

**Revista Educación y Educadores
Universidad de la Sabana**

**Uso de objetos de aprendizaje que favorecen la competencia de escritura en la
asignatura de inglés**

Carmen Rubiela León Toloza
rubielaont@hotmail.com

**Universidad Autónoma de Bucaramanga-Tecnológico de Monterrey-México
Año 2013**

Resumen

El propósito del estudio se fundamentó en conocer mediante una investigación cuasiexperimental, si el uso de OA en la asignatura inglés favorece el aprendizaje de los alumnos de los grados terceros de la Escuela Industrial de Oiba Santander. Se tomaron las bases teóricas de varios autores quienes señalan que los OA son recursos interactivos que benefician el aprendizaje de cualquier asignatura. La investigación abordó el enfoque cuantitativo aplicando los cuestionarios y las pruebas escritas como instrumentos de recolección de datos. Los hallazgos reportaron aspectos positivos para el estudio, puesto que los estudiantes tienen conocimientos previos para el manejo de la computadora, lo cual facilitó la aplicación del OA. Asimismo, en la prueba aplicada al grupo experimental, el 90%, de los estudiantes, se encuentran en Niveles de desempeño Superior y Alto, comparado con 80%, de los estudiantes de grupo de control quienes sólo alcanzaron un nivel básico. El empleo de OA como apoyo en la práctica pedagógica, y más exactamente en la asignatura de inglés, propicia mejores ambientes de aprendizaje y mejores resultados académicos. El nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes del grupo experimental que interactuaron con el OA, los ubican en un desempeño acorde a las exigencias de un nuevo contexto educativo que integra las TIC en todos y cada unos de los procesos educativos. Asimismo, la aplicación de OA desarrolla habilidades y destrezas en el manejo de herramientas interactivas y presentan una mejor actitud hacia las temáticas, permitiendo lograr los objetivos planeados de las clases.

Palabras claves: objetos de aprendizaje, alumnos, práctica pedagógica, aprendizaje.

**Using learning objects that support writing competition on the subject of
English**

Abstract

The objective of the research refers to knowing the changes observed in the teaching practice of teachers formed from Virtual Learning Environments (VLE) in the municipality of Santander Oiba. Objectives were to identify the influence of training teachers through the AVA, to lead processes, new ways of assessing student learning and changes experienced by students in their learning process from the new shares teaching. The theoretical framework was based on several authors that refer to teaching practice and its dimensions, addressing different aspects to the integration of ICT as an essential part of training from virtual reality and in the educational process. The study was performed under the parameters of the mixed approach of concurrent design. Data were collected through the use of quantitative (survey) and qualitative (interviews and observations). The main findings reported important aspects of the significant changes of such teachers and that are reflected in their teaching practice in: new communication skills, teaching strategies and motivational relationship with the EC, the learning and assessment process, the new technological resources and educational use, contributions to PEI and technological skills. All these findings entailed both to answer the research question as to the proposed targets. In conclusion, it was determined that these teachers have changed their traditional methods; have knowledge and ownership of technological tools to apply in their teaching practice.

Keywords: Educational practice, teaching practice, Educational Technology, Virtual Learning Environments.

Introducción

El uso de las TIC permite la creación de ambientes de aprendizaje significativo, en el que el docente deja de ser un transmisor de conocimiento para convertirse en un facilitador del mismo. De igual forma, es guía para el cambio de conducta de sus estudiantes a través del descubrimiento del conocimiento. El docente además se convierte en la persona que interactúa socialmente con sus estudiantes, aparte de ser el guía y experto del tema específico educativo. El docente promueve el trabajo colaborativo, logrando dejar atrás el enfoque individualista en el aula.

Hoy en día la educación requiere cambios metodológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para adaptarse a las necesidades de la sociedad actual y brindar una educación de calidad, siempre buscando la excelencia académica apoyada en las TIC.

De esta manera, se considera la organización de procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de innovación pedagógica basado en la creación de las condiciones para desarrollar la capacidad de aprender y adaptarse tanto de las organizaciones como de los individuos, y desde esta perspectiva podemos entender la innovación como un proceso intencional y planeado, que se sustenta en la teoría y en la reflexión, y que responde a las necesidades de transformación de la prácticas para un mejor logro de los objetivos. A partir de este aspecto los docentes pueden elegir las estrategias metodológicas pertinentes; a pesar de que este proceso está previamente planeado se hace necesario estar evaluándolo constantemente para identificar sus beneficios o falencias, y buscar posibles soluciones.

1. Marco Teórico

1.1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Las TIC han desarrollado grandes avances en los diferentes ámbitos, originando una interacción constante y

bidireccional entre la tecnología y la sociedad. Por lo tanto, existen varias definiciones sobre las TIC.

Para Cabero (2006) las "TIC giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones". Pero es necesario mencionar que éstas no funcionan en forma aislada, sino en forma interactiva e interconexiónadas, permitiendo obtener nuevos entornos comunicativos (p.198)

De igual forma, Cabero (2006) considera a las TIC como las tecnologías aplicadas a la creación, almacenamiento, selección, transformación y distribución de las diversas clases de información, utilizando datos digitalizados.

Por su parte Área (2002) señala a las TIC: Como el conjunto de recursos: ordenadores, equipos multimedia de CD-ROM, redes locales, Internet, TV digital, para la elaboración, almacenamiento y difusión digitalizada de información basados en la utilización de tecnología informática, los cuales están provocando profundos cambios y transformaciones de naturaleza social y cultural, además de los económicos (p.1).

En síntesis, las TIC se consideran como el conjunto de recursos tecnológicos que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de la información presentada en variedad de códigos como: texto, imagen y sonido.

Por lo tanto, las TIC se han integrado de manera paulatina en el contexto educativo, provocando grandes cambios en las instituciones de formación.

1.2. Las TIC en el ámbito educativo.

Dentro de esta nueva sociedad las TIC se han convertido en herramientas esenciales en los nuevos contextos educativos, estos nuevos espacios y escenarios conllevan a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabero (2007) afirma que las TIC, independientemente de su potencial instrumental y estético, son solamente medios y recursos didácticos que deben ser utilizados por el docente para ayudar a crear un entorno

diferente y propicio para el aprendizaje o para ayudar a solucionar un problema comunicativo “no son por tanto la panacea que van a resolver los problemas educativos” sino las posibilidades que las TIC nos brindan para aportar a la formación y a la educación del estudiante.

En apoyo a todo el proceso de cambio e innovación educativa, la UNESCO publicó en el año 2008.

Gracias a la utilización continua y eficaz de la TIC en procesos educativos, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir capacidades importantes en el uso de estas. El docente es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades. Además, es el responsable de diseñar tanto oportunidades de aprendizaje como el entorno propicio en el aula que facilite el uso de la TIC por parte de los estudiantes para aprender y comunicar. Por esto, es fundamental que los docentes estén preparados para ofrecer esas oportunidades a sus estudiantes” (UNESCO, 2008).

