DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA EL APRENDIZAJE DEL NIVEL A1 DE INGLES ORIENTADO POR EL INSTITUTO DE PROGRAMACIÓN Y SISTEMAS DEL NORTE (INPROSISTEMAS) DE LA CIUDAD DE CÚCUTA

JUAN CARLOS DUSSAN ROJAS

CARLOS ALBERTO FLOREZ

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR

PROGRAMA DE INGENIERIA DE SISTEMAS

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2018

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA EL APRENDIZAJE DEL NIVEL A1 DE INGLES ORIENTADO POR EL INSTITUTO DE PROGRAMACIÓN Y SISTEMAS DEL NORTE (INPROSISTEMAS) DE LA CIUDAD DE CÚCUTA

JUAN CARLOS DUSSAN ROJAS

CARLOS ALBERTO FLOREZ

Trabajo de investigación presentado en la asignatura de

Formación Investigativa III

Tutor

RAUL EDUARDO RODRIGUEZ IBAÑEZ

Línea de investigación:

Educación, transformación social e innovación

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR

PROGRAMA DE INGENIERIA DE SISTEMAS

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2018

Contenido

pág.

Introducción 11

Capítulo 1. Problema de Investigación 15

Planteamiento del Problema 15

Formulación del Problema 18

Justificación 18

Objetivos 20

General 20

Específicos 20

Capítulo 2. Marco Referencial 21

Antecedentes 21

Internacionales 21

Nacionales 22

Marco Teórico 25

Legua extranjera “inglés” 25

Aprendizaje significativo planteado en la enseñanza del idioma ingles 25

Aprendizaje invisible enfocado en la enseñanza del idioma ingles 26

Aprendizaje perceptivo implementado en la enseñanza del idioma ingles 27

Aprendizajes combinados implementados en la enseñanza del idioma ingles 28

Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas (MCERL) 29

Uso de Software Libre y Pago para el Desarrollo de la Enseñanza 32
Marco Conceptual 32
Definiciones Importantes 34
Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) 34
Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) 34
Metodología de Desarrollo de Software para Objetos Virtuales de Aprendizaje (MESOVA) 35
Plataforma Moodle 36
Enseñanza Semipresencial o B-learning 37
Dimensiones Educativas B-learning 38
Modelo Instruccional Addie. 39
Marco Legal 40
Plan nacional de tecnologías de la información, las comunicaciones y la educación 42
Ejes verticales de la educación 42
Ley 1341 de 2009 (Julio 30) 45
Artículo 30. Sociedad de la información y del conocimiento 46
Artículo 39. Articulación del plan de TIC 46
Capítulo 3. Diseño Metodológico 48
Paradigma 48
Enfoque 48
Tipo de Investigación 49
Población y Muestra 50
Muestra 50

Técnicas de Recolección de Información 51
Observación 51
Criterios para el análisis de la información 52
Instrumento para la recolección de información 53
Capítulo 4. Análisis de la Información 54
Revisión de los Datos 54
Disposición de los Datos 54
Análisis de los Datos 54
Obtención de Resultados 54
Verificación de Conclusiones 55
Recursos 55
Recursos informáticos 55
Recursos humanos 55
Resultados 55
Reconocimiento de variables de la muestra 57
Capítulo 5. Propuesta de una Estrategia Didáctica TIC para el Aprendizaje del Nivel A1 del Idioma Inglés 63
Análisis 63
Análisis del entorno 63
Análisis del OVA 65
Nombre del objeto de aprendizaje 66
Tiempo estimado para el estudio del objeto de aprendizaje 66
Estructura básica del objeto de aprendizaje 66

Diseño 68
Desarrollo 73
Herramientas implementadas 73
Moodle 73
Articúlate 360 –Rise. 74
Fireworks 75
Adobe Audition 76
Creación de los Objetos Virtuales 77
Presentación de la unidad 79
Elementos de contextualización 80
Contenido temático 81
Prueba del contenido temático 82
Implementación 83
Evaluación 85
Conclusiones 89
Recomendaciones 91
Referencias Bibliográficas 92
Anexos 96

Lista de Figuras

pág.

Figura 1. Dominio del inglés en América Latina (2014-2015) 15

Figura 2. Fases del Modelo Instruccional Addie 39

Figura 3. Definición de las Fases del Modelo Instruccional Addie 40

Figura 4. Áreas de acción políticas de uso y aplicación de las TIC 42

Figura 5. Motivación inicial de los estudiantes en clase del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) 58

Figura 6. Motivación de los estudiantes a lo largo del proceso en clase del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) 59

Figura 7. Recursos y organización de las aulas de clase del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) 61

Figura 8. Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) 62

Figura 9. Análisis del Objeto Virtual de Aprendizaje 65

Figura 10. Herramienta Moodle 74

Figura 11. Herramienta Articúlate 360 75

Figura 12. Herramienta Fireworks 76

Figura 13. Herramienta Adobe Audition 77

Figura 14. Objeto Virtual de Aprendizaje de Ingles 78

Figura 15. Estructura del Objeto Virtual de Aprendizaje de Ingles 79

Figura 16. Presentación de la unidad 80

Figura 17. Elementos de contextualización 81

Figura 18. Contenido temático 82

Figura 19. Prueba del contenido temático 83

Figura 20. Implementación del Ambiente Virtual 84

Figura 21. Implementación del Ambiente Virtual 84

Figura 22. Implementación del Ambiente Virtual 85

Lista de Tablas

pág.

Tabla 1. Tipos de aprendizaje perceptivo 28

Tabla 2. Tipos de aprendizaje combinado 29

Tabla 3. Niveles de Ingles Marco Común Europeo 30

Tabla 4. Competencias Comunicativas de Ingles del Marco Común Europeo 31

Tabla 5. Principios fundamentales de los objetos virtuales de aprendizaje 35

Tabla 6. Tipos de Usuarios de la Plataforma Moodle 36

Tabla 7. Dimensiones Educativas B-learning 38

Tabla 8. Pasos para la Implementación de la Observación 51

Tabla 9. Operacionalización de varíales 52

Tabla 10. Fases para la elaboración de un ambiente virtual de aprendizaje 69

Tabla 11. Guion Técnico Literario para la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje 72

Tabla 12. Formato ECOBA 86

Lista de Anexos

pág.

Anexo 1. Ficha de observación 96

Introducción

En la línea del tiempo, uno de los aspectos más importantes, es el desarrollo lingüístico-comunicacional de la humanidad, que ha planteado la continua necesidad de crear sistemas de comunicación cada vez más completos. Es así que, desde su inicio, las manifestaciones de la comunicación, verbales y no verbales, la diversidad de idiomas y sistemas de lenguajes humanos e informáticos, han facilitado la comunicación entre humanos y también maquinas, es, así pues, que la comunicación se convierte en un pilar fundamental para el sostenimiento humano.

A causa de ello, la globalización del idioma inglés responde más a factores históricos y políticos, es de esta forma que el inglés ha adquirido gran importancia en la vida en las personas, sobre todo en el ámbito profesional, económico y de negocios, intercambios comerciales, evolución tecnológica y el acceso a nuevas culturas, también a los cambios de los estilos de vida.

De esta manera, la actual importancia del aprendizaje del inglés como idioma de enlace multicultural, genera la necesidad de que las nuevas generaciones y aquellas personas hispanohablantes y de habla no anglosajona, acepten el reto de aprender a dominar el inglés como segundo idioma, y se pongan a punto con las nuevas estrategias pedagógicas de enseñanza de dicho idioma; de la misma forma con las herramientas y complementos necesarios para desarrollar las habilidades y capacidades que les permita vincularse en diferentes entornos, evitando el aislamiento y frustración, debido a que de no ser así, solo podrían acceder a entornos muy básicos como los encontrados en los mercados locales. Como lo indican Mathieu, Contreras y Alba (2009).

El conocimiento del inglés como idioma extranjero es necesario para el desarrollo de nuestra región y del país, ya que abre las puertas en los negocios, intercambios comerciales y a la

información, en sí, promueve la comunicación entre los diferentes países alrededor del mundo (p.1).

De manera Similar, el desarrollo científico y tecnológico ha ido cambiando de manera gigantesca, gracias al proceso de evolución del hombre, que, guiado por el desarrollo de nuevas formas de conocimiento, ha logrado insertar nuevos métodos de comunicación y lenguajes, como lo son el lenguaje humano o lenguaje informático, aprendiendo así a utilizarlos de manera eficiente para el desarrollo de las sociedades. Así referencia Vidal (1987) cuando dice que:

Las lenguas son un vehículo privilegiado de comunicación, verbal o escrito, entre las personas, que hasta un momento dado fue un monopolio humano, pero que ya ha comenzado a utilizarse por las maquinas, que la comunicación hombre-máquina, es una realidad incipiente y limitada, pero efectiva.

Mats Linhom (2005) Director de EF España, en entrevista con Educa Web dice que: "gracias a las nuevas tecnologías, el mundo cada vez se hace más pequeño y la movilidad es mayor y más rápida, por lo que el aprendizaje de idiomas para muchos colectivos, se hace más imprescindible". De esta forma la tecnología aporta a la globalización de los idiomas y la educación, es importante tenerla en cuenta, para cualquier proceso de aprendizaje, y la importante influencia que esta tiene en el desarrollo de una sociedad.

El siguiente proyecto plantea el aprovechamiento de las herramientas TIC en la actualidad a través del diseño de una estrategia didáctica para el aprendizaje del nivel A1 de inglés, orientado por el Instituto de Programación y Sistemas del Norte "Inprosistemas" de la Ciudad de Cúcuta. El cual se desarrollará en diferentes fases, de acuerdo a los capítulos propuestos para la presente investigación. La información se encuentra de la siguiente forma:

En el capítulo uno, se encuentra plasmado el planteamiento del problema, la formulación de dicho problema, justificación y objetivos, tomando en cuenta la base de la investigación, que es la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en la Institución de Programación y sistemas "Inprosistemas", de igual forma la importancia del idioma ingles para las personas en este mundo globalizado, y cuáles son los pasos a seguir, según los objetivos planteados, para generar una respuesta satisfactoria, que pueda resolver el interrogante expuesto en la formulación del problema.

En el capítulo dos de la investigación se describirá el marco referencial, teniendo como punto de partida, los antecedentes que serán tomados en cuenta por la visión de diferentes autores, que ayudaran y profundizaran en diferentes entornos resolver un problema similar, y que con su aporte, contribuirán en la resolución de la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua, utilizando las TIC como mecanismo de apoyo en dicho proceso; a su vez un marco teórico y un marco conceptual, que ayudará al lector a profundizar mejor los conceptos tomados en el presente escrito.

El capítulo tres describe la metodología expuesta en la investigación, cuál es la situación actual de las personas que estudian en la institución, conocer cuál es el paradigma y el enfoque investigativo, así como las técnicas de recolección y procesamientos de los datos.

El cuarto capítulo contiene el análisis de la información, en donde se describirá el manejo de los datos, su análisis, así como la obtención de resultados y sus respectivas conclusiones, que son importantes, para conocer el estado de la enseñanza-aprendizaje de la institución y poder proceder la descripción del diseño de la estrategia de aprendizaje del idioma inglés, que se podría aplicar a futuro por parte del Instituto.

El quinto y último capítulo presenta la evidencia de elaboración, a su vez las herramientas utilizadas, en la creación de la estrategia de aprendizaje para el idioma inglés, dirigida al Instituto de Programación y Sistemas (Inprosistemas) de la ciudad de Cúcuta; de acuerdo a los resultados obtenidos de las visitas hechas con anterioridad y el posterior análisis de la información.

Capítulo 1. Problema de Investigación

Planteamiento del Problema

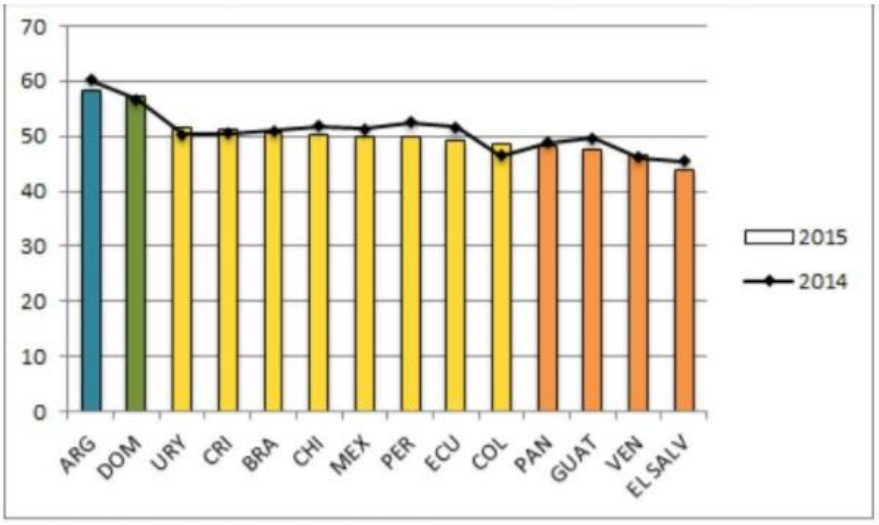


Figura 1. Dominio del inglés en América Latina (2014-2015)

Fuente: Revista Semana (2017).

El uso de una lengua extranjera y sobre todo el inglés ha pasado de ser un privilegio a ser una necesidad en los diferentes sectores productivos, debido al proceso de globalización, que ha tomado mayor fuerza actualmente. Biava y Segura (2010) mencionan que: "este fenómeno ha sido el principal motivo por el cual el inglés ha adquirido importancia a nivel mundial, hasta el punto de considerarse hoy en día como el idioma universal de los negocios" (s.p.).

Teniendo en cuenta lo expuesto con anterioridad, las competencias educativas de las personas en el manejo y práctica del idioma inglés en el país, presenta una deficiencia notable en el aprendizaje de dicho idioma como lo expone la Revista Semana (2017):

Colombia, es uno de los países con mayor deficiencia en el aprendizaje del idioma inglés ocupando el puesto 57 de 70 del ranking generado por el estudio anual que presenta la compañía Education First y solo superando a Panamá, Guatemala y Venezuela en la región (p.25).

De igual forma el Ministerio de Educación (2014) se pronunció al respecto, informando que: "en ese mismo año, Solo el 6 % de los bachilleres alcanzó un nivel estándar de inglés, mientras que el 54% presentó resultados equivalentes a quienes nunca han tenido exposición a la lengua" (s.p.).

En ese contexto, la Cámara de Comercio de Cúcuta (2014) indicó que "la ciudad de Cúcuta se encuentra en peores condiciones en relación al total nacional donde tan solo el 0.4% tiene certificado el nivel B2 y poco menos del 10% certifican el nivel B1" (s.p.).

Esta brecha de conocimiento trae consigo atrasos y una serie de factores que involucran al desarrollo de la ciudad, tanto así que el DANE (2016) se pronunció al respecto:

Una de las mayores preocupaciones del orden gubernamental tanto regional como nacional es en materia de desempleo donde a nivel nacional se presenta un poco más de 1.1% en índice de desocupación y del cual la ciudad de Cúcuta se posiciona en la segunda ciudad con mayor desempleo después de Quibdó con un 15.3% (s.p.).

Los índices mencionados con anterioridad, relacionan en su análisis que el déficit en los niveles de inglés responde a la falta de empleabilidad, falta de acceso a educación del idioma, y, sobre todo, a la falta de acceso a internet y plataformas que promuevan y apoyen los procesos de aprendizaje del idioma inglés.

Unos de los medios de comunicación más reconocidos en el país El Colombiano (2015) informó a su vez que:

Uno de los principales hallazgos del estudio es que la correlación entre el PIB, la calidad de vida, y el acceso a Internet es fuerte frente a los índices de dominio de inglés. Los países europeos, especialmente los nórdicos - como Suecia, Dinamarca, Países Bajos, Finlandia, Noruega y Eslovenia-, siguen dominando en ranking, ubicándose en los 10 primeros puestos (p.13).

Ante dicha problemática se genera un llamado a la sociedad para crear propuestas, desde lo sencillo, hasta lo más complejo, para que de manera proactiva se desarrollen ideas que permitan disminuir los índices negativos en materia de aprendizaje del idioma inglés, teniendo en cuenta las capacidades de desarrollo e igualmente las voluntades de las instituciones de aportar y apoyar iniciativas que promuevan el mejoramiento continuo de las personas como miembro de una sociedad.

Es por ello, que el proyecto propone como mecanismo de apoyo al mejoramiento de la calidad del aprendizaje del idioma inglés en la institución educativa Inprosistemas del Norte, el diseño de una estrategia didáctica para el aprendizaje del nivel A1, que permita a los estudiantes de los programas académicos del departamento de idiomas tener acceso completo y constante, a información, herramientas didácticas multimedia, para que les facilite la práctica de lo aprendido en los salones de clase. Tomando en cuenta los cuatro componentes esenciales del inglés como lo son la escucha (listening) la lectura (Reading and grammar) el habla (speaking) y la escritura (writing) aprovechando las ventajas de las tecnologías de la información, como son la portabilidad, el acceso 24/7, y la navegabilidad. Por consiguiente, surge la siguiente pregunta ¿Cómo diseñar una estrategia didáctica para el aprendizaje del nivel A1 de inglés orientado por el instituto de Programación y sistemas del Norte (Inprosistemas) de la ciudad de Cúcuta?

Formulación del Problema

¿Cuál es la estrategia didáctica actual implementada en el aprendizaje del nivel A1 de inglés orientado por el instituto de Programación y sistemas del Norte (Inprosistemas) de la ciudad de Cúcuta?

Justificación

El presente trabajo de investigación pretende mejorar el aprendizaje del nivel A1 del idioma inglés en los estudiantes del Instituto de Programación y Sistemas del Norte "Inprosistemas" diseñando una estrategia didáctica virtual de aprendizaje implementando herramientas TIC.

En base a la anterior propuesta, tomamos como ejemplo lo expuesto por Glas (2011):

En donde en un país como Chile motiva a sus pobladores utilizando un programa llamado "El Ingles Abre Puertas", con el que quiere concienciar a sus ciudadanos para que aprendan inglés y así ayuden con la economía nacional, desarrollar nuevos aportes intelectuales y científicos en diferentes sectores como lo son el turismo, la salud, los tratados de libre comercio, los negocios y la globalización, etc. (p.114).

