

“Desarrollo de un Curso para la Formación de Habilidades Docentes en la Creación de
Actividades de Aprendizaje en Entornos Virtuales que Favorezcan las Competencias
Productivas y Receptivas del Idioma Inglés”.

Memoria de práctica profesional elaborada para obtener el grado de Maestro en Innovación
Educativa

Elaborado por: Dulce Aracelly Sánchez Zapata

Asesor: Eduardo Hernán Guerrero Lara

Mérida, Yucatán

Enero 2017

Declaro que esta memoria de práctica profesional es mi propio trabajo, con excepción de las citas en las que he dado crédito a sus autores, asimismo afirmo que este trabajo no ha sido presentado para la obtención de algún título, grado académico o equivalente.

Dulce Aracelly Sánchez Zapata

Agradezco el apoyo brindado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado la beca No. 710898 durante el período de agosto de 2015 a julio de 2017 para la realización de mis estudios de maestría que concluye con esta memoria de práctica profesional, como producto final de la Maestría en Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Yucatán

Resumen

El propósito de este proyecto de innovación curricular, fue desarrollar un curso en modalidad en línea como apoyo a los docentes del Programa Institucional de Inglés (PII) de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY). Para la creación del proyecto se seleccionó como guía el modelo de diseño instruccional de Análisis, Desarrollo, Diseño, Implementación y Evaluación (ADDIE), llevando a cabo todas las etapas del modelo. La finalidad de este trabajo es ofrecer las herramientas necesarias para que los docentes desarrollen las habilidades receptivas y productivas del idioma Inglés en sus alumnos, a través de actividades de aprendizaje en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Palabras clave: Formación de profesores, Entornos Virtuales de Aprendizaje, Tecnología Educativa.

Tabla de Contenidos

Capítulo 1 Introducción	1
Capítulo 2 Descripción del contexto	3
Capítulo 3 Descripción detallada de las actividades realizadas	7
Necesidad detectada	7
Justificación	8
Objetivo general	9
Objetivos específicos.....	9
Marco teórico.....	9
Formación de profesores	10
Rol del profesor de la UADY	11
Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	12
Diseño instruccional	14
Enseñanza de una segunda lengua.....	15
Habilidades productivas y receptoras del lenguaje.....	17
Modelo teórico.....	17
Marco Común Europeo de Referencia (MCER)	18
Constructivismo y aprendizaje significativo	21
Estudios previos relacionados con la práctica	23
Costruccionismo en un taller para maestros de una lengua extranjera.	23
El uso de EVA en enseñanza de lenguas.....	24
Moodle en la enseñanza presencial y mixta del inglés en contextos universitarios .	25
Marco normativo legal.....	27

Marco metodológico.....	28
Sujetos	28
Técnicas e instrumentos.....	28
Etapas en el desarrollo de la práctica.....	29
Análisis	29
Diseño.....	29
Desarrollo.	30
Implementación.	30
Evaluación.	30
Principales actividades realizadas	30
Actividades en la etapa de análisis	31
Actividades en la etapa de diseño.....	31
Actividades en la etapa de desarrollo.	33
Actividades en la etapa de implementación.	33
Actividades en la etapa de evaluación.....	34
Capítulo 4 Análisis de la experiencia adquirida.	36
Capítulo 5 Análisis de los alcances logrados.....	38
Productos	38
Evidencias.....	38
Beneficios generados	39
Dificultades, limitaciones y alcances	39
Capítulo 6 Conclusiones y recomendaciones	42
Contribución al perfil de egreso	42
Rasgos de innovación presentes en el trabajo realizado.....	43

Aportación a la institución y los usuarios	44
Implicaciones del proyecto.....	44
Recomendaciones para futuros trabajos	45
Referencias	48
Anexo 1	52
Anexo 2	56
Apéndices	61
Apéndice A. Programa del curso.....	62
Apéndice B. Desarrolló el programa en la plataforma “Schoolology”	67
Apéndice C. Instrucciones de las actividades de aprendizaje	68
Apéndice D. Listado de recursos.....	69
Apéndice E. Trabajos realizados por los participantes del curso	70
Apéndice F. Retroalimentación de las tareas entregadas	71
Apéndice G. Reflexiones de los alumnos-docentes durante el curso.....	72

Capítulo 1

Introducción

El Centro Institucional de Lenguas (CIL) de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) se encarga de coordinar el Programa Institucional de Inglés (PII), el cual se encuentra en fase de implementación del Modelo Educativo para la Formación Integral (MEFI). Actualmente, los alumnos de las licenciaturas que pertenecen a esta casa de estudios, tienen como requisito acreditar cierto nivel de inglés dentro del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) para las lenguas, que funciona como un patrón internacional para medir el nivel de comprensión y expresión, oral y escrita, en una lengua. Se pretende que con la implementación MEFI se pueda estandarizar la competencia lingüística de los estudiantes a un nivel intermedio, es decir, al nivel B1 del MCER.

Una de las principales adecuaciones al programa de inglés como parte del nuevo modelo tiene relación con la integración de la tecnología, al mismo tiempo que promueve su uso de manera general durante las sesiones, sugiere la impartición de clases mixtas para los alumnos, es decir, Horas Presenciales (HP) y Horas No Presenciales (HNP), lo cual representa un cambio significativo al sistema actual que maneja el programa.

Teniendo en cuenta la modalidad nueva sugerida, y con el objetivo de apoyar a los docentes a cargo del PII en cada uno de los campus de la UADY con la transición al MEFI, se propuso trabajar un proyecto de innovación curricular como apoyo a la práctica pedagógica, el cual consistió en el desarrollo de un curso de formación a profesores, para lo que se siguió una estructura basada en el modelo instruccional ADDIE, en el que se incluyeran las cinco etapas del proceso: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

Para el análisis se aplicó un instrumento de diagnóstico a los participantes potenciales del proyecto, el cual arrojó la necesidad de conocer estrategias de enseñanza y aprendizaje

integradoras que pudieran ser utilizadas dentro de un entorno virtual y que favorecieran el desarrollo de competencias productivas y receptivas del idioma inglés. Teniendo en cuenta lo anterior se establecieron los objetivos del curso y se continuó con las etapas del modelo instruccional.

Este trabajo está compuesto por seis capítulos en los que se describen detalladamente cada una de las fases del desarrollo del curso. Al final del trabajo se incluyen apéndices y anexos con el fin de sustentar los resultados obtenidos.

Capítulo 2

Descripción del contexto

El presente trabajo se llevó a cabo en el Centro Institucional de Lenguas (CIL) de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) cuya creación fue aprobada el 22 de marzo del 2012 por el Consejo Universitario de esta casa de estudios.

El CIL, además de ofrecer clases de idiomas al público en general, se encarga de la enseñanza de inglés a los estudiantes pertenecientes a la UADY a través del Programa Institucional de Inglés (PII), el cual pretende darle la oportunidad a sus estudiantes de alcanzar, acreditar o validar el nivel de inglés requerido en sus planes de estudio para su formación universitaria.

La misión del CIL es participar en la formación integral de los estudiantes a través del aprendizaje de las lenguas, el conocimiento de otras culturas y revalorización de la propia, la profesionalización de la docencia de lenguas y los servicios de certificación y acreditación de las mismas, bajo excelentes normas de calidad y desempeño ético, contando con la mejor planta académica, infraestructura y equipo.

Respecto a la visión, el Centro Institucional de Lenguas de la Universidad Autónoma de Yucatán establece que en el año 2020 será reconocido en México con el más alto nivel de calidad en la impartición de idiomas y en los servicios en el área de lenguas.

Al iniciar el CIL, se estableció que estaría conformado por una coordinación y tres jefaturas: la unidad administrativa, la académica, y la de servicios, aunque actualmente no se cuenta con esta última, se están realizando gestiones para recuperarla. La unidad académica es responsable del Programa Institucional de Inglés (PII), así como de los cursos abiertos al público: Inglés y Cultura, Español para No Hispanohablantes, Maya y Cultura, Francés y cultura e Italiano y Cultura.

En cuanto a la plantilla docente, el PII cuenta con 15 profesores de Tiempo Completo (TC), 5 profesores de Medio Tiempo (MT), 1 profesor por 15 y otro por 9 horas semanales. Adicionalmente se contratan 24 profesores que trabajan por honorarios, este número varía semestralmente dependiendo de las necesidades de cada Campus/Facultad.

Cada profesor de TC es responsable del PII en una facultad de la UADY, cubriendo así las 15 facultades. En la Unidad Multidisciplinaria Tizimín, se cuenta con un profesor de MT quien está como responsable del PII en dicha unidad.

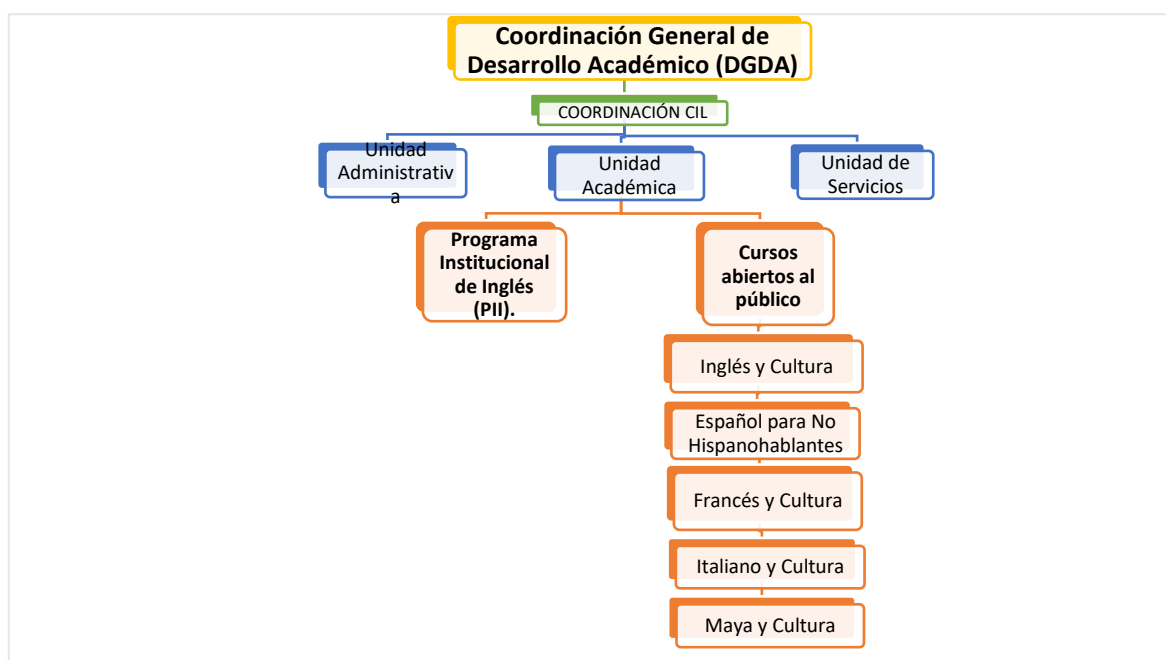


Figura 1. Organigrama del Centro Institucional de Lenguas

Otros servicios que ofrece el CIL, son un club de conversación y un centro de Auto-acceso, en donde el alumno tiene a su alcance material para trabajar habilidades de aprendizaje independiente. Los programas ofrecidos por este centro de idiomas promueven que los estudiantes aprendan desarrollando competencias y habilidades interculturales y las competencias comunicativas logrando un desempeño exitoso en el ámbito académico, laboral y personal (DGDA, UADY, 2012).

Los estudiantes que ingresan a las licenciaturas de la UADY, tienen como requisito de titulación, acreditar cierto grado de competencias del idioma inglés. En primera instancia, se les administra el examen diagnóstico MEPT (Michigan English Placement Test), para identificar sus conocimientos y nivel de dominio del idioma. Como se mencionó anteriormente, se busca estandarizar el nivel requerido gracias a la implementación del MEFI, aunque por el momento varía dependiendo de la facultad. De acuerdo con el puntaje obtenido, se les canaliza al curso que corresponda.

El currículo del PII consta de 6 cursos que se imparten en un total de 480 horas: elemental 1, elemental 2, pre-intermedio 1, pre-intermedio 2, intermedio 1 e intermedio 2, cada uno de 48 HP y 32 HNP. El nivel meta al concluir el programa es B1 (usuario intermedio) según el Marco Común Europeo de Referencia, nivel mínimo de competencia a nivel licenciatura recomendado por la SEP- CENNI (Certificación Nacional de Nivel de Idioma) desde el 2006, en el acuerdo por el que se determinan políticas, estándares y recomendaciones relacionadas con la enseñanza y certificación de lenguas extranjeras.