De esta forma, las TIC, permiten que cada alumno tenga la posibilidad de proyectar y ejecutar su propio estilo de aprendizaje, puesto que en lugar de ser un individuo que se dedique a descansar su proceso de aprendizaje en libros de textos y clases tradicionales o magistrales, pueda apoyarse en otras fuentes de información de mayor aplicación para que continuamente retroalimente lo que va aprendiendo en el transcurso de su vida. Es fundamental destacar la función que cumple el docente como mediador y facilitador del aprendizaje, ayudando a sus estudiantes a manejar de la mejor forma el caudal de información que se encuentra en la *web*, con el fin de que tome lo que verdaderamente puede ser útil en su proceso de aprendizaje (Ávila, 2003).

Asimismo, Ávila (2003) considera que “los recursos tecnológicos son sólo herramientas y medios para la mejora de la calidad de la enseñanza aprendizaje, no son un objetivo educativo por sí mismo, sino, tan sólo medios. La incorporación de los recursos

tecnológicos a la enseñanza y su dominio por el estudiante debe ser paulatina, gradual y permanente durante toda su vida profesional”.

1.3. Las TIC nuevos escenarios para la formación.

El desarrollo científico tecnológico ha cobrado tal fuerza que no podemos eludir la existencia cada vez más dominante de una cultura tecnológica en la sociedad moderna, para la cual el sistema educativo debe formar a los ciudadanos haciéndolos conscientes de su existencia y preparándolos para enfrentarla creativa, responsable y éticamente. Es así que dentro de esta nueva sociedad, los espacios educativos también se encuentran en constante transformación, haciendo uso de la TIC como estrategia didáctica para el aprendizaje, el cual debe direccionar por una integración crítica donde podamos responder a los interrogantes. ¿El qué? ¿Por qué? y ¿Para qué? Debemos incorporar las TIC al sistema educativo. Con respecto a este tema se han realizado diferentes investigaciones, se han comprobado las ventajas y posibilidades que las TIC nos ofrecen en proceso educativo. Para Cabero, (2007) las posibilidades que las TIC pueden aportar a la formación y educación han sido tratadas en diferentes trabajos (Cabero, 2001 y 2007; Martínez y Prendes, 2004; Martínez, 2006; Sanmamed, 2007), y de ellos señala las siguientes ventajas más significativas:

- Ampliación de la oferta informativa
- Creación de entornos más flexibles para el aprendizaje
- Eliminación de las barreras espacio-temporales entre el profesor y los estudiantes
- Incremento de las modalidades comunicativas
- Potenciación de los escenarios y entornos interactivos
- Favorecer tanto el aprendizaje independiente y el autoaprendizaje como el colaborativo y en grupo
- Romper los clásicos escenarios formativos, limitados a las instituciones escolares

- Ofrecer nuevas posibilidades para la orientación y la tutorización de los estudiantes
- Y facilitar una formación permanente

Cabe resaltar, que son muchas las ventajas que las TIC nos ofrecen y aumentando esta lista, también nos ofrece crear entornos de aprendizaje donde se pone a disposición del estudiante una gran cantidad de información, que además es adquirida rápidamente y actualizada. Tenemos como ejemplo el aumento de páginas *web*, revistas virtuales, depositarios de OA y la construcción colaborativa de *wikis*, entre otros.

1.4. Las TIC como lenguaje de interacción. Los especialistas reconocen que los niños hasta los siete u ocho años adquieren una segunda lengua (L2) a través de interacción con hablantes de la lengua extranjera, de la misma manera en que adquieren su lengua materna especialmente en interacción con otros niños. Se ha sugerido un método interactivo con actividades prácticas que proporcionen el soporte necesario para la comprensión de significados, de tal manera que los contextos prácticos se puedan asociar con áreas particulares del currículo.

Una de las características del currículo es la flexibilidad, pues el maestro es autónomo, no existe un esquema de trabajo impuesto por un currículo nacional, el niño es libre también en su trabajo y de acuerdo con su nivel de desarrollo puede seleccionar las actividades de su interés. Los temas se integran a otras áreas del currículo como las matemáticas y las ciencias naturales. La metodología hace énfasis en principios como “el aprender haciendo”, en la “solución de problemas”, en el trabajo cooperativo y en grupo. En síntesis, todo proceso de enseñanza-aprendizaje está regido por las motivaciones de condiciones, de modo que al docente tiene la tarea de formar una conciencia que desarrolle la personalidad de cada estudiante.

De acuerdo con el enfoque histórico-cultural de Vygotsky, el aprendizaje es aquel proceso en el cual el individuo asimila determinada experiencia

histórico-cultural al mismo tiempo que se apropia de ella. Esto, por supuesto, necesita de un sujeto activo que le dé sentido a esta experiencia, transformándola en su subjetividad; o sea, que el aprendizaje es “un proceso que partiendo de lo externo, del medio como fuente proveedora, se realiza por y en el individuo atendiendo a sus necesidades y a través de la actividad y la comunicación propias y de los otros como portadores estos últimos, de toda la riqueza individual y social” (Rodríguez y García, 2000, p.1)

Para Vygotsky, aunque el estudiante es el actor principal de su aprendizaje también el maestro juega un papel primordial, porque con su mediación puede llevar al estudiante a madurar su estructura mental y pasar de una estructura a otra, es decir, que el docente debe descubrir y estimular la “zona de desarrollo próximo” en cada estudiante, y con ejercicios, preguntas y estímulos promueve la acción intelectual hasta que éste encuentre la respuesta por sus propios medios.

En el aprendizaje de la lengua extranjera es posible seguir la teoría de Vygotsky, siempre y cuando se ponga al estudiante a interactuar con los medios que utilizan esas lenguas. No es común encontrar en el medio socio-cultural colombiano muchos entornos en los cuales se vivencia el uso continuo de lenguas extranjeras. Esto sólo lo puede hacer el Internet o la multimedia o el *software* elaborados precisamente para ello. Uno de los factores que ha hecho que los docentes de lenguas extranjeras tiendan a basar su enseñanza en el enfoque socio-cultural es el énfasis que éste pone en la mediación en el proceso de aprendizaje. De acuerdo con Vygotsky, es a través de la mediación social que el conocimiento se hace viable y gana coherencia. La mediación constituye entonces un mecanismo mediante el cual las actividades socio-culturales externas se transforman en funcionamiento mental interno.

Al usar las computadoras, éstas se convierten en estaciones de aprendizaje con una organización diferente, donde el estudiante es el protagonista del aprendizaje y emplea la computadora como una herramienta de

trabajo para operar con el conocimiento del género de la síntesis, y desarrollar la EEI (Expresión Escrita en Inglés) en la comunicación con otros estudiantes y su profesor. El dominio de la EEI del género en síntesis les propiciará expresar en idioma inglés los resultados de sus Proyectos Investigativos e intercambiar informaciones obtenidas de otros materiales de lecturas con otros estudiantes.

