

Importancia del Diseño Tecnopedagógico basado en el enfoque de la acción, para reforzar el dominio del idioma inglés como segunda lengua

Importance of the technological design based on the Action approach to reinforce the fluency in English as second language

Fecha de recibido: 05/06/2017 **Autora:** Olga Andrea Pedroza Rojas¹ **Coautor:** Miguel Francisco Crespo Alvarado²

Universidad Oberta de Catalunya, Universidad Autónoma de Bucaramanga, Facultad de Educación, Maestría en Educación y Tic, Maestría en E-learning, Seminario de Investigación, Cúcuta, 2016.

Resumen

Este artículo presenta la importancia del diseño de aplicaciones tecnológicas destinadas a reforzar el aprendizaje del inglés como segunda lengua a un nivel de suficiencia tal, que permitan la aprobación de un examen internacional. Se abordan: la influencia del DT³ en los procesos de reforzamiento de ILE⁴; la importancia del enfoque de la acción para la creación de material educativo, basado en los parámetros de diseño propuestos por Tomlinson para perfeccionar el aprendizaje del ILE; y los lineamientos de diseño instruccional ADDIE para la creación de aplicaciones móviles. Previamente, se realizó una revisión bibliográfica para verificar la existencia de investigaciones en esta temática, al seleccionar los documentos clave para su análisis. Estos resultados indican que las TIC⁵ (el DT) permiten mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de ILE al ajustar el instrumento elaborado a las necesidades de los estudiantes y aplicándolo en las prácticas de docentes virtuales.

Palabras claves: Materiales educativos, DT, ISL⁶, TIC, Enfoque de la acción.

Abstract

This article shows the importance of the technological apps design, to reinforce the ESL⁷, which allows the pass of an international English exam. This article contains: the influence of the techno pedagogical design in the process of ESL to pass an international exam, the importance of the Oriented Action Approach to create interactive material in the ESL, the patterns of foreign language educative material design by Tomlinson. Previously, it was a bibliographical revision to verify the existence of limited investigations about this topic. This was linked to an intensive search to select very carefully the key documents, which gave evidence that a good use of the techno pedagogical design, allows people to improve the teaching and learning English process fitted to the students' needs and interests in order to put it into practice in a virtual class.

Key words: Material Design, Technopedagogical Design, Teaching, Learning and Enhancing English Language Process, ICT and Oriented Action Approach.

Introducción

El propósito del presente artículo es ofrecer argumentos en torno a la importancia del diseño de aplicaciones tecnológicas destinadas a reforzar el aprendizaje del ISL a niveles de suficiencia tales que permitan la aprobación de un examen internacional. Para lograr tal propósito, se sigue la siguiente estructura: primero, se ilustra el papel que pueden jugar las TIC en el aprendizaje de una segunda lengua. Después, se aborda la influencia que ha tenido el DT en los procesos de reforzamiento de ILE. Luego, se discute sobre la importancia del enfoque de la acción para la

¹ Licenciada en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia; Estudiante de la Maestría en E-Learning de la Universidad Autónoma de Bucaramanga en convenio con la Universidad Oberta de Catalunya, Cúcuta, Colombia. Correo electrónico: opedroza@unab.edu.co

² Candidatura Doctoral en Ciencias Aplicadas Mención Sistemología Interpretativa. Universidad de los Andes, Venezuela. Maestría en Sistemología Interpretativa. Universidad de los Andes, Venezuela. 2005. Maestría en Educación. Universidad Autónoma de la Laguna, México- 2001. Maestría en Administración. Universidad Autónoma de la Laguna. 1994. Licenciatura en Administración de Recursos Humanos. Universidad Autónoma de la Laguna. 1991. Ciudad de México, México D.F. Correo electrónico: mjfcrespo@hotmail.com

³ Acrónimo utilizado para referirse al diseño tecnopedagógico

⁴ Acrónimo utilizado para referirse al inglés como lengua extranjera.

⁵ Acrónimo utilizado para referirse a las tecnologías de información y comunicación

⁶ Acrónimo utilizado para referirse al inglés como segunda lengua.

⁷ Acrónimo utilizado para referirse al English as second language

creación de material interactivo en la búsqueda por desarrollar dominio del ILE. Más tarde, se detallan los lineamientos para el diseño de materiales educativos para la enseñanza de una lengua extranjera, propuestos por Tomlinson [1]. Posteriormente, se exponen los parámetros del diseño instruccional ADDIE para la creación de aplicaciones móviles en la enseñanza de ILE. Finalmente, se exponen algunas conclusiones y reflexiones.

La sociedad moderna está caracterizada por su creciente dependencia con el desarrollo tecnológico, cuya ascendencia ha dinamizado las comunicaciones e impuesto la virtualidad como una herramienta casi de forzosa aplicación en la vida cotidiana. El proceso formativo y con éste, todo lo que conlleva la relación enseñanza aprendizaje, ha venido adaptándose de manera gradual al uso de las TIC, a la masificación de la educación y al cambio de medios y paradigmas educativos. Gracias a esta dinámica formativa impuesta por el advenimiento del auge tecnológico y comunicativo, los procesos formativos llegan a todos los usuarios, en sus propias casas o sitios de trabajo, sin tener que recurrir al método clásico de congregarse en un aula de clase y en franjas de tiempo parcelados de estricta rigidez. Esta misma dinámica ha creado la necesidad de idear, diseñar e implementar nuevas formas de aprendizaje, y desarrollar metodologías capaces de potenciar la capacidad autodidacta de los estudiantes en la actualidad. Esta nueva realidad obliga forzosamente a toda la población a superar la barrera de los idiomas, para poder mantenerse a flote en un mundo tecnológicamente dependiente y humanamente demandante; lo que convierte al dominio de un segundo idioma en un asunto decisivo. Este artículo muestra las bondades del diseño de aplicaciones móviles propias de la educación virtual en los procesos de enseñanza aprendizaje de ILE para la presentación de un examen internacional, y resalta la forma como el DT y el enfoque de la acción pueden influir en los procesos de reforzamiento de ISL.