Con el propósito de facilitar a los estudiantes cumplir con el requisito del idioma solicitado en el plan de estudios de su licenciatura, el PII ofrece 4 vías de acreditación:

1. Exención. Obteniendo el nivel requerido como mínimo en el plan de estudios en el Examen Diagnóstico Institucional del Idioma Inglés.
2. Modalidad áulica. Aprobando el curso semestral o intensivo de verano, equivalente al nivel solicitado en el plan de estudios de la licenciatura.
3. Modalidad en línea. Presentando la calificación aprobatoria del curso equivalente al nivel solicitado en el plan de estudios de la licenciatura.

4. Examen de Acreditación Alcanzando el nivel solicitado en su facultad, a través del examen TOEFL, Cambridge, IELTS.

El PII cuenta con un currículum de tipo transicional, el cual consiste en proporcionar a los estudiantes un firme cimiento de inglés general mientras transitan en el uso de inglés con propósitos académicos. Además, en forma progresiva, el estudiante adquiere las habilidades que le permitan continuar el aprendizaje del idioma en forma independiente (DGDA, UADY, 2012).

Actualmente, el PII se encuentra en el proceso de adaptación al Modelo Educativo para la Formación Integral (MEFI), que busca el desarrollo de las habilidades del estudiante, al mismo tiempo que su crecimiento personal, conciencia social y ecológica bajo un enfoque humanista, por medio de la articulación de seis ejes: educación centrada en el aprendizaje, educación basada en competencias, responsabilidad social, innovación, flexibilidad e internacionalización (DGDA, UADY, 2012).

Capítulo 3

Descripción detallada de las actividades realizadas

Necesidad detectada

En el periodo agosto-diciembre 2016, el Centro Institucional de Lenguas (CIL) se enfrentó a un reto: la implementación del Modelo Educativo para la Formación Integral (MEFI) al Programa Institucional de Inglés (PII), el cual sugiere dentro de sus principales lineamientos, la integración de Horas No Presenciales (HNP) a través del uso de una plataforma educativa. Las autoridades del CIL detectaron la necesidad de asesorar a sus docentes en el uso de la herramienta “Moodle”, que es una plataforma diseñada para crear ambientes de aprendizaje personalizados, considerando lo anterior, se propuso trabajar un curso relacionado con este aspecto.

Teniendo en cuenta lo propuesto, se realizaron entrevistas a los docentes y se aplicó una encuesta cuyos resultados dieron a conocer, no solamente que los docentes tenían dificultades para utilizar la plataforma educativa, sino que también evidenció la limitante por parte de los maestros en el uso y la realización de recursos educativos que favorecieran las competencias receptivas y productivas del idioma inglés en entornos virtuales de aprendizaje.

Debido a que el nuevo modelo educativo se encontraba en fase de implementación y era un requisito que los maestros utilizaran la plataforma “Moodle”, surgió la necesidad de desarrollar un curso en donde los profesores tuvieran la oportunidad de familiarizarse con su uso y que además los contenidos abordados fueran de utilidad para diseñar actividades de aprendizaje que generaran un ambiente integrador para los alumnos; todo lo anterior con el propósito de cumplir con los lineamientos del MEFI.

Justificación

La realización de este proyecto le permitirá a los profesores involucrados en la implementación del nuevo modelo educativo, desarrollar mayores y mejores habilidades en el manejo de las herramientas tecnológicas necesarias para su labor docente, además de conocer algunos recursos y estrategias que cubran de manera integral lo propuesto por el MEFI en sus ejes de formación.

Particularmente, el eje de Educación Centrada en el Aprendizaje (ECA), descrito en el MEFI, establece que el profesor debe enfocar su labor hacia el aprendizaje del estudiantado, es decir, deben enseñar centrados en estrategias de aprendizaje adecuadas para lograr los resultados esperados en este último (MEFI, 2012). Poniendo en consideración lo anterior, se consideró conveniente un curso que apoye a los docentes en la gestión de estrategias y condiciones de aprendizaje óptimas para los estudiantes.

De esta manera los alumnos que son los principales actores del modelo, se beneficiarán de las competencias que sus docentes desarrollen en cuanto a la creación de experiencias de aprendizaje significativo que favorezcan la construcción de conocimiento y su formación integral.

Es trascendental considerar que el presente proyecto servirá como base en la formación continua de los profesores, ya que como se menciona dentro del MEFI, es importante que en este marco de transformaciones, los(as) profesores(as) se corresponsabilicen con la institución en el desarrollo de competencias para su profesionalización que les permita poner en práctica adecuadamente el MEFI. Por lo tanto, es necesario potenciar las capacidades del profesorado para facilitar el desarrollo de competencias en los estudiantes (MEFI, 2012).

Objetivo general

Desarrollar un curso para la formación de habilidades docentes en la creación de actividades de aprendizaje en entornos virtuales, que favorezcan las competencias receptivas y productivas del idioma inglés.

Objetivos específicos

1. Analizar las necesidades de los docentes encargados del PII, en cuanto al desarrollo de competencias del idioma inglés en entornos virtuales de aprendizaje.
2. Diseñar el taller: “Elaboración de actividades de aprendizaje para el desarrollo de competencias receptivas y productivas del idioma inglés en entornos virtuales de aprendizaje”.
3. Implementar el taller con los profesores participantes.
4. Formular las recomendaciones para la mejora del taller con base en los resultados obtenidos.

Marco Teórico

En el presente capítulo se describirán los conceptos más relevantes para el desarrollo del proyecto, los estudios previos encontrados en la literatura que muestran relación con el trabajo realizado, así como la perspectiva teórica y el marco normativo legal en el cuál se sustenta. Todo lo anterior con la finalidad de establecer la teoría que fundamenta el diseño de

un curso para la formación de habilidades docentes en la creación de estrategias de enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje que favorezcan las competencias del idioma inglés.

Formación de profesores.

Algunos autores se refieren al desarrollo profesional del maestro como “un proceso constituido por etapas, al cual es necesario brindar entrenamiento y apoyo. La educación que los maestros reciben tiene el potencial de ser una gran diferencia en el aprendizaje estudiantil y, por lo tanto merece una atención cuidadosa” (Craig, Kraft y Plessis, 1998, p.16).

La formación de profesores consiste en darle las herramientas a una persona para que adquiera las competencias para transmitir conocimientos, o como lo presentan Yager y Smith (1990), es "el contexto y procesos de educación de los individuos para que se conviertan en profesores eficaces o en mejores profesores" (citado en Marcelo, 1995, p. 26).

Medina y Domínguez (1989), consideran la formación del profesorado como la preparación y emancipación profesional del docente para elaborar crítica, reflexiva y eficazmente un estilo de enseñanza que promueva un aprendizaje significativo en los alumnos y logre un pensamiento-acción innovador, trabajando en el equipo con los colegas para desarrollar un proyecto educativo común" (citado en Grau, Gómez y Perandones, 2009, p. 13)

Craig et. al (1998) mencionan algunas características que los docentes exitosos suelen presentar en una etapa avanzada y madura de su desarrollo profesional:

- conocen y dominan bien su asignatura de estudio;
- utilizan una pedagogía apropiada para el contenido de la materia;
- usan un lenguaje de instrucción apropiado y tienen un alto manejo del lenguaje;
- crean y mantienen un entorno de aprendizaje efectivo;
- indagan y responden a las necesidades e intereses de sus estudiantes y comunidades;

- reflexionan sobre su propia enseñanza y las respuestas de sus estudiantes, y realizan cambios en el entorno de aprendizaje si es necesario;
- tienen un fuerte sentido de ética;
- están comprometidos con la enseñanza; y
- se preocupan por sus estudiantes.

Actualmente los profesores se enfrentan a cambios propios del avance de las tecnologías, que implican modificar su práctica docente. Además de desarrollar todas las características anteriores, los profesores se han visto en la necesidad de formarse en el uso de recursos tecnológicos.

“La cuestión de la incorporación de las tecnologías a las actividades de enseñanza y aprendizaje tiene como tema central no a las máquinas, sino a los docentes, y la forma en que éstos piensan y representan su trabajo, y la manera en que otros aprenden y enseñan. Es evidente que un equipamiento adecuado, que haga accesibles estas tecnologías para todos, es necesario; pero carece de relevancia, si éstas continúan siendo una práctica y un lenguaje fuera del campo en el que el docente concibe su profesión” (Angelo, 2009, p. 151).

Rol del profesor de la UADY.

Dentro del Modelo Educativo para la Formación Integral (MEFI) aprobado por la UADY en el 2012, se considera al profesor como uno de los principales actores y establece que tendrá la obligación de crear condiciones de aprendizaje para el desarrollo de competencias y realizar actividades como:

- Facilitador(a), porque planea las experiencias de aprendizaje significativo a partir del reconocimiento e identificación de los problemas significativos del contexto; crea y

recurre a escenarios de aprendizaje reales que favorezcan el desarrollo de las competencias dentro y fuera del aula, y apoya al estudiantado en la construcción del conocimiento.

- Tutor(a), porque guía al estudiante en la toma de decisiones académicas, administrativas, personales y profesionales, favoreciendo la permanencia y conclusión exitosa de su formación profesional y, cuando es necesario, lo transfiere a otro tipo de apoyos.
- Asesor(a), porque apoya al estudiante en relación con dificultades encontradas en el proceso de enseñanza y aprendizaje y orienta su buen desempeño académico en materia de contenidos y áreas disciplinares.
- Gestor(a), porque procura el acceso a escenarios, recursos y contextos académicos a los que el estudiante por sí solo no podría acceder.
- Evaluador(a), porque diseña la evaluación, propone criterios y evidencias de desempeño, emite juicios de valor en diversos momentos y circunstancias, y retroalimenta permanentemente el grado en que el estudiante ha desarrollado las competencias esperadas (p.36-37).

Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Con el paso del tiempo se han ido introduciendo nuevas tecnologías dentro de las aulas y esto ha provocado un cambio en la manera en la que se genera el aprendizaje. La educación tradicional, de manera presencial, se está complementando con plataformas en línea que les permiten a los alumnos y maestros interactuar fuera del aula. A esto se le ha llamado Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). “Los EVA se tratan de un medio nuevo para el que debemos desarrollar nuevas estrategias. No podemos usar las mismas dinámicas o metodologías

docentes en el marco relacional síncrono -presencial- que en el asíncrono -virtual-” (Duart y Martínez, 2001, p. 4).

A continuación se definen que es un EVA según la perspectiva de diferentes autores:

1. Salinas (2011). “Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica” (p.1).
2. Avila, P., Bosco, M. (2001). Un EVA es un “espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales. Están conformados por el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación” (p. 1-2).
3. Batista, M. (2006). “Los ambientes virtuales de aprendizaje son entornos informáticos digitales e inmateriales que proveen las condiciones para la realización de actividades de aprendizaje. Estos ambientes pueden utilizarse en la educación en todas las modalidades (presencial, no presencial o mixta)” (p.2-3).

De acuerdo con Boneu (2007), existen cuatro características que las plataformas en línea deberían tener:

- Interactividad: conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.
- Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema virtual tenga una adaptación fácil a los planes de estudio, contenidos y estilos pedagógicos de la organización donde se quiere implantar.

- Escalabilidad: capacidad de la plataforma de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.
- Estandarización: hablar de plataformas estándares es hablar de la capacidad de utilizar cursos realizados por terceros; de esta forma, los cursos están disponibles para la organización que los ha creado y para otras que cumplen con el estándar. También se garantiza la durabilidad de los cursos evitando que éstos queden obsoletos y por último se puede realizar el seguimiento del comportamiento de los estudiantes dentro del curso (p. 40-41).

Diseño instruccional.

El presente trabajo consistió en el desarrollo de un curso, para lo cual fue necesario seleccionar una estructura que guiara las etapas del proyecto. A continuación se presentan algunas definiciones del Diseño Instruccional (DI):

Para Yukavetsky (2003), el DI es un “proceso fundamentado en teorías de disciplinas académicas, especialmente en las disciplinas relativas al aprendizaje humano, que tiene el efecto de maximizar la comprensión, uso y aplicación de la información, a través de estructuras sistemáticas, metodológicas y pedagógicas. Una vez diseñada la instrucción, deberá probarse, evaluarse y revisarse, atendándose de forma efectiva las necesidades particulares del individuo” (p. 1).