Al tener en cuenta la función de la televisión y las computadoras como medio de enseñanza y herramientas para que los estudiantes se vean motivados y orientados a aprender, asumimos

que: Las TIC que se integran en un enfoque cognitivo del aprendizaje del idioma, son aquellas que propician a los educandos oportunidades máximas de ser expuestos a contextos significativos y de construir su propio conocimiento. (Martínez, Herrera y Cabrera, 2002).

Desde la concepción vigostkiana de mediación, el pensamiento humano surge en el contexto de actividades que están presentes en escenarios sociales y culturales específicos. Aplicando esta idea al aula, la mediación incluye los medios de enseñanza-aprendizaje; la misma puede ocurrir de manera escrita o hablada, pues ambas formas del lenguaje son importantes para la construcción del conocimiento y el desarrollo cognitivo. El papel de mediación del docente no implica un trabajo o esfuerzo adicional de su parte, sino que su papel adquiere una forma cualitativamente superior y diferente.

1.5. Los Objetos de Aprendizaje.

En la actualidad, la utilización de los OA como apoyo del proceso educativo se está constituyendo en una poderosa herramienta, que hace necesario profundizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Ossandón y Castillo (2006) los OA son un nuevo tipo de elemento instruccional computarizado que surge del paradigma de modelamiento orientado a objetos utilizado en ciencias de la computación, y que ayudan a los usuarios en la realización de tareas, y por ende, al logro de las competencias planteadas.

Wiley (2000) define la OA como cualquier recurso digital que puede ser usado como soporte para el aprendizaje. En tanto, Bermejo y Treviño, (citado por Ossandón, 2005), la define como un nuevo tipo de información basado en ordenadores (*Computer-Based Training*) que tiene como finalidad apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Son pequeños componentes informativos que pueden ser reutilizados y ensamblados en diversos contextos, los cuales se consiguen de forma análoga a la noción de objeto utilizado en la ingeniería de *software*.

1.5.1. Clasificación de los Objetos de Aprendizaje.

Existen dos esfuerzos por clasificar los objetos de aprendizaje. La primera corresponde a una taxonomía que clasifica a los objetos en función de su composición y las posibles combinaciones que se pueden hacer con ellos, y sus características en términos de números y elementos, reusabilidad y grado de dependencia. (Wiley, 2000). La segunda clasificación es en función de su uso pedagógico

1.5.1.1. Taxonomía de Combinación de Objetos de Aprendizaje.

Esta taxonomía define cinco tipos de objetos de aprendizaje:

- 1. Fundamentales.** Son objetos que no pueden ser subdivididos, por ejemplo, la fotografía de un pianista tocando.
- 2. Combinados-cerrados.** Son objetos que pueden ser combinados con muy pocos objetos de relación directa, por ejemplo, un objeto de video de un pianista acompañado de un objeto de audio.
- 3. Combinados – abiertos.** Son objetos que pueden ser combinados prácticamente con cualquier objeto. Por ejemplo, una página *web* que combine la foto del pianista, el objeto de audio y un objeto con un texto.
- 4. Generaciones de presentaciones.** Este tipo de objetos es más complejo, y en el caso del ejemplo podría tener un *applet* de Java que fuera dibujando las notas musicales en un programa.

5. **Generación instruccional.** Este tipo de objeto está más relacionado con ejercicios prácticos a desarrollar, es decir, encargados de instruir y proveer prácticas, por ejemplo, enseñar música y al mismo tiempo entregar ejercicios de práctica musical.

1.5.1.2. Clasificación de OA por su uso pedagógico. Los OA de acuerdo a su uso pedagógico se pueden clasificar en: objetos de instrucción, objetos de colaboración, objetos de práctica y objetos de evaluación.

1. **Objetos de instrucción.** Son los objetos destinados principalmente al apoyo al aprendizaje, donde el aprendiz juega un rol más bien pasivo. Estos objetos pueden ser divididos a su vez en seis tipos distintos:
2. **Objetos de lección.** Combinas textos, imágenes, videos, animación, pregunta y ejercicios para crear aprendizaje interactivo.
3. **Objeto Workshop.** Son eventos de aprendizaje en los cuales un experto interactúa con los aprendices. Esta interacción puede incluir demostraciones de aplicación de *software*, presentaciones en diapositivas, actividades en pizarra o uso de Internet.
4. **Objeto Seminario.** Son eventos en los cuales los expertos hablan directamente a los aprendices usando una combinación de audio, video, presentación en diapositivas e intercambio de mensajes. Los seminarios pueden comenzar con una presentación de video, seguida de preguntas y respuestas.
5. **Objetos Artículos.** Corresponden a objetos basados en breves textos que pueden corresponder a material de estudio con gráficos, tablas.
6. **Objetos White Papers.** Son objetos basados en textos, pero con información detallada sobre tópicos complejos.
7. **Objetos Casos de Estudio.** Son

objetos basados en textos, correspondientes a análisis en profundidad de una implementación de un producto de *software*, experiencias pedagógicas.

2. **Objetos de Colaboración.** Se desarrollan para la comunicación en ambientes de aprendizaje colaborativo y se subdividen en cuatro tipos:

- **Objetos Monitores de Ejercicios.** Son objetos donde se producen intercambio entre aprendices y un monitor guía experto. Aquí los aprendices requieren realizar tareas asignadas por el monitor, que demuestren grados de habilidad o nivel de conocimiento en áreas complejas.
 - **Objetos Chats.** Estos objetos permiten a los aprendices compartir experiencia y conocimiento. Son intercambios de mensajes sincrónicos.
 - **Objetos Foros.** También llamados pizarras de discusión, son objetos que permiten un intercambio de mensajería asincrónica en donde se lleva la traza de la conversación en el tiempo, se pueden crear objetos foros con temas específicos.
 - **Objetos de Reuniones On-Line.** En este tipo de objetos se puede compartir desde documentos a computadores para trabajo conjunto.
3. **Objetos de Práctica.** Son objetos destinados principalmente al autoaprendizaje con una alta interacción del aprendiz.
 4. **Proyectos de investigación.** Son objetos relativos asociados a actividades complejas, que impulsan a los aprendices a comprometerse a través de ejercicios con áreas bien específicas, habilidades de investigación y análisis.

5. **Objetos de evaluación.** Son objetos que tienen como función conocer el nivel de conocimiento que tiene un aprendiz, existen cuatro de estos tipos de objetos:
6. **Pre-evaluación.** Son objetos destinados a medir el nivel de conocimiento que tiene un aprendiz antes de comenzar el proceso de aprendizaje.
7. **Evaluación de Proficiencia.** Este objeto sirve para saber si un aprendiz ha asimilado determinados contenidos que permitan deducir una habilidad.
8. **Test de Rendimiento.** Se usan para medir la habilidad de un aprendiz en una tarea muy específica. Usualmente son aplicaciones basadas en GUI (*Graphic Unit Interfaces*) compuestas con varios niveles de dificultad que el aprendiz debe ir superando, y al final se le entrega un resumen de su desempeño.

