

Diseño de materiales electrónicos: Una nueva era de las TAC

Design of electronic materials : A new era of the TAC

Jorge Martínez Cortés

Universidad Veracruzana

jomartinez@uv.mx

María Roxana Rivera Ochoa

Universidad Veracruzana

rorivera@uv.mx

Verónica Rodríguez Luna

Universidad Veracruzana

verorodriguez@uv.mx

Isaí Alí Guevara Bazán

Universidad Veracruzana

iguevara@uv.mx

Ana Livia Martínez Martínez

Universidad Veracruzana

anlimar7@gmail.com

Resumen

El diseño y elaboración de materiales didácticos electrónicos cobra mayor fuerza desde la perspectiva de la independencia del estudiante y generación motivacional de la autonomía del aprendizaje en el individuo. La enseñanza de lenguas requiere de materiales especializados y estandarizados accesibles a todo el alumnado de las licenciaturas de la UV que tienen que cubrir las experiencias educativas de Inglés I y II del tronco común de los programas educativos. Este trabajo presenta un proyecto de generación de materiales electrónicos elaborados por estudiantes así como evaluados y editados por docentes de lengua. Esta propuesta académica tiene como objetivo aprovechar las competencias digitales de los estudiantes en beneficio del aprendizaje de

una segunda lengua como requisito de la UV en el área básica. Finalmente, el trabajo tiene contemplado hacer vínculos con otras universidades o instituciones educativas para la participación en redes de trabajo colaborativo.

Abstract

The design and production of electronic teaching materials becomes stronger from the perspective of student independence and autonomy in a motivational generation of learning as an individual. Teaching languages require specialized and standardized materials accessible to all students of any degree at the UV facing the educational experiences of English I and II of the common core of any educational program. This paper presents a project to generate electronic materials developed by students and evaluated by teachers. This academic proposal aims to harness the digital skills of students in order to benefit the learning of a second language which is a requirement of UV in the basic area. Finally, this piece of work has contemplated the creation of links with other universities and educational institutions to participate in networks of collaborative work.

Palabras Clave / Key words : Autonomía, aprendizaje, proceso, materiales, en línea. /
Autonomy , learning, process materials online.

Introducción

El desarrollo de materiales cada vez se vuelve más dependiente de los libros de texto y de los materiales que son de apoyo a estos, sin embargo, es difícil la producción de los materiales para todos los estudiantes de la Universidad Veracruzana (UV).

A raíz de la evaluación que se está llevando a cabo por parte de expertos en Diseño Institucional al Modelo Educativo Integral y Flexible (MEIF) se ha descubierto que para las Experiencias Educativas (EE) de Inglés I y II únicamente se trabaja con materiales elaborados por docentes en los Centros de Auto-Acceso (CAA) de la UV, lo cual es insuficiente para cubrir las cinco regiones en las que se encuentra dividida la Institución; enfrentándose con la problemática de que los materiales no son los mismos en cada una de las Entidades Académicas. Por otra parte cabe mencionar que la revisión y evaluación se lleva a cabo por dos académicos del mismo lugar de trabajo. Este tipo de revisión fomenta materiales localistas que no van más allá de un mismo centro.

Desafortunadamente los materiales elaborados han sido diseñados dependiendo de las necesidades de los estudiantes por lo que existe poca relación con los contenidos temáticos de las Experiencias Educativas (EE) y a su vez esto incide en la difícil estandarización en toda la Universidad Veracruzana. A pesar de que ésta busca día con día diferentes retos y oportunidades para el mejoramiento en sus procesos educativos. Por esto la importancia de este trabajo de indagación, que va más allá de un simple proceso, que se materializará en la praxis de la implantación de Programas Educativos (PE) basados en la autonomía y la tecnología para contribuir al impulso de los procesos de enseñanza aprendizaje de la Universidad Veracruzana.

Situación real de los estudiantes en el Área de Formación Básica General (AFBG) en las Experiencias Educativas (EE) de Inglés I y II.