De esta forma la educación que hoy en día reciben los estudiantes debe ir más allá de las asignaturas impartidas en el colegio y la universidad, además, es necesario que las personas, amplíen sus conocimientos aprendiendo otro idioma y cual sería mejor, que aquel que se utiliza en mayor parte por la población mundial.

Villegas, García y Escalera (2016) expresan lo siguiente:

Que más, que una política que busque empezar la enseñanza del idioma ingles lo más pronto posible, los esfuerzos deben encaminarse a incrementar el número de horas dedicadas al idioma, así como a fortalecer los programas de lectura en inglés, ambas acciones llevaran a mejorar el dominio del idioma entre las personas (p.92).

Se podría decir que el aprendizaje del idioma inglés, presenta grandes ventajas que se pueden relacionar a medida que se avanza en este trabajo. En primera instancia se podría decir que este idioma se utiliza a diario, y sin darnos cuenta, viene implícito en anuncios comerciales, programas de radio, periódicos, series de TV y en la gran mayoría de páginas de Internet.

La tecnología y sus últimos avances, obliga a las instituciones educativas a ponerse a la vanguardia con las demandas sociales exigidas por las personas en la actualidad, ahí la importancia de mejorar las competencias tecnológicas y replantear las estrategias en las que involucren la tecnología, a los docentes y a los estudiantes en el aprendizaje de una segunda lengua.

Es por ello, que la implementación de las herramientas virtuales de aprendizajes, juegan un papel importante en la enseñanza, teniendo en cuenta los pilares fundamentales del idioma inglés, que son la escucha (listening) la lectura (Reading and grammar) el habla (speaking) y la escritura (writing), puesto que los parámetros propuestos para su desarrollo llevan a la persona interactuar de manera directa, despertando el interés por el auto aprendizaje y la profundización mediante el uso eficaz de los recursos utilizados para tal fin.

Objetivos

General

Diseñar una estrategia didáctica para el aprendizaje del nivel A1 de inglés orientado por el Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) de la ciudad de Cúcuta.

Específicos

- Identificar el estado actual del aprendizaje del idioma ingles en el Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) de la Ciudad de Cúcuta.
- Analizar las herramientas TIC que emplea la el Instituto de Programación y Sistemas del Norte para el aprendizaje de sus estudiantes en el idioma inglés.
- Proponer una estrategia didáctica TIC para el aprendizaje del nivel A1 del idioma ingles al Instituto de Programación y Sistemas del Norte “Inprosistemas”.

Capítulo 2. Marco Referencial

Antecedentes

Internacionales

Objetos de Aprendizaje: Importancia de su Uso en la Educación Virtual. Mayo-01-2012, Costa Rica. Vicarioli Mora. El objeto de aprendizaje (OA) es parte de una filosofía en la elaboración de un material didáctico con soporte digital y está principalmente orientado para su utilización en la educación virtual. Uno de sus propósitos es mejorar las prácticas para la elaboración de material digital, en el sentido de unificar su formato y estructura. En ocasiones, se elaboran material digital para cursos en línea y no hay un verdadero aprovechamiento o posibilidades de mejora a futuro, lo cual supone un uso ineficiente del tiempo. También se podrían estar elaborando materiales que ya existen, pero que no se encuentran en un formato de soporte de fácil edición. Este artículo presenta algunas posibilidades, recomendaciones y beneficios de los objetos de aprendizaje para su implementación en los cursos en línea, así como las condiciones para su almacenamiento en repositorios de objetos de aprendizaje.

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje y su Impacto en la Calidad del Proceso de Enseñanza en la Educación Virtual. Enero-01-2014, Venezuela. Isavic Tovar. El objetivo de esta investigación consistió en demostrar la importancia de los objetos virtuales de aprendizaje para asegurar la calidad en el proceso de aprendizaje en el entorno virtual. La investigación fue: campo de tipo evaluativo con apoyo documental, conformado por una población de 70 profesores. Concluyendo que las escalas analizadas de los objetos virtuales de aprendizaje son

importantes y esenciales para garantizar la calidad de los mismos, debido a que contienen toda la información desarrollada con diversos recursos, capaces de captar la atención del participante, involucrándolo en el proceso de aprendizaje, motivándolo a investigar y profundizar sobre la materia.

Construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje Aplicando Ingeniería de Software. Octubre-01-2015, Ecuador. Elsa Urrutia, Fernando Urrutia, Anita Larrea, Thalía San Antonio. En este artículo se presenta una experiencia de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, en el uso de la metodología de ingeniería de software para desarrollar objetos de aprendizaje (ISDOA) en la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), a través del desarrollo de un proyecto en el cual se creó un primer OVA para ser utilizado en la plataforma virtual de aprendizaje (EVA) de la carrera de Ingeniería en Sistemas. El uso de este OVA ha permitido mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el sistema presencial de la universidad, ayudando a los estudiantes a adquirir más conocimientos mediante la vinculación de la teoría y la práctica con el uso de simulaciones en 3D.

Nacionales

Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) e Investigación como Proceso Formativo. Julio-01-2009, Bello-Colombia. Jorge Enrique Gallego. Se demuestran las posibilidades que brindan las TIC al desarrollo de una actividad que, como la investigación, es factor crítico de éxito para el desarrollo de la sociedad y las organizaciones. La vinculación a redes de investigación en Internet que permita a nuestros docentes investigadores acercarse al conocimiento de frontera principalmente de los países desarrollados y participar de los proyectos que se ejecutan

actualmente y a futuro es una meta que toda (ies) debe tener incluida en su Proyecto Educativo Institucional (pei). Finalmente, y dado que vivimos en la sociedad de la información, solo a través de la investigación y el apoyo en tic será posible transitar con éxito hacia la sociedad del conocimiento, en un mundo globalizado donde la educación es un factor de desarrollo y la formación de docentes e investigadores esencial para la preservación, la promoción y el desarrollo de la cultura de la humanidad.

Metodología de Desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje – MEDEOVAS. Enero-01-2012, Tunja-Colombia. Julián Alberto Monsalve Pulido, Fredy Andrés Aponte Novoa. El presente artículo se centró en una investigación que se realizó en el contexto nacional del Ministerio de Educación Nacional de Colombia en los lineamientos de la creación y almacenamiento de objetos virtuales de aprendizaje con procesos de ingeniería de software. La investigación obtuvo como resultado la propuesta de una metodología para el diseño, desarrollo y publicación de objetos virtuales de aprendizaje "MedeOvas", que sirva de apoyo al proceso de enseñanza - aprendizaje en los cursos de los programas de la Universidad Santo Tomás Seccional Tunja. Además de esto se desarrolló y publico el repositorio de objetos virtuales para la Universidad Santo Tomás Seccional Tunja (www.repousta.co), junto con 3 Objetos Virtuales de Aprendizaje para la enseñanza de la metodología "MedeOvas", Software libre y el diseño y creación de Ovas.

Propuesta de Metodología de Desarrollo de Software para Objetos Virtuales de Aprendizaje – MESOVA. Septiembre-01-2014, Medellín-Colombia. Eucario Parra Castrillón. La producción de objetos virtuales de aprendizaje es un problema de los métodos formales de ingeniería del software, ya que su calidad depende del rigor de las técnicas, modelos, métodos y herramientas que se incorporen en su ciclo de vida. Acorde con lo anterior, en la primera parte del artículo se

hace una referencia sobre metodologías para desarrollar software, diferenciándose los métodos agiles, los métodos pesados y los de proceso unificado, y se plantean diferencias entre los modelos denominados en cascada, en espiral y evolutivos. Se abordan los conceptos de ingeniería de software educativo y de objetos virtuales de aprendizaje. Producto de la investigación, el proceso que se propone comprende las fases de concepción, diseño, desarrollo, integración, despliegue, pruebas de aprendizaje y consolidación.

Desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje como Estrategia para Fomentar la Permanencia Estudiantil en la Educación Superior. Julio-01-2015, Bogotá-Colombia. Yois Pascuas Rengifo, Cesar Jaramillo Morales, Fredy Antonio Veraztegui. Uno de los principales problemas que enfrenta el sistema de educación superior colombiano es el fenómeno de la deserción estudiantil, dejando entrever que una gran parte de estudiantes abandona sus estudios, principalmente en los primeros semestres. Por esta razón, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia y la Universidad de la Amazonia, implementaron una estrategia educativa que busca fomentar la permanencia y graduación de estudiantes, a través de la nivelación académica. Se describe el desarrollo de ocho objetos virtuales de aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento, aplicando herramientas tecnológicas para el diseño de ambientes didácticos, interactivos y gráficamente creativos.

Marco Teórico

Legua extranjera “inglés”

En la actualidad el idioma inglés es parte fundamental en el desarrollo de una comunidad, todo con el fin de ser competitiva y parte de la globalización en la que está inmersa, Jabba (2013) menciona: “El capital humano es uno de los ejes fundamentales del desarrollo de una sociedad, sus efectos positivos se pueden ver reflejados en la disminución de pobreza, aumentos de los salarios, movilidad social, y mayores tasas de crecimiento económico” (p. 66). Por lo anterior, el bilingüismo adquiere importancia, por el creciente número de acuerdos comerciales internacionales, incluso aquellos que se tiene con países cuyo idioma son distintos al inglés.

En Colombia el dominio del idioma ingles por parte de los estudiantes se mide al finalizar sus estudios de educación media y superior, dichas pruebas son llamadas Pruebas Saber 11 y Saber Pro, según Jabba (2013) “refleja las competencias del uso de la lengua extranjera, midiendo la capacidad de comunicarse efectivamente en inglés” (p. 70). Siendo de gran importancia, para tener una medida del conocimiento adquirido por los estudiantes durante el periodo académico.

Aprendizaje significativo planteado en la enseñanza del idioma ingles

En la actualidad existen muchos métodos de aprendizaje empleados en la enseñanza del idioma inglés en el mundo, pero hay uno que sobresale de entre todos ellos. El aprendizaje significativo es la forma en como las personas asocian lo que aprenden, con elementos que ya

conocen, asociándolo con información adquirida de forma previa, reajustando ambos conocimientos en el proceso. Moreira (2012) lo establece de la siguiente forma:

> Aprendizaje significativo es aquel en el que las ideas expresadas simbólicamente interactúan de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el aprendiz ya sabe. Sustantiva quiere decir no literal, que no es al pie de la letra y no arbitraria significa que la interacción no se produce con cualquier idea previa, sino con algún conocimiento específicamente relevante ya existente en la estructura cognitiva del sujeto que aprende (p.31).

Este tipo de aprendizaje puede ser probado con cualquier persona, siempre y cuando se tengan en cuenta, parámetros que los diferencia de otros, esto con la finalidad de adquirir conocimiento de las personas, en algunos casos el conocimiento trasmitido no tiene sentido para la persona que lo adquiere, o también, pasa algo con mucha frecuencia, y es que la persona no está dispuesta a aprender.

Moreira (2012) expone lo siguiente:

> Hay dos condiciones para que el aprendizaje sea significativo, el primero que el material de aprendizaje debe ser potencialmente significativo, es decir que sea relacionable de manera no arbitraria y no literal con una estructura cognitiva apropiada y relevante, y la segunda que la persona en su estructura cognitiva ideas-ancla relevantes con las cuales se pueda relacionar ese material (p.36).

Aprendizaje invisible enfocado en la enseñanza del idioma ingles

El aprendizaje invisible es una forma interesante en la que interactúan las personas y a su vez aprenden, en múltiples ocasiones, sin notarlo, las TIC utilizando este tipo de aprendizaje, enfocado en la enseñanza del idioma inglés, invita a cambiar de filosofía, y es en la que todas las

personas tienen algo que compartir, y a su vez, algo que aprender, es así que no hay mejor forma de aprender, sino es enseñando. Cobo y Moravec (2011) lo describen de la siguiente forma:

Olviden la caja por completo, hay que redefinir las nociones del espacio y el tiempo, el Aprendizaje Invisible sugiere nuevas aplicaciones de las tecnologías de información y comunicación TIC, enfocado en un marco más amplio de habilidades para la globalización; muchos enfoques de la educación procuran una aproximación de arriba hacia abajo (el control del gobierno, los planteamientos políticos, etc.), en cambio nuestra propuesta con el aprendizaje invisible sugiere una revolución de las ideas, desde abajo hacia arriba (hágalo Ud. Mismo, contenidos generados por el usuario, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje permanente) (s.p.).

Aprendizaje perceptivo implementado en la enseñanza del idioma ingles

El aprendizaje Perceptivo cambia el paradigma y aporta gran valor en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, debido a que toma como punto de referencia a las personas y sus diferentes habilidades para absorber nuevos conocimientos, a través de los aprendizajes perceptivos visuales, auditivos, cenestésicos y táctiles. Este tipo de aprendizaje lo define mejor Ruiz (2004) de la siguiente forma:

Tabla 1. Tipos de aprendizaje perceptivo

Perceptivo Visual	Perceptivo Auditivo	Perceptivo Cenestésico	Perceptivo Táctil
Son personas que aprenden más si lo hacen a través del canal visual, prefieren la estimulación visual, la lectura y el estudio de gráficas. Si asisten a una conferencia o reciben instrucciones en forma verbal, les conviene tomar notas.	A estas personas el aprendizaje les llega mejor a través del oído (escuchando), aprenden más a través de explicaciones orales. Pueden beneficiarse al escuchar grabaciones, conferencias, discusiones en clase, enseñando a otros compañeros o bien conversando con el profesor.	Estas personas aprenden mejor a través de la experiencia, saca mayor provecho al involucrarse en actividades físicas en el aula, y estar sentado por largos periodos de tiempo en el aula les resulta incómodo, necesitan descansos fuertes y sobre todo acción física en juegos y actividades.	Este tipo de personas les favorece poner manos a la obra, la experiencia de manipular y trabajar nuevos materiales beneficia su aprendizaje. Les convienen los trabajos y experimentos en un laboratorio y manipular o construir modelos, también tomar notas o escribir instrucciones, les ayuda a recordar información.

Fuente: Ruiz (2004)

Aprendizajes combinados implementados en la enseñanza del idioma ingles

Este estilo de aprendizaje permite ver al individuo interesado en su aprendizaje y en la forma en como comparten el conocimiento, poniendo en práctica lo aprendido con otras personas, ayudando a replantear de manera directa y desde su interior, si está bien o si hay que tomar algún tipo de correctivo, logrando mejorar la experiencia de aprendizaje, creando conciencia en la persona, del cambio positivo que pueda proyectar para un futuro. Salinas y Cabrera (2010) nombran tres tipos de aprendizajes combinados:

Tabla 2. Tipos de aprendizaje combinado

Combinado Meta-Cognitivo	Combinado Afectivo	Combinado Sociales
Permite a las personas reflexionar acerca del propio pensamiento, una vez se ha comenzado a pensar acerca del aprendizaje, es posible notar como se está aprendiendo y de qué manera se puede potenciar, para hacerlo de forma más eficiente, organizan y planifican la forma de aprender para poder aprender de mejor manera, también establecen su propio ritmo de aprendizaje , esto ayuda a determinar cómo se aprende de mejor manera y buscan oportunidades para practicar y concentrarse en la tarea evitando la distracción	Es vista por la forma en la que permite a las personas regular actitudes, motivación y reacciones emocionales hacia el aprendizaje de la lengua meta en determinadas situaciones, realizan operaciones que sirven para manejar la motivación y regular la ansiedad frente al aprendizaje, esta forma de aprendizaje es importante puesto que para estudiar y aprender no es suficiente saber estudiar, sino que es necesario estar interesado en hacerlo y controlar inferencias emocionales, que podrían alterar los procesos cognitivos, de esta forma ayuda a crear un contexto en el cual el aprendizaje es efectivo	Busca la cooperación e interacción con otros estudiantes, contribuye de manera indirecta, ya que no conducen a la obtención de almacenamiento, recuperación y uso de la lengua, sino que se relacionan con aquellas actividades en la que el estudiante tiene la oportunidad de exponerse a determinadas situaciones donde verifica lo que ha aprendido por medio de la interacción

Fuente: Salinas y Cabrera (2010)

Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas (MCERL)

El marco común europeo es un estándar de medición en el cual describe el logro de cada uno de los niveles de conocimientos de los estudiantes y su objetivo se divide en generar un método de enseñanza-aprendizaje y evaluación de una lengua extranjera, que aplique, para cualquier idioma y sirva como punto de comparación entre diferentes países.

En Colombia se tuvo en cuenta una versión especifica del Marco, la cual tiene como referencia la terminología empleada por los docentes para dicha medición.

Tabla 3. Niveles de Ingles Marco Común Europeo

Marco Común Europeo de Referencia	Terminología empleada en Colombia
A1	Principiante
A2	Básico
B1	Pre intermedio
B2	Intermedio
C1	Pre avanzado
C2	Avanzado

Fuente: Ministerio de Educación Nacional.

El estándar MCERL a su vez tiene una clasificación de las competencias lingüísticas de las personas, en que entorno de sus vidas las pueden aplicar, y que ventajas tienen sobre otras personas.

Tabla 4. Competencias Comunicativas de Ingles del Marco Común Europeo

Competencias		
Usuario Independiente	B+	Supera el nivel B1.
	B1	Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sean en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua. Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal. Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.
Usuario Básico	A2	Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.). Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.
	A1	Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente así como frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.
Nivel Inferior	A-	No alcanza el nivel A1.

Fuente: Ministerio de Educación Nacional.

Uso de Software Libre y Pago para el Desarrollo de la Enseñanza

En la actualidad las TIC se han vuelto una herramienta indispensable en el desarrollo de contenidos virtuales para la educación, esto debido a que permite al estudiante manejar el tiempo de acceso, contenidos a estudiar, accesos fuera del aula de clase e ir implementando métodos de estudios que lo ayuden a conseguir el objetivo propuesto. Serrano y Narváez (2010) manifiestan que "el modelo educativo debe ser flexible para la virtualización de contenidos que requieren de procesos institucionales que busquen el desarrollo de los estudiantes a través de metodologías y estrategias integradas en el uso de las TIC" (p. 43).