Sin lugar a dudas, existe una gran oportunidad para utilizar los OA como herramienta para mejorar el proceso educativo, las facilidades que nos brindan los OA y sus características producirán un cambio en la forma de abordar futuras iniciativas en la asignatura de Inglés. Como lo afirman Ossandón y Castillo (2005), el desafío en coordinar los distintos esfuerzos para beneficio de nuestros usuarios y disponer de OA didáctico suficiente que permita desarrollar las competencias que se requieren en la sociedad del conocimiento.

1.6. Formación basada en competencias. Coll (2009) nos indica que las competencias son un referente para la acción educativa, así como también nos informa sobre lo que debemos ayudar a los estudiantes a construir a adquirir y desarrollar. Tomando un ejemplo del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre del 2006 sobre las competencias, es clave para el aprendizaje permanente (Parlamento Europeo, 2006), ser capaz de:

“Expresar e interpretar conceptos, pensamientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita (escuchar, hablar, leer y escribir) [y de] interactuar lingüísticamente de una manera adecuada y creativa en todos los posibles contextos sociales y culturales, como la educación y la formación, la vida privada y profesional, y el ocio” (Coll, 2009, p.35).

Por lo tanto, la competencia discursiva es la capacidad para utilizar diversos tipos de discursos y para organizarlos en función de los parámetros de la situación de comunicación en la que son producidos e interpretados. Finalmente, la competencia estratégica refleja el potencial de los interlocutores para definir y matizar progresivamente los significados que transmiten, para realizar ajustes, formular aclaraciones, llevar a cabo precisiones; es decir, para utilizar todos los recursos lingüísticos y extralingüísticos de que disponen, con el fin de evitar que se rompa la comunicación o que transcurra por rutas no deseadas.

.3.4. Competencias en la asignatura del idioma inglés. En un mundo globalizado como el actual, donde son muy pocas las barreras de comunicación e interacción con culturas de diferentes países, el uso de una segunda lengua se hace indispensable para poder acceder con facilidad a las enormes ventajas que dicha globalización nos proporciona. Es así como el aprendizaje de esa segunda lengua se convierte en un gran reto para las instituciones educativas, quienes deben proporcionar las metodologías y los medios adecuados para que desde los primeros grados de educación básica se implemente en el Plan de estudios la enseñanza de la lengua.

En nuestro país, especialmente en la Constitución Política de Colombia se fundamenta la enseñanza de una segunda lengua. De hecho, en su Artículo 10 declara como idioma oficial al español, que es la lengua materna; pero enfatiza que cada territorio de este país debe adquirir conocimientos de otro idioma para hacer de ella una comunidad

bilingüe. Asimismo, la Ley General de Educación de 1994 en su Artículo 21 presenta como objetivo específico de la educación básica en el ciclo de la primaria, la adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera.

No obstante, para desarrollar el proceso educativo por competencias se debe tener en cuenta que todos los conceptos y lineamientos curriculares, así como los objetivos y fines de las áreas, estén debidamente articulados de manera coherente, para lograr el desarrollo integral del alumno.

Por ende, el uso de las TIC permite la creación de ambientes de aprendizaje significativo en el que el docente deja de ser un transmisor de conocimiento para convertirse en un facilitador del mismo. Asimismo, es guía para el cambio de conducta de sus estudiantes a través del descubrimiento del conocimiento. El docente además se convierte en la persona que interactúa socialmente con sus estudiantes, aparte de ser el guía y experto del tema específico educativo. El docente promueve el trabajo colaborativo, logrando dejar atrás el enfoque individualista en el aula. Ahora todos aprenden en trabajo en equipo, entre iguales: estudiante-estudiante.

Desde esta perspectiva, la enseñanza del inglés está apoyando el desarrollo de las competencias generales que conforman el potencial humano, y posibilita el acceso a un mundo de pensamiento y expresión. Mediante la enseñanza del inglés se busca que los estudiantes:

- *Utilicen el inglés para expresar sus conocimientos y para ampliarlos.*
- *Reconozcan y expresen su individualidad y crezcan como personas.*
- *Se interrelacionen con otros y aprendan de ellos haciendo uso de sus habilidades y conocimientos.*
- *Desarrollen conciencia sobre cómo aprenden la lengua materna y otras lenguas*

Desde esta perspectiva, la enseñanza del inglés permitirá entonces el desarrollo de los estudiantes, no sólo desde la perspectiva lingüística sino también como seres humanos que encuentren sentido al aprendizaje del inglés, como una herramienta que les ayude en el proceso complejo de construir su realidad y la de la comunidad a la que pertenecen.

Por consiguiente, el ser capaz de utilizar un idioma extranjero para comunicarse con los hablantes cuya lengua sea distinta de la propia y para entender textos orales y escritos, incrementa la confianza del alumno en sí mismo, en sus posibilidades para superar obstáculos y para sacar el máximo provecho de sus conocimientos. Además, el dominio de un idioma extranjero amplía considerablemente el horizonte intelectual que supone el hecho de acceder a los aspectos culturales, científicos y tecnológicos que se comunican a través de una lengua extranjera.

1.7. El aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de construcción de capacidades cognitivas, afectivas y sociales, que permiten que los alumnos sean reconocidos como personas dotadas de una inteligencia y personalidad en desarrollo. Por ello, las intervenciones educativas se deben concebir en función del desarrollo de las capacidades.

Bruner, Vygostky y Piaget, Seaver y Botel (1991) proponen cuatro principios del aprendizaje, a saber: El aprendizaje tiene como eje el significado, tiene lugar en un contexto social, implica relaciones entre los distintos procesos de lenguaje, es algo muy personal y particular del ser humano. Según estos autores el aprendizaje se logra por medio de participación activa colaborativa y reflexiva en cinco experiencias críticas que pueden ser incluidas en cualquier metodología empleada en la enseñanza de una lengua extranjera dentro del currículo integrado. Ellas son: leer textos, componer textos de varios géneros, usar la lectura y la escritura para adquirir nuevos conocimientos fuera de la

escuela, analizar las funciones lingüísticas y aprender a aprehender.

1.7.1. El aprendizaje significativo. En el aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

1.7.1.1. Ventajas del Aprendizaje Significativo

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Sin embargo, cabe resaltar que la dinámica de trabajo propuesta con frecuencia es el número de ordenadores que se tienen en el aula, lo que obliga a que los alumnos trabajen en parejas o en grupos. No obstante, en muchas ocasiones esta es la dinámica que más interesa. Desde esta perspectiva, la enseñanza de una lengua utilizando los ordenadores promueve el trabajo en colaboración de una manera natural.

El uso de la tecnología pone en juego destrezas lingüísticas y no lingüísticas que habitualmente no se muestran en un entorno tradicional. De esta manera, los alumnos encuentran más posibilidades de manifestar sus habilidades y se complementan en el trabajo en común. Sin lugar a dudas, el trabajo en parejas es adecuado en la mayoría de las actividades y el trabajo en

grupo es recomendable cuando se trata de realizar proyectos complejos o que implican la adopción de distintos roles.