Por su parte Agudelo (2009), define el diseño instruccional como “un proceso sistémico, planificado y estructurado que se debe llevar a cabo para producir cursos para la educación presencial o en línea, ya sea a nivel formativo o de entrenamiento, módulos o unidades didácticas, objetos de aprendizaje y en general recursos educativos que vayan mucho más allá de los contenido” (p.2).

Existen diferentes modelos de diseño instruccional, en los cuales varían las etapas. Para el propósito de este trabajo, se decidió trabajar con la estructura del modelo de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (ADDIE). Belloch (2013), describe las acciones correspondientes a cada una de las etapas del modelo de la siguiente manera:

- Análisis. El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.
- Diseño. Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.
- Desarrollo. La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.
- Implementación. Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.
- Evaluación. Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

Enseñanza de una segunda lengua.

Antes de hablar de la enseñanza de una lengua, es importante señalar la diferencia entre el tipo de lenguas respecto a la manera en la que se adquieren y se utilizan. La primera es la lengua primera (L1) o lengua materna (LM), es aquella que el individuo ha adquirido en primer lugar, antes que ninguna otra; aquella, con la cual ha aprendido a hablar y a relacionarse con su entorno, en algunos casos se puede hablar de la adquisición de dos lenguas simultáneamente, por lo que ambas se considerarían como lenguas maternas (Cesteros, 2006, p. 65).

El segundo concepto es el de lengua extranjera (LE) o segunda lengua (SL o L2), aunque generalmente se le denomina así a cualquier lengua que no sea la materna. Cesteros (2006), hace distinción entre ambas, considerando “la LE a la lengua que aprendemos y que no se encuentra en el contexto en el que nos desenvolvemos diariamente, esto generalmente ocurre en sociedades monolingües; por otro lado, SL sería la lengua que aprendemos y se halla en el contexto inmediato, cuando podemos usarla incluso fuera del salón de clases” (pp. 65-66).

Fromkin, Rodman and Hyams (2010), por su parte, se refieren a la adquisición de una segunda lengua como bilingüismo secuencial, es decir, adquirir un segundo idioma después de haber obtenido una primera lengua. Por otro lado, mencionan el término bilingüismo simultáneo, que se refiere a la adquisición simultánea de dos lenguas antes de los tres años de edad (p. 426). En nuestro contexto, es importante considerar que el idioma inglés se enseña como lenguaje extranjero y no como segunda lengua, ya que en no estamos directamente expuestos al uso del idioma inglés.

Respecto a la enseñanza de lenguas, existen varios factores que influyen la instrucción de un idioma, Richards y Rogers citados en González (2008, p. 14) enlistan algunos:

1. las directrices de la política gubernamental;
2. las tendencias de la profesión;
3. innovaciones dirigidas por gurús;
4. las reacciones a la tecnología;
5. las influencias de algunas disciplinas académicas;
6. la influencia de la investigación;
7. innovaciones basadas en los alumnos;
8. las tendencias educativas procedentes de otros campos;

9. aportaciones de otras disciplinas

Retomando el punto cuatro, la tecnología juega un papel muy importante en la enseñanza de una lengua. Generalmente los docentes de idiomas se apoyan de herramientas audiovisuales para mejorar la enseñanza. Tradicionalmente se utilizan imágenes para crear una asociación con las palabras en el idioma que se está aprendiendo y esto ayuda a incrementar el vocabulario de los alumnos. Adicionalmente, se utilizan audios para practicar la habilidad receptiva de escuchar y de esa manera familiarizar a los alumnos con la SL. Hoy en día podemos encontrar gran cantidad de aplicaciones y páginas web que permiten a los alumnos desarrollar las cuatro habilidades del idioma: leer, escuchar, escribir y hablar.

Habilidades productivas y receptoras del lenguaje.

Independientemente del tipo de lengua, LM o SL, es necesario desarrollar cuatro destrezas para considerar exitoso el dominio de un idioma. Harmer (2015), subdivide las habilidades en receptoras (escuchar, leer), habilidades que son extraídas del discurso y productivas (hablar, escribir), ya que a través de estas los alumnos tienen que producir el idioma ellos mismos y las considera constituyentes fundamentales del aprendizaje de una lengua (p.297). A pesar de esta división de habilidades, Harmer menciona que no se encuentran del todo aisladas, ya que las cuatro destrezas están integradas unas con otras en un proceso natural y para lograr una secuencia de aprendizaje efectiva, debería fomentarse su integración, además del estudio del lenguaje basado en otros temas de interés (p.300).

Modelo teórico

A continuación se describen elementos que conforman el modelo en el cual se fundamenta el presente trabajo, así como algunos estudios previos relacionados con la

formación de profesores en entornos virtuales y otros relacionados con la enseñanza de un idioma con el uso de plataformas educativas.

Marco Común Europeo de Referencia.

Las competencias lingüísticas se miden generalmente por un sistema estandarizado llamado Marco Común de Referencia Europeo (MCER) (2002):

El Marco común europeo de referencia proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etc., en toda Europa. Describe de forma integradora lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. El Marco de referencia define, asimismo, niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida (p.1).

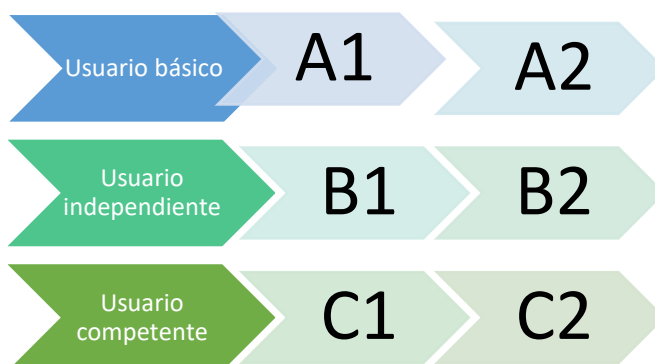


Figura 2. Niveles comunes de referencia: escala global.

Como se observa en la Figura 2, el MCER define tres tipos de usuarios, básico, independiente y competente, los cuales a su vez se subdividen en dos niveles cada uno, haciendo una escala total de seis niveles: A1, A2, B1, B2, C1 y C2. Se establecen

competencias lingüísticas para cada uno de los niveles anteriores, lo que permite medir de manera estandarizada el dominio del idioma de un usuario.

El usuario 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.

El usuario 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 y puede describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.

El usuario B1: es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea 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. Puede producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal y describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.

El usuario B2: es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico siempre que estén dentro de su campo de especialización. Sabe relacionarse con hablantes nativos con un grado

suficiente de fluidez y naturalidad de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de ninguno de los interlocutores. Puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos así como defender un punto de vista sobre temas generales indicando los pros y los contras de las distintas opciones.

El usuario C1: es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y con cierto nivel de exigencia, así como reconocer en ellos sentidos implícitos. Sabe expresarse de forma fluida y espontánea sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada. Puede hacer un uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales y producir textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas de cierta complejidad, mostrando un uso correcto de los mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.

El usuario C2: es capaz de comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye o lee. Sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita, y presentarlos de manera coherente y resumida. Puede expresarse espontáneamente, con gran fluidez y con un grado de precisión que le permite diferenciar pequeños matices de significado incluso en situaciones de mayor complejidad.

El MCER establece en cada nivel de referencia que el alumno será capaz de desarrollar las cuatro habilidades de idioma (leer, escribir, escuchar y hablar), en mayor o menor dificultad dependiendo del nivel. Tomando en cuenta lo anterior, se incluyeron en el programa del curso, estrategias y herramientas que le permitieran a los docentes desarrollar todas las habilidades a través de la plataforma educativa y de esa manera alcanzar el nivel B1 (intermedio) que la UADY requiere para todos sus egresados.

Constructivismo y aprendizaje significativo.

El proyecto estuvo basado en un enfoque constructivista, fundamentado en las interpretaciones de Díaz y Hernández (2002), quienes presentan tres ejes alrededor de los cuales se conformaría un programa de formación docente que asegure la pertinencia, la aplicabilidad y la permanencia de lo aprendido:

- El de la adquisición y profundización de un marco teórico-conceptual sobre los procesos individuales, interpersonales y grupales que intervienen en el aula y posibilitan la adquisición de un aprendizaje significativo.
- El de la reflexión crítica en y sobre la propia práctica docente, con la intención de proporcionarle instrumentos de análisis de su quehacer, tanto a nivel de la organización escolar y curricular, como en el contexto del aula.
- El que conduce a la generación de prácticas alternativas innovadoras a su labor docente, que le permitan una intervención directa sobre los procesos educativos.

El programa pretende ofrecer a los docentes nuevos conceptos relacionados con las tecnologías emergentes, pero al mismo tiempo que los participantes experimenten con dichas tecnologías. Durante el desarrollo del curso, se presentaban los contenidos nuevos y después de analizarlos, los docentes a través de las herramientas tecnológicas, páginas web y aplicaciones, tenían que realizar un producto. De esta manera, ellos mismos formaban sus conclusiones acerca de los temas y se familiarizaban con los recursos tecnológicos.

Díaz y Hernández (2002), también mencionan que la formación del docente debe abarcar los siguientes planos: conceptual, reflexivo y práctico. Por lo que, al final de cada actividad de aprendizaje, se le solicitaba a los docentes hacer una breve reflexión acerca de su experiencia de aprendizaje en un foro en donde todos los participantes podían comentar sus opiniones y de esta manera fomentar un aprendizaje significativo.

Por último se presentan algunos principios constructivistas para la formación docente propuestos por Díaz y Hernández (2002):

1. Atiende el saber y el saber hacer.
2. Contempla el contenido de la materia, los procesos de enseñanza-aprendizaje y la práctica docente.
3. Toma como punto de partida el análisis y el cuestionamiento del pensamiento didáctico del sentido común.
4. Es el resultado de la reflexión crítica y colaborativa del cuerpo docente.
5. Constituye un proceso de reflexión que intenta romper barreras y condicionamientos previos.
6. Genera un conocimiento didáctico integrador y una propuesta para la acción.
7. Contempla el análisis del contenido disciplinar, en el marco del proyecto curricular y educativo en cuestión
8. Abarca: conceptos, principios y explicaciones (saber) procedimientos (saber hacer) actitudes, valores y normas (saber ser, saber estar, saber comportarse, saber por qué se hace)
9. Potencia los componentes metacognitivos y autorreguladores del conocimiento didáctico del profesor.
10. Considera estrategias para la solución de problemas situados
11. Promueve el cambio didáctico: la clarificación conceptual de la labor docente, el análisis crítico de la propia práctica, las habilidades específicas del dominio donde se enseña y la adquisición de estrategias docentes pertinentes.

Estudios Previos relacionados con la práctica.

A continuación se presentan una revisión de la literatura relacionada con los estudios que se han realizado con respecto a la formación de profesores en el uso de las tecnologías, así como la aplicación de entornos virtuales para la enseñanza de lenguas.

Constructivismo en un taller para maestros de una lengua extranjera.

En un estudio realizado por Schcolnik, Kol y Abarbanel (2006), exponen las experiencias de un taller realizado por la División de Lenguas Extranjeras el centro de aprendizaje de idiomas de la Universidad de Tel Aviv. En dicho estudio se menciona que los docentes presentaron actitudes variadas en cuanto al uso de las computadoras, algunos estaban intrigados por las posibilidades, mientras que otros no encontraban beneficios o simplemente se frustraban con su uso.

Para cubrir con la necesidad de los docentes, se diseñó un el taller bajo un paradigma instructivista de transferencia de conocimiento, seguido de práctica. Pretendían con esta metodología, satisfacer los aspectos cognitivos de la formación, y también involucrar a los profesores en el desarrollo de tareas. Sin embargo, se dieron cuenta que una explicación clara, seguida de una práctica bien diseñada, no estaba convirtiendo a los docentes en usuarios competentes de la tecnología, sino que aún presentaban dificultades y muchas veces terminaba por desmotivarlos.

Al darse cuenta del problema, se optó por darle al taller un enfoque constructivista. Principalmente se hizo un cambio en cuanto al rol del profesor, de instructor a guía. Otro de los cambios significativos, fue la manera de presentar los contenidos a manera de preguntas que fomentaban la reflexión, lo que permitió que los alumnos-docentes se dieran cuenta de los

beneficios del uso de las tecnologías para la enseñanza. Al finalizar el taller, los docentes expresaron su satisfacción con los cambios realizados al taller.

El uso de EVA en la enseñanza de lenguas.

La universidad de Chile realizó un estudio empírico, dirigido por Morales y Ferreira (2008), para medir la efectividad de un modelo para aprendizaje combinado para la enseñanza del inglés I como lengua extranjera, en el cual se comparan los resultados de dos grupos de estudiantes del idioma inglés, uno de ellos trabajando en la modalidad semipresencial, basada en tareas y aprendizaje cooperativo y el otro en la modalidad presencial.

