, las teorías y las ideas a reflexión y a cambios para los agentes educativos.
- Es interpretativa lo que implica que no hay teorías absolutas y finales, sino que invita a las soluciones teniendo en cuenta los involucrados y las condiciones particulares del contexto investigado.

Por otro lado, Latorre (2003, p. 23) agrega que la investigación-acción educativa se utiliza para describir las actividades del profesor en su entorno. Este método permite una transición desde la identificación de las problemáticas, desarrollo del material, implementación de estrategias y hacer la reflexión-conclusión con el fin de incorporar el cambio que se requiere en este contexto educativo apoyado en TIC.

Para elegir los participantes, se envió el enlace del cuestionario online a 2500 estudiantes para conocer las percepciones sobre las actividades de Lectura y Escritura, sus mayores dificultades en el desarrollo de las



mismas, y una invitación para participar de la implementación del plan de actividades. De estos, 250 respondieron a la encuesta y 100 de ellos manifestaron su deseo de participar en el Taller.

También, se aplicó un cuestionario 30 docentes del curso de inglés 0 para conocer las apreciaciones, su análisis y sus propuestas de mejora con relación al mismo tema. Además de observar de forma no participativa las dinámicas dentro del aula virtual y su participación en las actividades de Lectura y Escritura. Con ello se evidenció la participación de los estudiantes en las actividades lecto-escritoras del curso.

La implementación de las actividades se realizó en tres etapas: la fase inicial consistió en la aplicación de los cuestionarios a estudiantes y docentes, además de la observación en la plataforma. En la fase intermedia, se realizó el diseño del material con base en el análisis de datos y se implementó el taller colaborativo el cual consistía en la entrega de un libro interactivo en inglés para niños. Por último, durante la fase final se aplicaron nuevamente cuestionarios para conocer la opinión de los estudiantes y docentes con relación a la propuesta para las competencias de lectura y escritura.

5. Resultados

Actividad de Lectura (Reading)

Es un cuestionario sencillo y automático. Tiene un valor de sesenta (60) puntos de quinientos (500) puntos en total. En el mensaje de bienvenida el director de curso saluda y cuelga el texto que deben leer para responder a las preguntas. El mensaje está en español y en inglés.

Actividad de Escritura (Writing)

Es un foro colaborativo que tiene una calificación de cien (100) puntos sobre quinientos (500) puntos totales del curso. Se crea la temática del foro por grupos de cinco estudiantes, cada grupo tiene un código otorgado por el sistema para mayor control de calificaciones y retención de los estudiantes. Estos temas creados por grupos les da cierta privacidad ya que sólo pueden ver los aportes de sus compañeros y los propios. En el saludo de bienvenida de cada grupo el director de curso hace una explicación sencilla y les adjunta la guía – rúbrica de la actividad y los invita a participar de forma activa en la misma. Los estudiantes pueden encontrar la información en español e inglés.

- La mayoría de los estudiantes no hace el paso a paso en el foro.
- Un gran porcentaje de los textos que entregan son descargados de internet o pasados por traductores de la red.
- No atienden a las indicaciones entregadas por el tutor y no hacen las respectivas correcciones, así que hacen la entrega de los mismos textos con los mismos errores.
- Entregan el texto o hacen sus aportes el último día de cierre de la actividad, lo que ha causado colapsos de la plataforma.
- Hacen múltiples solicitudes de apertura de la tarea y/o que les pueda recibir el trabajo por correo interno de aula. O hacen uso de múltiples excusas para poder acceder a la calificación que es alta en comparación a las otras actividades automáticas.

Aplicación de Cuestionarios

Se realizaron dos cuestionarios: el primero “Construyendo nuestro Creative Corner” se envió a 3500 estudiantes de los cuales 220 respondieron la encuesta. El otro cuestionario fue aplicado al grupo de profesores, en total 21.