Los bajos niveles de aprobación de estudiantes y el retraso en la participación de las Experiencias Educativas (EE) de Inglés I y II ocasiona que muchos alumnos de algunas de las licenciaturas no acrediten en tiempo y forma dichas EE. Las dos EE requieren ser

acreditadas antes de haber cursado el 50% de su Programa Educativo (PE). En lo que respecta a la primera parte del problema, el bajo nivel radica en la falta de práctica de los estudiantes con materiales adicionales que colaboren con los contenidos temáticos que se presentan en las EE tanto presenciales como en la modalidad de autonomía. Desafortunadamente, a esta situación se agrega la necesidad de tener estudiantes que trabajen realmente en autonomía. El estudiante sigue concentrado en su trabajo con el apoyo de un docente y no de forma independiente. La enseñanza tradicional continua impactando de forma negativa en el alumnado, el docente requiere hacer la transición hacia el aprendizaje distribuido donde su rol cambia notoriamente. Se requiere de materiales apegados a la situación real de los alumnos considerando sus necesidades pero estas deben buscar otro medio de apoyo y en la actualidad la red interna de la UV funcionaría como un recurso de aprendizaje.

Por otra parte, el retraso en la participación de los estudiantes en estas materias obedece al temor de enrolarse en una situación problemática de donde consideran no poder salir y obstaculizar sus estudios de licenciatura, así lo mencionan los estudiantes:



| Estudiante 1 | Estudiante 2 | Estudiante 3 |
|--|---|--|
| <p><i>[...] me cuesta mucho trabajo aprender inglés y me da temor reprobarme la materia. Tengo otras prioridades en este momento con mis experiencias educativas por eso la estoy dejando hasta lo último.</i></p> | <p><i>[...] no puedo en este momento, tengo experiencias educativas más difíciles a las que tengo que ponerles más tiempo [...]</i></p> | <p><i>“Siento que no he aprendido mucho en la materia en autonomía porque puedo trabajar un rato y después se me olvida. Me gustaría más tomarla de forma presencial.”</i></p> |

Estas Experiencias Educativas (EE) de Inglés I y II del AFBG son flexibles en tiempo y espacio. En lo que respecta a tiempo son ofrecidas en cada periodo escolar y tienen una secuencia rígida. Los alumnos pueden cursarlas en cualquier momento, hasta antes de rebasar el 50% de los créditos. En cuanto a espacio, el estudiante puede optar por cursar estas experiencias educativas en cualquier Programa Educativo (PE) de su entidad, de otra entidad en su región o en otra región. Para el caso de las EE de Inglés, en su Programa Educativo (PE), si es que la ofrece, así como en los Centros de Idiomas y Autoacceso de cualquiera de las regiones.

En cuanto a contenido, las Experiencias Educativas de Inglés I y II del AFBG son rígidas, es decir, es obligatorio que todos los estudiantes las acrediten bajo el mismo programa de la Experiencia Educativa. Adicionalmente, los estudiantes pueden acreditar la experiencia si es que han sido certificados previamente. Las dos certificaciones reconocidas hasta este

momento, son: la otorgada por la Universidad de Cambridge (KET) y el Exaver 1, otorgado por la Universidad Veracruzana.

Aquí es importante hacer mención que los estudiantes tienen la oportunidad, por estatuto, de cursar las Experiencias Educativas (EE) de Inglés I y II hasta la mitad de la licenciatura que estén llevando, sin embargo, se ha dado el caso en algunos Programas Educativos (PE) que no sucede así y se les ha permitido llegar al final sin dar de alta alguna de las EE de Inglés I y II.

El Taller de Inglés I es una de las Experiencias Educativas (EE) que agrupan el Área de Formación Básica General (AFBG), dado que el idioma inglés es un medio de comunicación universal. En esta experiencia los estudiantes desarrollan las cuatro habilidades lingüísticas (comprensión auditiva y expresión oral; comprensión lectora y expresión escrita) y las estrategias de autoaprendizaje, todo lo anterior les permite comunicarse a un nivel elemental básico, utilizando las estructuras gramaticales y el vocabulario de los temas estudiados. Como evidencia de desempeño se consideran los exámenes parciales escritos y orales y final estatal (escrito y oral), actividades de autoaprendizaje y su participación responsable y respetuosa.

La Experiencia Educativa Inglés II que es considerada la segunda parte del curso básico de inglés propone estrategias de aprendizaje para lograr la transversalidad con las otras Experiencias Educativas (EE) del Área de Formación Básica General (AFBG). Debido a la importancia del idioma Inglés como medio de comunicación a nivel internacional esta Experiencia Educativa (EE) continúa desarrollando las cuatro habilidades involucradas en la adquisición de una segunda lengua a nivel básico, mediante producción oral de diálogos, redacción de textos, lecturas y actividades de comprensión auditiva utilizando la gramática y vocabulario de los temas estudiados demostrando responsabilidad, cooperación, respeto, tolerancia y auto-evaluación. La evidencia de desempeño de esta Experiencia Educativa (EE) son los exámenes escritos y orales parciales y finales (escrito y

oral) estatales, sesiones de auto-acceso y su disposición al trabajo responsable y respetuoso.