De esta forma, se quiere que la comunidad a la que va dirigido este proyecto disponga de un aprendizaje integral, colaborativo, innovador y flexible, con el que se puedan afrontar las exigencias de la sociedad, y el desarrollo incremental del su entorno. Serrano y Narváez (2010) mencionan "Se debe asegurar la inmersión tecnológica, fomentando el uso posible de software variado, con esto se preserva la inversión en el desarrollo de las competencias y capacitación del capital humano que está implicado en los procesos educativos de las instituciones" (p. 43).

Marco Conceptual

Una de las principales causas por la que se desarrolla este escrito, es para diseñar una estrategia didáctica utilizada en el aprendizaje del idioma inglés, pero no podemos avanzar sin antes definir, ¿qué es una estrategia didáctica? Pues bien, Feo (2010) lo define de la siguiente manera:

Son procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso de aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa (p.222).

De igual forma, la actualidad competitiva hace que las personas deban buscar nuevos conocimientos, teniendo un aprendizaje continuo, de cualquier índole o rama de la educación, López (2017) afirma que "el aprendizaje es el resultado gradual de la implicación activa del que aprende en la construcción de nuevos significados, esto debido a una motivación y se apoya en conocimientos y experiencias previos" (p.6). Es posible mencionar que el aprendizaje es continuo, basado siempre en una experiencia anterior, haciendo que el individuo se involucre a diario en la adquisición de nuevos conocimientos.

En la actualidad aprender una nueva lengua hace que las personas tengan habilidades para la vida mejores, que evolucionen, convirtiéndoles en profesionales cada vez más preparados y competitivos, he ahí la importancia del idioma inglés, la estrategia y la forma en la que el individuo la asimila y la toma como suya.

Así lo plantea Mathieu, Contreras y Alba (2009):

El conocimiento del inglés como idioma extranjero es necesario para el desarrollo de nuestra región y el país, ya que abre las puertas de los negocios, intercambios comerciales, y a la información, en si promueve la comunicación entre países alrededor del mundo, gracias al desarrollo de una competencia comunicativa (s.p.).

Definiciones Importantes

Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)

Un Objeto Virtual de Aprendizaje según Callejas, Hernández y Pinzón (2011) es: "una herramienta diseñada para un propósito de aprendizaje y que sirve a los actores de las diversas modalidades educativas, entre ellas, la educación virtual donde tienen más uso generalmente" (p.178). De esta forma se puede complementar que está integrado por un conjunto de recursos digitales, auto contenibles y reutilizables, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.

Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA)

Un AVA según lo expone González, Díaz, Flores, Alejandre, Yescas y Aguilar (2016) es:

El espacio físico en donde las nuevas tecnologías, tales como: los sistemas, el internet, la multimedia, la televisión interactiva, entre otros. Se potencializan rebasando al entorno escolar tradicional, que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógicos-comunicacionales. Estos ambientes están conformados por el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación (p.143).

Metodología de Desarrollo de Software para Objetos Virtuales de Aprendizaje (MESOVA)

La Metodología de Desarrollo de Software para Objetos Virtuales de Aprendizaje MESOVA según Parra (2011):

Recoge distintos elementos de los marcos de trabajo XP (Extreme Programing), RUP (Rational Unified Process) y UP (Unified Process). Con respecto al flujo del ciclo de vida, reúne conceptos de los modelos en espiral, incremental y evolutivo, dándose especial importancia a la construcción ágil de prototipos (p.34).

Es importante destacar los principios fundamentales basados en esta metodología, los cuales aportan al desarrollo de los contenidos teniendo en cuenta al usuario como actor principal:

Tabla 5. Principios fundamentales de los objetos virtuales de aprendizaje

1.	La temática, el nivel educativo y la intencionalidad pedagógica agrupan principios no funcionales básicos
2.	La didáctica, los servicios y las operaciones para interactuar con el objeto de aprendizaje agrupan requisitos funcionales básicos.
3.	Más importante que la documentación es la funcionalidad del objeto de aprendizaje, sin embargo hace parte del proceso de desarrollo.
4.	El diseño modular es imperativo para la evolución y despliegue de cada módulo. Los módulos son entradas, salidas y almacenamientos propios y representa una parte temática o metodología del objeto de aprendizaje.
5.	El prototipo guía el desarrollo y la comunicación con el usuario; las decisiones sobre las funcionalidades deben tomarse en conjunto con los usuarios.
6.	La usabilidad del objeto debe garantizar fácilmente el aprendizaje, manejo y recordación para los usuarios que interactúan con el software.
7.	La calidad del objeto de aprendizaje se deduce al confrontarse su aplicación con un grupo experimental, en donde se demuestran aprendizajes iguales o superiores al grupo de control.
8.	Las pruebas de aprendizaje son posibles cuando el objeto está totalmente integrado y en el ambiente final del usuario.

Fuente: Revista Virtual Universidad Católica del Norte.

Plataforma Moodle

En la actualidad existen varias opciones para enseñar, pero existe una plataforma de las más reconocidas, que es la Plataforma Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Enviroment) que en español significa Entorno Modular Dinámico Orientado a Objetos de Aprendizaje. Valenzuela y Pérez (2013) lo describen de la siguiente forma:

Es un paquete de software para la creación de cursos y sitios web, basados en internet y está inspirada en la pedagogía Constructivista social, la cual plantea la idea de que el conocimiento se va construyendo por el estudiante, a partir de su participación activa en el proceso y en relación con su entorno social (s.p.).

El funcionamiento de esta plataforma se basa en la interacción de cuatro tipos de usuarios:

Tabla 6. Tipos de Usuarios de la Plataforma Moodle

Invitados	Estudiantes	Profesores	Administradores
Los Invitados son autorizados por el administrador y por los profesores, es el grupo que menos privilegios tiene.	Los estudiantes pueden matricularse en los cursos, participar en las actividades y utilizar sus recursos, así como también formar grupos para interactuar entre ellos y a su vez con los profesores.	Los profesores son los que diseñan las actividades y los materiales de las asignaturas con base en la aplicación de servicios pedagógicos	Los administradores poseen todos los privilegios y su principal función es gestionar la información de la base de datos y controlar su acceso

Fuente: Valenzuela y Pérez (2013).

La plataforma Moodle fue diseñada como apoyo a los educadores, para crear cursos o contenidos en línea, que sirve a los estudiantes como apoyo dentro y fuera del aula de clase, siendo así una herramienta vital para el aprendizaje de idiomas, ya que sirve para relacionar el material de estudio con el entorno en el cual se encuentra el individuo.

Enseñanza Semipresencial o B-learning

La enseñanza semipresencial o Blended-Learning es caracterizada por la distribución de los procesos de enseñanza-aprendizaje entre los espacios utilizados, como las aulas de clase, con otros que tienen lugar en los entornos virtuales (Online). Morán (2012) lo define como: "el modo de la combinación de diferentes estrategias y actividades de enseñanza, a través de las modalidades de formación, Presencial y Online" (p.3).

Esta modalidad de enseñanza tiene gran aceptación en la era actual, debido a los afanes que tiene la sociedad y el poco tiempo con el que cuentan las personas, hacen que esta metodología sea aprovechada en cualquier momento del día, es decir 24/7. Morán (2012) aporta que:

B-learning articula espacios (clases tradicionales presenciales y virtuales), tiempos (presenciales y no presenciales), recursos (analógicos y digitales), donde los protagonistas modifican sus roles en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y donde los cambios también afectan, de manera ineludible, a los modelos organizativos (p.4).

Dimensiones Educativas B-learning

Las dimensiones educativas B-learning adquieren características que las distinguen entre la formación presencial y la formación Online, en esta modalidad se implementan tres: Configuración del espacio y el tiempo, el proceso de enseñanza y aprendizaje, y la socialización. En la siguiente tabla se puede evidenciar de que trata cada una de ellas.

Tabla 7. Dimensiones Educativas B-learning

Dimensiones	***Formación presencial***	***Formación online***
Configuración del espacio y del tiempo	• Los tiempos y espacios se corresponden con los del aula.	• En cualquier momento y lugar. • Permite la regulación de los tiempos personales
Proceso de enseñanza y de aprendizaje	• Los procesos de enseñanza y aprendizaje se inician y se desarrollan en el contexto de las clases presenciales. • Hay espontaneidad en la participación de alumnos y docentes. • Requiere la respuesta inmediata de los participantes en el proceso formativo. • Se utilizan materiales que se caracterizan más por su extensión que por su diversidad. • Se prioriza la oralidad por sobre la escritura.	• Mayor autonomía en el proceso formativo. • Se permiten ajustes en los programas de formación durante la cursada. • Se cuenta con un registro de todas las intervenciones y participaciones que se pueden recuperar en cualquier momento y lugar. • Se dispone de un tiempo mayor para elaborar las participaciones, pensar y comprender. • Se distingue por la diversidad en el uso de actividades y materiales. • Se desarrolla de forma prioritaria la escritura sobre la oralidad.
Socialización	• Permite crear un vínculo estrecho de contacto cara a cara entre alumnos y docentes.	• Se produce el contacto con otros participantes a través de diversos canales de comunicación. • Permite conocer otras realidades personales y laborales.

Fuente: Moran (2012).

Modelo Instruccional Addie.

Los modelos instruccionales de enseñanza-aprendizaje siempre se encuentran en constante evolución en su forma, a través de los años se ha venido modificando o agregando teorías, para que las personas puedan compartir y absorber de forma eficiente los conocimientos que surgen constantemente. Belloch (2013) afirma que: "un modelo instruccional surge cuando un profesional se plantea el desarrollo de un curso, que sigue un proceso, de forma consciente o rutinaria, con el fin de diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad" (p.1).

Ya definido que es un modelo instruccional, a continuación, debemos definir que es el Modelo Instruccional Addie. Belloch (2013) lo define como: "el proceso de diseño instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase, pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas" (p.10).

Figura 2. Fases del Modelo Instruccional Addie

Fuente: Belloch (2013).

Atendiendo a sus fases:

Figura 3. Definición de las Fases del Modelo Instruccional Addie

Fuente: Belloch (2013).

Marco Legal

La educación es un derecho de todo ciudadano y además es un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, y a los demás bienes, así como a los valores de la cultura, la educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, el mejoramiento cultural, científico y tecnológico.

En este contexto, le corresponde al estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, el cumplimiento de sus fines y la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos (Art. 67).

De conformidad con el artículo 67 y buscando dar cumplimiento a los **"Fines de la Educación en Colombia"**, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

- El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le ponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
- La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos, y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales, adecuados para el desarrollo del saber.
- El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
- La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y de la defensa del patrimonio cultural de la nación.
- La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

El tutor virtual de apoyo de apoyo al aprendizaje del idioma ingles en el nivel A1 consideraron estos 5 aspectos importantes de los fines de la educación, entendiendo que uno de los objetivos de la propuesta es la inclusión, la conversión del estudiante en un agente activo y crítico de su propia educación, en donde él tenga dominio sobre el material que va a usar y el momento y la circunstancia que lo amerita, además del respeto a la diferencia y los ritmos de

aprendizaje, el uso de las TIC para el desarrollo de las competencias del pensamiento científico y complejo para contribuir a la sociedad con personas capaces de afrontar los retos que ofrece una sociedad moderna.

En consecuencia, por tratarse de un derecho de la persona y dada su naturaleza de servicio público cultural, es inherente a la finalidad del Estado y constituye, por lo tanto, una obligación ineludible asegurar su prestación eficiente (Art. 365) y ejercer la inspección y vigilancia de la enseñanza, en cabeza del Presidente de la República, conforme a la Ley (Art. 189, Numeral 21).

Plan nacional de tecnologías de la información, las comunicaciones y la educación

Ejes verticales de la educación

Las políticas de uso y aplicación de las TIC en lo referente a la educación en el país cubren las áreas que se muestran en la figura siguiente y están orientadas a lograr los objetivos centrales detallados a continuación:

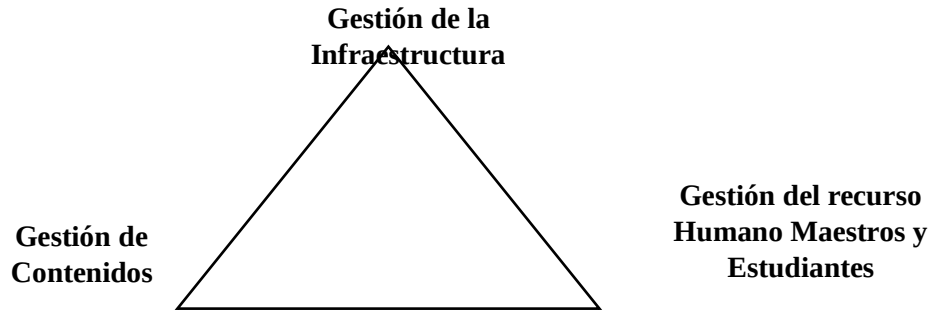


Figura 4. Áreas de acción políticas de uso y aplicación de las TIC

Fuente: Documento Plan Nacional Colombiano de Tecnologías de la información y las comunicaciones y la educación (2007).

- Dar la posibilidad de acceso a la infraestructura de TIC con estándares de niveles de servicio de clase mundial, para la comunidad educativa a lo largo y ancho del país.
- Eliminar el analfabetismo digital del país para lograr que el uso de las TIC sea una habilidad más que posean todos los miembros de la sociedad, considerando entre otras encontrar, descargar, seleccionar, evaluar, procesar y divulgar información. Para ello se requiere proveer competencias básicas a los ciudadanos para el uso de las tecnologías digitales de forma que integren a su vida cotidiana el uso de herramientas digitales como un acelerador para la inclusión social. Así mismo se deberán establecer mecanismos para desarrollar, evaluar y verificar competencias digitales que incluyan los exámenes de estado que actualmente realiza el ICFES a los bachilleres y los ECAES que presentan los estudiantes universitarios, al igual que certificaciones de competencias en el uso de TIC a otros niveles.
- Hacer mediciones periódicas sobre el avance de la alfabetización digital en el país, en diferentes grupos poblacionales, que incluyan indicadores de resultado y no medio.
- El uso eficaz de las TIC para lograr altos niveles de calidad y cubrimiento de la oferta educativa para todos los colombianos.
- Poner en marcha proyectos que amplíen la capacidad del proceso de alfabetización digital a través de la utilización eficiente de las TIC que ofrezcan este acceso.
- Socializar el conocimiento, lo cual requiere una gestión adecuada de los contenidos digitales; una legislación y prácticas que protejan la propiedad intelectual y los derechos de autor, pero a la vez promuevan y faciliten la publicación de conocimiento en Internet, especialmente en lo que se refiere a tesis de grado, resultados de la investigación y contenidos espontáneos que se producen principalmente en la academia, para facilitar el aprendizaje; un proceso eficiente y efectivo para digitalización de libros y documentos utilizando las ofertas de

servicios y buscadores públicos en lo posible gratuitos, en un marco de protección de privacidad y seguridad.

El plan reconoce la importancia de la propiedad intelectual y promoverá la creación de espacios para revisar el tema de los contenidos para la educación en el contexto digital.

- Crear un ambiente favorable que estimule el aprovechamiento de escenarios digitales, con las siguientes características:

- Que no sea restrictivo.
- Que estimule el aprovechamiento de redes y relaciones.
- Que conecte iniciativas.
- Que promueva y elimine barreras para aprovechar el uso de las TIC en la educación.
- Que abra posibilidades para que todos los miembros de la comunidad puedan ser creadores y usuarios del conocimiento, incentivando en forma creativa la precisión y la calidad del mismo.
- Que el Proyecto Educativo Institucional – PEI- de los colegios y los programas de Acreditación Institucional de las universidades se transforme de tal manera que permita un mejor conocimiento y aprovechamiento de estas tecnologías por parte de los estudiantes. El uso de estas tecnologías debe ser permanente en el proceso educativo en el aula para todas las materias y en las asignaciones de investigación y desarrollo de trabajos para los alumnos.
- Que dé especial énfasis en el proceso educativo que se hace en las normales y demás centros educativos donde estudian los maestros, a la enseñanza de metodologías y a la creación de competencias para el uso e integración de las TIC en los procesos educativos que estarán bajo su responsabilidad.

- Que dé reconocimiento en los procesos de promoción de maestros en su carrera docente a la demostración de competencias en TIC sumadas al uso activo de estas tecnologías en sus clases y procesos pedagógicos.
- Que promueva la creación de nuevos actores para el proceso de alfabetización digital incluyendo entre otros a los operadores de los telecentros y de los sitios de trabajo.
- Que promueva el relacionamiento de la comunidad de padres con la comunidad educativa.
- Que defina y divulgue resultados de evaluación de calidad de las instituciones educativas, con base en los resultados de los alumnos en las diferentes pruebas académicas, que deben involucrar algunas que requieran el uso de TIC.
- Hacer investigación aplicada y benchmarking sobre nuevas metodologías y tecnologías que permitan mejorar las acciones que realiza el país en la aplicación de TIC en la educación.

Ley 1341 de 2009 (Julio 30)

Determina el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, así como lo concerniente a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de estas tecnologías, el uso eficiente de las redes y del espectro radioeléctrico, así como las potestades del Estado en relación con la planeación, la gestión, la administración adecuada y eficiente de los recursos, regulación, control y vigilancia del mismo, facilitando el libre acceso y sin discriminación de los habitantes del territorio nacional a la Sociedad de la Información.

Dentro de esta ley se incluyen los artículos 30 y 39, los cuales reglamentan respectivamente: el acceso y uso de las Tecnologías, la responsabilidad de la implementación por parte del estado de políticas de control y capacitación en TIC con articulación con el Ministerio de educación Nacional.

A continuación, se enuncian los artículos referenciados:

Artículo 30. Sociedad de la información y del conocimiento

El Estado reconoce que el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el despliegue y uso eficiente de la infraestructura, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la protección a los usuarios, la formación de talento humano en estas tecnologías y su carácter transversal, son pilares para la consolidación de las sociedades de la información y del conocimiento.