Para llevar a cabo el estudio experimental participaron 24 alumnos (18-23 años de edad) de primer año de la carrera de Pedagogía en Inglés de una universidad privada de Concepción (Chile). Para efectos de la investigación, los alumnos fueron reagrupados en 2 grupos, uno experimental y uno de control, de 12 alumnos cada uno. El grupo de control pertenecía a la sección 1 de la asignatura y el grupo experimental a la sección 2. A ambos grupos se les aplicó un examen antes (pre-test) y después (post-test) del curso.

Los estudiantes del grupo experimental, trabajaron con los contenidos en clases presenciales y no presenciales diseñadas para el trabajo con recursos tecnológicos como el blog, chat, correo electrónico e internet. Asimismo, los contenidos gramaticales (verbos modales de sugerencia y consejo) los trabajaban mediante una plataforma e-learning elaborada para efectos del estudio experimental.

Los estudiantes del grupo de control, trabajaron con los contenidos sobre la base de la modalidad presencial sustentada en el enfoque comunicativo. En este caso específico, se describe como metodología comunicativa tradicional a la instrucción totalmente presencial utilizando el texto y CD de audio de la bibliografía básica obligatoria para el curso. Asimismo,

el profesor se encargó de elaborar guías de ejercicios complementarias a las actividades del libro o también de utilizar las actividades sugeridas en el libro de ejercicios de la misma serie. En cuanto al contenido, se trató la misma estructura gramatical que con el grupo experimental (verbos modales), pero las actividades se presentaron de acuerdo al esquema del libro. El docente a cargo de este grupo era distinto al del grupo experimental para efectos de controlar la variable profesor.

Al finalizar el proyecto, se pudo observar un incremento en el porcentaje de aprovechamiento del grupo experimental, en el cual se trabajó la modalidad semipresencial. De acuerdo con este estudio se concluye que este modelo de aprendizaje es válido para sustentar la enseñanza de idiomas y sugiere que los profesores de lenguas incluyan esta modalidad, apoyados del uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el uso de aplicaciones CALL (Computer Assisted Language Learning) para la enseñanza de lenguas extranjeras.

Moodle en la enseñanza presencial y mixta del inglés en contextos universitarios.

En otro estudio llevado a cabo en el Centro Universitario de Mérida (España) donde, se comenzó a utilizar Moodle a nivel institucional durante el curso 2005-06, tanto en la modalidad presencial (FtF) como en la semipresencial (blended-learning). El propósito fue conocer la valoración que los alumnos matriculados en las asignaturas de Inglés hicieron de la plataforma Moodle, tanto en la modalidad presencial como mixta, obtener datos acerca de la incidencia de la modalidad cursada (presencial o semipresencial) en la motivación de los alumnos y formular conclusiones preliminares acerca de la efectividad de Moodle como

herramienta de aprendizaje en las modalidades presencial y mixta (Gómez, Hernández y Rico 2009).

En el estudio participaron 76 personas, 48 alumnos (63.2%) y 28 alumnas (36.8%), matriculados en el Centro Universitario de Mérida y en la Escuela Politécnica de Cárceles durante el curso 2005/06 en cinco asignaturas de inglés. El estudio llevado a cabo en estos grupos tuvo una duración de nueve meses. Se combinó la metodología cualitativa-cuantitativa y para su elaboración se emplearon los instrumentos siguientes: a) un cuestionario, b) un seguimiento pormenorizado de los registros en la plataforma Moodle, c) el programa de hoja de cálculo Microsoft Excel y el programa estadístico informático SPSS.

El cuestionario fue completado por los alumnos al finalizar el periodo correspondiente a cada asignatura y estaba constituido por 40 preguntas de opciones múltiples que se agruparon en las siguientes secciones:

- I. Datos personales y académicos
- II. Preguntas generales acerca de Moodle
- III. Presentación de la información en Moodle
- IV. Actividades: modalidades y ubicación
- V. Interacción en Moodle: relación virtual profesor / alumno-alumno / alumno
- VI. Otros (opinión del alumno, apoyo institucional)

Se obtuvieron resultados positivos en cuanto al uso de la plataforma, la interfaz, la potencialidad como herramienta de comunicación entre profesores y alumnos, y la capacidad para exponer contenidos, objetivos e incentivar el aprendizaje.

Al finalizar el estudio se concluyó que el uso de las tecnologías resulta favorable para el aprendizaje de idiomas, y el uso de la plataforma Moodle puede llegar a convertirse en una

herramienta esencial en asignaturas de inglés cursadas en modalidad semipresencial y en un apoyo significativo para aquellos alumnos que cursen asignaturas presenciales.

Marco normativo legal.

La UADY establece, dentro de su Modelo Educativo para la Formación integral (MEFI), el uso del MCER como “una base común para la elaboración de planes de estudio de idiomas, exámenes, libros de texto y sobre todo para describir lo que las y los estudiantes deben aprender del idioma para comunicarse y actuar efectivamente; y menciona como requisito de permanencia en las licenciaturas y como uno de los requisitos para el ingreso al posgrado, el dominio del idioma inglés, cuando menos, en el nivel B1” (DGDA, UADY, 2002, p.70).

Es decir que los alumnos deberán dominar un nivel intermedio del idioma y según lo señalado en el MCER, deberán ser capaces de:

- comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio.
- producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal.
- describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.
- iniciar, mantener y terminar conversaciones sencillas cara a cara sobre temas cotidianos de interés personal. Puede repetir parte de lo que alguien ha dicho para confirmar la comprensión mutua.

- Es capaz de enlazar una serie de elementos breves, diferenciados y sencillos para formar una secuencia lineal de ideas relacionadas.

Marco metodológico

Sujetos.

Los informantes y destinatarios del programa, fueron 16 maestros del Programa Institucional de Inglés (PII) del Centro Institucional de Lenguas (CIL) de la Universidad Autónoma de Yucatán, de los cuales 12 son mujeres y 4 hombres entre 20 y 50 años. Cada profesor es responsable del PII en una facultad de la UADY, cubriendo así las 15 facultades en Mérida y la Unidad Multidisciplinaria en Tizimín.

Todos los docentes cuentan con experiencia en la enseñanza del inglés y certificaciones internacionales que demuestren el dominio del idioma, aunque su área de formación académica no sea necesariamente en Educación. Actualmente conforman el programa, Contadores, Licenciados en Administración de Empresas, Licenciados en Traducción, Licenciados en Turismo y Licenciados en Enseñanza del Idioma Inglés.

Técnicas e instrumentos.

Se utilizaron dos cuestionarios, uno para medir las necesidades de los profesores respecto a un curso de formación docente, el cuál fue adaptado de un cuestionario utilizado para encuestar a docentes de instituciones educativas privadas y otro para conocer la satisfacción de los participantes del curso al término de este, este último fue adaptado de un instrumento para evaluar cursos de formación docente, ambos instrumentos se seleccionaron y adecuaron a las necesidades de este proyecto.

El primer cuestionario estuvo conformado por 36 reactivos divididos en cuatro dimensiones: datos generales, acciones realizadas por la institución, estrategias docentes y el uso de la Plataforma educativa UADY Virtual. En el primer apartado se utilizaron preguntas abiertas para obtener datos generales de los participantes. En las dos secciones siguientes se utilizó una escala tipo Likert con las opciones: Nunca, Casi nunca, Casi siempre, Siempre. Por último se incluyeron preguntas de opción múltiple y algunas abiertas para conocer sus principales intereses o necesidades con el uso de la plataforma. Este instrumento se presenta en el Anexo 1.

El instrumento de evaluación estuvo dirigido a los participantes del curso, utilizó un cuestionario, en donde se incluyeron 15 reactivos divididos en los siguientes apartados: datos de identificación, metas y objetivos del curso, participantes, ponentes, contenidos, metodología, ambiente, recursos y materiales. Se utilizaron preguntas de opción múltiple y de escala tipo Likert. Este instrumento se presenta en el Anexo 2.

Etapas en el desarrollo de la práctica

Análisis.

La primera etapa del proyecto consistió en realizar el diagnóstico para detectar las necesidades de los profesores respecto a un curso de formación docente, así como determinar las características de los participantes y de la institución.

Diseño.

Después de analizar los resultados de los instrumentos, se determinó la necesidad de un curso para apoyar a los docentes con la creación de actividades de aprendizaje que fomentaran las habilidades del idioma inglés en entornos virtuales y se procedió a diseñar el programa del

curso, en donde se establecieron los objetivos, contenidos, estrategias de enseñanza, duración y evaluación del programa.

Desarrollo.

Posteriormente, teniendo en cuenta el plan que se diseñó, se seleccionó la plataforma virtual en la que se ubicaría el curso y se definieron los materiales y recursos que se incluirían en el programa. En esta etapa también se estableció un calendario con las fechas de inicio, entrega de proyectos y término del curso

Implementación.

Con el programa ya desarrollado en la plataforma virtual, se citó a los participantes a una sesión presencial para darles información acerca del curso y se dio inicio al programa.

Durante el desarrollo del curso se le dio seguimiento constante al trabajo de los docentes, ya que al tratarse de un curso en línea, todas las dudas e inquietudes se resolvían de manera virtual.

Evaluación.

Finalmente, se realizó una reunión con los participantes para comentar sus principales impresiones y participar en la encuesta relacionada con la satisfacción del curso.

Principales actividades realizadas

A continuación se describen las actividades que se realizaron en cada una de las etapas del desarrollo del curso.

Actividades en la etapa de análisis.

Inicialmente, se llevó a cabo una junta con las autoridades educativas del CIL, en donde se mencionaron posibles áreas de oportunidad para desarrollar el proyecto de práctica profesional, algunas respecto a la mejora del centro de auto acceso y otros con relación al uso de la plataforma educativa Moodle. En dicha junta se expusieron las dificultades técnicas que los docentes estaban experimentando con el uso de la plataforma virtual, a pesar de que ya habían recibido una capacitación para utilizar la herramienta. Además se mencionó que otro de los inconvenientes que se presentaban era la elaboración de materiales para la evaluación de los alumnos, entre otros.

Tomando en cuenta todo lo anterior se formuló una propuesta para apoyar a los maestros con su formación docente en cuanto al uso de la herramienta virtual y se estableció una fecha en la que tendría lugar una reunión con los posibles participantes del curso, con el objetivo de informarles del proyecto y de realizar una encuesta para determinar los contenidos que serían de más relevancia para su área desempeño.

El día 19 de agosto de 2016, se realizó el primer acercamiento con los profesores en las instalaciones del CIL, se les invitó a participar en un cuestionario, en donde se incluyeron las siguientes dimensiones: datos generales, acciones realizadas por la institución, estrategias docentes y actividades relacionadas con la plataforma educativa y las tecnologías. Además, se les comunicó la posibilidad de recibir una visita en sus centros de trabajo, para profundizar en ciertos aspectos relacionados al instrumento.

Actividades en la etapa de diseño.

Inmediatamente después de analizar los datos obtenidos del análisis de necesidades, se comenzó a trabajar en el diseño del curso. El instrumento arrojó necesidades respecto a las

estrategias de enseñanza de un idioma, por lo que se propuso diseñar un curso que consistiría en el desarrollo de habilidades docentes en la creación de actividades de aprendizaje, que favorecieran las competencias del idioma Inglés.

La primera acción realizada fue la definición de objetivos, contenidos, estrategias y evaluación del mismo. Se estableció el siguiente objetivo general: el docente diseñará actividades de aprendizaje para entornos virtuales utilizando recursos de la web y hará uso de las tecnologías para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Con el propósito de lograr el objetivo, se seleccionaron los contenidos del programa, el cual constó de tres unidades, distribuidas en 30 horas. En cada una se incluyeron dos actividades de aprendizaje, con excepción de la última, en donde se trabajó una sola actividad integradora. Dichas unidades son descritas brevemente a continuación:

- *La nueva escuela.*

Objetivo: Comparar y contrastar los nuevos ambientes educativos y como han ido evolucionando a lo largo del tiempo, así como las modalidades que han surgido en relación con las nuevas tecnologías.

Duración: 10 hrs

Contenido:

¿Qué es un EVA? y Modalidades del aprendizaje.

- *El docente y las TIC.*

Objetivo: definir los recursos que utiliza un profesor del siglo XXI. Establecer objetivos de aprendizaje utilizando la taxonomía de Bloom para la era digital.

Duración: 10 hrs

Contenido: Gadgets de un profesor y Bloom para la era digital.