Estudiantes

La población encuestada se inclina por la necesidad de hacer ajustes con el 34%, sumando a este resultado el 19% con la poca contribución que hace y el 3% con el no contribuye. Lo contrario piensa el 47% de ellos que aseguran que contribuye mucho en alcanzar los objetivos de aprendizaje de una segunda lengua. En la Figura 1 aparece un fenómeno, el 55% de la población asevera que la tarea que se solicita va acorde con el nivel de lengua del curso. Contra lo que piensa el 36% de ella cuando selecciona la opción de que es un nivel superior. Más el 4% que puede enviar el producto de la actividad sin importar que nivel contenga. Por último el 5% que no conocen la actividad.



Figura 1. Nivel de lengua exigido en la tarea. Fuente: Elaboración propia.

En otra pregunta, sobre ¿Qué elementos incluiría en estos espacios para mejorarlos? Los estudiantes tuvieron la oportunidad de escoger más de una opción. Para hacer esta tabla se le dio prioridad a la primera opción que escogieron. Siendo la opción más votada que la actividad sea trabajada en forma grupal con el 47%, seguidamente la comunicación oportuna con el tutor con el 45%. Teniendo menos porcentajes la opción de temas más sencillos con el 7% y el 1% para el cambio de la actividad de lectura. La segunda opción más votada fue la comunicación con el tutor, figura importante dentro del proceso de aprendizaje. Seguido del deseo por que las actividades de lectura y escritura se trabajen unidas, incluyendo temas más sencillos para la realización de las tareas.

En la Figura 2 se muestran varios aspectos relevantes y que los estudiantes han resaltado como las dificultades más notorias con las que tienen que lidiar en ambas actividades. Siendo el nivel de lengua exigido en la actividad con el 32% la más seleccionada, seguido de la falta de comprensión de la guía de actividades con el 28% y el trabajo con los compañeros con el 27%. Aunque en menor proporción pero no menos notables se encuentran el tiempo que se dispone para realizar las tareas con el 5% y el trabajo autónomo tan solo con un 1%.





Figura 2. Dificultades más relevantes en las actividades de lectura y escritura. Fuente: Elaboración propia.

Desde el punto de vista de los tutores, a las actividades de lectura y escritura se le debe hacer ajustes importantes siendo ésta la opción más seleccionada con el 47%. Aunque el 14% afirma que la actividad responde a las expectativas y necesidades. Por otro lado está el 9% quienes piensan que responde poco con lo que espera el estudiante. El resto de las opiniones están divididas entre afirmaciones como: la guía debe ser más explícita con el 5%, otro 5% que dice que el espacio debe ser más claro, y otros (Ver Figura 3).