Artículo 39. Articulación del plan de TIC

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos.

Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para:

- Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación.
- Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital.
- Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.
- Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.
- Ejercer mayor control en los cafés Internet para seguridad de los niños.

Capítulo 3. Diseño Metodológico

El idioma ingles se ha globalizado y es un hecho innegable, el caudal de información que existe en materia de investigación para generar conciencia en las personas, así como estrategias para la enseñanza y el aprendizaje es demasiado amplio, estrategias vitales que les ayudan a pensar, a discernir y a asimilar esta información.

Paradigma

El contenido de la investigación posee un enfoque positivista debido a que se parte de teorías seleccionadas con anterioridad, extrayendo información con el fin de confirmarlas o desecharlas, es así que Olabuenaga (1999) afirma que:

"El método Positivista capta solamente una parte de la realidad (lo mismo que un sismógrafo capta fuerza y epicentro del sismo), pero no capta otras también reales y observables" (p.30). Es decir, otras investigaciones son instrumentos que sirven como guía o complementos.

Enfoque

De igual forma posee un enfoque cuantitativo, el cual presenta las siguientes características, según Bar (2010):

La recolección y el, análisis de los datos corresponden a instancias diferentes, ambas se establecen a priori y por lo general una vez establecidas no se modifican, en algunas instancias se utilizan instrumentos como las guías de observación, que son apropiadas para tener datos en situ,

admitiendo a la vez posibilidades de análisis ricos y minuciosos luego de concluida su puesta en ejecución, pues permite tanto la observación de acciones, como discursos. (p.10).

Este enfoque lo que busca es que el investigador tenga como prioridad hacer juicios de valor de acuerdo a la información ya sea empírica o sustentable formalmente, que de forma previa adquiere para realizar su trabajo investigativo.

Tipo de Investigación

Del mismo modo se debe definir el proceso experimental, como lo indica Arias (2012): "El proceso experimental, consiste en someter a un objeto o grupo de individuos a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento, para observar los efectos o reacciones que se producen" (p.33). Por lo anterior se puede decir que la investigación es No experimental, ya que en el proyecto no se realizan mediciones o estimaciones basadas en pruebas a usuarios o a la herramienta desarrollada.

Por último y para concluir, la investigación tiene un enfoque descriptivo que permite observar y describir el comportamiento de un sujeto u objeto, sin tener que influir sobre él de alguna manera; Álvarez y Maroto (2012) describen el método descriptivo de la siguiente forma:

El principal valor de un método descriptivo, consiste en desvelar las relaciones entre una situación particular y su contexto, el investigador ha de tratar observar la realidad con una visión profunda y ha de ofrecer una visión total del fenómeno objeto de estudio, reflejando la complejidad del mismo (s.p.).

Población y Muestra

Está compuesta por estudiantes pertenecientes al Instituto Técnico de Programación y Sistemas (Inprosistemas) del nivel A1del idioma inglés, que oscilan entre los 18 a 40 años de edad, de entre más de 1000 estudiantes distribuidos en el plantel.

El Instituto técnico de Programación y Sistemas del Norte**,** es una Institución de Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano, aprobado por la Secretaría de Educación Municipal, cuenta con certificación de calidad en la NTC 5580 por el ICONTEC y IQNET. Y se encuentra ubicado en la calle 13 No.3-98 en el centro de la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, Colombia.

La Unidad de idiomas del Instituto Técnico de Programación y Sistemas (Inprosistemas) inició hace más de 7 años en la enseñanza de idiomas mediante programas sólidos y con efectivos fundamentos pedagógicos que les facilitan a los estudiantes el aprendizaje y la adquisición del idioma inglés.

Adicional, la institución cuenta con un grupo de más de 25 docentes para el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, también dispone de equipos de cómputo y aulas requeridas para el proceso de enseñanza y aprendizaje, y su capacidad estudiantil tiene alrededor de 1500 estudiantes.

Muestra

La muestra corresponde a 8 aulas de clase del nivel A1, de 14 en total del idioma inglés que correspondientes al Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas), con una

edad cronológica que oscila entre los 18 y 40 años de edad, de los cuales presentan comportamientos de dispersión de atención y concentración que más adelante se describirán, de acuerdo a los datos obtenidos y la información valorada según el método de recolección de datos.

Técnicas de Recolección de Información

Observación

Es la técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso de estudio, para tomar información y registrarla para su posterior análisis. Campos y Martínez (2012) la definen como:

La observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica (p.49).

Los pasos generales para su implementación son:

Tabla 8. Pasos para la Implementación de la Observación

1.	Determinar la situación que se va a observar.
2.	Determinar los objetos de la observación.
3.	Determinar la forma con que se va a observar.
4.	Observar cuidadosa y críticamente.
5.	Registrar los datos observados.
6.	Analizar e interpretar los datos.
7.	Elaborar conclusiones.

Fuente: Campos y Martínez (2012).

Criterios para el análisis de la información

En esta parte de la investigación se tuvieron en cuenta cuatro variables, que están descritas en la tabla de operacionalización, que son: la motivación inicial de los alumnos, la motivación a lo largo del proceso, los recursos y la organización en el aula, por último, las instrucciones, proposiciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos. Con la objetividad de conocer y analizar a fondo los datos obtenidos en la técnica de observación.

Tabla 9. Operacionalización de varíales

TABLA DE OPERACIONALIZACION			
OBJETIVO	**VARIABLE**	**SUB-VARIABLES**	**INSTRUMENTO**
Implementar una estrategia didactica para el aprendizaje del nivel A1 de ingles, orientado por el Instituto de Porgramacion y Sistemas del Norte "Inprosistemas " de la ciudad de Cúcuta	Motivacion inicial de los alumnos	Presenta y propone el plan de trabajo y explica su finalidad	Fichas de observación
		Plantea situaciones introducidasprevias al tema que se va a tratar(Trabajos, dialogos, lecturas)	
	Motivacion a lo largo del proceso	Mantiene el interés de los alumnos, usa estrategias para mantener la atención o re-encauzarla con un lenguaje claro y adaptado	Fichas de observación
		Comunica la finalidad de los aprendizajes, su importancia, su funcionalidad su aplicación real.	
		Trata de relacionar los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos	
		Estructura y organiza los contenidos dando una visión general de cada tema (Mapas conceptuales, esquemas, que tienen que aprender, que es importante)	
		Facilita la adquisición de nuevos contenidos a través de los pasos necesarios, intercala preguntas aclaratorias, sintetiza, ejemplifica...	
		Plantea actividades en coherencia con los objetivos previos y el desarrollo de las habilidades y procedimientos básicos.	
		Propone actividades variadas (de diagnóstico, de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de fijación, de recuperación, de ampliación y de evaluación)	
	Recursos y organización del aula	Utiliza recursos didácticos adecuados e interesantes como audiovisuales, tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismo.	Fichas de observación
		Utiliza recursos didácticos adecuados e interesantes como guias interactivas, tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismo.	
		Utiliza recursos didácticos adecuados e interesantes como plataformas online, tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismo.	
	Instrucciones, propocisiones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos	Facilita estrategias de aprendizaje: respondiendo a los pedidos de ayuda indicando fuentes de información, sugiriendo pasos para resolver cuestiones o problemas, dando explicaciones adicionales.	Fichas de observación
		Incentiva la participación activa de todos los alumnos tanto en el trabajo individual como grupal.	
		Promueve las preguntas de los alumnos o propone situaciones para que ellos pregunten dudas.	

Fuente: Elaboración Propia.

Instrumento para la recolección de información

El instrumento a utilizar en la técnica de observación, son las fichas de observación directa, las cuales tienen ítems puntuales, estos determinan el método de aprendizaje el cual está siendo usado en la actualidad por parte del instituto Técnico y de Sistemas del Norte (Inprosistemas).

Rojas (2011) se refiere a la Observación Directa como:

La técnica que ofrece la ventaja de presenciar las sesiones de clase, seleccionar aquellas en que realmente se dan las interacciones, al tiempo de que permite tomar las secuencias de sentido (partes que inicia, se desarrolla y culmina un tema) dentro del registro (p.286).

La muestra con la que se trabajó fueron alrededor de 168 estudiantes divididos en 8 aulas de clase del nivel A1 del idioma ingles de la institución educativa Inprosistemas.

Para recolectar la información se hace uso de1 formato ficha de observación (ver anexo 1), para recoger los datos a analizar en las clases dirigidas por los docentes en el proceso investigativo.

Capítulo 4. Análisis de la Información

Revisión de los Datos

Se realiza con el fin de descartar y seleccionar los datos para su respectivo análisis sobre el material recopilado, teniendo en cuenta determinados criterios prácticos y teóricos en la investigación.

Disposición de los Datos

Se organizan los datos tras su recopilación de forma gráfica, facilitando la comprensión y el análisis de la misma, que sirve a su vez para ilustrar las relaciones en el proceso de transición entre los diferentes momentos de la investigación.

Análisis de los Datos

Se Obtienen los resultados y el respectivo significado del instrumento utilizado en la recopilación de los datos de la investigación.

Obtención de Resultados

En esta etapa de la investigación se obtienen los resultados de la información, de acuerdo a la interpretación de los datos, dando a conocer el conocimiento de lo observable.

Verificación de Conclusiones

Se comprueba el valor de la verdad de los hallazgos realizados, basándose en juicios sobre la correspondencia entre los descubrimientos y la realidad.

Recursos

Recursos informáticos

- Aula de Clase.
- Internet.
- Computadores.
- Equipos de audio.

Recursos humanos

- Docentes.
- Estudiantes.

Resultados

A lo largo de esta investigación, se realizó un análisis a través de observación directa a las aulas de clase del Nivel A1 del idioma inglés de la institución de Programación y sistemas

Inprosistemas de la ciudad de Cúcuta, para ello se diseñó una ficha de observación compuesta por 4 variables y de estas se desprenden 16 sub-variables para realizar el diagnóstico de la metodología de la enseñanza- aprendizaje del idioma en cuestión.

Al respecto conviene mencionar, que al aplicar la ficha de observación al personal que se encontraba en las aulas de clase de la Institución educativa, se procedió a dar las especificaciones pertinentes sobre el objetivo de haber sido seleccionados, para servir como muestra de la Institución, en esta investigación recogiendo información valiosa para cumplir con el estudio.

Bajo esta perspectiva y habiendo realizado el diagnostico, de acuerdo a los resultados, se dio inicio al desarrollo del objetivo principal, que es el diseño de una estrategia de aprendizaje, mediante la práctica de recursos multimedia y web (videos, imágenes, audios y blog) para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes, de tal modo que, ellos puedan desarrollar un aprendizaje autónomo.

En este sentido se consideraron para el diseño de la estrategia de aprendizaje del nivel A1 del idioma inglés, cuatro variables que fueron el pilar fundamental de este estudio (Motivación inicial de los alumnos, motivación a lo largo del proceso, recursos y organización del aula, e instrucciones, proposiciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos), siendo un acierto importante en la aplicación de la observación y así también, a los resultados obtenidos. La estrategia propuesta se planteó de acuerdo a los contenidos establecidos para estos cursos, en el cual se utiliza una metodología distinta a la que normalmente trabaja la institución.

De igual forma se logró establecer conciencia en las personas involucradas en la observación, la importancia que tiene el aprendizaje del idioma inglés, no como obligación en cuanto a cubrir y pasar con éxito las pruebas a como diera lugar, sino como una oportunidad de mejorar la calidad de vida, para sí mismo y de los suyos en el futuro. Los docentes a su vez se convencieron

que utilizar una metodología distinta para el aprendizaje del idioma inglés, implementando las TIC, siendo una forma de alcanzar mejores resultados rápidamente, sin salirse del plan curricular.

Reconocimiento de variables de la muestra

En el reconocimiento de variables se establecieron 4 ítems, el cual fueron tomadas como parte fundamental, para crear las sub-variables de la observación directa, y por consiguiente el diseño de la estrategia de aprendizaje propuesta para el Instituto de programación y Sistemas (Inprosistemas).

Esto nos conduce a la interpretación de la Figura 5. correspondiente a la variable "motivación inicial de los alumnos en cada clase", en donde se les explica y propone el plan de trabajo y también su finalidad, de igual forma los docentes plantean situaciones introductorias previas a los temas que se van a tratar, como los son (trabajos, diálogos, lecturas, etc.); de esta forma en el Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) se evidencia que el 31.25 % de la muestra tiene una motivación inicial alta, mientras que el 50 % de la muestra tiene una motivación media y el restante, que es el 18.75 % tiene una motivación baja en querer aprender el idioma inglés, de acuerdo a lo planteado con anterioridad, se evidencia que el 68.75% de los estudiantes no tienen una motivación aceptable en querer aprender a estudiar Inglés, se puede ver a simple vista que el Instituto, a través de sus profesores, está implementando una metodología de enseñanza obsoleta, no han aceptado los cambios sociales y tecnológicos, de igual forma se puede observar una falta de autoridad por parte de los mismos, en donde hay problemas de

adaptación de contenidos, de métodos, de estrategias, incluyendo el compromiso por parte de los alumnos, hacia los profesores.

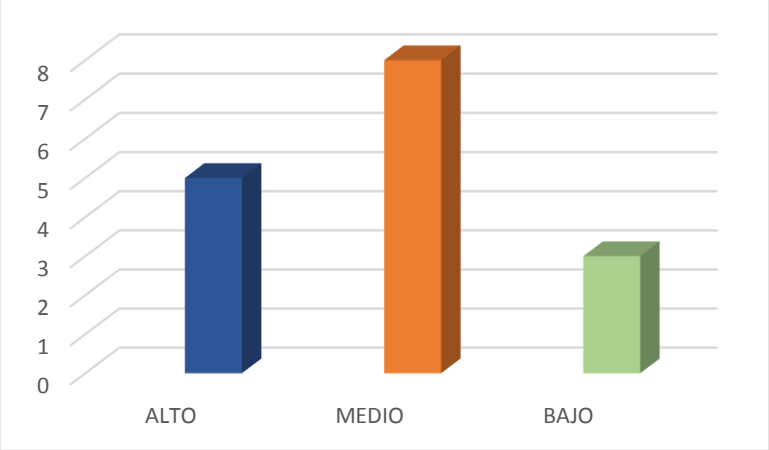


Figura 5. Motivación inicial de los estudiantes en clase del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas)

Fuente: Elaboración Propia.

Para la Figura 6. se verifica la variable "motivación a lo largo del proceso en las clases", en donde se trata de evidenciar sub-variables como son: las estrategias para mantener la atención de los estudiantes, la finalidad de los aprendizajes, relacionar contenidos con los intereses en un entorno de aplicación real, actividades de relaciones grupales, etc. En la actividad de observación se evidencia que el 53.12% de los estudiantes, presentan una motivación alta durante las actividades realizadas en las clases, mientras que el 25% presenta una motivación media y por último el 21.88 % tiene una motivación baja durante el tiempo de la clase realmente. Por consiguiente, se puede indicar que el 46.88% de los estudiantes observados, realmente la atención se pierde durante el periodo que puede durar una clase, esto debido a que las estrategias que se plantean para el aprendizaje del idioma ingles nivel A1 no son realmente las adecuadas,

siendo un factor importante a tener en cuenta para saber si realmente se están cumpliendo con los objetivos planteados, los alumnos se desmotivan por falta de estímulos suficientes en el aula, en las metodologías no se tienen en cuenta sus intereses y su aprendizaje; de la misma forma se evidenció que no todo es culpa de la metodología de aprendizaje, sino también que la misma tecnología influye en este comportamiento por parte de los estudiantes, es así que el Internet, utilizado a través de los dispositivos móviles, ha sido canalizada para ser sub-utilizada, acostumbrando a las personas a ver, pero no a leer, y mucho menos a pensar, siendo modelos de triunfo sin esfuerzo, ni preparación.

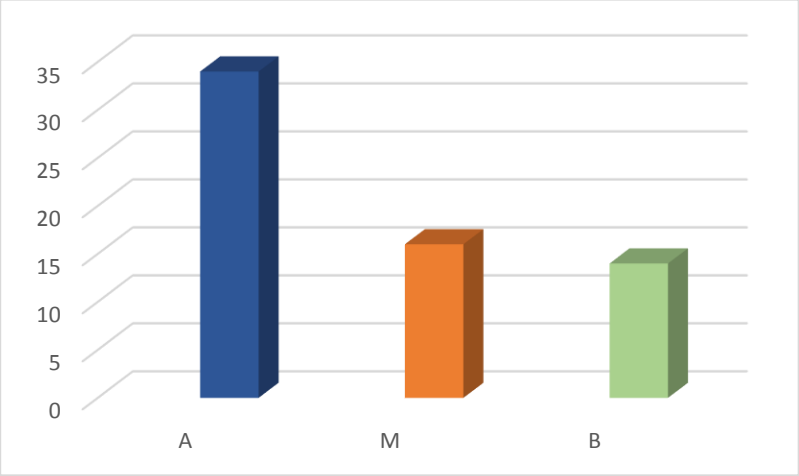


Figura 6. Motivación de los estudiantes a lo largo del proceso en clase del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas)

Fuente: Elaboración Propia.

En la Figura 7. se estudia la variable “recursos y organización de aula”, y se desprenden sub-variables como: utiliza recursos didácticos adecuados audiovisuales, algunos otros como guías interactivas y también, plataformas online para la presentación de los contenidos, desarrollo y

practica de los temas, favoreciendo el aprendizaje autónomo y el uso por parte de los estudiantes de la institución. El cual el 16.67% presenta recursos innovadores con una calificación alta, para la presentación de los contenidos y prácticas en algunas de las aulas de clase, el 20.83% presenta unos recursos con una calificación media, y el mayor porcentaje con un valor de 62.5% no presentan recursos innovadores, son realmente bajos, lo cual lleva a los estudiantes por un estilo de aprendizaje algo tedioso, ocasionando distracciones fáciles y perdida de interés, siendo este un factor importante e indispensable a replantear por parte de la institución y los docentes, ya que en la actualidad se puede acudir a las TIC, que son herramientas valiosas en este tipo de aprendizajes y más en los idiomas, en donde debe ser interactivo y accesible por tiempos a los estudiantes. El Instituto debe reinventar su forma de enseñar, tener en cuenta las TIC, plantearse para que sirven y saber que a los alumnos les gusta aprender de una forma que no sea la habitual, históricamente, se ha pasado de una forma en la que el docente era un sabio y todo lo que decía se hacía, a una forma de servicio, en donde todas las personas aportan algo a la educación, es así, que, utilizando una metodología, en donde solo se repite lo que indique el docente o lo que dice un libro hace que muchas personas piensen que no valga la pena ir a estudiar, perdiendo el enfoque de aprender, y que se haga solo por cumplir un requisito.