- *Gamificación.*

Objetivo: Desarrollar materiales educativos para utilizarlos en clases no presenciales, es decir, en modalidad e-learning.

Duración: 10hrs

Contenido: Características de la gamificación y el diseño de un juego.

Actividades en la etapa de desarrollo.

Continuando con la etapa de desarrollo del curso, se procedió a la selección de la plataforma educativa en la que estaría disponible, así como los materiales y recursos que serían necesarios incluir. Al principio se pretendía cargar el curso en la plataforma institucional “Moodle”, ya que es la plataforma que utilizan los docentes y con la que se sienten más familiarizados, pero como aún se encontraba en proceso de reorganización, no fue posible acceder.

Debido a que el curso se planeó en la modalidad e-learning, fue necesario utilizar una plataforma con características similares a “Moodle”, por lo que después de comparar las opciones en línea, se decidió trabajar en “Schoolology”, la cual es una plataforma social gratuita que permite a los profesores agregar integrantes a sus cursos, organizar foros, sincronizar un calendario con los alumnos, recibir tareas y llevar un control de las calificaciones, entre otras.

En la plataforma en línea, se incluyeron el programa del curso, un foro de preguntas, las unidades que se trabajarían durante el taller, así como las actividades a realizar y un calendario con las fechas de inicio y término de cada una.

Actividades en la etapa de implementación.

Con el curso completamente desarrollado, se dio inicio al taller. Los participantes fueron citados a una reunión presencial en el CIL a las 8:00am. En ésta sesión, se presentó a

los docentes la información general del programa, los contenidos, los criterios de evaluación, así como el calendario con fechas importantes durante el taller. Continuamos con el registro de los participantes a la plataforma educativa que utilizaríamos durante el curso, se les proporcionó una clave de acceso e ingresaron con sus datos personales.

Durante el desarrollo del curso, se monitoreó constantemente el trabajo de los docentes, ya que al tratarse de un taller en línea, se debió estar pendiente de sus dudas y necesidades. Respecto a esto, Agudelo (2009) menciona que:

La educación en línea tiene el potencial de amplificar el proceso de formación en la medida en que crea vías de acceso a información y a gente en cualquier parte del mundo. En ese sentido cambia los términos de cuándo y dónde se enseña y se aprende. Estas vías son bidireccionales por cuanto no solo se puede salir, sino que se puede entrar desde cualquier parte, en tiempos sincrónicos y asincrónicos, al ambiente virtual de aprendizaje (p. 10).

Los alumnos-docentes recibieron su calificación cada vez que realizaban la entrega de una actividad de aprendizaje en la plataforma educativa, acompañada de una breve retroalimentación del trabajo que realizaron.

A pesar de que el curso se estableció en la modalidad en línea, se les solicitó a los participantes acudir a una sesión presencial a manera de cierre del curso en el CIL, en donde los docentes hicieron la entrega de su proyecto final, se dio un espacio para dudas y preguntas y de manera grupal se retroalimentaron los trabajos expuestos.

Actividades en la etapa de evaluación.

Finalmente, se realizó la evaluación del curso el día 25 de noviembre de dicho año, se llevó a cabo una reunión en donde se hizo la entrega de constancias emitidas por la UADY a

través del CIL, en donde se especificó la duración del taller y la calificación que obtuvieron cada uno de los participantes. Posteriormente, se les anunció a los docentes que participarían en una encuesta con el propósito de evaluar el taller.

En el cuestionario se incluyeron las siguientes dimensiones: datos de identificación, metas y objetivos del curso, participantes, ponentes, contenidos, metodología, ambiente del curso, recursos y materiales y valoración global. Todas las anteriores con el propósito de conocer las fortalezas y áreas de oportunidad del curso, así como el grado de satisfacción de los participantes. En la introducción al cuestionario, se le solicitó a los docentes que respondieran con la mayor sinceridad posible, se estableció que el instrumento tendría carácter anónimo y los datos obtenidos serían utilizados únicamente para fines académicos.

Antes de iniciar con la aplicación del cuestionario, el coordinador del CIL, pidió a los docentes hacer comentarios con relación a los aprendizajes obtenidos durante el taller. Algunos maestros aportaron sus impresiones respecto a los contenidos del curso, las cuales resultaron positivas. En general se observó un clima de satisfacción entre los participantes. Al terminar con la encuesta, se invitó a los docentes a un desayuno y se les comentó que se realizaría un seguimiento a su formación docente, a través de la impartición de más cursos y talleres que contribuyan al desarrollo de habilidades digitales necesarias para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en sus alumnos.

Capítulo 4

Análisis de la experiencia adquirida

El desarrollo de este proyecto me permitió poner en práctica los conocimientos adquiridos durante los primeros dos semestres de la Maestría en Innovación Educativa (MINE). Anteriormente había desarrollado cursos para las instituciones en las que he laborado, pero nunca presté atención a la importancia de cada una de las etapas en los modelos de diseño curricular. Actualmente mi perspectiva es muy diferente, antes de desarrollar cualquier curso o programa, tendría que seleccionar el enfoque y el modelo que sería mi guía para proponer un curso que realmente se adapte a las necesidades del contexto.

Durante mi formación como Licenciada en Enseñanza del Idioma Inglés tuve acercamientos a los conceptos de investigación, diseño curricular y evaluación, pero con un enfoque al área de la enseñanza de lenguas. Los contenidos dentro del programa de la MINE incluyen un panorama más general, que ha contribuido a ampliar mis conocimientos acerca de los conceptos anteriores, lo cual genera un gran impacto en mi formación académica ya que me permitirá enriquecer mi perfil profesional y fortalecer mis competencias en el ámbito educativo.

En cuanto a las prácticas profesionales que se llevaron a cabo en el Centro Institucional de Lenguas de la UADY, puedo decir que fue una experiencia muy gratificante, ya que tuve la oportunidad de trabajar de cerca con los encargados del área de lenguas y conocer más acerca del nuevo modelo educativo que se ha implementado en esta institución, cómo está impactando a los docentes, cuáles son las necesidades que surgen con este cambio, algunos procesos administrativos, entre otros.

Todo lo anterior me hizo darme cuenta de las áreas de oportunidad en las que puedo mejorar mi práctica educativa, principalmente en el concepto de innovación. Durante las

sesiones de clase se presentaron muchas definiciones de lo que significa innovar y lo que es considerado una innovación; particularmente considero que la definición que ofrece Rivas (2000), se presta a mayor reflexión: “a modo de definición inicial, de base nominal, puede decirse que innovación es la incorporación de algo nuevo dentro de una realidad existente, en cuya virtud ésta resulta modificada” (p. 20). El mismo autor habla acerca de la innovación educativa como el proceso para producir mejoras. Considero que los docentes, independientemente del área en la que trabajemos, debemos tener siempre presente el objetivo de integrar cosas nuevas a nuestra práctica como: tecnología, enfoques y estrategias que produzcan cambios positivos en nuestros alumnos y se generen mejoras en la sociedad.

Capítulo 5

Análisis de los alcances logrados

En este apartado se describen los productos y evidencias que fueron resultado del desarrollo del proyecto de innovación curricular, así como los beneficios logrados a partir de la implementación de las actividades realizadas. Por último se mencionan dificultades, limitaciones y alcances obtenidos durante el período de prácticas profesionales.

Productos

El primer producto resultante del desarrollo del proyecto fue el programa del curso (ver Apéndice A) en donde se incluyeron los datos generales, los contenidos de cada unidad de aprendizaje, la duración, el objetivo, las estrategias y los criterios de evaluación.

Otro de los productos obtenidos, fue el curso que se desarrolló el programa en la plataforma “Schoology” (ver Apéndice B), ahí se agregó el programa del curso para que los participantes del taller tuvieran acceso. Se creó una carpeta para cada una de las tres unidades que conformaron el curso; en cada carpeta se agregaron tareas con las instrucciones de cada actividad de aprendizaje (ver apéndice C), así como el listado de recursos que servirían de apoyo en la realización de las tareas (ver apéndice D).

Evidencias

Por último y como parte de las evidencias, se incluyen en este proyecto algunos trabajos realizados por los participantes (ver Apéndice E) en donde se puede observar su desempeño durante el curso, así como también algunos ejemplos de la retroalimentación que se les dio (ver Apéndice F) y por último algunas reflexiones de los alumnos-docentes con relación a los contenidos del programa (ver Apéndice G).

Beneficios generados

En primera instancia, los beneficiados del proyecto fueron los profesores del Programa Institucional de Inglés (PII), ya que se les brindaron las herramientas para la creación de actividades en entornos virtuales de aprendizaje, lo cual pretendía generar mejoras en su práctica docente, ya que tuvieron la oportunidad de desarrollar habilidades en cuanto al uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza de idiomas.

De igual manera, los alumnos del PII se beneficiaron del proyecto, ya que durante la evaluación del curso, los profesores comentaron que incluso antes de finalizar con el programa, pusieron en práctica sus nuevos conocimientos y obtuvieron resultados muy positivos.

Finalmente, se generaron beneficios al Centro Institucional de Lenguas, debido a que constantemente los coordinadores imparten cursos de actualización y de formación a sus profesores; en ese sentido, el curso podría ser replicado con los docentes de nuevo ingreso o incluso con los profesores que no pertenecen al PII.

Dificultades, limitaciones y alcances.

En un principio, se propuso trabajar con la plataforma educativa “Moodle” que es la que utilizan los profesores del PII para impartir los cursos, pero como aún se encontraba en fase de construcción, no fue posible acceder. Debido a que el taller se programó en la modalidad en línea, fue necesario seleccionar otra plataforma educativa que tuviera características similares a “Moodle” para poder trabajar los contenidos del curso.

Una dificultad que estuvo presente durante el programa, fue el hecho de que algunos profesores no estaban familiarizados con el uso de la tecnología. A pesar de que la mayoría de los programas tenían una interfaz amigable con el usuario, eran intuitivos y fáciles de usar,

surgieron algunas dudas con respecto a su uso, pero gracias a que se le dio seguimiento constante a los docentes durante el programa, se solucionaron los inconvenientes y se siguió adelante con el curso.

Otro inconveniente, surgió con relación al tiempo asignado para realizar cada actividad de aprendizaje. Para propósitos de las prácticas profesionales, el curso se calendarizó dentro de cuatro semanas. Durante la evaluación al curso, los profesores comentaron que había sido complicado entregar las tareas a tiempo, ya que en ese momento se encontraban cargados de trabajos relacionados con la implementación del nuevo modelo educativo e igualmente expresaron que les hubiera gustado contar con más tiempo para profundizar en la realización de cada actividad.

En relación con los alcances, se considera que el principal es con respecto al uso de nuevas tecnologías para la enseñanza de lenguas, ya que anterior al curso, los profesores utilizaban la plataforma para subir documentos con ejercicios, en su mayoría, para practicar gramática y de esta manera solamente se fortalecían dos de las cuatro habilidades del idioma, leer y escribir y se dejaba a un lado la habilidad de escuchar y hablar, practicando estas últimas generalmente en el aula. Al finalizar el curso, los profesores descubrieron el potencial de los entornos virtuales para continuar fomentando las cuatro habilidades del idioma con actividades más variadas y atractivas, que les permitieran a los alumnos lograr un aprendizaje más significativo.

Finalmente, de acuerdo con los objetivos específicos planteados al principio de la práctica, se lograron los siguientes:

1. Se realizó un diagnóstico a través del análisis de las necesidades de los docentes encargados del PII, en cuanto al desarrollo de competencias del idioma inglés en entornos virtuales de aprendizaje, el cual sirvió para definir los contenidos del curso.

2. Se diseñó el curso: “Elaboración de actividades de aprendizaje para el desarrollo de competencias receptivas y productivas del idioma inglés en entornos virtuales”, conformado por tres unidades y en el que se incluyeron seis actividades de aprendizaje. En cada actividad, además de presentar nuevos contenidos, se mostraron herramientas que fomentan el uso de las cuatro habilidades del idioma.
3. Se implementó al 100 por ciento, el taller con la participación de 16 profesores.
4. Se formularon algunas recomendaciones para la mejora del taller con base en los resultados obtenidos.

Capítulo 6

Conclusiones y recomendaciones

A continuación se presentan las conclusiones en relación con las contribuciones realizadas al perfil de egreso de la Maestría en Innovación Educativa, así como los rasgos de innovación de la propuesta, las aportaciones a la institución y los usuarios, las implicaciones y las recomendaciones en caso de implementar el proyecto en futuras ocasiones.