Actualmente, se considera que las TIC son herramientas que posibilitan en quienes aprenden no sólo el reforzamiento de los conocimientos adquiridos de una lengua extranjera sino también la posibilidad de desarrollar estrategias cognitivas y metacognitivas para su vida diaria. Lo anterior podría sustentar la tendencia de señalar a la implementación estratégica de las TIC como un factor de especial relevancia en la creación de materiales modernos ajustados a las necesidades e intereses de los estudiantes. Especialmente el E-learning⁸, ha aportado una nueva perspectiva a la educación a las sociedades contemporáneas. En el caso de la adquisición de una lengua extranjera, esta modalidad ha favorecido la creación de un ambiente virtual para que el aprendiz, el docente, el medio de enseñanza y los materiales sean dispuestos, analizados y evaluados desde otro ángulo, logrando un aprendizaje significativo para cada estudiante. En el desarrollo de esta temática, es muy importante resaltar el DT en la creación de material innovador para la enseñanza de un segundo idioma.

Agudelo [2] señaló que <<el DT⁹ nos lleva a reconocer en sus modelos una oportunidad para hacer efectivo el proceso de aprendizaje, ya que orientan la realización de una planificación adecuada que ayude a crear AVA, orientados al cumplimiento de objetivos de aprendizaje concretos (p. 1) >>. Es desde esa afirmación que se basa la búsqueda de incorporar las Apps y Mobile Learning¹⁰ en el reforzamiento de ISL a un nivel de dominio que haga accesible la aprobación de un examen internacional. Cerro [3] hizo énfasis en los beneficios del uso de las aplicaciones móviles educativas hoy día, especialmente en aquéllas creadas para tener un aprendizaje personalizado; sus reflexiones se orientaron a las ventajas de la flexibilidad de tales aplicaciones y al aporte en cada estilo de aprendizaje por parte de los estudiantes. El aporte de la aplicación de herramientas tecnológicas en los procesos virtuales de enseñanza aprendizaje de ILE, radica en ofrecer una

⁸ Término utilizado para referirse a la educación que es dada en un entorno digital, empleando la Internet como medio para el proceso de enseñanza y aprendizaje en diversas áreas.

⁹ Acrónimo utilizado para referirse al diseño instruccional

¹⁰ Apps y Mobile Learning son una de las tendencias del uso de las TIC que permiten a los usuarios acceder a los contenidos y actividades por medio de recursos tecnológicos. "La metodología de enseñanza y aprendizaje es por medio de dispositivos portátiles que son conectados inalámbricamente para acceder a contenido que se encuentra accesible a través de Internet." (Juan Pedro Cerro Martínez, 2015, Enseñar y aprender en Línea. Tendencias y aplicaciones de las TIC dentro del ámbito educativo, pág.9)

técnica de aprendizaje confiable basada en estrategias metacognitivas. Este propósito hace que la labor del docente virtual sea la de un mediador, guía y facilitador que ofrece a los alumnos las orientaciones, instrumentos y mecanismos apropiados, para que ellos mismos puedan crear el ambiente formativo y se sumerjan como centro de sus respectivos procesos de aprendizaje. La utilización de aplicaciones móviles, consideradas como OVA¹¹, centrada en el estudiante y densamente ejemplarizada y apoyada con ejercicios, recomendaciones y retroalimentaciones inmediatas para reforzar las habilidades lingüísticas que ellos consideren. Por consiguiente, es necesario que se adelanten nuevas investigaciones sobre los resultados (eficiencia y eficacia) del método mencionado y se contrasten con otras técnicas de aprendizaje.

Las TIC en el aprendizaje de una segunda lengua

El PEA de una lengua extranjera en el aula de clase exige el uso de diferentes recursos convencionales y herramientas actuales. Actualmente, en el mercado global existe un gran número de recursos de la Web 2.0 que motivan a los docentes de lenguas extranjeras a estar más preparados al uso de estos instrumentos que permiten un mejor entendimiento de la lengua meta. En este sentido, la práctica de un segundo idioma ocurre dentro y fuera del aula de clase en la cual se utilizan diversas herramientas audiovisuales; sin embargo, dependiendo del centro educativo, en varias ocasiones éstas no están disponibles para la profundización del idioma extranjero. En clase presenciales, el cuerpo docente emplea una gran cantidad de estrategias que están basadas con los modelos metodológicos de enseñanza teniendo en cuenta las características e intereses de los estudiantes para suplir sus necesidades lingüísticas. Es por esta razón que es necesario usar, tanto recursos de la enseñanza tradicional como incorporar las tecnologías en el aula para obtener mejores resultados académicos. Al utilizar las nuevas tecnologías en el salón de clase los estudiantes y el cuerpo docente tienen la oportunidad de afianzar los conocimientos y construir un ambiente colaborativo facilitando el PEA de un idioma extranjero al proveer un mejor ambiente de aprendizaje debido a que los estudiantes se sienten más motivados a participar e interactuar con otros, al emplear un OVA que conocen y les gusta utilizar diariamente. En ese sentido, los estudiantes pueden profundizar en los aspectos lingüísticos de un idioma extranjero interactuando con diversos recursos de la Web 2.0.