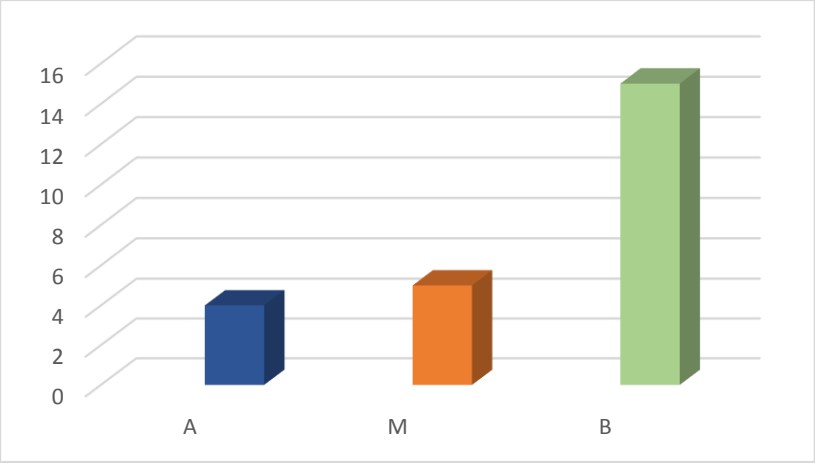


Figura 7. Recursos y organización de las aulas de clase del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas)

Fuente: Elaboración Propia.

Por ultimo tenemos la Figura 8. en donde se presenta la variable que data de "las instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos" del cual se desprenden las siguientes sub-variables, como son: Facilitar estrategias de aprendizaje respondiendo a los pedidos de ayuda, indicando fuentes de información, sugiriendo herramientas y pasos para resolver problemas, promover preguntas a situaciones propuestas a los alumnos, como también incentivar la participación activa de los estudiantes en los trabajos grupales, como individuales. En la presente observación se determinó que el 25% de las orientaciones dadas por los docentes tienen un desempeño alto en el aprendizaje de estudiantes, el 37.5% tiene un impacto de nivel medio sobre los estudiantes y el otro 37.5% presentan unas orientaciones bajas hacia los estudiantes, sin tener un impacto positivo en el incentivo que representan las actividades fuera de las aulas de clase, hay que adecuar la planificación de actividades para dar mayor respuesta a las inquietudes de los estudiantes, de igual forma, hacer uso de los recursos del entorno y la

tecnología más próxima a los estudiantes, para que haya conexión, entre ellos y lo que piensan en la actualidad.

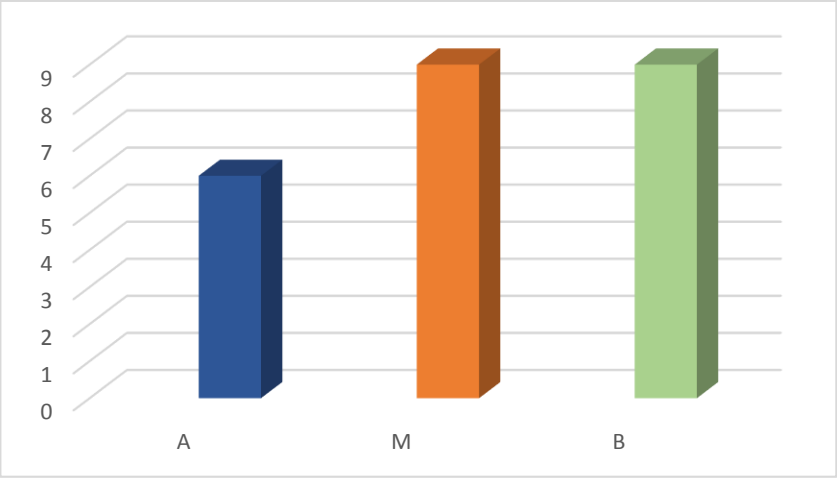


Figura 8. Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas)

Fuente: Elaboración Propia.

Capítulo 5. Propuesta de una Estrategia Didáctica TIC para el Aprendizaje del Nivel A1 del Idioma Inglés

Después de haber visto los capítulos anteriores y haber hablado de las diferentes metodologías para el desarrollo de los Objetos Virtuales de Aprendizaje, esta investigación quiere mostrar los diferentes pasos necesarios a través del Diseño Instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) para la creación de una estrategia didáctica en un Ambiente Virtual de Aprendizaje mediante el uso de Moodle, mediante el desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje, para el nivel A1 del idioma ingles en el Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) de la ciudad de Cúcuta.

Análisis

Análisis del entorno

En el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de un idioma, en este caso el inglés, se ha tratado de buscar la forma de utilizar herramientas que sirvan como apoyo y complementen los elementos lingüísticos, haciendo que promuevan la motivación hacia el aprendizaje positivo, que sirva para construir y generar conocimiento.

Para iniciar la creación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje, hay que saber primero las condiciones, de cómo se está enseñando el idioma ingles en la Institución a proponer, es por ello que se desarrolló el primer objetivo de dicho proyecto, que era “Identificar el estado actual del aprendizaje del idioma ingles en el instituto de Programación y Sistemas del Norte

(Inprosistemas) de la ciudad de Cúcuta. Para ello se utilizó una ficha de observación directa, que, para cumplir con lo anteriormente expuesto, se declararon variables como la motivación inicial de los alumnos, la motivación a lo largo del proceso y las instrucciones, proposiciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos.

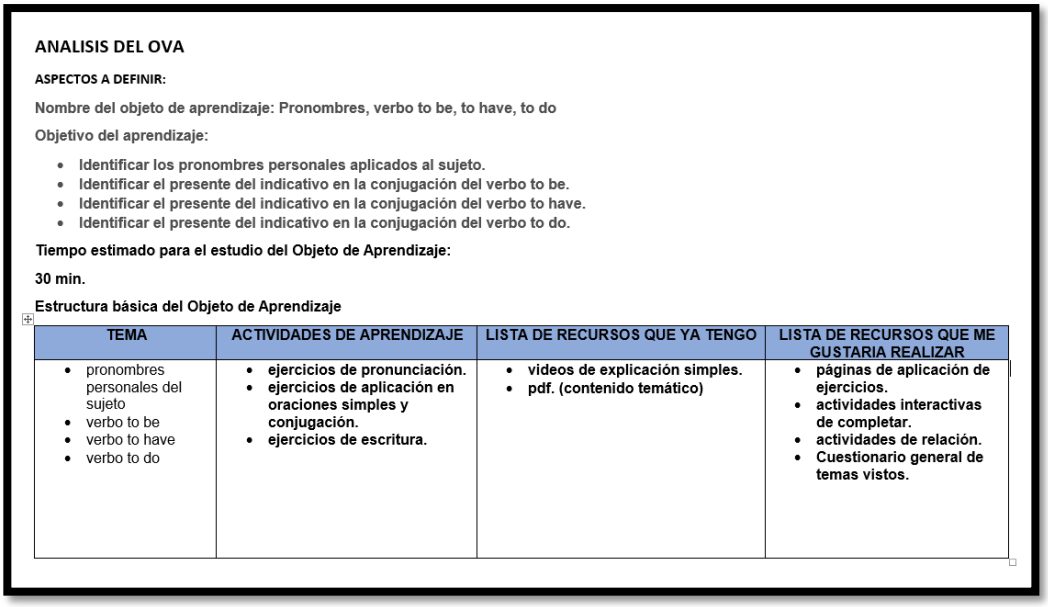
Evidenciando en realidad que la forma de enseñar inglés, no solo en el nivel A1 en la institución, sea la más eficiente, sino en los demás niveles también; tienen mecanismos obsoletos que no tienen en cuenta las necesidades de las personas, ejemplos como: ejercicios de repetición, sin interacción multimedia, pronunciación, visualización y comparación con un entorno más real, del lugar en el que las personas se desenvuelven, siendo un factor que hay que cambiar; realmente la forma en cómo se lleva el programa, no cumple con los parámetros planteados para la propuesta y diseño de la estrategia de aprendizaje en el nivel A1, siendo que los alumnos se desmotivan por falta de estímulos suficientes en el aula, el ambiente se vuelve tedioso, lo que ocasiona fáciles distracciones y perdida de interés durante el periodo tiempo en la clase, las actividades se deben adecuar de acuerdo a las inquietudes de los estudiantes, y hacer un mejor uso de los recursos que tiene la Institución y a la vez, de su tecnología, para que haya en la personas, realmente un mejor vinculo, integrando los idiomas, la tecnología y el ambiente en el cual viven.

De igual forma, siguiendo con el segundo objetivo, se propuso “Analizar las herramientas TIC que emplea el Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) utilizadas en el aprendizaje del idioma ingles en sus estudiantes, utilizando la ficha de observación, con la siguiente variable: Recursos y Organización en el Aula, teniendo en cuenta los recursos didácticos TIC, audiovisuales, guías interactivas y plataforma Online, para la presentación de contenidos, como para la práctica de los alumnos.

Obteniendo como resultado que la forma de enseñar debe ser reformulada, tener en cuenta, las tecnologías de la información, así como, plantear, que pueden lograr con ellas. Saber que a los alumnos les gusta aprender de una forma que no sea monótona y repetitiva, sin dejar de lado el apoyo de los libros, pero si utilizando más los laboratorios y computadores que la Institución posee, siendo un recurso de aprendizaje subutilizado en la actualidad.

Análisis del OVA

En el análisis del Ova se tendrán en cuenta los parámetros para la creación de los contenidos y los materiales de aprendizaje. Lo anterior permitirá desarrollar cada uno de los Objetos Virtuales de Aprendizaje, para ello se debe seguir una estructura básica para su creación, que describiremos a continuación.



ANALISIS DEL OVA

ASPECTOS A DEFINIR:

Nombre del objeto de aprendizaje: Pronombres, verbo to be, to have, to do

Objetivo del aprendizaje:

- **Identificar los pronombres personales aplicados al sujeto.**
- **Identificar el presente del indicativo en la conjugación del verbo to be.**
- **Identificar el presente del indicativo en la conjugación del verbo to have.**
- **Identificar el presente del indicativo en la conjugación del verbo to do.**

Tiempo estimado para el estudio del Objeto de Aprendizaje:

30 min.

Estructura básica del Objeto de Aprendizaje

TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	LISTA DE RECURSOS QUE YA TENGO	LISTA DE RECURSOS QUE ME GUSTARIA REALIZAR
• pronombres personales del sujeto • verbo to be • verbo to have • verbo to do	• **ejercicios de pronunciación.** • **ejercicios de aplicación en oraciones simples y conjugación.** • **ejercicios de escritura.**	• **videos de explicación simples.** • **pdf. (contenido temático)**	• **páginas de aplicación de ejercicios.** • **actividades interactivas de completar.** • **actividades de relación.** • **Cuestionario general de temas vistos.**

Figura 9. Análisis del Objeto Virtual de Aprendizaje

Fuente: Aula Extendida Universidad Simón Bolívar.

Nombre del objeto de aprendizaje

En el nombre se define el tema el cual el estudiante deberá desarrollar, de acuerdo a lo planteado en la fase de diseño.

Tiempo estimado para el estudio del objeto de aprendizaje

El tiempo para el estudio del objeto, permite saber en cuanto tiempo el estudiante podrá realizar y desarrollar lo temas planteados en la etapa de diseño, por lo regular los tiempos estandarizados son 10, 20 o 30 minutos.

Estructura básica del objeto de aprendizaje

Tema.

Se definen los temas, ya sean generales o específicos, según el objeto virtual de aprendizaje que se vaya a diseñar, acá se puede inferir la planeación y la estructura, según sea la envergadura del tema que se vaya a tratar (a mayor temática, mayor el tiempo que se requiere para su diseño).

Actividades.

En esta sección veremos diferentes actividades virtuales, para el apoyo a las temáticas y aprendizajes vistos en el aula de clase como acompañamiento, estos pueden ser cuestionarios de selección múltiple, videos, audios, juegos interactivos, reconocimiento de voz, elementos de relación, etc.

Lista de recursos ya obtenidos.

En estos elementos de contextualización podemos encontrar diferentes documentos o elementos multimedia, ya vistos durante el curso, debido a que estos elementos por su valor explicativo, pueden ser de gran ayuda en el entendimiento del alumno en la vista general de su proceso de aprendizaje. Tales como artículos de fundamentación conceptual, presentaciones en Power Point, etc.

Lista de recursos que me gustaría usar.

En esta parte plantearemos las diferentes actividades, elementos de lectura, videos, ejercicios de aplicación y elementos multimedia, ya sean creados por el tutor del curso o elementos encontrados en la web, preferiblemente de uso público, como complemento a la temática expuesta en el objeto virtual de aprendizaje.

Diseño

La propuesta principal de este trabajo de investigación, cuenta con la programación de los temas del nivel A1 del Idioma Ingles, cumpliendo con las competencias generales y específicas basadas en el Marco Común Europeo, y que para su desarrollo se diseñó en base a B-learning y Addie.

Los contenidos programáticos en el aspecto lingüístico, se hicieron, de acuerdo a una planeación del Ambiente Virtual de Aprendizaje, con el fin de que los estudiantes del Instituto de Programación y Sistemas (Inprosistemas) de la Ciudad de Cúcuta, puedan acceder en horarios 24/7 y apoyarse en los contenidos ahí cargados, con el objetivo de que puedan perfeccionar sus conocimientos del idioma inglés.

El Ambiente Virtual de Aprendizaje es el sitio en donde las personas pueden, construir (estudiantes) y a su vez generar conocimiento (Profesores), realizando actividades de comprensión, como lo son lecturas y audios; actividades del habla, como expresión e interacción oral, y actividades de escritura, como lo es la expresión escrita. Esta herramienta permite al estudiante evaluarse a sí mismo, frente al inglés, siendo un espacio favorecedor, de cara a lo impartido en las clases tradicionales.

Para cumplir con el objetivo del diseño de la estrategia didáctica TIC para el aprendizaje del nivel A1 del idioma inglés, se implementaron las siguientes fases para la creación del Ambiente Virtual de Aprendizaje:

Tabla 10. Fases para la elaboración de un ambiente virtual de aprendizaje

FASE	ACCIÓN	PRODUCTO
Proyecto	**Plan del proyecto** Diseño de la estrategia didáctica TIC para el aprendizaje del nivel A1 del idioma ingles al Instituto de Programación y Sistemas del Norte "Inprosistemas". **Definición de necesidades** Mejorar el aprendizaje del nivel A1 del idioma inglés en los estudiantes del Instituto de Programación y Sistemas del Norte "Inprosistemas" diseñando una estrategia didáctica virtual de aprendizaje implementando herramientas TIC. que juegan un papel importante en la enseñanza, teniendo en cuenta los pilares fundamentales del idioma inglés, que son la escucha (listening) la lectura (Reading and grammar) el habla (speaking) y la escritura (writing), puesto que los parámetros propuestos para su desarrollo llevan a la persona interactuar, despertando el interés por el auto aprendizaje y la profundización mediante el uso eficaz de los recursos utilizados para tal fin. Los estudiantes del curso de inglés no cuentan con un ambiente virtual que les permita validar y apoyar su trabajo independiente. Las herramientas utilizadas en el aula de clase se remiten exclusivamente al libro guía utilizado, a las posibles tareas en casa que se dejan de una sesión a otra. No existe un espacio virtual que correspondan a la interacción y aprendizaje del idioma Ingles en el nivel A1. El Proyecto utiliza la modalidad B-learning (Blended Learing); en donde existe una formación mixta que consiste en un proceso docente que combina la formación online con la formación presencial, que contará con la utilización de software libre para el diseño de los insumos a utilizar. **Presupuesto** Para efectos del Proyecto– Ninguno.	Actividades de apoyo de Inglés A1.
	Para el Centro de Idiomas: El Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) provee a las unidades académicas con el soporte de la Plataforma Moodle sin ningún costo o si es de su preferencia, otras alternativas que pueden ser pagas. El presupuesto constituye generalmente en el pago de los docentes de tiempo completo que trabajaran en el Aula Virtual para el diseño de actividades y estructuración de las mismas.	
	Análisis del Usuario Los participantes son estudiantes de inglés nivel A1 (Beginner) y profesores de los cursos de formación del Instituto de Programación y Sistemas (Inprosistemas) de la ciudad de Cúcuta. **Análisis del contenido** El contenido del AVA corresponde al material de apoyo a la programación académica existente en el Marco Común Europeo. Las actividades son resultado de nuestro propio diseño y adaptación del material según el Modelo Instruccional	Actividades Académicas.

FASE	ACCIÓN	PRODUCTO
Programa	ADDIE. **Limitaciones** Para efectos de manipulación del AVA, fue desarrollada de forma intuitiva, con el fin de que la mayoría de las personas no tenga inconveniente a la hora de su uso. **Modalidad** Es un curso de Inglés Virtual (40 horas), de trabajo independiente. **Subnivel A1** El estudiante es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades del tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información básica y relacionarse de forma elemental, siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad.	