Dentro del marco del MEIF, el conocimiento del idioma inglés se hace necesario entre los estudiantes universitarios, dado el papel de este idioma como medio de comunicación internacional y su influencia en las diversas áreas de conocimiento. Por esto, es indispensable que el estudiante universitario cuente con las habilidades lingüísticas básicas que le permitan el uso del inglés como una herramienta más de aprendizaje. Por lo tanto, este taller promueve y facilita el aprendizaje del idioma inglés a un nivel elemental básico, al mismo tiempo que estimula la apertura a otras culturas.

Proyecto

Este proyecto nace de los productos elaborados por los estudiantes de la Experiencia Educativa (EE) “Tecnología para el Aprendizaje de una Lengua Extranjera”. Esta EE es electiva por lo cual existe una motivación auténtica por parte de los estudiantes, quienes poseen ya el concepto del uso de la tecnología como medio de apoyo al aprendizaje y a la enseñanza de una Lengua Extranjera (LE). Uno de los objetivos de esta EE es que los estudiantes sean capaces de generar un producto final, a partir del guion didáctico, con el uso de una herramienta de autoría, incorporando las consideraciones en cuanto a tecnología, estándares, reusabilidad y derechos de autor. Esto permitirá que los participantes materialicen el trabajo teórico-práctico en un Objeto de Aprendizaje (OA) tangible que acepte la interacción con diversos usuarios y por ende la generación de conocimiento en el tema que trata cada OA.

El objetivo de un Objeto Aprendizaje (OA) es la generación de conocimiento en un tema o concepto. Así que cada uno de ellos debe ser autocontenido, es decir, por si solo debe ser capaz de dar cumplimiento al objetivo propuesto. Solamente puede incorporar vínculos hacia documentos digitales que profundicen y/o complementen algunos conceptos del contenido. Ser reutilizable, es decir, debido a que pretende dar cumplimiento a un

objetivo específico, podrá ser utilizado por diversos educadores bajo distintos contextos de enseñanza. Además de que éste debe ser modular para servir como base o componente de otro recurso. También debe tener una tecnología, una estructura y los componentes necesarios para ser incluido en diversas aplicaciones.

En promedio se inscriben de 25 a 30 estudiantes en los 5 grupos que se ofertan de la EE “Tecnología para el Aprendizaje de una Lengua Extranjera”. A partir de 2012 se hizo un repositorio de los productos elaborados por los estudiantes el cual tiene ya aproximadamente entre 1,500 y 2,000 hojas de trabajo únicamente para las EE de Inglés I y II; ya que existe otra cantidad igual para los Programas Educativos (PE) de Medicina, Enfermería, Odontología, Informática, Biología, Ingeniería, Arquitectura, Historia, Pedagogía, Derecho, Veterinaria, Psicología, Administración Turística, Estadística, Contaduría, Antropología, Filosofía, Ciencias de la Comunicación, Ingeniería Ambiental o Alimentos y Relaciones Internacionales.

Fase 1

Se consideró el apoyo de 5 estudiantes de la misma licenciatura que clasificaron los materiales por habilidades lingüísticas y por contenidos temáticos de acuerdo a los programas de las materias. Dentro de las características de estos alumnos se puede encontrar que ya cursaron la EE de Tecnología para el Aprendizaje de una L2 para manejar los conceptos del tipo de material que se requiere además de que cuentan con las competencias digitales y tecnológicas para la evaluación.

Estos estudiantes llevaron a cabo las actividades necesarias para concretar la creación de OA mediante herramientas tecnológicas y estándares en el ámbito de OA:

- ❖ Revisión y análisis de los documentos proporcionados en el contexto de Derechos de Autor, Estándares y Perfiles.
- ❖ Creación de un plan de trabajo grupal para la instrumentación de OA mediante la aplicación de una herramienta de Autoría

- ❖ Intercambio de información y opiniones
 - Derechos de autor
 - Perfiles y roles en la producción de OA
 - Herramientas de autoría
 - Estándares en el ámbito de OA
 - Interoperabilidad y Re-uso de OA

Los Objetos de Aprendizaje pueden ser una imagen, una página web que incluye texto e imágenes o puede ser un recurso multimedia en el que se incluyen más unidades de contenido. Para poder llevar a cabo esta implementación es necesario realizar un análisis preciso de las posibilidades que los medios y los soportes tecnológicos logran ofrecer para proveer el aprendizaje con una dinámica de comunicación apropiada y un esquema de información conveniente, contando siempre con la asistencia de un especialista en Tecnología Educativa.