Es esencial que los alumnos tomen nota de todo porque, una vez que se inicia la actividad, cada individuo, pareja o grupo (se haya establecido) va a trabajar a su propio ritmo, y entonces deberán ser capaces de avanzar de forma independiente. A veces, si los alumnos son muy pequeños o por otras causas que el profesor considere, es más útil preparar una hoja guía que se entrega a cada puesto y se explica antes de comenzar la actividad.

A lo largo del desarrollo de la clase el profesor es colaborador y guía, circula alrededor del aula realizando varias funciones: asiste a los alumnos con problemas técnicos o lingüísticos, resuelve dudas, marca el ritmo. De esta forma, se obtienen múltiples interacciones sociales e individuales.

1.8. Estrategias de enseñanza y de aprendizaje. Tarone (1977) define las estrategias de aprendizaje de una lengua extranjera, como un intento por desarrollar la competencia lingüística para hacer que el alumno incorpore conocimientos de otro idioma que contribuyan al desarrollo del aprendiz.

Rodríguez y García (2000) mencionan que las estrategias de aprendizaje son las acciones específicas emprendidas por el estudiante para hacer el aprendizaje más fácil, más agradable, más auto-dirigido y más factible de ser transferido a nuevas situaciones de aprendizaje.

Por lo tanto, generan un incremento en la competencia y una mayor auto-confianza, que se caracteriza porque contribuyen al logro de la competencia comunicativa; amplían el papel del profesor; permiten la solución del problema e involucran diversos aspectos del estudiante, no solamente el cognitivo; apoyan el aprendizaje tanto directa como indirectamente; no son siempre observables; son flexibles y están sujetas a diversos factores Rodríguez y García (2000).

2. Metodología

La investigación empleó el enfoque cuantitativo de tipo cuasiexperimental el cual permitió un mejor análisis y comprensión del tema objeto de estudio y que según Hernández, Fernández y Baptista (2010) permite la “manipulación deliberadamente, al menos una variable independiente para observar su efecto y relación con una o más variables dependientes (p.148)”.

2.1.La población

Los sujetos que formaron parte del estudio fueron los alumnos de tercer grado de Educación Básica Primaria quienes proporcionaron información confiable sobre el uso de Objetos de Aprendizaje en la práctica pedagógica.

2.2.La muestra

El estudio tomó como muestra el total de la población la cual correspondió a los alumnos de los grados terceros (3-01) grupo experimental y (3-02) grupo de control, cada uno con 20 estudiantes. De la misma manera, se trató de un experimento de campo, las aulas del plantel y los cursos ya estaban establecidos, por consiguiente, es una situación que fue observada en su ambiente real y en la que el investigador manipuló variables independientes (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

2.3.Instrumentos

Para lograr objetivos propuestos se emplearon la encuesta y la prueba escrita como instrumentos de recolección, los cuales fueron aplicados a los 40 estudiantes de los grados (3-01 y 3-02) y que permitieron obtener información real y confiable para dar respuesta a los tópicos objetos de estudio.

3. Análisis y discusión de resultados

3.1. Análisis e interpretación de resultados

En esta sección se presenta el análisis e interpretación de los resultados confrontados con el marco teórico de esta investigación. Por lo tanto, los datos arrojados por la aplicación de los instrumentos aplicados (cuestionarios y pruebas escritas), fueron la base fundamental para dar respuesta tanto a la pregunta de investigación como a los objetivos propuestos, así como para dar validez y confiabilidad a la información obtenida.

3.1.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes. El objetivo principal de este instrumento fue determinar los conocimientos previos sobre el uso de la computadora que tienen los estudiantes de los dos grados terceros. Esto con el fin de corroborar si los Objetos de Aprendizaje se pueden emplear como apoyo en la enseñanza de la asignatura de inglés, con el propósito de mejorar el nivel de aprendizaje.

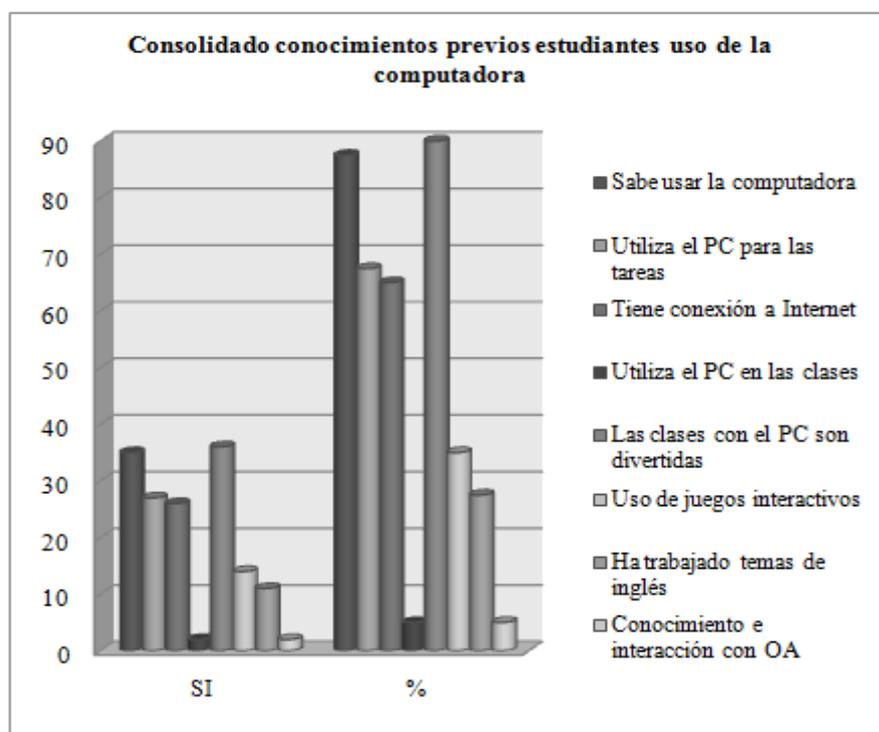


Figura 1. Consolidado conocimientos previos estudiantes uso de la computadora.

La figura 1, evidencia hallazgos importantes para el estudio, 35 de los 40 estudiantes encuestados y que corresponden al 87,5% saben usar la computadora. Esto alude que la aplicación de OA como apoyo en la práctica pedagógica de los docentes será más dinámico y representativo, puesto que se tienen conocimientos previos. Igualmente, se puede visualizar que el 67,5% que corresponde a 27 estudiantes emplean la computadora para realizar sus tareas. De igual forma, el 65% que corresponden a 26 estudiantes poseen conexión a Internet, lo que permite tener acceso a información que puede ayudar a profundizar sus conocimientos.