<table>
<tr><td rowspan="8">Diseño Pedagógico</td><td colspan="3">Estrategias pedagógicas</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDADES</td><td colspan="2">INTENCIÓN EDUCATIVA</td></tr>
<tr><td>1. Presentación: Información Relacionada con las competencias y el contenido del curso.</td><td colspan="2">Recordarles a los estudiantes las competencias a alcanzar y los temas que se emplearán en el nivel.</td></tr>
<tr><td>2. Vocabulario: variedad de palabras – Vocabulario relacionado con los tópicos vistos en clase.</td><td colspan="2">Proveer a los estudiantes variadas posibilidades para poder incrementar su vocabulario en inglés.</td></tr>
<tr><td>3. Gramática: Explicación de las reglas sociales y estructurales del idioma para su utilización. Ejercicios relacionados con la gramática. (Completar, falso y verdadero, entre otras).</td><td colspan="2">Orientar a los estudiantes en el uso gramatical del idioma.</td></tr>
<tr><td>4. Lectura: Actividades con textos cortos (dado su nivel) que correspondan a los temas vistos. Lecturas con ejercicios interactivos.</td><td colspan="2">Potenciar en los estudiantes sus habilidades lectoras en idioma extranjero.</td></tr>
<tr><td>5. Escritura: Actividades de producción de textos cortos coherente con sus competencias y con los contenidos vistos.</td><td colspan="2">Potenciar en los estudiantes sus habilidades de composición en inglés.</td></tr>
<tr><td>6. Habla: Actividades de producción oral sobre temas sencillos y cortos. Grabaciones de voz y video que serán cargadas al aula virtual.</td><td colspan="2">Generar los espacios requeridos para que los estudiantes puedan practicar sus habilidades orales.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Plan de evaluación El objetivo es educar en competencias donde el acompañante (profesor) sea un mediador, y su función sea promover el liderazgo en el estudiante, para que éste pueda llegar a convertirse en un ser competente en diversas áreas. De igual forma, fortalecer los contenidos para impactar en su ser, en su pensar, en su hacer y su saber.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Los propósitos de la evaluación son básicamente los siguientes:
a) Determinar el grado de avance del estudiante en su proceso de adquisición de la lengua.
b) Determinar las estrategias necesarias para atender a los estudiantes que están presentando dificultad en el desarrollo de alguna competencia.
c) Proporcionar al estudiante permanentemente herramientas para el óptimo avance en su proceso.</td></tr>
<tr><td>Diseño Gráfico</td><td colspan="2">Utilización de las herramientas propias de la plataforma Moodle. Empleo de software libre y pagas. Herramientas, Power Point, Articúlate, PDF, Fireworks para el diseño de actividades.</td><td rowspan="3">AVA</td></tr>
<tr><td>Desarrollo del Ambiente de Aprendizaje</td><td colspan="2">Desarrollo del AVA mediante el diseño ya terminado, dentro de la Plataforma Moodle implementando Objetos Virtuales de Aprendizaje, para la propuesta del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas)</td></tr>
<tr><td>Operación</td><td colspan="2">Manejo Operativo de la plataforma a cargo del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas).
Acompañamiento de los docentes.
Acompañamiento del Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) mediante su grupo de trabajo del Aula Virtual.
Participación de los estudiantes.</td></tr>
</table>

Fuente: Elaboración Propia.

Después de haber determinado las fases para realizar el Ambiente Virtual de Aprendizaje, se debe implementar el guion técnico-literario de los objetos virtuales de aprendizaje para empezar su creación, ya que en esta guía se plasmarán de manera ordenada todos los contenidos que tendrán los objetos virtuales, facilitando su estructuración, contenido e implementación en el momento del uso de las herramientas, para su posterior publicación.

Tabla 11. Guion Técnico Literario para la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje

1. Título del OVA	Pronombres, verbo to be, to have, to do
2. Elementos de contextualización	**Introducción:** En esta temática estudiaremos los pronombres personales desde el sujeto y objeto, el verbo tobe en tiempo presente del indicativo y su respectiva conjugación, el verbo to have en tiempo presente del indicativo y su respectiva conjugación y el verbo to do en tiempo presente del indicativo y su respectiva conjugación.
	Competencias: • Identificar los pronombres personales aplicados al sujeto y objeto. • Identificar el presente del indicativo en la conjugación del verbo to be. • Identificar el presente del indicativo en la conjugación del verbo to have. • Identificar el presente del indicativo en la conjugación del verbo to do.
	Temáticas: • pronombres personales del sujeto y objeto. • verbo to be • verbo to have • verbo to do
	Metodología: • **Apropiación de conceptos a través de lecturas, videos, actividades.** • **Ejercicios de aplicación.** • **Evaluación de conceptos.**
	Bibliografía:
	Autor (es): **expertos temáticos:** Mtr. Marina Pardo Francisco Niño **Diseño ambiente virtual:** Juan Carlos Dussan Carlos Alberto Flórez **Diseño instruccional:** Dr. Raúl Rodríguez.

Fuente: Aula Extendida Universidad Simón Bolívar.

Desarrollo

En esta Fase se realiza la creación de los contenidos y materiales de aprendizaje de acuerdo con los parámetros establecidos por la academia, con la ayuda de la implementación de herramientas para su desarrollo, basados en la fase de diseño. Las cuales describiremos a continuación:

Herramientas implementadas

Moodle

Moodle es una plataforma de aprendizaje, diseñada para proporcionar a los educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado robusto y seguro, para crear ambientes de aprendizaje personalizados (Moodle, s.f.).

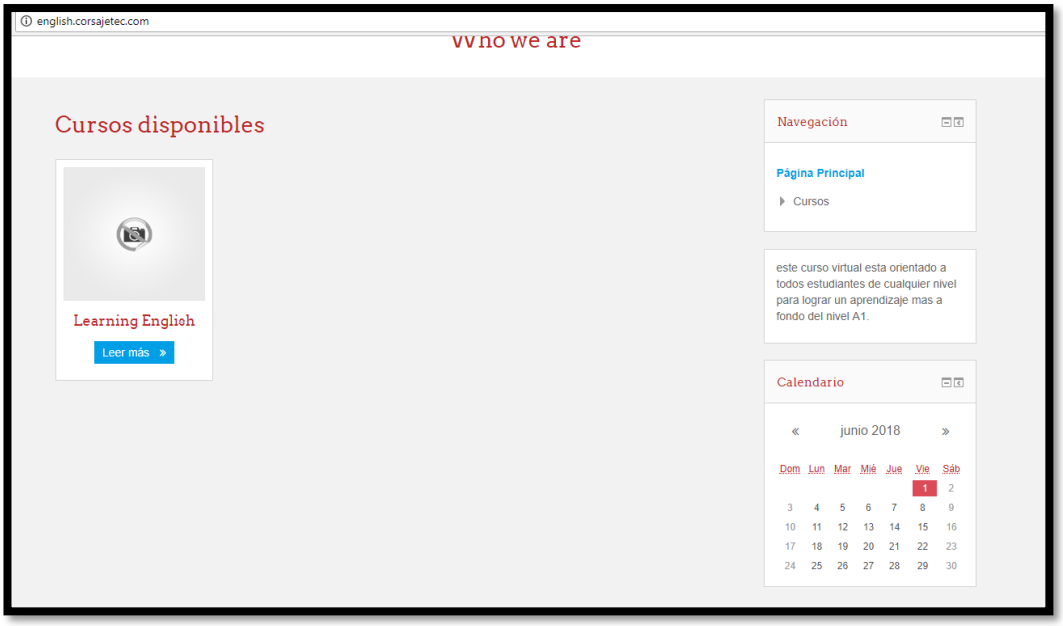


Figura 10. Herramienta Moodle

Fuente: www.moodle.org

Esta herramienta se utilizó debido a tres factores importantes, que son: Acceso libre, diseño intuitivo y adaptabilidad a diferentes formatos de los objetos virtuales y la visualización de multimedia.

Articúlate 360 –Rise.

Articúlate 360 permite crear cualquier curso de aprendizaje electrónico interactivo, que funciona en cualquier dispositivo, desde computadores de escritorio, portátiles, hasta tabletas y teléfonos inteligentes (Articulate Global, Inc., 2017).

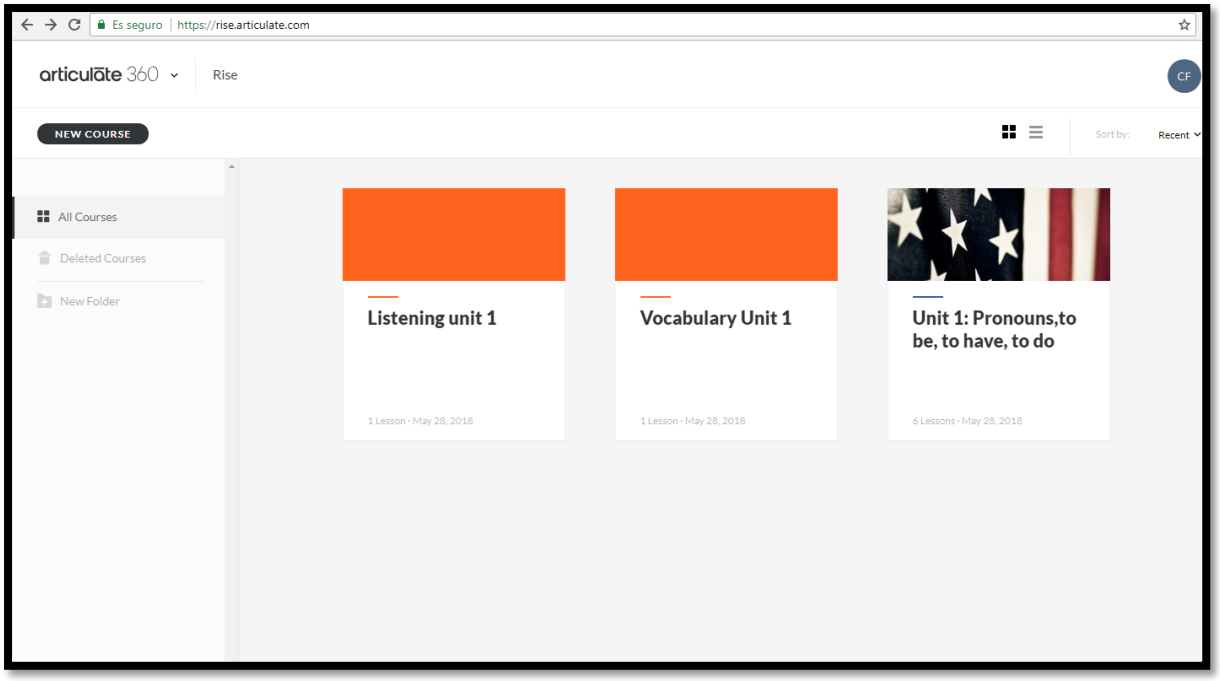


Figura 11. Herramienta Articúlate 360

Fuente: www.articulate.com

Esta herramienta tiene múltiples ventajas sobre las demás, debido a su adaptabilidad a cualquier dispositivo, su diseño modular, ya que Articúlate 360 cuenta con diferentes aplicativos, que se integran de manera perfecta a la suite de Office, ofreciendo facilidad en el momento de creación de contenidos, sean multimedias, herramientas de evaluación e integración de diferentes documentos y formatos en los objetos virtuales de aprendizaje.

Fireworks

Fireworks proporciona a los diseñadores web una forma ligera y eficaz de crear gráficos para sus páginas web sin tener que profundizar en el código o perderse entre múltiples paletas de colores (Adobe, s.f.).

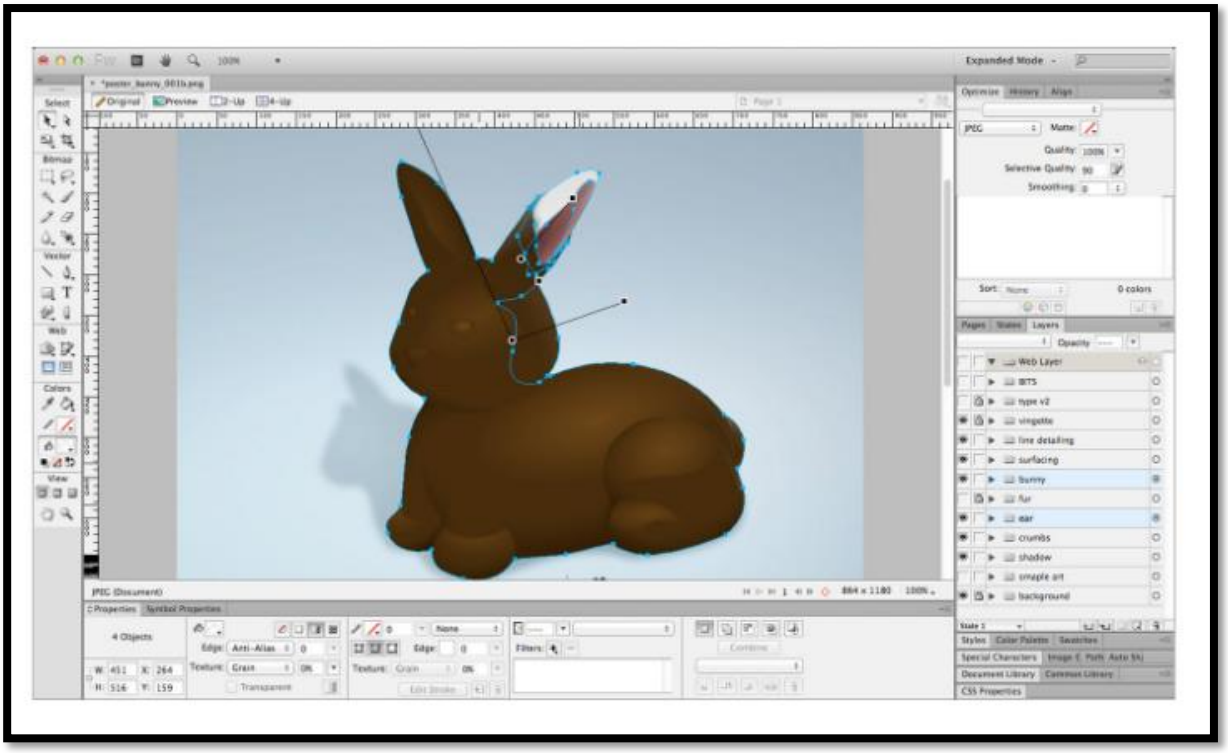


Figura 12. Herramienta Fireworks

Fuente: www.adobe.com

Esta herramienta se utilizó en el desarrollo de los objetos virtuales de aprendizaje, para el diseño vectorial de imágenes.

Adobe Audition

Es una aplicación en forma de estudio de sonido destinado a la edición de audio digital de Adobe Systems Incorporated que permite tanto un entorno de edición mezclado de ondas multipista no-destructivo como uno destructivo, por lo que se le ha llamado la "navaja suiza" del audio digital por su versatilidad (Wikipedia, 2017).

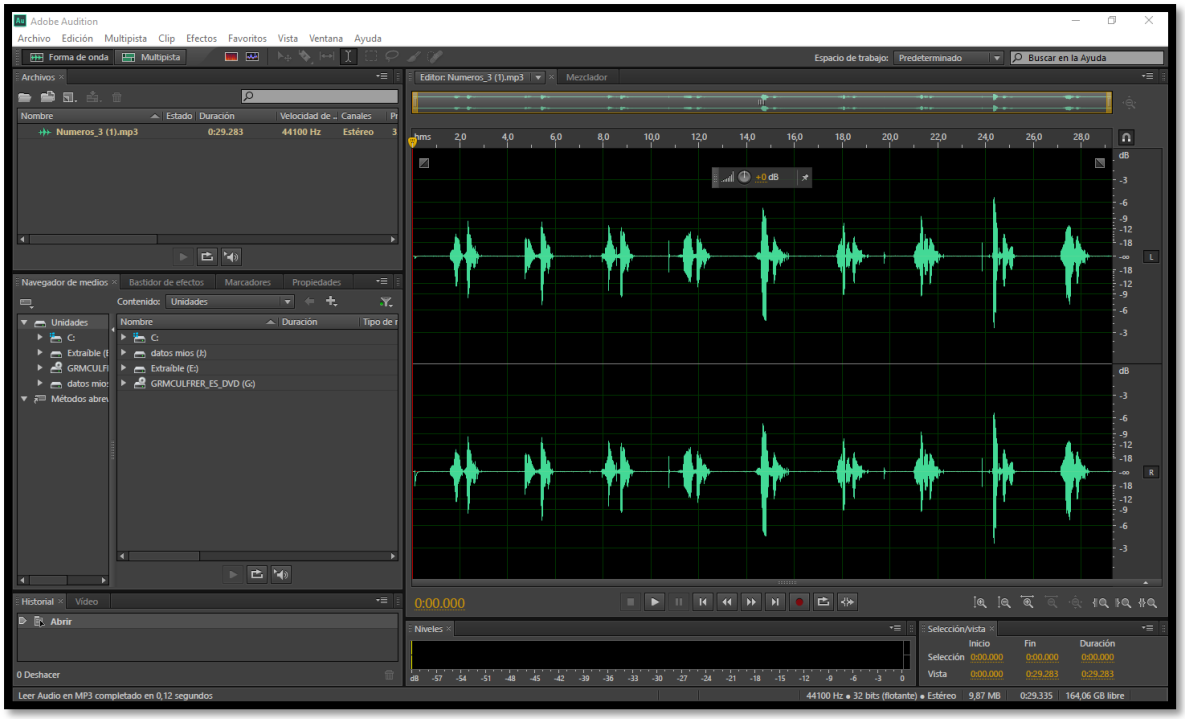


Figura 13. Herramienta Adobe Audition

Fuente: www.adobe.com

Esta herramienta se utilizó por su versatilidad a la hora de editar los audios en el desarrollo de los contenidos de los objetos virtuales de aprendizaje, es una herramienta intuitiva que nos ofrece limpiezas de audio en diferentes puntos de los canales de sonoridad, para que los audios aplicados en el entorno virtual sean de la mejor calidad posible.

Creación de los Objetos Virtuales

En este apartado veremos de manera general, como fue la integración de las diferentes multimedias, documentos y diseños de páginas que se generaron para lograr los objetos virtuales de aprendizaje; no obstante, en la descripción no se encuentra un manual para diseñarlas, sino un

bosquejo general de su uso, ya que este tipo de implementaciones, siempre van atadas a la creatividad del ejecutor y al diseño instruccional que quiera darse para el entendimiento del curso.