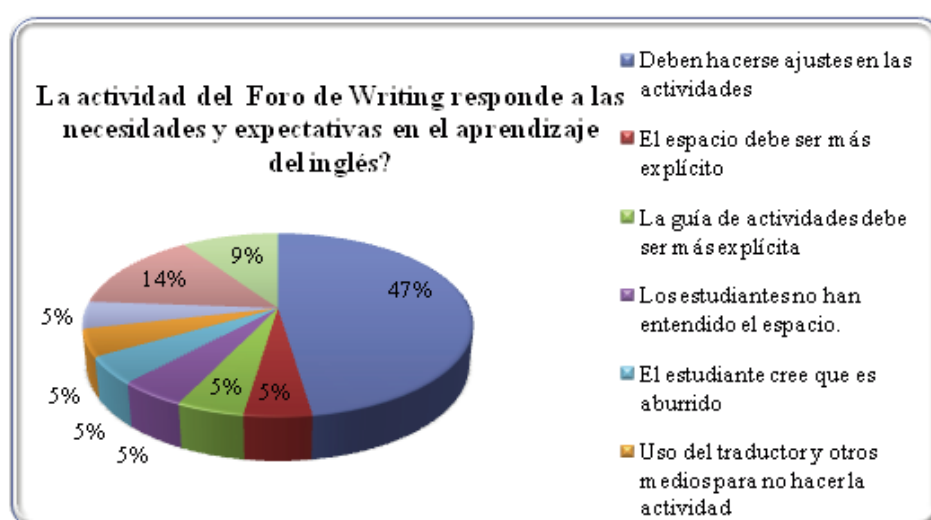


Figura 3. Necesidades y expectativas para el estudiante. Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado está el cuestionario “Construyendo Creative Corner-Teachers” enviado a 21 docentes que trabajan en el aula de inglés 0. Las preguntas para ellos fueron más abiertas con el fin de recaudar opiniones más académicas desde el punto de vista del tutor.

1. ¿De qué manera se puede fomentar la interacción entre los miembros implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las actividades de Writing y Reading? Una de las respuestas más significativas afirma que la interacción se logra “Proponiendo en el foro dispuesto para la actividades, textos cortos de completar con el vocabulario aprendido, y publicando lecturas cortas que permitan la comprensión del estudiante.”. Reiteran la necesidad de proponer tareas más sencillas y tomando en cuenta el nivel del curso, permitiendo la construcción de productos únicos, evitando el plagio en la red. Por otro lado, el uso de diferentes páginas web para fortalecer las competencias de lectura y escritura “recursos web específicos a los estudiantes en

donde tengan la posibilidad de conocer más sobre esta habilidad”.

2. El Foro de Writing es propositivo y le permite fortalecer al estudiante su proceso de aprendizaje. ¿De qué manera? Los tutores coincidieron en el foro de escritura es propositivo sino que es la dinámica que debe cambiar. “Falta estructurar el foro por etapas para fijar un orden o estructura que lleve al estudiante a la creación de un texto con las respectivas pautas”. Los estudiantes deben indagar y participar en una actividad más creativa que ayude en su proceso de aprendizaje. Además debe ser procesual, paso a paso no como “viene siendo la misma vieja fórmula de escribir una carta o un artículo al amigo. La actividad planteada de esta manera no denota proceso”. Aunque “faltan herramientas que potencien el fortalecimiento del proceso de aprendizaje. Ya que los estudiantes tienden a copiar y pegar, a traducir, y se apropian de los textos que escriben. Como resultado las instrucciones que se dan no son las apropiadas”.

6. Análisis de datos

Como resultado de todo este proceso de indagación se exponen estos factores.

Trabajo en grupo

Tanto los estudiantes como los tutores mencionaron la necesidad de realizar las actividades en grupo. Esto con el fin de fortalecer los procesos de interacción entre ellos y de esta manera, fortalecer también los procesos de aprendizaje haciendo que los participantes tengan la necesidad de leer los aportes y textos hechos por los compañeros. Sin embargo, es uno de los puntos más complejos para trabajar ya que muchos dependen del tiempo y de los aportes de los demás para continuar con la construcción del producto a entregar.

Comunicación con el Tutor-Estudiente

Aunque este aspecto según los estudiantes es el más vulnerable y según ellos el éxito del producto final depende mucho de la retroalimentación, para los tutores por el contrario es un aspecto que no afecta de forma directa el proceso y desarrollo de las tareas. En el proceso de aprendizaje - enseñanza de una lengua la comunicación asertiva y oportuna es fundamental. De este modo se retoma el componente tres de Fullan y Stiegelbauer (1997): un e-mediador que acompañe seriamente a su estudiante, que promueva el dialogo y la buena comunicación, que le permite cambiar la perspectiva del “es muy difícil” (Tragante y Muñoz, 2000, p.86) por la experiencias favorables hacia el uso de la lengua y genere una mayor confianza en el potencial lingüístico e incremento del interés por las lenguas en general.