Los estudiantes indicaron que en las clases no emplean la computadora como apoyo en sus actividades. Pero el 90%, es decir, 9 de cada 10 estudiantes, manifestaron que utilizando juegos interactivos, las clases serían más divertidas. Asimismo, mencionaron que no tienen conocimiento de lo que es un OA y que tampoco han interactuado con dichas herramientas interactivas.

Por lo tanto, es importante mencionar que los estudiantes de los grados terceros consideran la computadora como herramienta básica con conexión a Internet, lo que facilita la aplicación de diferentes actividades mediadas por las TIC. Esto se contrasta con lo expresado por Cabero (2007), quien menciona que los nuevos contextos educativos deben conllevar a crear nuevos ambientes de aprendizaje, mediados por el potencial de recursos didácticos e interactivos que ofrecen las TIC, con el fin de potenciar el proceso educativo y promover en el educando el desarrollo de habilidades y destrezas que lo motiven a ser partícipe de su propio aprendizaje.

3.1.2. Análisis e interpretación prueba escrita a estudiantes. Otro de los instrumentos empleado por la investigación fue la prueba escrita, en la cual se encontraron hallazgos significativos para la investigación. Cabe resaltar que la prueba fue aplicada a 40 estudiantes (20 de cada grado). En el grado 3-01 o grupo experimental las actividades

estuvieron mediadas por un objeto de aprendizaje que de manera interactiva ayudó a los estudiantes a obtener mejores resultados. La misma actividad fue programada para el grado 3-02 grupos de control pero de forma tradicional. En consecuencia, los resultados esperados no fueron representativos, como se demuestran en la siguiente figura.

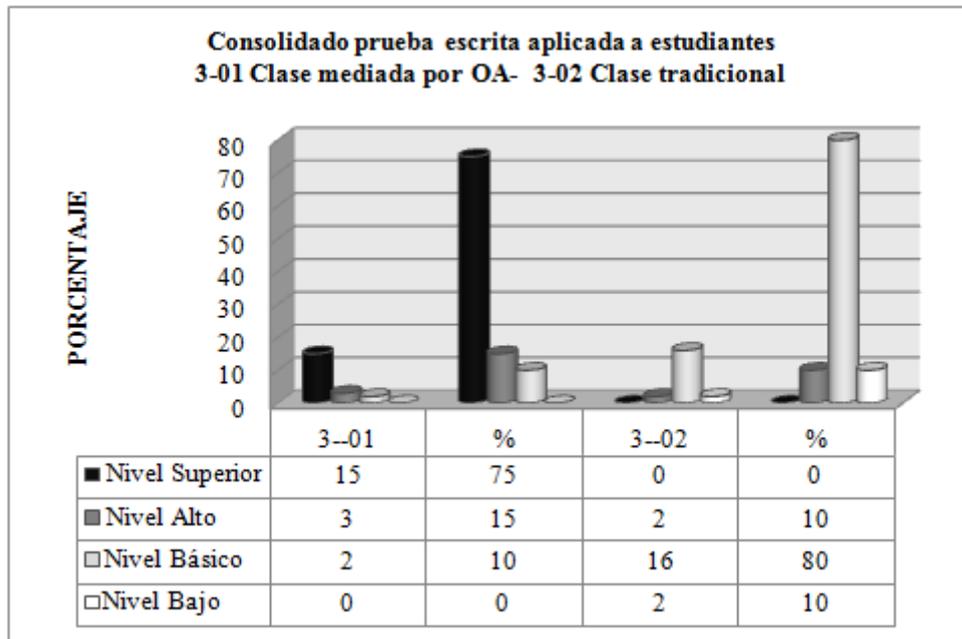


Figura 2. Consolidado prueba escrita aplicada a estudiantes

La figura 2, señala hallazgos representativos para la investigación, 15 de los 20 estudiantes del grado 3-01 grupo experimental se encuentran en un nivel superior comparado con estudiantes del grado 3-02 o grupo de control que ningún estudiante alcanzó este nivel. Asimismo, 3 estudiantes del grupo experimental alcanzaron un nivel alto, mientras que los del grupo del control, sólo 2 estudiantes lograron alcanzar este nivel. Como se puede evidenciar, 16 estudiantes del grupo de control alcanzaron un nivel básico, comparado con los del grupo experimental en donde sólo 2 estudiantes se encuentran ubicados en este nivel y ninguno en nivel bajo.

Sin lugar a dudas, los hallazgos reportaron aspectos positivos para la investigación. El empleo de OA como apoyo en la práctica pedagógica y más exactamente en la asignatura de inglés, propicia mejores ambientes de aprendizaje y mejores resultados académicos. El nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes del grupo experimental que interactuaron con el OA los ubican en un desempeño acorde a las exigencias de un nuevo contexto educativo que integra las TIC en todos y cada unos de los procesos educativos, para transformar los modelos tradicionales en nuevos ambientes que se apoyen en el caudal de herramientas sincrónicas y asincrónicas que ofrece la *web 2.0*.

De esta forma, con la utilización de los OA en la práctica pedagógica se promueve el desarrollo de habilidades y destrezas en los educandos, propiciando la interacción con actividades que requieren de agilidad mental y conocimientos previos que le permite aplicar lo expresado por Vygotsky, quien señala que el estudiante debe ser un sujeto activo que participe en la construcción de su propio conocimiento. Pero, el docente también juega un papel importante, porque se considera como el mediador u orientador de los procesos educativos. Desde esta perspectiva, tanto la enseñanza como el aprendizaje de la segunda lengua "El inglés" se han convertido para las instituciones educativas en materia fundamental. Por ende, la *web 2.0* ofrece un sin número de actividades interactivas que apoyan a la asignatura de inglés en la competencia escritural. En este sentido es el

estudiante quien debe desarrollar sus capacidades y promover su acción intelectual hasta que encuentra las respuestas por sus propios medios.

De igual forma, los resultados también arrojaron resultados que respondieron a los objetivos propuestos. Éstos tenían como fin identificar si la aplicación de los OA contribuye al mejoramiento del aprendizaje de la asignatura de Inglés, así como las habilidades, destrezas desarrolladas por los alumnos y la modificación de actitudes hacia la materia.

Durante la aplicación del OA se pudo evidenciar cómo los estudiantes tienen habilidades y destrezas para el manejo de esta herramienta interactiva. Se notó concentración a la hora de realizar las actividades que les iba demandando el OA, logrando de esta forma, captar con mayor facilidad la escritura tanto de los animales como los colores en inglés.

Tabla 1
Comparativo clase mediada por OA y clase tradicional

Comparativo entre clase mediada por OA y clase tradicional		
Indicador	Clase mediada por OA	Clase tradicional
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes lograron ubicarse en el Nivel Superior y Alto 	Se lograron alcanzar los Niveles Básicos de desempeño
Habilidades y destrezas	<ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje eficaz Agilidad para el manejo de la computadora. Interacción con OA. 	Se trabaja con fotocopias y libros de textos.
Actitud hacia la asignatura inglés	<ul style="list-style-type: none"> Habilidad para interactuar con los OA. Construcción de su propio aprendizaje. Clases dinámicas, más divertidas. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante es un sujeto pasivo. Es receptor de conceptos. Falta de interés y concentración para captar las temáticas.