El cuerpo docente está ante la posibilidad de reorganizar sus prácticas utilizando una flexibilización curricular en la cual se incorporen el uso de nuevas tecnologías, en especial las aplicaciones móviles como potencial dinámico y didáctico para afianzar nuevos modelos metodológicos en el PEA de un idioma extranjero. Las actividades didácticas destinadas para los estudiantes deben ser planeadas, pensadas y contextualizadas para que fortalezcan las habilidades lingüísticas en el idioma que se adquiere como segunda lengua. Su relevancia radica en su potencial para dar soluciones a las necesidades de las personas, ofreciendo ejemplos, ejercicios, recomendaciones y retroalimentación. Por tal motivo, se debe capacitar a los profesores de las escuelas, colegios y universidades en diversas competencias que puedan desarrollar en sus salones de clase usando las aplicaciones móviles como medio tecnológico para transmitir información sobre un idioma extranjero.

Es indispensable que las instituciones tengan la oportunidad de adquirir buenos dispositivos tecnológicos que motiven al estudiante en el modelo pedagógico *Learning by doing*, aprender haciendo, gracias al cual, se convierta en una persona productiva del PEA en el que se encuentra inmerso, colaborando con los profesores, ayudándoles a innovar sus metodologías y creando materiales interactivos ajustados a sus necesidades. Para los aprendices virtuales que tienen la

¹¹ Acrónimo utilizado para referirse al objeto virtual de aprendizaje

posibilidad de trabajar a su propio ritmo, este modelo les permite perfeccionar cada competencia lingüística¹² a través de la diversidad de recursos, que pueden ser revisados en cualquier tiempo que los estudiantes lo requieran. Las TIC incorporadas al aprendizaje de una segunda lengua, permiten profundizar en el intercambio y colaboración instantánea con los compañeros enriqueciendo sus procesos. El alumno es el responsable de su propio aprendizaje; necesita, por tanto, desarrollar autonomía, creatividad y la capacidad de convertirse en el gestor de su tiempo para las actividades pautadas.

La influencia del diseño tecnopedagógico en los procesos de reforzamiento de inglés como lengua extranjera para la aprobación de un examen internacional

En líneas previas ha sido planteada la importancia que tiene el uso de las TIC en la formación profesional y como herramienta para la apropiación y/o el reforzamiento de conocimientos. En virtud a tales tecnologías se ha podido crear ambientes de interacción social y de formación de talento humano; en el campo del aprendizaje de segundas lenguas, las TIC han posibilitado a las personas, de una parte, interactuar, vivenciar y ganar experiencias de aprendizaje y, por otra parte, apropiarse y crear nuevos conocimientos para transformar el ambiente social y laboral en el que viven. La evaluación del rol de las TIC como herramientas facilitadoras de aprendizaje, conllevó a revisar las formas como las personas aprenden. Una respuesta de tales miradas, es el cambio de perspectiva que ha encontrado la investigación en asuntos educativos, pasando de una investigación centrada en la educación presencial a otras modalidades formativas, incluida la educación a distancia semipresencial (inicialmente enfocada en la enseñanza más no en el aprendizaje) y más recientemente, en la educación netamente virtual (vista desde el aprendizaje).

El convenio de asociación E-Learning 2.0 Colombia [4] en su documento propuesta de metodología para transformar programas presenciales a virtuales o E-learning, plantea las dimensiones para el desarrollo de programas de educación virtual, E-learning, on-line learning, educación distribuida o educación a distancia de tercera generación, y otras formas instruccionales orientadas no sólo a reducir o eliminar las barreras de tiempo y distancia sino a transformar los modelos de educación frontal y de institución educativa tradicional, mediante el uso racional y adecuado de herramientas tecnológicas. Ese mismo estudio, al reconocer la complejidad del aprendizaje propone los lineamientos pedagógicos que podrían fundamentar la reforma de los programas educativos tradicionales para ser ofertados en la modalidad virtual. Tal dimensión ha dinamizado a las instituciones educativas en la dirección de fortalecer sus entornos de aprendizaje y sus logísticas tecnológicas, creando ambientes de acceso al conocimiento que incluyen los métodos presenciales de la educación tradicional y la implementación de plataformas tecnológicas de interacción y AVA, definidos para la educación a distancia, en el contexto de la educación virtual. El empleo de escenarios AVA adoptado inicialmente en las IES¹³ para fortalecer los procesos de la formación presencial y a distancia, es, en la actualidad, el soporte de algunas IES para ofertar sus programas de pregrado y postgrados en modalidad virtual.

En el marco de la globalización el uso de las TIC y de la educación virtual ha impactado a todos los países, en términos económicos, tecnológicos, sociales y culturales. Uno de los aspectos de mayor relevancia en la globalización converge en torno a la comunicación y a la necesidad de forzar la enseñanza del bilingüismo. El MCER es quizás referente más conocido y empleado como estándar internacional para medir el nivel de comprensión y expresión orales y escritas en una segunda lengua. A tono con esta dinámica mundial, el MEN de Colombia [5] propuso la implementación del Programa Nacional de Bilingüismo con el propósito de que todos los

¹² Las competencias lingüísticas evaluadas en una lengua extranjera son: escucha, habla, escritura y lectura.

¹³ Acrónimo utilizado para referirse a las instituciones educativas de nivel superior

ciudadanos fueran capaces de comunicarse en inglés, con estándares internacionalmente comparables, de tal forma de poder insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables.