Guía de actividades

Cumple la función de columna vertebral en el desarrollo de la actividad. Es el punto de partida y el punto de referencia para que el estudiante comience a realizar la actividad correctamente. Dos de las características principales, como lo mencionaron algunos docentes en sus respuestas del cuestionario: son la sencillez y claridad “No comprenden la guía de actividades y la rúbrica de evaluación”. Por otro lado, un apoyo tutorial a los procesos en los recursos telemáticos y tecnológicos existentes en la red.

Nivel de lengua exigido

Tanto para los estudiantes como para los docentes este es un aspecto de suma importancia, nivelar la tarea solicitada a las competencias reales de lectura y escritura. Afirman que evita el uso irregular de los traductores y la existencia de plagio en los textos entregados. Según los docentes se debe recurrir al trabajo sencillo y creativo. Solicitar el producto de acuerdo a los contenidos del curso de inglés 0.

Hacerse ajustes en ambas actividades. Coincidieron con Cabero (2006) en enunciar que es necesario hacer énfasis estos puntos: la interactividad entre los participantes, los contenidos y metodología sobre los cuales se



basa la construcción de la tarea, herramientas interactivas en la red, entorno tecnológico en el que se desarrolla el producto a entregar, las competencias tecnológicas, rol del profesor y finalmente el papel protagonista del estudiante. Como lo menciona (Fullan y Stiegelbauer, 1997) es importante tener proponer materiales y sistemas nuevos de enseñanza-aprendizaje, y cambiar convicciones.

Resultados de Implementación: Creative Corner

Se diseñó un espacio para promocionar y dar a conocer el taller llamado Creative Corner, el cual es una extensión de un sitio web que manejan los estudiantes de la UNAD. Allí se anotaron los pasos a seguir de forma muy general pero con las conexiones para llegar al Taller de Lectura y Escritura.

Este segundo espacio fue diseñado de tal manera que todos los participantes pudieran tener acceso a todo lo necesario para desarrollar el plan de actividades como: guía de actividades, video tutorial, roles de trabajo en equipo, páginas interactivas, grupos de trabajo, entre otros.

En Home como página inicial, se visualizan los objetivos de la actividad y una descripción detallada de cada una de las actividades o etapas para realizar y culminar con éxito el taller. Allí mismo tenían los enlaces que los conectaban con las páginas interactivas de ambos espacios, tanto el Creative Corner como el Taller de Lectura y Escritura, de esta manera el estudiante podía acceder a los dos espacios de forma libre y sin restricciones. Uno de los elementos más llamativos, motivador y atractivo fue el acceso a páginas interactivas. En la página de Trabajo en Grupo podía ver las indicaciones acordes con las fechas y las necesidades. Cada etapa se fue mostrando a medida que se iban cumpliendo con la anterior. Las actividades propuestas se diferenciaron por colores para evitar el equivocado de los mismos. Por otro lado, todas las indicaciones se hicieron en español con el fin de darle al estudiante la transición y la tranquilidad de poder expresarse libremente, y se le invitó a que podía hacer la respectiva participación en su lengua materna. Algunos lo hicieron en español y otros en inglés; los participantes fueron dejando sus aportes de acuerdo a como iban apareciendo las instrucciones. Algunos incluso se corrigieron entre sí. La mayoría de los que participaron cumplieron con lo que se les fue solicitado. Sus aportes contribuyeron en la construcción de los libros digitales.

En el grupo número dos se detuvieron a observar los roles de equipo que se les había dejado para contribuir en la entrega y construcción del trabajo final: "I choose the role of relator and continue with the story: His favourite animal is Jose, a white dog with black spots. Ben and Jose play every day after the school. Ben is a happy child". Esto les permitió organizarse como equipo, aunque el uso o no de estos roles no afectó de forma contundente a los demás grupos que no lo hicieron.