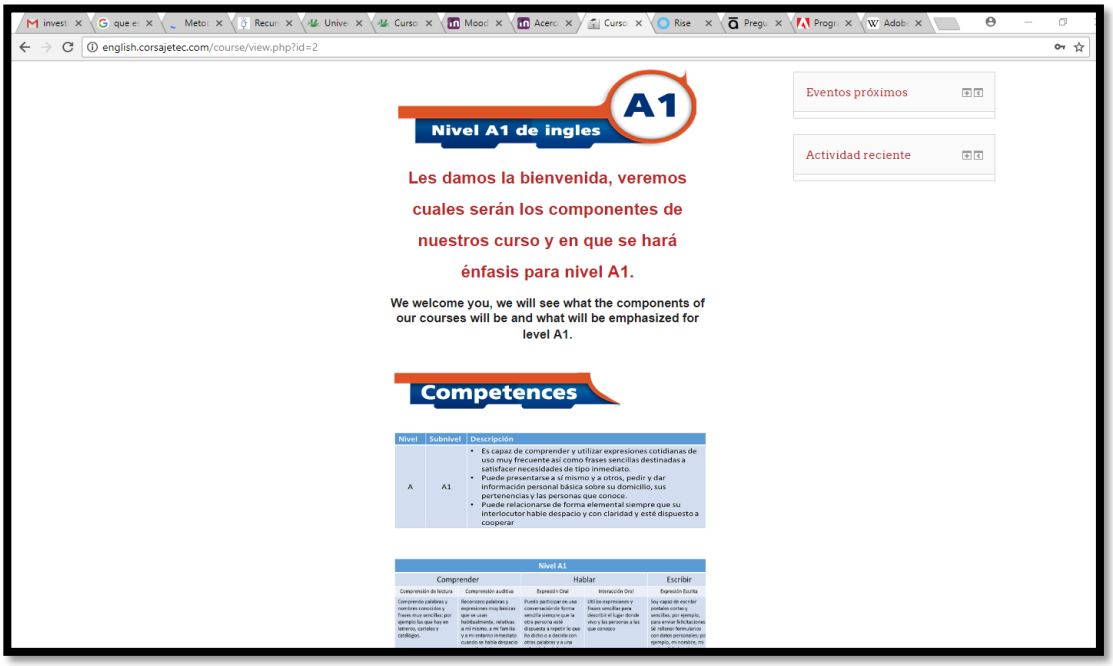


Figura 14. Objeto Virtual de Aprendizaje de Ingles

Fuente: Elaboración Propia.

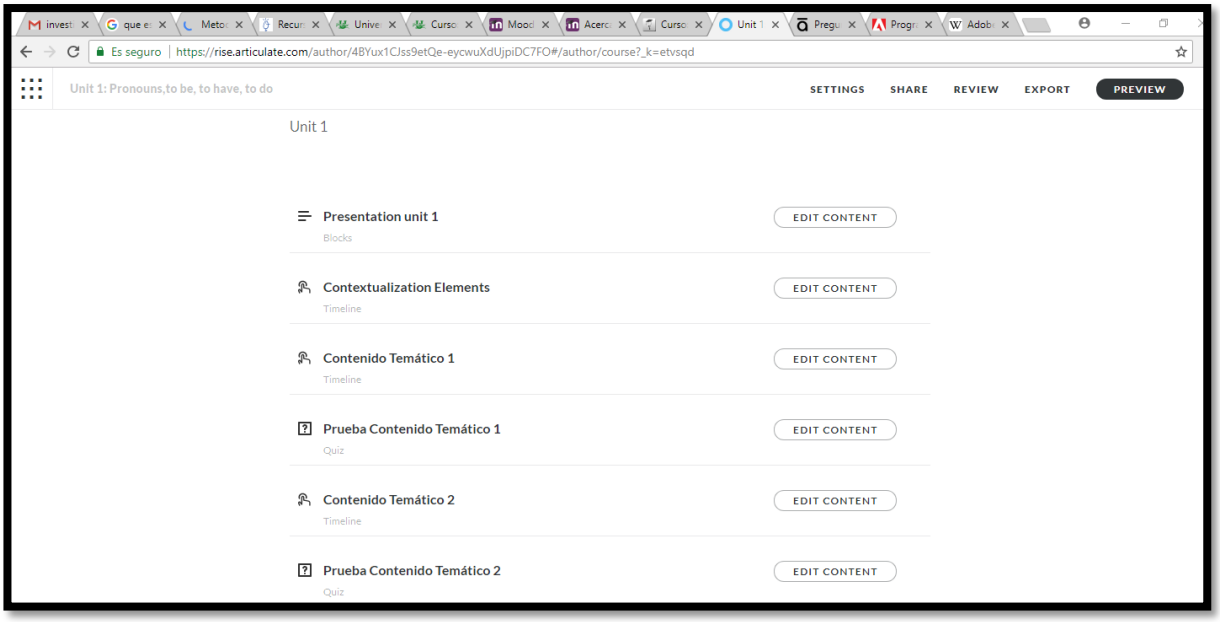


Figura 15. Estructura del Objeto Virtual de Aprendizaje de Ingles

Fuente: Elaboración Propia.

Presentación de la unidad

En la presentación de la unidad se hace una breve introducción sobre las temáticas que se trataran, las metodologías que se implementaran, las competencias que tendrá el objeto virtual de aprendizaje y unos pasos a seguir para un buen desarrollo de la unidad, utilizando diferentes herramientas multimedia que permiten dar una apariencia dinámica.

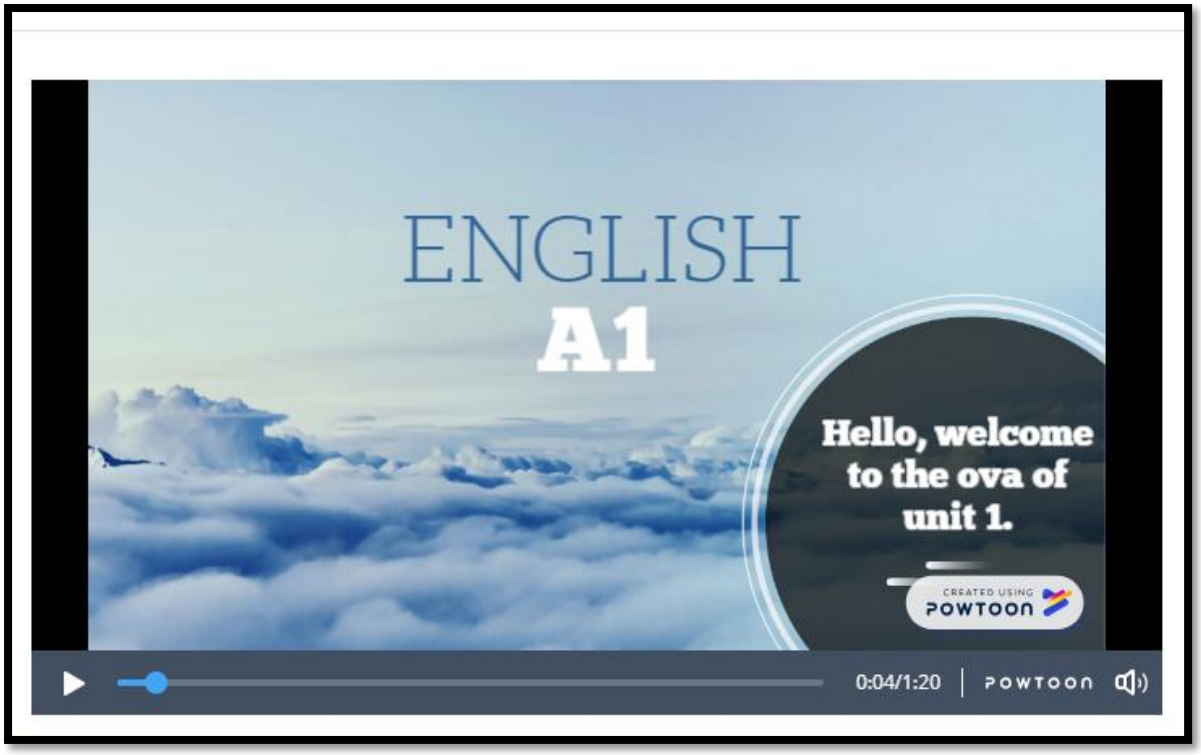


Figura 16. Presentación de la unidad

Fuente: Elaboración Propia.

Elementos de contextualización

En los elementos de contextualización son aquellos que nos permiten conocer a grandes rasgos el contenido del objeto virtual de aprendizaje, partiendo desde una breve introducción, las temáticas, la forma de desarrollar el OVA y las bibliografías de contextualización externas.

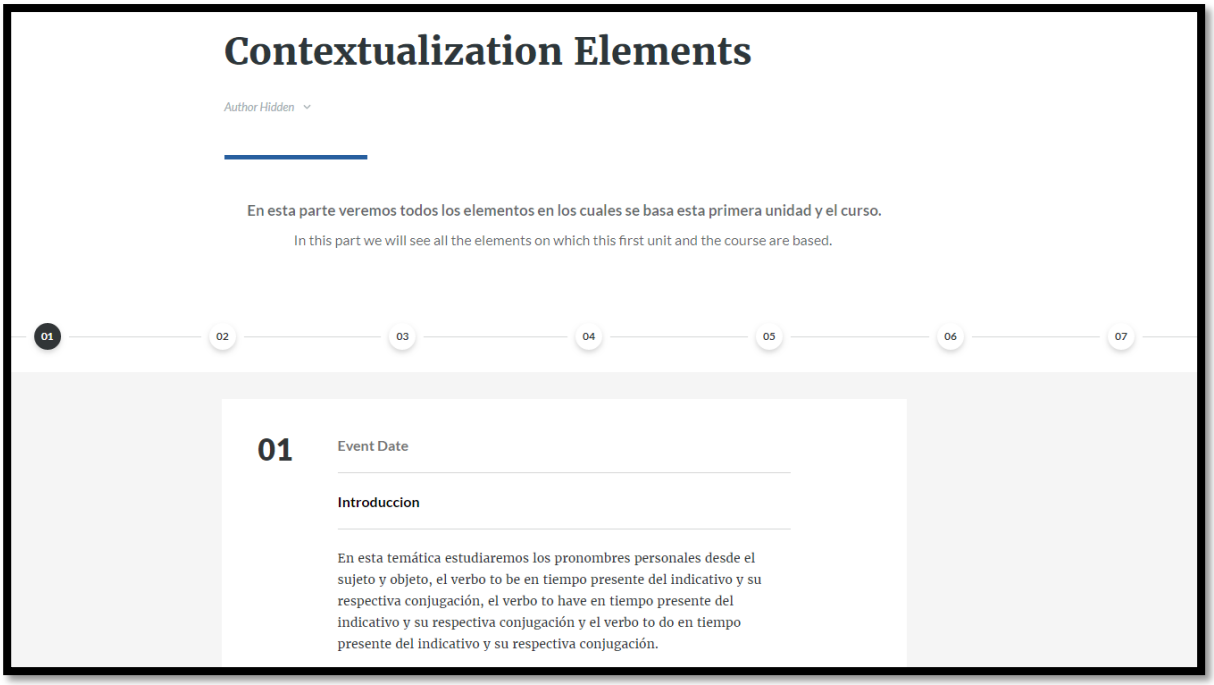


Figura 17. Elementos de contextualización

Fuente: Elaboración Propia.

Contenido temático

En esta fase del proceso se describen y explican los temas a convenir por el autor, de acuerdo al cronograma de análisis, partiendo de los contenidos que se quieran mostrar; este tipo de contenidos se intentan manejar con unas expresiones no técnicas, para que su entendimiento y absorción de parte del alumno, sea mucho más fácil. Dentro de estos elementos del contenido temático podremos encontrar definiciones dadas por el docente, documentos externos sugeridos para un mayor entendimiento y adicionalmente, elementos multimedia, para hacerlo más ameno, de esta forma el aprendizaje se convierte en un aprendizaje interactivo.

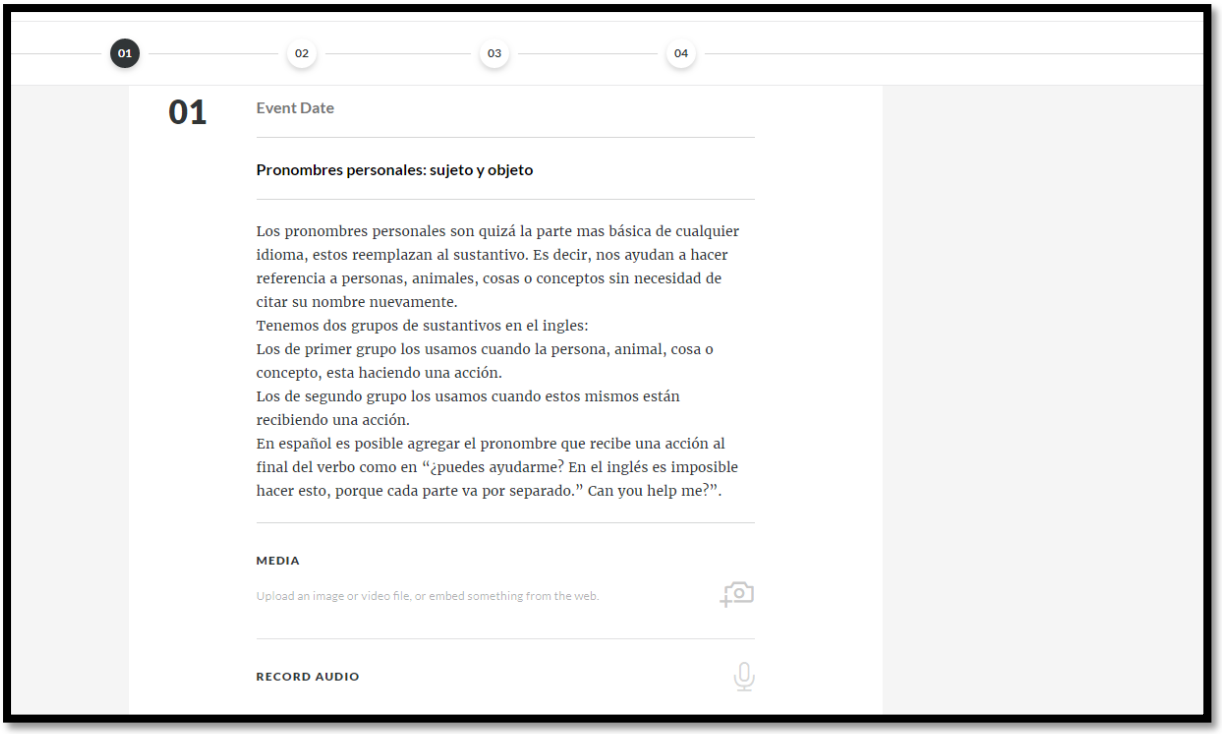


Figura 18. Contenido temático

Fuente: Elaboración Propia.

Prueba del contenido temático

La prueba del contenido es vista desde la perspectiva del autor del objeto virtual, las pruebas que este crea convenientes, para la evaluación del conocimiento adquirido por los estudiantes a través del OVA, estas evaluaciones pueden ser ubicadas al final de cada tema o generar una evaluación general que abarque todos los temas del objeto virtual. Las pruebas pueden contener preguntas de apareamiento, preguntas cerradas como lo son falso o verdadero, preguntas de selección múltiple con una única respuesta o más, etc.

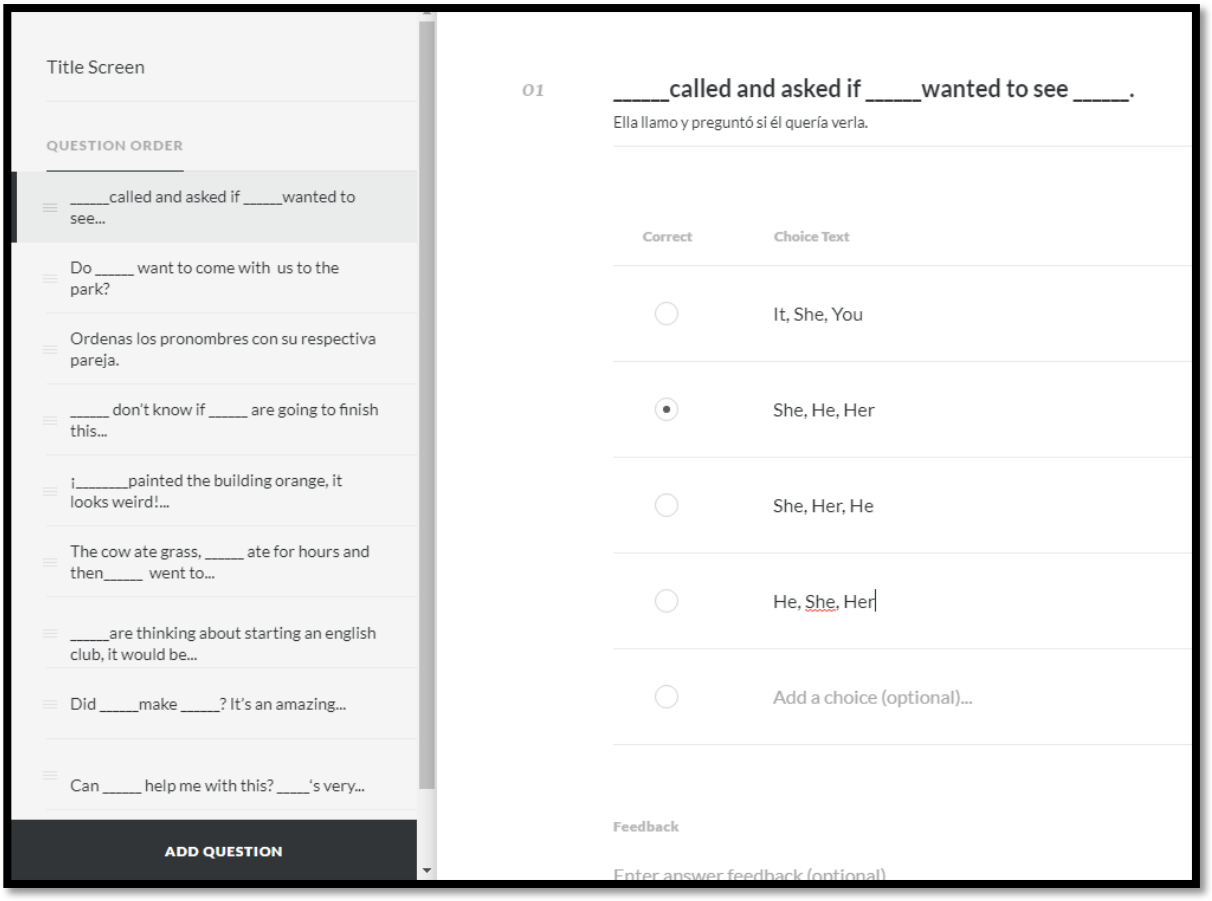


Figura 19. Prueba del contenido temático

Fuente: Elaboración Propia.