Sin embargo, es preciso señalar que si bien, algunos autores (Schwienhorst, 2012; Slater et al, 2006; Visser, 1999, entre otros), precisan que el aprendizaje apoyado en el computador interfiere el desarrollo de habilidades socio pragmáticas, de interacción y de transacción, Driessen y sus colegas mencionan que el empleo de las TIC en el aprendizaje formal de una segunda lengua tiene un enorme potencial por explotar (Driessen et al, 2011). Se entiende que el empleo de una nueva herramienta tecnológica supone siempre oportunidades y obstáculos, ventajas y desventajas. Por tal motivo, existe la necesidad, cada vez que la ciencia aporte nuevos insumos y medios tecnológicos, de evaluar cada aporte en su justa dimensión, lo que puede llevarse a cabo a través de un análisis DOFA, para estar en la dirección proactiva de los nuevos aprendizajes, en la búsqueda de romper viejos esquemas y eliminar barreras que dificulten una masificación de la educación de calidad. El auge y masificación de la información y la comunicación han puesto a la educación virtual en un primer plano de los sistemas educativos; exigiendo más innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados en herramientas tecnológicas.

Miranda, Morais & Dias [6] presentan algunas reflexiones sobre estrategias pedagógicas basadas en creaciones tecnológicas que pueden ser incorporadas en los modelos pedagógicos para posibilitar la educación en línea. Los recursos de orden tecnológico y, de tipo contextual son muy relevantes para el diseño de un AVA. Con el objetivo de tener un impacto positivo en los procesos de aprendizaje y reforzamiento de una lengua extranjera utilizando la Internet como medio, es necesario que el usuario conozca, comprenda y se familiarice con el uso de las plataformas virtuales en la enseñanza de lenguas extranjeras, que hayan sido diseñadas para posibilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo Fernández & Pampillón [7]. Este propósito es una tarea compleja, en términos del lenguaje técnico empleado y dada la contradicción hallada, según palabras de los autores, mencionados: <<entre la potencialidad teóricamente predicha para el e-learning a principios del año 2000, y los pobres resultados obtenidos, especialmente en términos económicos, en los siguientes años >> (Idem).

Fernández & Pampillón [7] hacen énfasis sobre las plataformas educativas generales, señalando que <<estas no tienen como objetivo el aprendizaje de una materia concreta o hacia la adquisición de una competencia en particular o a la realización de una función específica.>> (Ibidem). En este campo se encuentran las plataformas como: Blackboard y Moodle, y son las que se encargan <<de mejorar la eficacia y eficiencia académica, especializándose en determinadas áreas de conocimiento>>. Para el caso del nuevo modelo propuesto, el desarrollo de la interfaz de la aplicación debe estar orientado hacia un aprendizaje tecno-socio constructivista que de prevalencia a la autonomía y al aprendizaje autónomo de los estudiantes. La Internet es un potente medio en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras, tal como lo sugiere Tomé [8]. Para este autor, el rol de la lengua oral es muy limitado en Internet, porque a su juicio se requieren aún equipos muy potentes para cargar archivos de sonido; al tiempo que apenas se están resolviendo los problemas técnicos planteados por los sistemas multimedia para que sean eficaces y ágiles dentro del entorno Internet.

De esta manera, las restricciones tecnológicas actuales imposibilitan por el momento la presencia de documentos de lengua oral y ciñe el aporte de Internet a la presencia masiva de documentos escritos o imágenes. Lo anterior sugiere que la enseñanza de lengua extranjera en Internet se mantiene dentro de los límites conocidos de las metodologías tradicionales, a la espera de que los sistemas multimedia puedan entrar a formar parte efectiva de la red. En materia de ambientes web instruccionales para lenguas Pedraza y Berdugo [9], describieron algunos sistemas de

enseñanza en línea y las aplicaciones informáticas e investigaciones sobre herramientas web útiles para apoyar procesos de enseñanza-aprendizaje, destacando aquellas enfocadas a la enseñanza de lenguas; revisaron las bases del DI que orientan las aplicaciones web educativas y presentaron los principios cognitivos y sociocognitivos del aprendizaje, así como la conceptualización del diseño en el marco teórico de dichos principios concluyendo que en el diseño de ambientes virtuales para la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras se deben tener en cuenta los siguientes factores:

<< En lo que concierne al diseño de ambientes hipermediales para la enseñanza y aprendizaje de lenguas, el reto radica también en tender puentes entre la información educativa, y la didáctica de lenguas, de manera que se articulen, de forma adecuada, las perspectivas teóricas y metodológicas del DI en general con las especificidades de la enseñanza y aprendizaje de los idiomas.>> [9, pp35]

También, Argüelles y García [10], en sus investigaciones, hallaron que existen algunos beneficios que el aprendizaje tiene de los avances tecnológicos, señalando que éstos amplían los horizontes del conocimiento porque al integrar la información a diferentes medios multimedia e hipermedia, realmente los estudiantes interactúan con los conceptos porque:

<<La persona se enfrenta en diálogo abierto con el autor, analiza, y sintetiza la información, la reordena y construye significados, de acuerdo con sus conocimientos previos y con sus experiencias y vivencias; confirma o modifica su visión del mundo, acorde con su percepción del conocimiento. Es decir, aprende a aprender en forma autónoma>> [10, pp314]

Por consiguiente, es de vital importancia seguir profundizando en la temática discutida con el objetivo de proponer herramientas tecnológicas que otorguen a los usuarios la posibilidad de mejorar sus procesos de aprendizaje de un segundo idioma. El Informe mundial de la educación de la UNESCO [11] hace explícito el reconocimiento de las TIC, al establecer como postulado que <<Hay que utilizar plenamente el potencial de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la renovación de la educación superior, mediante la ampliación y diversificación de la transmisión del saber, y poniendo los conocimientos y la información a disposición de un público más amplio (pp.3) >>. Por su parte, el mismo informe señala: <<es importante señalar que las nuevas tecnologías brindan posibilidades de renovar el contenido de los cursos y los métodos pedagógicos, y de ampliar el acceso a la educación superior (pp.27)>>. Esa misma Organización expresa en el Informe mundial sobre el aprendizaje y la educación de adultos [12] que <<Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) intensifican la tasa de intercambio de información. También permiten que los usuarios participen activamente en redes virtuales que se pueden movilizar fácilmente para modelarla opinión pública (pp.1)>>.