Los resultados demuestran que las clases tradicionales deben quedar relegadas. Se observa que los alumnos que lograron interactuar con el Objeto de Aprendizaje desarrollaron una mejor actitud hacia la asignatura de inglés. Así como el desarrollo de habilidades y destrezas para captar de una forma más fácil las temáticas tratadas durante el ejercicio realizado. Por consiguiente, gracias a la utilización continua y eficaz de la TIC en procesos educativos, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir capacidades importantes en el uso de éstas. El docente es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades. Además, es el responsable de diseñar tanto oportunidades de aprendizaje como el entorno propicio en el aula que facilite el uso de la TIC por parte de los estudiantes para aprender y comunicar. Por esto, es fundamental que los docentes estén preparados para ofrecer esas oportunidades a sus estudiantes (UNESCO, 2008).

Por lo tanto, se hace necesario que los maestros tomen conciencia y reciban formación permanente en uso y apropiación de las TIC, para que puedan crear nuevos ambientes de aprendizaje enriquecidos con el caudal de materiales que ofrecen las TIC y que se encuentran en la *web* a través de videos, audios, diapositivas, medios interactivos, que pueden ser utilizados como apoyo en todas y cada una de las áreas del conocimiento (Cabero, 2007).

Asimismo, los docentes deben apropiarse del conocimiento en cuanto al uso y manejo de las TIC, empezando por la computadora como herramienta básica, que propicie espacios para facilitar la enseñanza. En este sentido, Ausubel (1999) afirma que la eficacia

del proceso educativo obedece a la efectividad con la que el maestro prepara y organiza las actividades, integrando nuevos ambientes de aprendizaje que propicien en el estudiante una clase más atractiva. De esta manera, se estimula al estudiante y se motiva para que se interese y participe en la construcción de aprendizajes significativos. Para Cabero (2007, p.246), en su nuevo rol de docente, debe tener conocimiento para integrar herramientas tecnológicas, como estrategias con materiales didácticos que propicien nuevos ambientes de aprendizaje.”

Conclusiones

Una vez concluida la presentación de los resultados, así como el análisis e interpretación, se puede deducir que los hallazgos encontrados apuntaron a dar respuesta a la pregunta de investigación, que hace referencia a los resultados que se obtendrían si se utilizaban OA para favorecer la competencia de escritura en la asignatura de Inglés, comparado con los alumnos del mismo grado que no los utilizaban. Los resultados fueron representativos, puesto que los datos reportaron que el 90% de los estudiantes del grupo experimental que interactuaron con OA contestaron con mayor facilidad la prueba escrita y alcanzaron un nivel alto y superior, sólo el 10% se encuentra en un nivel básico y ninguno quedó en nivel bajo. Esto se puede contrastar con lo expresado por Cabero (2007, p. 28) quien señala que el maestro debe “orientar, guiar y acompañar al alumno mediante una relación más interactiva, por el gran caudal de fuentes de información y entornos de aprendizaje” en este sentido con los Objetos de Aprendizaje para que los alumnos puedan interactuar y conviertan toda la información en conocimiento.

Desde estos puntos de vista, los docentes deben reflexionar y diseñar nuevos ambientes de aprendizaje para que los estudiantes aprendan, de tal forma que participen en forma activa con la variedad de medios y herramientas TIC que los convierta en partícipes en la construcción de su propio aprendizaje (Díaz y Hernández, 2007).

Con respecto a los cuestionarios aplicados a estudiantes, que tenía como objetivo primordial determinar los conocimientos previos sobre el uso de la computadora, se pueden evidenciar en la siguiente tabla.

Tabla 2
Resultados consolidados conocimientos previos de los estudiantes sobre el uso de la computadora

Estudiantes	Porcentaje	Resultados
35 de los 40	87,5%	Saben usar la computadora
27 de los 40	67,5%	Utilizan la computadora para realizar sus tareas
26 de los 40	67%	Tienen conexión a Internet.
38 de los 40	90%	El uso de juegos interactivos hace la clase más divertida.

Los resultados de la anterior llevan a deducir que la mayoría de los estudiantes objeto de estudio saben usar la computadora, la emplean para realizar sus tareas y además tienen conexión a Internet. Este hallazgo es representativo para el estudio, puesto que los alumnos tienen conocimientos previos, que los docentes pueden emplear como fortaleza para el desarrollo de diferentes actividades que incluyan Objetos de Aprendizaje. Igualmente, los docentes pueden apoyarse en los OA para crear nuevos espacios interactivos, en donde los estudiantes actúen como sujetos activos que participen en la construcción de su propio conocimiento.

Es importante mencionar que los estudiantes de los grados terceros consideran la computadora como herramienta básica con conexión a Internet, lo que facilita la aplicación de diferentes actividades mediadas por las TIC. Esto se contrasta con lo expresado por Cabero (2006), quien menciona que los nuevos contextos educativos deben conllevar a la creación de nuevos ambientes de aprendizaje mediados por el potencial de recursos didácticos e interactivos que ofrecen las TIC, con el fin de potenciar el proceso educativo y promover en el educando el desarrollo de habilidades y destrezas que lo motiven a ser partícipe de su propio aprendizaje.

En referencia a la prueba escrita aplicada a los estudiantes de los grados (3-01 grupo experimental clase mediada por OA y 3-02 grupo de control clase tradicional) y cuyo propósito fue realizar la comparación y evidenciar el nivel de aprendizaje alcanzada por cada grupo. Cabe mencionar que la temática empleada en ambos grupos hizo referencia a la competencia escrita de algunos animales, los colores y la combinación entre animales y colores en inglés. Los ejercicios realizados tanto en la clase tradicional como en la clase mediada por OA fueron: sopas de letras, completar palabras, relacionar columnas y el ahorcado. De las cuales se obtuvieron los siguientes hallazgos:

Tabla 3
Comparativo prueba escrita aplicada a estudiantes

Aprendizaje	Prueba mediada por Grupo experimental	%	Prueba tradicional Grupo control	%
Nivel superior	15	75%	0	0
Nivel Alto	3	15%	2	10%
Nivel Básico	2	10%	16	80%
Nivel Bajo	0	0	2	10%

La tabla 3 muestra hallazgos significativos para la investigación. En la prueba aplicada a los estudiantes que recibieron la clase mediada por OA, el 90%, es decir, 9 de cada 10 estudiantes, se encuentran en Niveles de desempeño Superior y Alto (con valoraciones cuantitativas entre 4.0 y 5.0) y sólo un 10% es decir 2 de cada 10 estudiantes se encuentran en un Nivel Básico (con valoraciones entre 3.0 y 3.9) y ningún estudiante se reportó en Nivel Bajo. Caso contrario se observó en los hallazgos de la prueba aplicada a los estudiantes que recibieron su clase en forma tradicional. Allí 80% es decir 8 de cada 10 estudiantes se encuentran en un nivel Básico (con valoraciones entre 3.0 y 3.9); el 10% que corresponde a 2 estudiantes alcanzaron un Nivel Alto y el otro 10% se encuentran en un nivel bajo.