Contribución al perfil de egreso

El perfil de egreso de la MINE enlista siete competencias, de las cuales cuatro se agrupan en torno a las dos áreas de competencias establecidas: innovación de la práctica pedagógica e innovación curricular. Las otras tres corresponden a competencias de carácter disciplinar.

El proyecto realizado durante las prácticas profesionales, atiende al área de innovación curricular, la cual establece que “el egresado desarrolla proyectos innovadores aplicados a los ámbitos de la didáctica y el desarrollo curricular, en ambientes formales y no formales” (Facultad de Educación, 2017). El presente trabajo cumple con la competencia anterior, ya que se realizaron todas las etapas propias del desarrollo curricular, empezando con un diagnóstico del cual se derivaron las necesidades y se partió con las demás fases hasta concluir con la evaluación del curso. Al mismo tiempo, se logra la competencia disciplinar que señala que “el egresado diagnostica la realidad socioeducativa del contexto, para satisfacer las necesidades de intervención que surgen de los problemas que forman para de sus práctica” (Facultad de Educación, 2017).

Rasgos de innovación presentes en el trabajo realizado

El principal rasgo de innovación presente es el hecho de que el proyecto busca no solamente una mejora en la práctica docente, sino también un cambio significativo en la manera inicial en la que se imparten los cursos de idiomas en línea. Se busca un cambio en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje a través del desarrollo de nuevas perspectivas de los profesores acerca de cómo hacer uso de los entornos virtuales para favorecer la enseñanza de lenguas. Lo anterior coincide con algunas de las señales de innovación educativa que sostiene Blanco y Messina (2000):

La innovación supone una transformación, un cambio cualitativo significativo respecto a la situación inicial en los componentes o estructuras esenciales del sistema o proceso educativo. Así, por ejemplo, la ampliación horaria o la adquisición y uso de nuevos materiales didácticos, son obviamente un cambio o mejora, pero sólo podrán llegar a considerarse como innovación si se producen cambios significativos respecto a la rutina establecida tradicionalmente en la escuela: la metodología, las relaciones interpersonales, la concepción del proceso enseñanza-aprendizaje, la organización o el funcionamiento de la escuela o el aula de aprendizaje (p. 63).

Otra innovación presente en el proyecto fue el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Si bien se habían implementado con anterioridad, fue evidente la necesidad de fomentar su uso adecuado, especialmente en la enseñanza de un idioma. Salinas (2008) afirma que “aquellas universidades que no contemplen cambios radicales en relación a los medios didácticos y a los sistemas de distribución de la enseñanza pueden quedar fuera de la corriente innovadora que lleva a las nuevas instituciones universitarias del futuro” (p.19).

Aportación a la institución y a los usuarios

Oportunamente, el periodo de prácticas profesionales coincidió con el momento en que se estaban desarrollando los cambios propios de la implementación del nuevo Modelo Educativo para la Formación Integral (MEFI) en el PII. Antes de iniciar con el proyecto se habló con las autoridades del CIL y señalaron las áreas de oportunidad para desarrollar las prácticas, entre las que se encontraba apoyar a los docentes con esa transición al modelo.

De esa manera se dispuso realizar el diagnóstico y crear un programa que se adaptara a la necesidad de sus profesores. De esta manera se aportó una ayuda a la institución para fortalecer la formación de sus docentes.

Por su parte, las principales aportaciones a los usuarios del programa, en este caso los profesores del PII, han sido el acompañamiento durante el curso, el presentarles una perspectiva diferente del uso de las tecnologías en la enseñanza de lenguas y brindarles herramientas de la web que pueden facilitar y mejorar su quehacer docente.

Implicaciones del proyecto

Es importante considerar algunos aspectos en caso de que el curso sea replicado en futuras ocasiones. El primer aspecto es el tiempo dedicado a la implementación de curso. Sería necesario considerar las necesidades de los docentes y asignar una duración razonable a cada actividad que les permita profundizar en los contenidos.

Otro punto a considerar es la plataforma educativa en donde se lleve a cabo el curso, ya que debería ser amigable con el usuario, intuitiva y atractiva.

Es indispensable que el instructor del curso tenga conocimientos acerca de la enseñanza de lenguas para poder guiar las actividades hacia el desarrollo de las habilidades del idioma y también debe conocer acerca del uso de tecnologías.

Finalmente, para mantener el interés de los participantes, es necesario que se dé seguimiento constante al desempeño de los alumnos durante el curso y de esta manera fomentar la motivación hacia los contenidos y las mejoras potenciales en su práctica.

Recomendaciones para futuros trabajos

Con el propósito de obtener resultados positivos de la aplicación del proyecto, se recomiendan algunas acciones a realizar:

- Hacer un análisis de los participantes que requieran más apoyo en cuestiones tecnológicas. Debido a varios factores, hubo alumnos-docentes que presentaron más complicaciones que otros; sería recomendable brindarles un acompañamiento más personalizado o asignar las tareas en grupos equilibrados en cuanto al dominio del tema de los integrantes.
- Llevar a cabo una sesión presencial en donde se les expliquen los objetivos del curso y la calendarización y que ésta se ajuste, en medida de lo posible, con el grupo de participantes; de esta manera ellos estarán consientes de los tiempos y pudieran fomentar la motivación.
- Implementar el curso en la plataforma institucional, ya que esto permitirá que los participantes se familiaricen con el uso de la herramienta y encuentren mayor utilidad al curso.
- Llevar a cabo una sesión presencial a mitad del curso con la intención de conocer los avances, dudas e inquietudes de los participantes para que, en caso de ser necesario, se hagan modificaciones al programa.

- Actualizar constantemente los contenidos. En la web surgen continuamente programas y aplicaciones para la enseñanza de lenguas, esto con la finalidad de hacer el curso más eficaz y útil.

Referencias

- Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, 5, 118-127.
- Álvarez, R. B., & Gago, A. R. A. (2011). La formación de maestros en España, de la teoría a la práctica. *Tendencias pedagógicas*, (18), 105-131.
- Angelo, R. (2009). Territorios en construcción: la formación de maestros y profesores, *En camino del plan CEIBAL: referencias para padres y educadores*, 141-153.
- Avila, P., Bosco, M. (2001). Ambientes Virtuales de Aprendizaje, una nueva experiencia. Recuperado de: http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf.
- Batista, M. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 38(5), 2.
- Belloch, C. (2013). Diseño instruccional. *Universidad de Valencia*. Recuperado de: <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4>.
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 4(1).
- Cesteros, S. P. (2006). *Aprendizaje de segundas lenguas: lingüística aplicada a la enseñanza de idiomas*. Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- Chávez, H. L. (2008). Los modelos pedagógicos en la formación de profesores. *Revista Iberoamericana de educación*, 46(3), 6.
- Claret, A. (2003). Las teorías pedagógicas, los modelos pedagógicos, los modelos disciplinares y los modelos didácticos en la enseñanza y aprendizaje de las ciencias. *Educación y Formación del Pensamiento Científico. Cátedra ICFES. Bogotá: Arfo Editores e Impresos Ltda*, 21-45.

- Craig, H., Kraft, R. & Du Plessis, J. (1998). *Teacher development*. 1st ed. Washington, DC: U.S. Agency for International Development.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. 2da ed. México: McGraw-Hill.
- Dirección General de Desarrollo Académico. *Centro Institucional de Lenguas* (2012). Recuperado de: <http://www.cil.dgda.uady.mx>
- Duart, J. M., & Martínez, M. J. (2001). Evaluación de la calidad docente en entornos virtuales de aprendizaje. *Cuadernos IRC*.
- Educacion.uady.mx. (2017). *Facultad de Educacion*. Recuperado de: <http://www.educacion.uady.mx/>
- Fernández, P., Rogoff, B., Schiefelbein, E., Sotomayor, V., Schiefelbein, C., Colbert, V., & Castillo, G. (1995). La interacción social en contextos educativos. *Alternativas: serie espacio pedagógico* Vol. 2, no. 5 (1997 mayo), p. 29-86.
- Fromkin, V., Rodman, R., & Hyams, N. (2010). *An introduction to language*. Cengage Learning.
- Gómez Rey, I; Hernández García, E; Rico García, M; (2009). Moodle en la enseñanza presencial y mixta del inglés en contextos universitarios. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 12() 169-193. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331427210009>
- González, P. D. (2008). Destrezas receptivas y destrezas productivas en la enseñanza del español como lengua extranjera. *MarcoELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (6), 2.

- Grau, S., Gómez, C., & Perandones, T. M. (2009). La formación del profesorado como factor decisivo de la excelencia educativa. *Propuestas de diseño, desarrollo e innovaciones curriculares y metodología en el EEES*", ISBN, 978-84.
- Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching*. 5ta ed.
- Marcelo, C. (1994). *Formación del profesorado para el cambio educativo*. Barcelona: PPU.
- Marco común europeo de referencia para las lenguas. (2002). 1st ed. Madrid : [Madrid]: *Ministerio de educacion, cultura y deporte*. Subdirección general de información y publicaciones ; Anaya.
- Medina, A. y Domínguez, C. (1989). *La formación del profesorado en una sociedad tecnológica*. Madrid, Cincel.
- Morales, S. & Ferreira, A. (2008). La efectividad de un modelo de aprendizaje combinado para la enseñanza del inglés como lengua extranjera: estudio empírico. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 46(2), 95-118. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48832008000200006>
- Rivas Navarro, M. (2000). *Innovación Educativa: Teoría, procesos y estrategias*. España: Editorial Síntesis, S.A.
- Salinas Ibáñez, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. 1st ed. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía.
- Scholnik, M., Kol, S., & Abarbanel, J. (2016). Constructivism in theory and in practice. In *English Teaching Forum* (Vol. 44, No. 4, pp. 12-20). US Department of State. Bureau of Educational and Cultural Affairs, Office of English Language Programs, SA-5, 2200 C Street NW 4th Floor, Washington, DC 20037.
- Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) (2012). *Modelo Educativo para la Formación Integral*. México:UADY.

Yukavetsky, G. (2003). *La elaboración de un módulo instruccional*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico en Humacao.

Anexo 1**CUESTIONARIO PARA DOCENTES DEL PROGRAMA INSTITUCIONAL DE
INGLÉS**

Adaptado de:

https://www.sineace.gob.pe/wp-content/uploads/2014/11/enc_docentes_ie_privadas1.pdf

Estimado docente:

A continuación encontrará algunas preguntas sobre su Institución Educativa (I.E.), las estrategias de enseñanza y evaluación que se emplean actualmente, así como algunas relacionadas con la implementación de una plataforma educativa.

Le pedimos que responda con la mayor sinceridad posible. No hay respuestas correctas o incorrectas; no se trata de una evaluación de sus conocimientos, sino de dar una opinión anónima para encontrar áreas de oportunidad y mejora.

DATOS GENERALES

Sexo: _____

Edad: _____

Ultimo grado de estudios: _____

Sede/centro/campus: _____

Tiempo que tiene de estar laborado en el PII: _____

Indique por favor tres actividades principales que desempeña en el puesto que ocupa:

¿Ha participado en algún curso o taller promovido por la institución en la que labora? Si No

Mencione el nombre de los mismos o bien, la temática:

Respecto a la Institución

Seleccione la opción que mejor describa su experiencia:

La Institución Educativa brinda orientaciones para:	NUNCA	CASI NUNCA	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
a) Implementar la propuesta pedagógica.				
b) Alcanzar los objetivos estratégicos de la Institución desde nuestro rol como docentes.				
c) Desarrollar los valores de la Institución con mis estudiantes.				
La Institución Educativa ofrece a los docentes acompañamiento, capacitación, supervisión, talleres, u otros mecanismos que me sirven para:	NUNCA	CASI NUNCA	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
a) Implementar estrategias pedagógicas para apoyar el aprendizaje de los estudiantes.				
b) Actualizar mis conocimientos sobre la disciplina que enseño.				
c) Atender a la diversidad de estudiantes y sus necesidades educativas, tales como: estilos y ritmos de aprendizaje, problemas de aprendizaje, bilingüismo, talento, discapacidad, etc.				
d) Incorporar el uso de la tecnología para facilitar el aprendizaje de mis estudiantes.				
El monitoreo, acompañamiento y/o supervisión que recibo por parte de la institución me permite:	NUNCA	CASI NUNCA	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
a) Identificar las áreas en que necesito fortalecer mis capacidades.				
b) Realizar ajustes en mis estrategias de enseñanza de acuerdo a las competencias que van a desarrollar mis estudiantes.				
c) Utilizar estrategias que respondan al nivel de desarrollo de				

los estudiantes.				
Las capacitaciones promovidas por la Institución Educativa se han realizado:	NUNCA	CASI NUNCA	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
a) Respondiendo a las características y necesidades los estudiantes.				
b) Respondiendo a las necesidades de los docentes.				
c) Respondiendo a las necesidades que surgen en el contexto educativo (Ej: nuevos problemas de los estudiantes, realidades regionales o locales, temáticas priorizadas por la Institución Educativa, etc.).				
d) Considerando las necesidades para implementación del currículo y sus herramientas (Ej: modelos educativos, herramientas tecnológicas).				