En Colombia, sólo hasta comienzos del presente milenio se formula la Agenda de conectividad: El Salto a Internet (CONPES 3072), como política de Estado a largo plazo, la cual, de conformidad con la Política Nacional de Ciencia y Tecnología 2000-2002, consistía en la articulación de un conjunto de estrategias, para el aprovechamiento de las Tecnologías de la Información en el desarrollo económico, social y político del país (CONPES 3080). Tal agenda coordinada inicialmente por el programa Presidencial para el desarrollo de las TIC pasó a ser responsabilidad del Ministerio de Comunicaciones, al suprimirse de las funciones presidenciales.

Para Meza y Soler [13]

<<la situación de Colombia a comienzos del año 2000, según el CONPES 3072, presentaba un rezago frente a la tendencia mundial en los aspectos relacionados con la infraestructura computacional y social (*Mide la capacidad que tienen los ciudadanos de aprovechar a las TIC*). Esta disparidad se hacía menos notoria para el caso de la infraestructura de información (*capacidad de recibir y enviar información en formatos de voz, texto y video*), lo que hizo que se reconociera como un problema colectivo y cuya no intervención traería como una de sus consecuencias, el aumento de la brecha digital con respecto a los países desarrollados.>> [13]

Acorde con la política de conectividad, el Estado colombiano, a través de los MEN, MINTIC, ha venido fomentando y dando celeridad a la masificación del uso de las TIC, y estimulando la creación de ambientes favorables para incentivar la apropiación de estas tecnologías, con el propósito de alentar la aplicación de las mismas dentro de los organismos adscritos al Estado, la educación y el sector productivo, bajo la premisa de lograr mayores y mejores niveles de eficiencia y eficacia y poder acceder a nuevos mercados. Las redes Mutis y Red de Ciencia, Educación y Tecnología de Colombia (CETCOL), la Red Nacional Universitaria, el Banco de Proyectos en diversas disciplinas del conocimiento y la conexión de las bibliotecas nacionales (biblioteca virtual), son ejemplos de los esfuerzos gubernamentales para posicionar las TIC en el territorio nacional (CONPES 3072) [14], tanto en el sector académico, y el sector privado como en la sociedad, en general. De conformidad con Meza. J. F, y Soler F. Ángela [13], el MEN, en el marco del Programa Nacional de Uso de medios y Nuevas TIC, para el período 2007 – 2010, reformuló las componentes del mencionado programa, en:

<<uso y apropiación de Medios y TIC (redes y comunidades virtuales), desarrollo profesional del recurso humano (formación de tutores para AVA), gestión de contenidos (Portal Educativo Colombia Aprende y Red nacional de bancos de objetos de aprendizaje) y gestión de infraestructura tecnológica (RENATA)>> [13]

destacando estrategias con influencia en la educación superior, tales como:

- a. El banco de objetos virtuales de aprendizaje, creado en el año 2005, mediante concurso nacional dirigido a la Educación Superior y convocado por el MEN. En 2006 y 2007 el MEN financió y suscribió convenios con universidades para divulgar objetos informativos y de aprendizaje, generados en tales instituciones, concluyendo con la creación del banco de objetos de aprendizaje nacional, integrado por trece (13) instituciones, con más de 3.000 objetos catalogados Tibaná [15].
- b. Red Virtual de Tutores (RVT): la cual es una estrategia dirigida a las IES, de carácter voluntario y abierto a nivel nacional e internacional, con el propósito de dar continuidad al proceso de capacitación ofertado por el MEN a docentes en el manejo de AVA y consolidar una red de comunidades virtuales de aprendizaje entre los tutores.
- c. Red Nacional de Tecnología Avanzada (RENATA): es la red que conecta, comunica y propicia la colaboración entre la comunidad académica y científica de Colombia con la comunidad académica internacional y los centros de investigación más desarrollados del mundo (www.renata.edu.co).

Ciertamente, en cuanto hace referencia a la enseñanza de idiomas extranjeros, el auge de las comunicaciones y el apoyo de las TIC, ha facilitado la formulación de modelos pedagógicos de reforzamiento del aprendizaje de un idioma extranjero, aplicados unos en el aula tradicional, otros en los medios laborales o de residencia del aprendiz, y otros, en ambientes mixtos. La revisión documental en base de datos muestra trabajos investigativos que se vinculan con el desarrollo individual de tópicos pedagógicos como estrategias de aprendizaje lectoescritura basadas en modelos instruccionales SRSD, el DT en la enseñanza de lengua extranjera, las TIC en ambientes educativos, el enfoque de la acción, entre otros. Usualmente se menciona el aula tradicional para hacer referencia al ambiente de aprendizaje. No obstante, la creciente dependencia tecnológica que tiene la sociedad actual ha forzado la diferenciación entre espacio físico y el ambiente en los que se materializan los procesos de enseñanza -aprendizaje. En lo que va corrido del presente siglo, la implementación de las TIC en la actividad instruccional formativa ha obligado a las Instituciones Educativas a renovar sus ambientes de aprendizaje convencionales, a eliminar las barreras espacio temporales existentes entre ambientes formativos, a cambiar metodologías y estrategias de aprendizajes, a reorientar la función docente. De acuerdo con la UNESCO,

<<la nueva tecnología de la información no hace que los docentes dejen de ser indispensables, sino que modifica su papel en relación con el proceso de aprendizaje, y que el diálogo permanente que transforma la información en conocimiento y comprensión pasa a ser fundamental >> [11], y con

ello ha potenciado la educación virtual.