Finalmente, tres grupos entregaron un producto final construido en la página storybirds.com. Pudieron compartir el link en la última etapa de la tarea. Aquí podemos ver: Buenas Noches Tutora. Como nos comprometimos dejamos aquí el link de la historia. <http://storybird.com/books/the-batman-cat/?token=fg4jhay7pw>

De los 20 grupos propuestos para trabajar en el taller solo en seis (6) de ellos ingresaron a realizar aportes. Pero en sólo estos tres grupos mencionados realizaron la tarea de forma completa. Algunos comenzaron motivados y comentaron de forma positiva la iniciativa pero no terminaron la actividad.

7. Conclusiones

Como lo sugiere el enfoque de la Investigación-Acción descrito por Kemmis y McTaggart (1988) estos puntos concluyentes no son estáticos e inmodificables, sino que permite hacer una reflexión importante desde los tres puntos sugeridos por Fullan y Stiegelbauer (1997), trabajar nuevas ideas, nuevas dinámicas de enseñanza y cambiar paradigmas en los actores educativos que intervienen. Los esfuerzos que se realizan en beneficio de los estudiantes y de apoyar sus procesos de aprendizaje no serán sencillos y no deben ser definitivos. En este proyecto se encontraron varios puntos importantes:

- La implementación de una familia de actividades como lo sugiere Latorre (2003, pág. 23) teniendo en cuenta los puntos más débiles de las actividades de Lectura y Escritura en la plataforma. Enfocar la propuesta con base en los hallazgos. Posteriormente, realizar la reflexión-observación-acción propuestos por Valenzuela y Flores (2012) es decir un balance al final de cada proceso educativo con el fin de realizar planes de mejoramiento para el curso. Resultando un curso más acertado de acuerdo a la complejidad del contexto de los estudiantes con los cuales se está trabajando y proyectando siempre a la reflexión.
- Correa y De Pablos (2009) resaltan cómo el uso de las tecnologías introduce nuevas dinámicas de enseñanza y generen nuevas prácticas educativas que dan como resultados nuevas formas de aprendizaje en los estudiantes. En esta medida para motivar y apoyar al estudiante en su proceso de aprendizaje de una lengua es preciso proporcionar un soporte externo a la plataforma como acceso a páginas interactivas y didácticas, diferentes a las proporcionadas por la plataforma. Enfocar el uso y práctica de éstas de acuerdo a la habilidad que se quiere fortalecer y al tipo de actividad que se está proveyendo. El nivel de lengua debe estar en comunión con los contenidos del curso.
- La guía de actividades debe ser sencilla y clara. Describir el paso a paso de lo que el participante va a realizar es fundamental para guiar el proceso de aprendizaje. Es necesario entregar detalles relevantes con forme se vaya realizando la tarea. De esta manera se evita que se adelanten al proceso o se desvíen de lo propuesto por el curso en beneficio del aprendizaje. Por otro lado, apoyar este material con recursos visuales como tutoriales, compensa un poco las dificultades que tienen los estudiantes en la lectura y la escritura.
- El producto final que se solicita en cada actividad debe ir de acuerdo a los contenidos propuestos por el curso y al nivel de lengua real que ellos pueden alcanzar. La sencillez y lo creativo de la solicitud da la oportunidad de explorar más allá de lo sistemático de la plataforma y pueden realizar sus propias construcciones de acuerdo a intereses particulares o grupales de los estudiantes; evitando así el plagio y el uso facilista de material que se encuentra en la Internet.
- El papel del tutor debe transformarse en más que explicador del uso de la plataforma y el intermediario para la ampliación de las fechas de actividades, en el aquel que acompaña el paso a paso del aprendizaje del estudiante, el que resuelve las dudas puntualmente, y aquel que aprovecha las inquietudes que se formulan para proponer espacios de discusión y aprendizaje. Su papel es fundamental en la construcción y aprehensión de la lengua en el curso y en especial para motivarles y guiarles de manera asertiva en la construcción y posterior entrega de la tarea. Aquel que le permite cambiar la perspectiva del “es muy difícil” (Tragante y Muñoz, 2000, p.86) por experiencias favorables hacia el uso de la lengua y genere una mayor confianza en el potencial lingüístico e incremento del interés por las lenguas en general.
- Los dos puntos más débiles hallados en este proyecto son precisamente el trabajo en equipo y la participación. En el cuestionario “Calificando la Actividad Piloto de Lectura y Escritura” aplicado para aquellos que trabajaron en el taller, siete de siete encuestados afirmaron que lo que más se les dificultó para la construcción del producto final fue efectivamente el trabajo con los compañeros ya que no todos los que comenzaron terminaron, otros sólo aportaron en algunos puntos y en otros no. Es así como encontramos que la participación de la población sigue siendo escasa y en gran medida de poca calidad. Aun contando con espacios atractivos y motivadores, se limitan a cumplir con lo mínimo de la tarea. Los estudiantes siguen sin reconocer su papel en este tipo de educación virtual y tienen poco interés en producir.