Fase 2

Actualmente, el proyecto se encuentra en esta etapa. Los materiales ya clasificados y revisados pasaran a manos de académicos con suficientes competencias digitales y tecnológicas de los diferentes Centros de Auto-Acceso de la Institución y que han sido seleccionados e invitados a participar en la valoración de los ejercicios, revisarán y modificarán detenidamente para dar una mayor calidad en el nivel al que fueron elaborados. Al final de los materiales los académicos agregarán sus datos a los derechos de autor de cada hoja de trabajo.

Fase 3

Al tener ya revisados los materiales con alto grado de confiabilidad serán transferidos a la Dirección General de Tecnología de Información (DGTI) para colocarlos en la intranet institucional. El acceso a estos materiales podrá ser puesto en práctica por los estudiantes

y docentes de todas las regiones estandarizando los niveles y promoviendo una mayor apertura hacia el conocimiento.

Objetivo del proyecto

El propósito fundamental del proyecto es que los estudiantes de las Experiencias Educativas (EE) de Inglés I y II puedan ampliar sus alternativas de aprendizaje de una segunda lengua como requisito de la UV en el Área de Formación Básica General (AFBG)

El Objeto de Aprendizaje es mucho más concreto que una unidad didáctica, sin que por ello sea contradictorio su desarrollo y uso con ellas o en ellas. Básicamente, el constructo de objetos de aprendizaje podemos situarlo en el nivel de una tecnología instruccional, no opera como una teoría del Diseño Instruccional, sino más bien sirve para construir mensajes, espacios, artefactos que permitan dar un determinado tipo de instrucción. (Alvarado, 2005, p. 4)

Desde esta perspectiva, los Objetos de Aprendizaje son relativamente limitados en cuanto al soporte teórico, pese a ello, su carácter flexible y autónomo les permite su reusabilidad y escalabilidad como una buena herramienta de la tecnología educativa aplicada a los ambientes virtuales de aprendizaje que cumple con ciertos objetivos muy específicos. Estos objetivos están asociados a tres temas prioritarios del diseño para entornos virtuales y el uso de plataformas de administración del aprendizaje (LMS): 1) la reusabilidad, entendida como la potencia de los objetos para ser combinados dentro de nuevos cursos (o entornos de aprendizaje); 2) la escalabilidad: potencia de los objetos para ser integrados a estructuras más complejas o extensas dentro del dominio de aprendizaje para el que fueron creados; 3) la autocontención conceptual: potencia de los objetos para auto explicarse y posibilitar experiencias de aprendizaje integra. Estos elementos tienen que ver en dos sentidos con el diseño del curso: internamente, para el equipo de Diseño Instruccional deben ser elementos que sean parte de una visión de trabajo más allá de un curso o entorno, deben ser pensados con relación a la construcción de programas de

aprendizaje, dentro de los cuales se combinan los Objetos de Aprendizaje (OA). Externamente, para las personas y organizaciones que asumen el desafío del aprendizaje utilizando entornos virtuales, deben incorporar estos elementos pensando en las formas en que ellos se vinculan.

Hacia donde se dirige el proyecto

El objetivo principal de este proyecto es el fomento de una conciencia de la autonomía en el aprendizaje y la concientización de la independencia del docente para un aprendizaje individualizado (Mora 1994). El estudiante debe estar consciente de su propia instrucción (Navarro 2005) apegado a sus estrategias de aprendizaje y con la guía del académico en su aprendizaje. Aunque Domínguez (2006) asevera que la autonomía del aprendizaje debe generarse dentro del salón de clases, esta debe verse reflejada también fuera del aula para que el estudiante también trabaje de forma personalizada sobre sus necesidades primarias y generando sus propias competencias básicas. Es fundamental que el docente trabaje en las estrategias de aprendizaje y el proceso de auto-enseñanza y aprendizaje donde como se muestra en el siguiente diagrama por Cabrera (2009):

Figura 1. Proceso de Enseñanza - Aprendizaje



Los profesores se apegan sistemáticamente a estrategias didácticas que incrementen la fortaleza del proceso de aprendizaje y procuren sus propias evaluaciones de competencias apegadas a situaciones reales.