La orientación pedagógica (CALL) asistida por computador inició en los años 50-70 y su empleo se extendió hasta nuestros días, en el desarrollo de AVA masificados a través de Internet. Sin embargo, en América Latina, tales enfoques debieron esperar hasta los años 90 con la popularización del uso de los computadores. La clasificación “CALL integrador” fue ideada con el objetivo de aunar tecnologías web 2.0 y los recursos multimedia en la enseñanza de un idioma extranjero. En este sentido, se crearon programas con el propósito de proveer instrumentos de enseñanza a los profesores de lengua, tales como: Camsoft’s Fun with Texts y The Authoring Suite. El aprendizaje de lenguas asistido por ordenador está centrado en tres clasificaciones:

- CALL conductista: años 50, 60 y 70
- CALL comunicativo: años 70 y 80
- CALL integrador: años 90 en adelante

De igual forma, Levy [16] [17], desarrolló una investigación sobre el aprendizaje de lenguas asistido por computador, la cual se orientó a encontrar aplicaciones para la enseñanza y aprendizaje de un idioma extranjero. Así mismo, es necesario en profundizar sobre los parámetros para el diseño de aplicaciones tecnológicas que faciliten el aprendizaje de lenguas extranjeras. De acuerdo con Mestre de Mogollón y sus coautores [18], este diseño de aplicaciones tecnológicas debe ser **“usable”** y **“accesible”** en términos de interacción entre el usuario y la aplicación móvil utilizando diversos formatos de contenidos con el propósito de obtener estándares llamativos multimediales que atraigan la atención del usuario meta, emplear un diseño de la aplicación tecnológica adaptable a cualquier dispositivo móvil. Así mismo, se debe tener en cuenta que la interfaz de la aplicación tecnológica debe contener aspectos en relación al tema que se desee tratar, así como **“íconos asociados con configuración de la aplicación”**. También, se debe considerar es la **“disponibilidad”** de información en cuanto a la prestación del servicio de 24/7 y al uso de Internet y banda ancha para obtener una eficaz y clara interacción entre el usuario y el objeto de aprendizaje. De igual forma, la **“flexibilidad”** del diseño de aplicaciones tecnológicas debe ser oportuna para los usuarios, orientada a la adaptación del diseño para suplir las necesidades de los usuarios; teniendo en cuenta la estructura curricular para abordar el afianzamiento de una lengua extranjera. Además, este diseño debe ser **“abierto”** al ser basado en software libre para que todos los usuarios puedan acceder al mismo.

Lineamientos desde el enfoque de acción.

El “Enfoque de la Acción” propuesto en el año 2000 por el MCRE para las Lenguas Extranjeras¹⁴, es un método complementario a la teoría comunicativa en el cual, el estudiante juega un importante rol social encarando dificultades y resolviendo problemas reales en contextos específicos. En este enfoque metodológico, los estudiantes deben crear productos finales en forma de proyectos empleando un lenguaje auténtico de acuerdo a sus necesidades y, en términos de aspectos socio-culturales del aprendizaje de una lengua extranjera. En el modelo propuesto, el estudiante realiza un proceso de aprendizaje en tres etapas en el marco del “Ciclo de la tarea”, así: Pre-tarea, Tarea y Post-tarea. La **“Pre-tarea”** desarrolla un sentido crítico en la selección tanto de contenido como de recursos. La **“Tarea”** facilita en el alumno la comprensión y aprendizaje de los diferentes aspectos de cada tipo de texto, teniendo en cuenta la función del objeto del mismo y la audiencia a la que va dirigido. La **“Post-tarea”**, estimula la capacidad de asimilar la crítica, propiciar la autocrítica y la competencia de asimilar la retroalimentación que pueda ser recibida e incorporarlas para mejorar el producto creado.

¹⁴ This approach, which was come of the Task-Based Approach in 2001 by the Common European Framework, was focused on giving a tool to the teaching and learning process in order to reflect upon the sixth levels of language, the five linguistics activities and actional perspective. Taken from (Lions-Olivieri et Philippe Liria, 2010).

Lineamientos para el diseño de materiales educativos propuestos por Tomlinson en la enseñanza de una lengua extranjera

Con el vertiginoso crecimiento tecnológico, ha evolucionado en el tiempo el diseño y aplicación de material educativo, no solo desde la perspectiva de interactuar con el material, sino en la dinámica operativa de las propias casas editoriales y en las técnicas aplicadas por los diseñadores. Aún más, la elaboración de material educativo se ha democratizado, y con ello reducido la casi exclusividad que tenían las casas editoriales (Cambridge y Oxford, entre otras) para la creación de materiales de la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera. De conformidad con los postulados de la UNESCO en materia de Educación Superior, las políticas colombianas de socialización y posicionamiento del uso de las TIC lideradas por el MEN, los desarrollos investigativos adelantados por las Universidades y la copiosa producción intelectual divulgada en las bases de datos en tópicos relacionados con la aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje y la creación de ambientes virtuales formativos, se colige que los docentes han incursionado en la dinámica de utilizar las herramientas computacionales como medio de enseñanza y han comprendido la importancia de elaborar sus propios diseños de materiales pedagógicos que son puestos como herramientas guías para el uso de los estudiantes, tomando en cuenta los contextos, necesidades e intereses del cuerpo estudiantil.