Sin lugar a dudas, los hallazgos reportaron aspectos positivos para la investigación. El empleo de OA como apoyo en la práctica pedagógica y más exactamente en la asignatura de inglés propicia mejores ambientes de aprendizaje y mejores resultados académicos. El nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes que interactuaron con el OA los ubica en un desempeño acorde a las exigencias de un nuevo contexto educativo que integra las TIC en todos y cada unos de los procesos educativos, para transformar los modelos tradicionales en nuevos ambientes que se apoyen en el caudal de herramientas sincrónicas y asincrónicas que ofrece la *web 2.0*. Esto se puede comprobar con lo expresado por Ossandón y Castillo (2005) quienes afirman que los OA presentan una gran oportunidad, puesto que brindan facilidades de aplicación en la práctica pedagógica y que su gran variedad de uso aborda contenidos para aplicar en cualquier temática. Asimismo, mencionan que los OA presentan características que producirán cambios en la forma de abordar futuras iniciativas de la asignatura de inglés.

En conclusión, los hallazgos reportaron:

- Que los estudiantes tienen conocimientos previos para el manejo de la computadora, lo cual se vio reflejado en la aplicación de las actividades programadas en el OA y que arrojó resultados positivos para el estudio
- Que la aplicación de OA mejora la competencia escrita en la asignatura de Inglés
- Que los estudiantes desarrollan habilidades y destrezas en el manejo de herramientas interactivas.
- Que al emplear OA en la práctica pedagógica como apoyo en la asignatura de inglés, los alumnos presentan una mejor actitud hacia las temáticas, permitiendo lograr los objetivos planeados de las clases.

De esta forma, se confirmaron las hipótesis planteadas, puesto que los Objetos de Aprendizaje sí se constituyen en una herramienta metodológica que permite innovar dentro y fuera del aula de clase. Asimismo, los estudiantes del grado tercero que recibieron sus clases apoyadas con los OA obtuvieron mejores resultados comparados con los que no los utilizaron. Por consiguiente, la implementación de OA en la asignatura de Inglés se constituye en un recurso de apoyo que permite innovar el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Reflexión final

Es de vital importancia que los maestros tomen conciencia y reciban formación permanente en uso y apropiación de las TIC, para que puedan crear nuevos ambientes de aprendizaje enriquecidos con el caudal de materiales que ofrecen las TIC y que se encuentran en la *web* a través de videos, audios, diapositivas, medios interactivos, que pueden ser utilizados como apoyo en todas y cada una de las áreas del conocimiento.

Referencias

- Ávila, E. (2003). *Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas necesarias en la formación profesional de los estudiantes universitarios*. Recuperado el 20 de marzo de 2013 de http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las_TIC_como_herramienta.pdf
- Cabero, J. (2006). Educación y Comunicación: los medios de comunicación en masa. La alfabetización digital y la competencia mediática. Recuperado el 21 de Agosto de 2012 de http://venus.unab.edu.co/bbcswebdav/courses/673-201262-MTEM/Plan_trabajo/unidad2/recursos/medi00103unidad2.pdf.pdf
- Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. (1a Ed.). Madrid España: McGraw-Hill.
- Cabero, J. (2006). Educación y Comunicación: los medios de comunicación en masa. La alfabetización digital y la competencia mediática. Recuperado el 21 de Agosto de 2012 de http://venus.unab.edu.co/bbcswebdav/courses/673-201262-MTEM/Plan_trabajo/unidad2/recursos/medi00103unidad2.pdf.pdf
- Coll, C. (2009). Innovación Educativa. Retrieved enero 22, from. *Las Competencias en la educación escolar: algo más que una moda y mucho menos que un remedio*. Recuperado el 12 de noviembre de 2012 de http://formacioncontinua.sep.gob.mx/sites/cursobasico09/anexos/6-Cesar_Coll.pdf.
- Martínez, L.; Herrera, E. y Cabrera, J. (2002). Las NTIC como medio de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa en las carreras de ingeniería. Recuperado el 20 de febrero de 2013 de http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_47/nr_506/a_7012/7012.html
- Ossandón, Y. y Castillo, P. (2006). Propuesta para el diseño de objetos de aprendizaje. *Revista de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Tarapacá*, 14 (1). Recuperado el 10 de noviembre del 2012 de <http://www.scielo.cl/pdf/rfacing/v14n1/ART05.pdf>
- Rodríguez, M. y García, E. (2000). Las estrategias de aprendizaje y sus particularidades en lenguas extranjeras. *Revista Iberoamericana de Educación*. (ISSN:1681-5653). Recuperado el 14 de febrero de 2013 de <http://www.rieoei.org/deloslectores/965Rodriguez.PDF>
- Tarone, E. (1977), «Conscious communication strategies in Interlanguage: A progress report», en *Teaching and Learning ESL*, Washington DC, TESOL, 194-20
- UNESCO (2008). Estándares UNESCO de competencia en TIC para docentes.
- Wiley, D. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. En Wiley (Ed.), *The Instructional Use of Learning Objects: Online version 2000*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2012 de http://wesrac.usc.edu/wired/bldg-7_file/wiley.pdf
- Wiley, D. (1999). Informative Object. The Post – LEGO Learning Object

Curriculum Vitae
Carmen Rubiela León Toloza
rubielaont@hotmail.com

Originaria del municipio de Chitaraque, el cual está ubicado en el Departamento de Boyacá (Colombia). Carmen Rubiela León Toloza realizó sus estudios profesionales en la Universidad Francisco de Paula Santander, Sede Bucaramanga, recibiendo el título de Licenciado en Educación Básica con énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental (1998). Además realizó una especialización en Ludo pedagogía de la Educación Matriz con la Universidad Cooperativa de Colombia, en la ciudad de Bucaramanga (2008). La investigación titulada: *Uso de Objetos de Aprendizaje que favorecen la competencia de escritura en la asignatura de Inglés*, es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación. Su experiencia de trabajo ha girado alrededor del campo educativo, en todas las áreas del conocimiento y desde hace 12 años. Así mismo, ha participado en el desarrollo de proyectos de aula y transversales que ha implementado la Institución Educativa en la cual trabaja. También ha participado en cursos y capacitaciones relacionados con educación y el uso y manejo de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación).

Actualmente funge como docente de básica primaria en una Institución Educativa del sector urbano, orientando estudiantes de los grados, 3°, 4° y 5° de primaria en las áreas de Humanidades, Lengua Castellana e idioma extranjero- Inglés y Artística. Su gran inquietud siempre ha sido la superación profesional, con el objetivo de lograr para sus estudiantes un aprendizaje significativa y de calidad, ayudando a formar seres competentes para la vida.