Después de haber desarrollado los OVA de acuerdo a su formulación, quedaran listo para para su posterior implementación y evaluación.

Implementación

La ejecución y puesta en práctica del Ambiente Virtual de Aprendizaje de acuerdo a la acción formativa con la participación de las personas. En ella se permitirá evidenciar la usabilidad de la herramienta con la ayuda de los docentes y posteriormente los estudiantes.

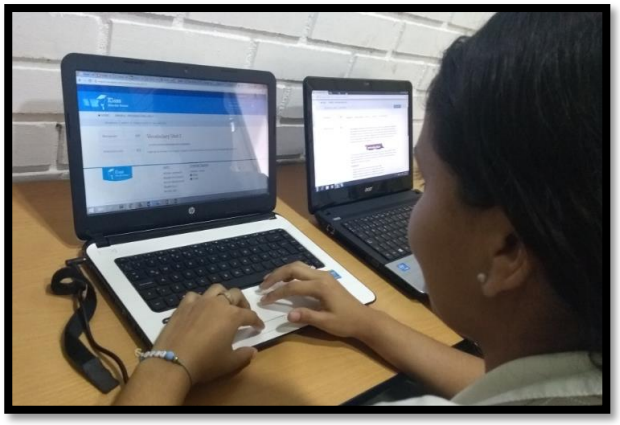


Figura 20. Implementación del Ambiente Virtual

Fuente: Elaboración Propia.

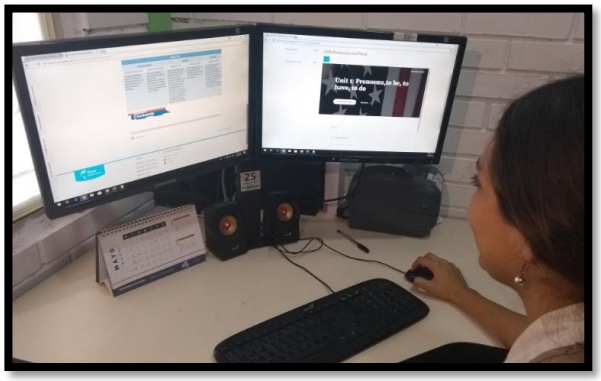


Figura 21. Implementación del Ambiente Virtual

Fuente: Elaboración Propia.

Figura 22. Implementación del Ambiente Virtual

Fuente: Elaboración Propia.

Evaluación

Para la evaluación del Ambiente Virtual de Aprendizaje a través de cada uno de los objetos virtuales, se recomienda aplicar el formato de evaluación ECOBA. Este formato brinda mayor importancia a los aspectos del diseño instruccional, con el fin de incluir a las personas dentro del proceso y desarrollo de la herramienta de aprendizaje. En el formato se definen tres ejes principales de evaluación, que son: pertinencia y veracidad de los contenidos, diseño estético y funcional, y diseño instruccional y manejo de competencias. Estos permiten evidenciar la calidad a través de la herramienta a través de cada uno de ellos. La estructura del formato es la siguiente:

Tabla 12. Formato ECOBA

Formato ECOBA para la evaluación de calidad en los objetos de aprendizaje					
Título del OA					
Temática tratada					
Meta pedagógica					
Nivel cognitivo asociado					
Competencias desarrolladas					
Pertinencia y Veracidad de los Contenidos		**Muy buena 3 puntos**	**Buena 2 puntos**	**Regular 1 punto**	**Mala 0 puntos**
Presentación del tema a tratar					
Especificación de la meta pedagógica					
Explicación clara de la temática tratada					
Estructuración lógica de los contenidos					
		Sí 3 puntos	**No 1 punto**		
Se proponen ejemplos prácticos y de aplicación					
Presenta ejercicios de diagnóstico y evaluación					
Se refuerzan los contenidos mediante recursos audiovisuales					
Los contenidos presentan una granularidad que permita su inclusión dentro de cursos más complejos					
El OA contiene un metadato con formato estándar					
Se presenta la fecha de validez de los contenidos					
Los contenidos se consideran vigentes (actualizados)					
Se indica el autor/compilador de los contenidos					
El autor es considerado capacitado en el tema tratado					
Las fuentes de información empleadas son verificables					
Las fuentes de información empleadas son acordes dentro de la temática tratada					
Puntaje Total:			Puntaje mínimo para considerar aceptable el OA: 33		

Diseño Estético y Funcional	Muy buena 3 puntos	Buena 2 puntos	Regular 1 punto	Mala 0 puntos
Pertinencia de los recursos audiovisuales respecto al contenido textual				
Tamaño de los recursos visuales respecto al formato visual del OA				
Distribución de recursos (textuales y audiovisuales) dentro de los contenidos				
Legibilidad del texto				
Uso de colores para enfatizar la jerarquía temática				
Tamaño del texto respecto a la distribución de contenidos dentro del OA				
Rapidez para la carga de recursos audiovisuales				
Compatibilidad con distintos navegadores				
	Sí 3 puntos	No 1 punto		
Manejo de formatos uniformes dentro del OA				
Simetría en la distribución de contenidos y recursos				
Los recursos visuales aportan valor agregado al texto				
Se emplean colores para hacer el OA más agradable al estudiante				
El OA cuenta con un sistema de navegación entre contenidos (Menú o ligas entre contenidos)				
El OA cuenta con un Metadato estandarizado				
El OA puede ser indexado dentro de un sistema de gestión del aprendizaje (LMS)				
Puntaje Total:		Puntaje mínimo para considerar aceptable el OA: 31		

Diseño Instruccional y Aseguramiento de Competencias	Sí 3 puntos	No 1 punto	
Las instrucciones e indicaciones planteadas, se plasman de manera clara			
Se encuentran claramente identificadas las habilidades y capacidades que el estudiante desarrollará mediante la interacción con el objeto			
Se brinda al estudiante el contexto para desarrollar sus propias conclusiones mediante sus criterios y razonamientos			
Las actividades propuestas son acordes al nivel educativo del contexto para el cual el OA fue creado			
Se guía el aprendizaje mediante la estructuración de los contenidos informativos y/o de las actividades a realizar			
Se permite identificar y desarrollar líneas de conocimiento entre distintos OA			
Los contenidos cubren de manera concreta el tema tratado en el nivel cognitivo propuesto			
Las habilidades desarrolladas son acordes con la meta pedagógica			
La estructuración de contenidos y de actividades son acordes para el contexto en el cual el OA se implementa			
Se fomenta el trabajo individual por parte de los estudiantes			
Se presentan actividades para una retroalimentación a través del trabajo colaborativo			
Puntaje Total:		Puntaje mínimo para considerar aceptable el OA: 23	

Fuente: Ruiz, Muñoz, Jaime y Rodríguez (2007).

Conclusiones

De acuerdo a los primeros objetivos planteados, los cuales fueron identificar el estado actual del aprendizaje del idioma ingles y analizar las herramientas TIC, en el Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) de la ciudad de Cúcuta, se evidenció, que los estudiantes presentan un bajo rendimiento en el desarrollo del curso de inglés, debido a la falta de interés por aprender un segundo idioma, esto es influenciado por la forma en cómo se imparte el conocimiento, es así, ya que se limitan a repetir el vocabulario que traen inmersos los textos adquiridos por ellos, a su vez a escribir y a hacer la traducción, de forma repetitiva; de igual manera la Institución no tiene una plataforma interactiva, que haga las clases en el aula más amenas, en donde los estudiantes puedan tener un ambiente de trabajo diferente, siendo la misma tecnología, pero la adquirida por ellos, es decir, los dispositivos celulares y el internet, un factor distractor en cada una de las clases impartidas.

Según resultados obtenidos, se implementó una estrategia de aprendizaje, de cuerpo y forma diferentes, teniendo en cuenta el tercer objetivo de la investigación, que involucre a las dos partes en el proceso, "a los docentes y a los estudiantes" a interactuar en un ambiente de trabajo colaborativo, en donde los profesores puedan alimentar una plataforma interactiva Moodle, con una estructura basada en objetos virtuales y ambiente de aprendizaje; de igual forma que los estudiantes puedan trabajar en ella, motivados por el aprendizaje autónomo, bajo la supervisión y el control de los docentes, el cual deben hacer especial seguimiento al desarrollo de las actividades inmersas en la plataforma, esto con el fin de poder medir el avance de los conocimientos adquiridos.

Por consiguiente, los objetos virtuales de aprendizaje, deben ser complementados por los docentes, con recursos multimedia (videos, audios y blog) siendo estrategias metodológicas que permitan encuentros interactivos, adicionales a las actividades expuestas a los temas trabajados en clase.

Mediante la implementación de la estrategia de aprendizaje, las clases deben ser más amenas y deben permitir mejorar el aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes. La tecnología involucrada en el proceso es importante, ya que esta, se encuentra en constante evolución, siendo más accesible y entretenida.

A su vez, los estudiantes necesitaran de mayor practica y disciplina, acompañados de la supervisión docente, para autorregularse en las diferentes actividades propuestas, obteniendo con éxito un incremento en el aprendizaje del idioma inglés.

Recomendaciones

Se recomienda al Instituto de Programación y Sistemas del Norte (Inprosistemas) tener en cuenta el uso de nuevas herramientas tecnológicas, que permitan una comunicación efectiva entre los docentes y los estudiantes, construyendo un aprendizaje significativo, manteniendo el firme propósito de cumplir con los objetivos propuestos en la enseñanza del idioma inglés, en donde todas las personas involucradas, contribuyan con sus conocimientos previos, desarrollando diferentes capacidades, como la disciplina, la responsabilidad y el trabajo en equipo.

De igual forma se invita a involucrar a diferentes áreas de la Institución, a generar espacios pedagógicos adecuados, hacer el proyecto más extensivo y participativo, de modo que se puedan generar nuevas ideas, fortalecer el trabajo cooperativo y elevar en gran porcentaje la motivación por querer aprender un segundo idioma.

Referencias Bibliográficas

Adobe. (s.f.). *Fireworks CS6. Edición de imágenes para sitios web y aplicaciones*. Recuperado de: https://www.adobe.com/es/products/fireworks.html

Álvarez, C. y Maroto, J. (2012). La elección del estudio de caso en investigación educativa. *Gazeta de Antropología, 28*(1), 1-12.

Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. 5 ed. Caracas: Editorial Episteme.

Articulate Global, Inc. (2017). *Preguntas frecuentes sobre Articulate 360: Storyline 360*. Recuperado de: https://articulate.com/es-ES/support/article/Articulate-360-FAQs-Storyline-360#what-is-storyline-360

Bar, A. (2010). La metodología cuantitativa y su uso en América Latina. *Cinta de Moebio,* (37), 1-14.

Belloch, C. (2013). *Diseño instruccional*. Valencia: Unidad de Tecnología Educativa (UTE), Universidad de Valencia.

Callejas Cuervo, M., Hernández Niño, E. y Pinzón Villamil, J. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. *Entramado, 7*(1), 176-189.

Campos, G. y Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai, 7*(13), 45-60.

Cobo Romaní, C. y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI

Feo, R. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias Pedagógicas, 1*(16), 221-236.

Gallego, J. (2009). AVA (Ambientes Virtuales de Aprendizaje) e investigación como proceso formativo. *Itinerario Educativo: revista de la Facultad de Educación*, (54), 109-122.

Glas, K. (2011). El inglés abre puertas... ¿a qué? Análisis del discurso sobre la enseñanza del inglés en Chile, 2003-2006. *Revista Educación y Pedagogía*, *20*(51), 111-122.

González, A., Díaz, E., Flores, A., Alejandre, E., Yescas, S. y Aguilar, C. (2016). Diseño, aplicación y evaluación de un ambiente virtual de aprendizaje aplicando Google Apps. *European Scientific Journal*, *12*(10), 142-157.

López, M. (2017). Evaluación y aprendizaje. *Marco ELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, *1*(24), 3.

Mathieu, J., Contreras, C. y Alba, A. (2009). *Diseño de un software educativo para la enseñanza del área de inglés en el grado tercero de la institución educativa colegio Rafael Uribe Uribe, del municipio de san José de Cúcuta*. Tesis de grado, San José de Cúcuta, Universidad Simón Bolívar.

Monsalve Pulido, J. y Aponte Novoa, F. (2012). MEDEOVAS-metodología de desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje. *Conferencias laClO*, *3*(1).

Moodle. (s.f.). *Acerca de Moodle*. Recuperado de: https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_ Moodle

Mora Vicarioli, F. (2012). Objetos de aprendizaje: importancia de su uso en la educación virtual. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior*, *3*(1), 104-118.

Morán, L. (2012). Blended-learning. Desafío y oportunidad para la educación actual. EDUTEC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, *1*(39), 1-19.

Moreira, M. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo?. *Qurriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa*, *25*(1), 29-56.

Olabuénaga, J. (1999*). Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Parra Castrillón, E. (2011). Propuesta de metodología de desarrollo de software para objetos virtuales de aprendizaje-MESOVA. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, *1*(34), 113-137.

Pascuas Rengifo, Y., Jaramillo Morales, C. y Verástegui González, F. (2015). Desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje como estrategia para fomentar la permanencia estudiantil en la educación superior. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (79), 116-129.

Revista Semana. (2017). Colombia y su preocupante nivel de inglés. Recuperado de: https://www.semana.com/educacion/articulo/bilinguismo-nivel-de-ingles-en-colombia/542736

Rojas Crotte, I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de Educar*, *12*(24), 277-297.

Ruiz González, E., Muñoz Artega, J. y Álvarez Rodríguez, F. (2007). *Evaluación de objetos de aprendizaje a través del aseguramiento de competencias educativas*. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes Centro de Ciencias Básicas.

Ruiz, Laura H. (2004). La importancia de los estilos de aprendizaje en la enseñanza del ingles como lengua extranjera. *Revista de Estudios Literarios, 1*(1), 6-12.

Salinas, J. y Cabrera, A. (2010). Entrenamiento en estrategias de aprendizaje de inglés como lengua extranjera en un contexto de aprendizaje combinado. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas, 8*(2), 15-50.

Sánchez Jabba, A. (2013). *Bilingüismo en Colombia*. Documentos de Trabajo Sobre Economía Regional y Urbana; No. 191.

Tovar, G. y Isavic, C. (2014). Los Objetos Virtuales de Aprendizaje y su impacto en la calidad del proceso de enseñanza en la Educación Virtual. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación, 8*(1), 113-126.

Urrutia, E., Urrutia, F., Larrea, A. y San Antonio, T. (2015). Construcción de objetos virtuales de aprendizaje aplicando ingeniería de software. *Maskana, 6*(1), 209-217.

Valenzuela Zambrano, B. y Pérez Villalobos, M. (2013). Aprendizaje autorregulado a través de la plataforma virtual Moodle. *Educación y Educadores, 16*(1), 67-79.

Villegas, J., García Santillán, A. y Escalera Chávez, M. (2016). Variables que influyen sobre el aprendizaje del inglés como segunda lengua. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras, 1*(5), 79-94.

Wikipedia. (2017). *Adobe Audition*. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_ Audition

Anexos

Anexo 1. Ficha de observación

GUIA DE OBSERVACION Y ANALISIS DE LA PRACTICA EN EL AULA DE CLASE EN EL INSTITUTO DE PROGRAMACION Y SISTEMAS DEL NORTE (INPROSISTEMAS)				
AULA:				
TEMA:				
FECHA:				
INDICADORES	**VALORACION**	**ALTO**	**MEDIO**	**BAJO**
Motivación inicial de los alumnos				
Presenta y propone el plan de trabajo y explica su finalidad				
Plantea situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (Trabajos, diálogos, lecturas...)				
Motivación a lo largo de todo el proceso				
Mantiene el interés de los alumnos, usa estrategias para mantener la atención o re-encauzarla con un lenguaje claro y adaptado.				
Comunica la finalidad de los aprendizajes, su importancia, su funcionalidad su aplicación real.				
Trata de relacionar los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.				
Estructura y organiza los contenidos dando una visión general de cada tema (Mapas conceptuales, esquemas, que tienen que aprender, que es importante).				
Facilita la adquisición de nuevos contenidos a través de los pasos necesarios, intercala preguntas aclaratorias, sintetiza, ejemplifica…				
Plantea actividades en coherencia con los objetivos previos y el desarrollo de las habilidades y procedimientos básicos.				
Propone actividades variadas (de diagnóstico, de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de fijación, de recuperación, de ampliación y de evaluación)				
Propone actividades individuales y/o grupales adecuada				
Recursos y organización del aula				
Utiliza recursos didácticos adecuados e interesantes como audiovisuales, tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismo.				
Utiliza recursos didácticos adecuados e interesantes como guías interactivas, tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismo.				
Utiliza recursos didácticos adecuados e interesantes como plataformas online, tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismo.				

Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos:				
Facilita estrategias de aprendizaje: respondiendo a los pedidos de ayuda indicando fuentes de información, sugiriendo pasos para resolver cuestiones o problemas, dando explicaciones adicionales.				
Incentiva la participación activa de todos los alumnos tanto en el trabajo individual como grupal.				
Promueve las preguntas de los alumnos o propone situaciones para que ellos pregunten dudas.				
		0	**0**	**0**
OBSERVACIONES GENERALES				
MARQUE A : ALTO M : MEDIO B: BAJO				