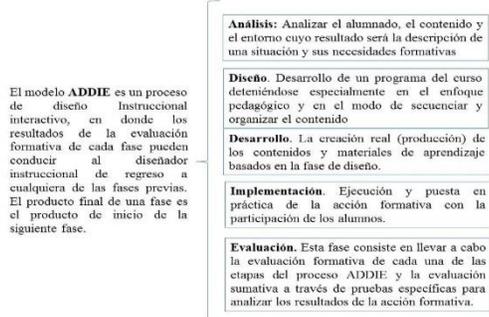
De acuerdo con Tomlinson [1], cuando un docente conoce las preferencias, intereses y opiniones de sus alumnos, puede utilizar con éxito los materiales didácticos para atraer la atención del estudiante. Este autor propone algunos lineamientos para lograr que el diseño de materiales educativos didácticos factibles de utilizar en la enseñanza y/o profundización de una lengua extranjera, sea considerado adecuado a las necesidades de los estudiantes, así, por ejemplo: el material didáctico debe ser:

<<**Novedoso** (inusuales tópicos, ilustraciones y actividades), **variados** (utilizar diferentes tipos de textos, emplear un gran número de varias voces de instructor en un cd), **presentación llamativa** (emplear colores atractivos, una gran cantidad de espacio blanco y fotografías), **contenido adecuado** (temas de interés al público destinado, temas que ofrezcan la posibilidad de aprender algo nuevo, historias interesantes, temas universales, referencias locales), **actividades de desafío** (tareas que estimulen a los estudiantes a pensar)>> [1]

La importancia del diseño instruccional ADDIE basado en el enfoque de la acción para la presentación de un examen internacional

El DT es un instrumento útil en el proceso enseñanza-aprendizaje al permitir a los estudiantes fortalecer su nivel de lengua y mejorar sus competencias orales y escritas del idioma ILE, por medio de ejercicios y actividades que se adecúan a sus intereses. Un buen DT facilita la adquisición de destrezas ortográficas y de gramática inglesa y la adecuada utilización de la forma de las palabras y su uso en el correcto orden de las mismas. Lo anterior conlleva a que los estudiantes adquieran mayor vocabulario, a través del desarrollo de las diferentes actividades. La importancia del DT radica en ser la mejor forma de utilizar el DI interactivo ADDIE el cual es un proceso de aprendizaje cuyos resultados de la evaluación formativa de cada etapa pueden retroalimentar las etapas restantes y llevar al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. De esta manera, el producto final de una fase se constituye en el producto inicial de la siguiente fase. Este modelo facilita evaluar las necesidades de los estudiantes, analizar la tarea y utilizar los recursos disponibles para el desarrollo de una acción educativa, tales como: foros, tabloneros de anuncios, ejercicios, audios e imágenes. También, permite realizar el manual del usuario y las actividades, revisar el material existente y trabajar con los productores para desarrollar los medios. La Figura 2 ilustra esquemáticamente el modelo ADDIE

Figura 2. Modelo instruccional ADDIE- Fuente: adaptación de Entornos virtuales de formación, Universidad de Valencia, España.



Así mismo, es significativo señalar que las Apps y Mobile Learning son un medio de gran utilidad para el reforzamiento de una lengua extranjera al facilitar la realización de diversas actividades y el desarrollo de ejercicios planteados. El empleo adecuado de la interfaz de la aplicación educativa permite obtener práctica en la estructuración de textos haciendo que la misma sea coherente para los lectores. El usuario tiene, igualmente, la posibilidad de discriminar los diferentes sonidos de la lengua reconociendo los patrones de ritmo y entonación en la lengua inglesa. Las actividades didácticas propuestas en el DT están centradas en el alumno; la pertinencia y relevancia radican en que guían y ayudan en forma real a los estudiantes, quienes tienen la capacidad de poner a prueba sus competencias en el manejo de los diferentes recursos de lengua para la realización de ejercicios, cualquiera sea el módulo que ellos consideren que deben reforzar. En efecto, un buen y estructurado DT se convierte en una potente herramienta que facilita el proceso enseñanza – aprendizaje de un idioma extranjero.

Conclusión

El auge y masificación de la información y la comunicación ha puesto la educación virtual en un primer plano de los sistemas educativos exigiendo a los estudiosos pedagógicos la tarea de innovar PEA¹⁵, apoyados en herramientas tecnológicas de información. La dinámica cotidiana de la sociedad moderna tiene una fuerte dependencia tecnológica, puesto que ha facilitado la vida cotidiana, ha influenciado y puesto las bases a nuevas dimensiones culturales, modificando las costumbres y proponiendo nuevas formas de aprendizaje. En el ámbito educativo ha aportado en la construcción de nuevas modalidades de formación, ha abierto espacios para la educación virtual y ha eliminado las barreras de tiempo y espacio en tales procesos. Las TIC, especialmente Internet, juegan un papel vital en la enseñanza de una lengua extranjera y su masificación ha puesto al alcance de cualquier persona la posibilidad del bilingüismo. Los mejores materiales didácticos en versatilidad, familiaridad, eficacia y eficiencia son aquéllos cuyos diseños han considerado los diversos modos y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Al aplicar el método, cada estudiante es el actor social fundamental de su propio proceso de aprendizaje y se convierte en soporte para los demás usuarios, en el marco de un ambiente adecuado y confortable que permita, el trabajo de construcción colectiva e individual de conocimiento, tal como lo dice Claire Bourguignon [19]. El DT tiene el objetivo de afianzar más los conocimientos adquiridos en los estudiantes y por otra parte, desarrollar en ellos habilidades cognitivas y metacognitivas para la realización de tareas en su quehacer diario. La integración del DT con el enfoque de la acción posibilita tener en cuenta el contexto de cada estudiante y su participación en diversos espacios para dar respuestas a varias situaciones. Siendo el aprendizaje una función compleja multivariable, es necesario continuar observando los modelos existentes, retroalimentando los mismos y creando nuevo material didáctico para fortalecer las competencias lingüísticas en inglés.