Por otra parte, se pretende la generación de un espacio para el alumnado donde pueda tener una práctica de acuerdo a los tiempos de cada uno de los participantes. Otro concepto muy importante es el apoyo académico para los docentes que imparten estas Experiencias Educativas (EE) en todo el estado, ya que podrán utilizar los materiales como referencia e incremento de la práctica tanto para la clase como para las certificaciones de lengua (EXAVER) que se hacen en nuestra máxima casa de estudios. La accesibilidad para la comunidad universitaria se dará a través de vínculos desde el portal de los estudiantes así como en el de los maestros.

Conclusiones

Los resultados hasta este momento han sido muy positivos en primer lugar por la generación de materiales apegados a los contenidos temáticos así como a los niveles de confiabilidad creados por los académicos participantes en este proyecto. Después de la experiencia obtenida, los materiales que en este año se están realizando son totalmente auténticos para poder colocarlos a disposición en red abierta. Esta alternativa contribuirá con el aprendizaje de lengua de otros niveles educativos. Gracias a los continuos cambios de la tecnología, las herramientas tecnológicas que aparecen día con día mejorarán la operatividad de los Objetos de Aprendizaje para superar los retos pedagógicos y técnicos que la producción de material educativo apoyado en TIC supone para los autores, tomando el rol de expertos temáticos. Además de habilitar la incorporación del aprendizaje autónomo, permite que los estudiantes se vuelvan capaces de utilizar por sí mismos las herramientas de que los maestros se valen regularmente para transmitir el conocimiento, como en este caso de los Objetos de Aprendizaje contribuyendo de esta forma a construir sus propias rutas del conocimiento. Aunque, se debe reconocer que se ha encontrado resistencia al cambio por parte de los estudiantes para modificar sus hábitos de estudio, pues aún persiste la actitud de acudir a las aulas sólo a recibir el conocimiento o la práctica oral, por lo que será necesario trabajar en este sentido, sobre todo en las actividades tutoriales. En conclusión, si se logra cristalizar este proyecto esta filosofía permitirá que la sociedad sea provista de egresados calificados, con sentido de autosuficiencia y con los valores éticos que requiere la profesión a la cual se integrarán. Sin embargo, habrá que esperar este periodo de transición para ubicar a todos los participantes en este contexto, rompiendo los paradigmas que traemos tanto catedráticos como estudiantes.

Bibliografía

- Alvarado, A. (2005). Metodología de Objetos de Aprendizaje en el e-learning como Herramienta para la Construcción de Competencias. Extraído el 7 de Enero de 2015 desde: <http://fad.uta.cl/dfad/docum/cedm/2-cl-Alan%20Alvarado%20Silva.pdf>
- Cabrera, I. (2009). Autonomía en el aprendizaje: direcciones para el desarrollo en la formación profesional. Actualidades Investigativas en Educación, 9 (2), 1-22. Consultado en <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=44709908>
- Dickinson, L. (1987) Self-instruction in Language Learning. Cambridge: Cambridge University Press.
- Domínguez, D. (2006). "E-alfabetización y acceso a la formación virtual en la universidad". En R. Casado (Coord.), Claves de la alfabetización digital. Madrid: Ariel(© Editorial Ariel, S. A., 2006); Fundación Telefónica(© Fundación Telefónica, 2006), pp. 315-334.
- Ellis, G. & Sinclair, B. (1989) Learning to learn English: a course in learner training. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mora, J (1994). Dificultades del aprendizaje. Proyecto docente.- Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Navarro, M. Aprendizaje y tecnología. Razones y acciones. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara. Centro Universitario de la Costa, 2005.
- Oxford, R.L. (1990) Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know. Boston, Massachusetts: Heinle and Heinle Publishers.
- Ramírez, M. (2004) Propuesta de Autonomía para la materia Autonomía y Aprendizaje de la Licenciatura en Docencia del Idioma Inglés de la Facultad de Idiomas. Tijuana, B.C.: Universidad Autónoma de Baja California.
- Random House Rubin, J. & Thompson, I. (1982) How to be a more Successful Language Learner. Boston: Heinle & Heinle. 2nd edition, 1994.

- Scharle, Á. & Szabó, A. (2000) *Learner Autonomy: A Guide to Developing Learner Responsibility*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sheerin, S. (1989) *Self-access*. Hong Kong: Oxford University Press.
- Sturtridge, G. (1997) "Teaching and language learning in self-access centres: changing roles?" En P. Benson & P. Voller (eds.) *Autonomy and Independence in Language Learning*. Londres: Longman. 66-78.
- Voller, P. (1997) "Does the teacher have a role in autonomous learning?" En P. Benson & P. Voller (eds.) *Autonomy and Independence in Language Learning*. Londres: Longman, pp. 98-113.