Estrategias de enseñanza

Seleccione la opción que mejor describa su experiencia:

Al encargar una actividad de aprendizaje, ¿con qué frecuencia les pide a sus estudiantes lo siguiente...?	NUNCA	CASI NUNCA	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Hacer un diario de la clase				
Buscar información				
Actividades de los libros de texto				
Explicar a partir de ejemplos				
Analizar e interpretar información				
Organizar, resumir o mostrar información				
Trabajar en problemas en los cuales tienen que aplicar sus propias estrategias de solución				
Aplicar conceptos o principios a situaciones diferentes o no familiares para el alumno				
Completar ejercicios de rutina o problemas en hojas, libros de trabajo o de texto				

Uso de la Plataforma educativa UADY Virtual

La plataforma tecnológica permite la personalización del ambiente de aprendizaje por parte del alumnado: colores, calendario, herramientas.

- a) SI
- b) NO
- c) LO DESCONOZCO

La plataforma tecnológica pone a disposición del profesorado herramientas de gestión y seguimiento del progreso de los alumnos.

- a) SI
- b) NO
- c) LO DESCONOZCO

La plataforma tecnológica pone a disposición del profesorado herramientas de trabajo en grupo y de colaboración.

- a) SI
- b) NO
- c) LO DESCONOZCO

En general, mencione cuales son las fortalezas y debilidades de la plataforma tecnológica que utiliza en el programa.

La integración del uso de la plataforma en una modalidad mixta (presencial y en línea) le ha causado alguna dificultad. Mencione cuales. _____

En general, describa cuáles son sus principales necesidades y / o intereses en cuanto a su formación profesional para el desarrollo de habilidades docentes en la creación de actividades de aprendizaje en entornos virtuales que favorezcan las competencias del idioma Inglés.

Anexo 2

CUESTIONARIO PARA LA EVALUACION DEL CURSO:
“Elaboración de recursos didácticos para el desarrollo de competencias del idioma inglés en entornos virtuales de aprendizaje”

Adaptado de:
www.it.uc3m.es/amillares/Cuestionario.doc

Estimado docente:

A continuación encontrará algunas preguntas acerca de los objetivos del taller en el que participó, relacionadas con la metodología, contenidos, recursos, entre otros. Lo anterior con el fin de conocer las fortalezas y áreas de oportunidad del mismo, así como su grado de satisfacción.

Le pedimos que responda con la mayor sinceridad posible. Este instrumento tiene carácter anónimo y los datos obtenidos serán utilizados únicamente para fines académicos.

¡Gracias por su colaboración!

DATOS DE IDENTIFICACION

1. SEXO:

MASCULINO FEMENINO

2. EDAD:

De 20 a 30 años De 40 a 50 años

De 30 a 40 años Más de 50 años

3. AÑOS DE EXPERIENCIA PROFESIONAL:

De 0 a 3 años De 9 a 15 años

De 4 a 8 años Más de 15 años

A. SOBRE LAS METAS Y OBJETIVOS DEL CURSO

4. Evalúa según tu opinión las metas y objetivos de este curso en función de:

	MUY ALTA	ALTA	MEDIA	BAJA	MUY BAJA
Relevancia para mi trabajo como profesor					
Realismo y practicidad					
Claridad, estructuración de los objetivos					

B. LOS PARTICIPANTES:

5. Señala cuáles han sido los motivos que te han llevado a participar en esta actividad de formación:

<ul style="list-style-type: none"> • Refrescar o mejorar mis conocimientos • Adquirir nuevas habilidades • Adquirir nuevas actitudes • Propio interés personal • Otros: <p>.....</p> <p>.....</p>
--

6. Señala qué tipo de información has recibido en relación al curso

	ABUNDANTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	NULA
Acerca del calendario				
Acerca de las metas del curso				
Acerca de los contenidos del curso				
Acerca de los métodos de trabajo en el curso				
Acerca de las formas de evaluación				

C. INSTRUCTOR

7. Señala tu opinión respecto a las características del instructor del curso.

	MUY ALTA	ALTA	MEDIA	BAJA	MUY BAJA
Claridad expositiva					
Claridad en instrucciones para realizar las tareas					
Capacidad de motivación					
Dominio de una variedad de métodos didácticos					
Dominio del contenido					
Capacidad para propiciar la reflexión					
Facilidad para mantener relaciones interpersonales, apertura, saber escuchar					

D. LOS CONTENIDOS DEL CURSO

8. Valora a continuación la calidad de los contenidos que se han abordado en el curso en función de su:

	MUY ALTA	ALTA	MEDIA	BAJA	MUY BAJA
Claridad					
Posibilidad de aplicación práctica					
Actualización					
Estructuración					

9. A continuación aparece una relación de contenidos que se han abordado en el curso. Por favor, indica en qué medida consideras que dominas cada uno de ellos:

CONTENIDOS DEL CURSO	MUCHO	BASTANTE	SUFICIENTE	POCO	NADA
Entornos Virtuales de Aprendizaje					
Ambientes de aprendizaje					
Gadgets de un profesor					
Taxonomía digital de Bloom					
Características y conceptos de gamificación					
Apps Educativas					

E. LA METODOLOGIA DEL CURSO

10. A continuación te presentamos una relación de posibles componentes del curso. Te pedimos que valores la importancia que han tenido en este curso cada uno de los componentes que te adjuntamos:

COMPONENTES	MUY ALTA	ALTA	MEDIA	BAJA	MUY BAJA	No ha ocurrido
Presentación de Teorías y Conceptos						
Demostración de la teoría o destreza (en vivo, en vídeo, en audio, por escrito)						
Práctica y retro-información						
Reflexión sobre la propia práctica						
Presentación de materiales de aprendizaje						
Recursos en línea para la práctica docente.						

11. A continuación te pedimos que valores las tareas o actividades que se han llevado a cabo durante el desarrollo del curso.

	MUY ALTA	ALTA	MEDIA	BAJA	MUY BAJA
Relación entre los contenidos del curso y la complejidad de las tareas					
Disponibilidad de medios materiales para desarrollar las tareas					
Facilidad para contar con apoyo durante el desarrollo de la tarea					

F. EL AMBIENTE EN EL CURSO

12. Ahora quisiéramos conocer tu opinión acerca del ambiente que se ha vivido a lo largo del curso. Para ello te pedimos que contestes en qué medida estás de acuerdo o no con cada una de las siguientes afirmaciones:

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Inseguro	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Los participantes se han implicado con interés en el curso					
Los participantes sabían en todo momento lo que se esperaba de ellos					
Los participantes han podido intervenir cuando lo han deseado					
Se ha dado un ambiente de cooperación en las actividades en grupo					
Los participantes han percibido que la actividades del curso eran productivas					
En este curso se han llevado a cabo actividades nuevas e innovadoras					

G. LOS RECURSOS Y MATERIALES

13. Quisiéramos que evaluaras los materiales **que has recibido** a lo largo del curso (textos, gráficos, videos, etc.)

	MUY BUENO	BUENO	NORMAL	MALO	MUY MALO
Relevancia con respecto a los contenidos del curso					
Claridad conceptual y facilidad de comprensión					
Grado de aplicabilidad práctica					

14. Es posible que a lo largo del curso hayáis elaborado algún material (video, diseño, plan de formación, etc.) Quisiéramos asimismo que evaluaras estos materiales

	MUY FACIL	FACIL	NORMAL	DIFICIL	MUY DIFICIL
Nivel de dificultad para su elaboración					
	MUY ALTO	ALTO	NORMAL	BAJO	MUY BAJO
Grado de aplicabilidad práctica					

15. Por último te presentamos una relación de adjetivos¹ con los que podemos calificar el curso en el que has participado. Te pedimos que marques con una cruz (X) en el espacio que mejor exprese tu valoración global del curso:

Útil	---	---	---	---	---	---	---	Inútil
Malo	---	---	---	---	---	---	---	Bueno
Fácil	---	---	---	---	---	---	---	Difícil
Se disfruta	---	---	---	---	---	---	---	Detestable
Fragmentado	---	---	---	---	---	---	---	Coherente
Satisfactorio	---	---	---	---	---	---	---	Insatisfactorio
Confuso	---	---	---	---	---	---	---	Claro
Sin valor	---	---	---	---	---	---	---	Válido
Muy importante	---	---	---	---	---	---	---	Innecesario
Estrecho	---	---	---	---	---	---	---	Amplio
Consistente	---	---	---	---	---	---	---	Inconsistente
Optimista	---	---	---	---	---	---	---	Pesimista
Falso	---	---	---	---	---	---	---	Cierto
Relevante	---	---	---	---	---	---	---	Irrelevante
Débil	---	---	---	---	---	---	---	Fuerte
Profundo	---	---	---	---	---	---	---	Superficial
Pasivo	---	---	---	---	---	---	---	Activo
Reducido	---	---	---	---	---	---	---	Prolongado
Informativo	---	---	---	---	---	---	---	Desinformativo
Práctico	---	---	---	---	---	---	---	Teórico
Aburrido	---	---	---	---	---	---	---	Interesante
Rápido	---	---	---	---	---	---	---	Lento
Formal	---	---	---	---	---	---	---	Informal
Imaginativo	---	---	---	---	---	---	---	Convencional
No estimula	---	---	---	---	---	---	---	Estimulante

¹Adaptado de McCabe (1980)

Apéndices

Apéndice A. Programa del curso

DATOS GENERALES DEL CURSO

Asignatura:	Entornos virtuales de aprendizaje
Competencia específica/objetivo general de la asignatura:	El docente diseñara actividades de aprendizaje para entornos virtuales que favorezcan las competencias del idioma inglés, utilizando recursos de la web. Utilizará las tecnologías para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Institución/Dependencia	Facultad de Educación
Programa educativo:	Programa Institucional de Inglés
Año – semestre:	2016-2017
Elaborado por:	Dulce Sánchez Zapata

Contenido de cada Unidad de aprendizaje

UNIDAD 1

Denominación (título/nombre) de la unidad de aprendizaje	La nueva escuela
Duración (tiempo)	10 hrs
Objetivo de la unidad de aprendizaje	Comparar y contrastar los nuevos ambientes educativos y como han ido evolucionando a lo largo del tiempo, así como las modalidades que han surgido en relación con las nuevas tecnologías.
Contenido de la unidad de aprendizaje (temas)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es EVA? • Modalidades del aprendizaje
Estrategias y criterios de evaluación	Aprendizaje reflexivo Aprendizaje colaborativo Realización de proyectos Criterios de evaluación: ADA 1 15% ADA 2 <u>15%</u> Valor total de la unidad 30%

Actividades de la unidad de aprendizaje

UNIDAD 1: La nueva escuela

Actividad 1.1	¿Qué es un EVA?
Tipo de actividad (<i>presencial, en línea, grupal, individual, etc.</i>)	Individual / En línea
Tiempo o período (<i>en horas o fecha de inicio y término</i>)	5 hrs
Recursos para el aprendizaje	Lecturas relacionadas como: “Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje”, “Ambientes virtuales de aprendizaje y metacognición”, entre otros. Recursos para la elaboración de presentaciones en línea. (emaze, prezi, powtoon, etc.)
Estrategias de enseñanza y aprendizaje	Aprendizaje reflexivo y colaborativo Elaboración de presentaciones en línea.
Estrategia/ instrumento de evaluación	Proyectos
Recursos de la plataforma que se utilizarán	Foro: (*), wiki (), tarea (*) Chat () consulta (), Diario () Cuestionario () Recursos (*)
Actividad 1.2	Modalidades de aprendizaje
Tipo de actividad (<i>presencial, en línea, grupal, individual, etc.</i>)	Individual / En línea
Tiempo o período (<i>en horas o fecha de inicio y término</i>)	5 hrs
Recursos para el aprendizaje	Lecturas relacionadas como: “E-Learning: enseñar y aprender en espacios virtuales”, “La Modalidad Blended-Learning en la Educación Superior”, entre otros. Recursos para para la elaboración de un video.
Estrategias de enseñanza y aprendizaje	Aprendizaje reflexivo y colaborativo Elaboración organizadores gráficos en línea.
Estrategia/ instrumento de evaluación	Proyectos
Recursos de la plataforma que se utilizarán	Foro: (*), wiki (), tarea (*) Chat () consulta (), Diario () Cuestionario () Recursos (*)

UNIDAD 2

Datos generales de la unidad de aprendizaje

Denominación (título/nombre) de la unidad de aprendizaje	El docente de idiomas y las TIC.
Duración (tiempo)	10 hrs
Objetivo de la unidad de aprendizaje	Definir los recursos que utiliza un profesor del siglo XXI. Establecer objetivos de aprendizaje utilizando la taxonomía de Bloom.
Contenido de la unidad de aprendizaje (temas)	<ul style="list-style-type: none"> Gadgets de un profesor de lenguas. Bloom para la era digital.
Estrategias y criterios de evaluación	Aprendizaje reflexivo Aprendizaje colaborativo Realización de proyectos Criterios de evaluación: ADA 3 15% ADA 4 <u>15%</u> Valor total de la unidad 30%

Actividades de la unidad de aprendizaje

UNIDAD 2: El docente y las TIC.