Aunque el grupo de actividades que se propusieron en este proyecto fueron de agrado no sólo para los docentes que calificaron el espacio sino también para los estudiantes protagonistas del mismo, aún quedan algunos interrogantes sobre cuáles son los verdaderos motivos por los que la participación de los estudiantes es escasa.

Es necesario determinar cómo se puede cambiar o transformar de manera contundente el papel del estudiante en la modalidad virtual de aprendizaje para mejores resultados académicos en la educación superior. En este caso, ¿es necesario reforzar y fortalecer la educación básica y media?, ¿qué es lo que están haciendo las instituciones al respecto?



Son muchos los interrogantes que quedan pendientes de ser resueltos o en mejor medida trabajados por algún docente que se interese por promover la participación de los estudiantes. En la educación son muchos campos los que se pueden trabajar pero lo más importante es no dejar de proponer ideas nuevas que enriquezcan los procesos de aprendizaje de las próximas generaciones.

Cómo citar este artículo / How to cite this paper

Amante, Y. M.; Gómez, M. G. (2017). E-estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje. *Campus Virtuales*, 6(1), 109-119. (www.revistacampusvirtuales.es)

Referencias

- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3(1). (<http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>)
- Celce-Murcia, M. (1991). Métodos en la Enseñanza de las Lenguas. En Celce-Murcia, M.(Ed.), *Enseñanza del Inglés como Segunda Lengua o como Lenguas Extranjeras* (pp. 3-10). Heinle & Heinle, Boston, Massachusetts.
- Correa, J.; De Pablo, J. (2009) Nuevas Tecnologías E Innovación Educativa. *Revista de Psicodidáctica*, 14(1), 135-145. (<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17512723009>)
- Fullan, M.; Stiegelbauer, S. (1997). *Significado del Cambio Educativo*. México, D.F: Editorial Trillas.
- Instituto Virtual de Lenguas INVIL UNAD. (2011). Documento Maestro INVIL. Bogotá, D.C. Capítulo III. Modelo Pedagógico, pp. 16-28.
- Kaplún, G. (2005). Aprender y Enseñar en Tiempos De Internet. *Formación Profesional A Distancia y Nuevas Tecnologías*. (http://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/file_publicacion/kaplun.pdf)
- Kemmis, S.; McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University, Victoria, Australia.
- Latorre, A. (2003). *La Investigación Acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Editorial Graó, España.
- López, B.; Peláez, A. (2006). Propuesta Pedagógico-Didáctica Para El Diseño De Cursos Para La Enseñanza En Ambientes Virtuales. *Revista Educación, Comunicación y Tecnología*, 1(1).
- Tragante, E.; Muñoz, C. (2000). La Motivación y su Relación con la Edad en un Contexto Escolar de Aprendizaje de una Lengua Extranjera. En Muñoz, C. (Ed), *Segundas Lenguas. Adquisición en el aula* (pp. 82-107). Ariel Lingüística, Barcelona.
- Valenzuela, J., y Flores, M. (2012). *Fundamentos de Investigación Educativa. Volumen 2*. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey, Monterrey, México.