¹⁵ Acrónimo utilizado para referirse al proceso de enseñanza-aprendizaje

Bibliografía

- [1] B. Tomlinson, *Materials development in language teaching*, Segunda Edición ed., New York: Cambridge University Press, 2011, p. 451.
- [2] M. Agudelo, *Importancia del Diseño Instruccional en Ambientes Virtuales de Aprendizaje*, Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia, 2009.
- [3] J. P. Cerro Martínez, "Tendencias y Aplicaciones de las Tic dentro del ámbito educativo," Universidad Oberta de Catalunya- Elearn Center, Barcelona, 2015.
- [4] Convenio de asociación E-Learning 2.0 Colombia. (2007). *Propuesta de Metodología para transformar programas presenciales a virtuales o E-Learning*. Documento preparado para el Ministerio de Educación Nacional Bucaramanga, Febrero de 2007
- [5] Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2006, p.6
- [6] Miranda, L., Morais, C., & Dias, P. (2006). *Pedagogical Approaches for Online Environments*.
- [7] Fernánadez, A., & Pampillón, C. (2009). *Las plataformas E-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- [8] TOMÉ, M. (1998). *La enseñanza y aprendizaje del francés lengua extranjera en Internet*.
- [9] Pedraza, N., & Berdugo T, M. (2005). *Un estado del arte del desarrollo de ambientes web instruccionales para lenguas y otras áreas*. Cali: Universidad del Valle.
- [10] Denise Caroline Argüelles Pabon, Nofal Nagles García. Estrategias para promover procesos de aprendizaje autónomo, pag.321 en <http://blog-portafoliojorge.blogspot.com.co/search?q=se+puede+decir+como>
- [11] Conferencia Mundial sobre la Educación Superior. *La educación superior en el siglo XXI. Visión y acción UNESCO*, París 5–9 de octubre de 1998.
- [12] Informe mundial sobre el aprendizaje y la educación de adultos. Instituto de la UNESCO (2010) para la Educación a lo Largo de Toda la Vida. Feldbrunnenstrasse 5820148 Hamburgo, Alemania
- [13] Mesa Jiménez Fredy Yesid y Soler Fonseca Ángela Marcela, 2011. "Políticas públicas en tecnologías de la información y la comunicación y su incidencia en la universidad colombiana (2000-2008) "Memorias del Congreso de Investigación y Pedagogía, II Nacional, I Internacional. UPTC, Tunja, Colombia. ISSN: 2256-1951
- [14] Colombia. CONPES 3072. Departamento Nacional de Planeación. Febrero 9 de 2000, Junio 28 de 2000
- [15] TIBANÁ HERRERA, Gerardo. (2009): *Gestión de contenidos educativos en educación superior, en Objetos de Aprendizaje: prácticas y perspectivas educativas*. Pontificia Universidad Javeriana
- [16] Davies, G. (2016). *CALL (computer assisted language learning)*. Retrieved from Centre for Language Linguistics & Areas Studies: <https://www.llas.ac.uk/resources/gpg/61>
- [17] Wikipedia, "Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador. Levy (1997)," 2015.
- [18] Colombia Aprende.
<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/Libro%20Innovacion%20MEN%20-%20V2.pdf>
- [19] Bourguignon, C. (2006, Novembre 24). *De l'approche communicative à l'approche communic' actionnelle : une rupture épistémologique en didactique des langues-cultures dans Synergie Europe n° 11*. Retrieved Octubre 15, 2012, from <http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Europe1/Claire.pdf>.

Otras referencias consultadas, no citadas en el texto

- Abbondanza, G., & Mahmoud, K. (2008, Octubre). Diseño de un Material Instruccional Dirigido a la Enseñanza del Idioma inglés para Estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria Venezolana. *Trabajo especial de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado. en Educación mención inglés*. Cumaná, Sucre, Venezuela: Universidad del Oriente.
- Cabero, J. (2001). *Tecnología Educativa, Diseño y Utilización de Medios para la Enseñanza*. España: Paidós.
- De León, I., & José Suárez, J. (2007). Diseño instruccional y tecnologías de la información y la comunicación: algunas reflexiones. *Revista de Investigación*, 61,, 13-34.
- Fernández Carballo-Calero , M. V. (2006). Las TIC en la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera (ILE): una herramienta online y una ff-line. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 409-416.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models*. New York: Syracuse University.
- Harwood, N. (2010). *English Language Teaching Materials: theory and practice. Issues in materials development and design*. New York: Cambridge Universtiy Press.
- Jaimes Guerrero, C. A. (2015). *Las Tic como herramientas de enseñanza de inglés en las instituciones de educación básica primaria de la región dos*. Pamplona, Colombia: Universidad de Pamplona.
- Jiménez Vega, M. (n.d.). *Enseñanza de inglés apoyado con las TIC*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Londoño, L. d. (2013, Noviembre 21). *APRENDIENDO INGLES CON LAS TIC*. Retrieved from Eduteka: <http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/22453>
- G. Siemens, Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.