Actividad 2.1	Gadgets de un profesor de lenguas
Tipo de actividad (<i>presencial, en línea, grupal, individual, etc.</i>)	Individual / En línea
Tiempo o período (<i>en horas o fecha de inicio y término</i>)	5 hrs
Recursos para el aprendizaje	Lecturas relacionadas como: “Identificación de la competencia digital del profesor universitario: un estudio exploratorio en el ámbito de las Ciencias Sociales”, entre otras. Recursos para la composición de un gráfico.
Estrategias de enseñanza y aprendizaje	Aprendizaje reflexivo y colaborativo Diseño de un álbum digital con audio.
Estrategia/ instrumento de evaluación	Proyectos
Recursos de la plataforma que se utilizarán	Foro: (*), wiki (), tarea (*) Chat () consulta (), Diario () Cuestionario () Recursos (*)

Actividad 2.3

Bloom para la era digital

Tipo de actividad (<i>presencial, en línea, grupal, individual, etc.</i>)	Individual / En línea
Tiempo o período (<i>en horas o fecha de inicio y término</i>)	5 hrs
Recursos para el aprendizaje	Lecturas y videos relacionados: “Taxonomía de Bloom para la era digital”, “Competencias digitales del profesorado y alumnado en el desarrollo de la docencia virtual”.
Estrategias de enseñanza y aprendizaje	Aprendizaje reflexivo y aprendizaje colaborativo. Representación por medio de una imagen (infografía).
Estrategia/ instrumento de evaluación	Proyectos
Recursos de la plataforma que se utilizarán	Foro: (*), wiki (), tarea (*) Chat () consulta (), Diario () Cuestionario () Recursos (*)

UNIDAD 3

Datos generales de la unidad de aprendizaje

Denominación (título/nombre) de la unidad de aprendizaje	Gamificación para la enseñanza de idiomas
Duración (tiempo)	10 hrs
Objetivo de la unidad de aprendizaje	Individual / En línea
Contenido de la unidad de aprendizaje (temas)	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos y características de la gamificación • Enseñar un idioma en línea • Diseño de un juego
Estrategias y criterios de evaluación	Aprendizaje reflexivo Aprendizaje colaborativo Realización de proyectos Criterios de evaluación: ADA 5 <u>40%</u> Valor total de la unidad 40%

Actividad 3.1	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos y características de la gamificación. • Diseño de un juego
Tipo de actividad (<i>presencial, en línea, grupal, individual, etc.</i>)	En línea / individual
Tiempo o período (<i>en horas o fecha de inicio y término</i>)	10 hrs
Recursos para el aprendizaje	Lecturas y videos relacionados. “Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación”, herramientas de la web 2.0, entre otros.
Estrategias de enseñanza y aprendizaje	Aprendizaje reflexivo y colaborativo Diseño de un juego en línea.
Estrategia/ instrumento de evaluación	Proyectos
Recursos de la plataforma que se utilizarán	Foro: (*), wiki (), tarea (*) Chat () consulta (), Diario () Cuestionario (*) Recursos (*)

Apendice B. Desarrollo del programa en la plataforma “Schooly”.

schooly Básico Inicio Cursos Grupos Recursos

Entornos Virtuales de Aprendizaje: Sección 1

Este curso está asociado con períodos de evaluación que terminarán en **Dic 31, 2016**. Seguirá dispon

Agregar Contenido Opciones Todos los materiales


Información General del Curso

Bienvenidos


A Entornos Virtuales de Aprendizaje

Foro de Preguntas
Este espacio está destinado a la publicación de comentarios y preguntas que surjan a lo largo del curso.


Unidad 1: LA NUEVA ESCUELA



Unidad 2: EL DOCENTE DE IDIOMAS Y LAS TIC



Unidad 3: GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS



#gamificación

80%

Actualizaciones
Libreta de calificaciones
Medallas
Asistencia
Miembros
Análisis estadístico

Código de Acceso
JF7CP-67ZSD Restablecer

Información
Períodos de Evaluación
Calificación, FINAL

Apéndice C. Instrucciones de las actividades de aprendizaje.



Opciones del Curso

Materiales

- Actualizaciones
- Libreta de calificaciones
- Medallas
- Asistencia
- Miembros
- Análisis estadístico

Código de Acceso
JF7CP-67Z5D [Restablecer](#)

Información

Períodos de Evaluación
Calificación, FINAL

Entornos Virtuales de Aprendizaje: Sección 1
Unidad 1: LA NUEVA ESCUELA

¿Qué es EVA?

Vence: **Sábado, 1 Octubre, 2016 at 11:59 pm**

DESCRIPCIÓN

Modalidad: En línea / Individual
Duración: 5hrs

Planteamiento

En esta actividad vamos a analizar los nuevos ambientes de aprendizaje y cuáles son sus ventajas y desventajas.

Desarrollo

Para completar esta actividad, deberás revisar las lecturas en la sección de recursos e investigar acerca de los Entornos Virtuales de Aprendizaje. De manera individual, realizar una presentación en donde se defina el concepto y se presenten algunas ventajas y desventajas de este tipo de entornos de aprendizaje. La herramienta para elaborar la presentación es libre, pero OJO, se tiene que encontrar en línea, te dejo algunas sugerencias en la sección de recursos. Una vez que hayas realizado la presentación, comparte el link en la sección de "Entregas" en la pestaña "CREATE".

Cierre

Al término de esta actividad habremos analizado los nuevos ambientes de aprendizaje, los recursos que utilizan y sus ventajas y desventajas.

Criterios de Evaluación

- La presentación se encuentra en un recurso en línea. (5 pts.)
- Se observa la definición y conceptos clave del tema. (5 pts.)
- Se mencionan las ventajas y desventajas del uso de los EVA. (5 pts.)

DESCRIPCIÓN

Modalidad: En línea / Individual

Duración: 5hrs

Planteamiento

En esta actividad vamos a reflexionar acerca de las herramientas y los recursos que son necesarios para un docente del siglo XXI.

Desarrollo

Para completar esta actividad, deberás revisar las lecturas en la sección de recursos e investigar acerca del tema. De manera individual, realizar una composición a manera de album digital con audio, en donde muestres las herramientas y recursos que consideres necesarios para la labor docente ¿Cuáles son las que utilizas?. De manera **breve**, justifica el uso de cada uno de los recursos que escogiste. Una vez que hayas realizado la actividad, compártelo en la sección de "Entregas", en la pestaña "crear".

La herramienta que utilizaremos para elaborar el album es "Voicethread", es un recurso fácil de usar y muy útil para encargar proyectos de inglés, para hablar de información personal o contar una historia.

Cierre

Al término de esta actividad habremos reflexionado acerca de los recursos que se han vuelto indispensables para los docentes de la nueva escuela. Además de adquirir un recurso en línea que puede ser utilizado en clase.

Criterios de calificación:

-El album contiene al menos 5 imagenes.

-Se justifica brevemente cada una de las imagenes escogidas.

-Los recursos presentados van de acuerdo con las necesidades del docente del siglo XXI.

Apéndice D. Listado de recursos.

HERRAMIENTAS Y RECURSOS

En el punto 5 anexaras todos los recursos que se utilizarán en el juego, es decir, si ellos van a realizar una lectura, anexa el texto y toda la información que ellos vayan a necesitar.

En el punto 6 agrega el diseño del juego, por ejemplo si el juego se trata de un puzzle, crossword, etc., incluyelo. En caso de que el juego requiera que el alumno cree algo con alguna aplicación, incluye un ejemplo de lo que esperas que ellos realicen. (recuerda que es importante que todo este en línea ya que estamos preparando la actividad para una clase en línea.

Mie 2 Dic, 2015 at 11:35 am publicado



Gamificación.pdf 378 KB | VER



EDSHELF



KAHOOT



CEREBRITI



Tinytap



Comic Master



CLASS TOOLS



EducaPlay

HERRAMIENTAS Y RECURSOS

Lun 23 Nov, 2015 at 11:10 am publicado



Tendencias educativas.docx 188 KB | VER



Modalidades de Aprendizaje



Mind-Mapping



Mind Mup



MINDOMO



Lo que estamos aprendiendo de la educación en línea

Daphne Koller is enticing top universities to put their most intriguing courses online for free -- not just as a service, but as a way to research how people...

HERRAMIENTAS Y RECURSOS

Lun 23 Nov, 2015 at 11:10 am publicado



EMAZE



PREZI



Entornos Virtuales de Aprendizaje



EVA en la escuela: tipos, modelos y rol del ...



PREZI tutorial



POWTOON




EVA

Educación virtual. Educación e Internet, Comunidades de aprendizaje, Sustento pedagógico, Principios esenciales, Motivación.




¿Qué es la Educación Virtual?

Apéndice E. Trabajos realizados por los participantes del curso







- ⚙️ Promueven la innovación curricular.
- ⚙️ Favorecen la adopción de un modelo de enseñanza centrado en el alumno.
- ⚙️ Amplian las oportunidades de comunicación.
- ⚙️ Proponer nuevas estrategias metodológicas,
- ⚙️ Utilizan nuevos recursos didácticos





Kahoot Game

1. Tema:	Geographical features vocabulary (Life 3, Pre intermediate II). Este juego se implementará de manera posterior a la presentación del vocabulario de Geographical features. Como parte de la presentación del vocabulario, se diseñará un ejercicio en el que se utilizará un diccionario online para que el alumno relacione las palabras con la pronunciación y los símbolos fonéticos que la representan.
2. Objetivo:	Que el alumno pueda identificar, a través de los símbolos fonéticos correspondientes, la pronunciación de las palabras relativas al tema Geographical features.
3. Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> A través del Whatsapp, ponte de acuerdo con alguno de tus mates para realizar el juego. Ambos deben de contar con acceso a internet y un ordenador, laptop o smartphone. El juego tiene una duración aproximada de 5 minutos. A este tiempo hay que agregarle el tiempo que llevará el ingresar el PIN y elegir un nickname. El tiempo total aproximado es de 10-15 minutos. A la hora acordada con tu pareja de juego, ingresa a internet y ve a https://kahoot.it/#/. Ingresa el PIN que el tutor ya te habrá proporcionado a través de un correo electrónico. Esta es la pantalla que verás, ingresa el PIN.  <ol style="list-style-type: none"> La siguiente pantalla te pedirá que elijas un Nickname. Una vez que lo hayas capturado, dale click a "OK, Go". Una vez que tu nickname aparezca en la pantalla, dale click a "Start"  <ol style="list-style-type: none"> Empieza a jugar. Lee atentamente las preguntas, tienes 30 segundos para elegir la opción que consideres correcta. El juego es únicamente una práctica. No habrá penalizaciones ni recompensas. La idea es que aprendas mientras te diviertes.

4. Penalizaciones o recompensas.	El juego es únicamente una práctica, no habrá ningún tipo de penalización o recompensa.
5. Recursos	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador, tablet o smartphone. Acceso a internet. Link para Kahoot!
6. Diseño del juego	<ul style="list-style-type: none"> Se utilizará la plataforma educativa "Kahoot!" El juego consistirá en un Quiz de 10 preguntas relativas a la pronunciación de algunas palabras del tema "Geographical Features". Las preguntas son de opción múltiple y habrá 3 opciones de las cuales elegir. El alumno tendrá 30 segundos para elegir una opción. El juego podrá realizarse en parejas o de manera individual. Los alumnos podrán elegir a su compañero de juego. En caso de tener un número impar de alumnos, el tutor designará a un trio. Link del juego https://play.kahoot.it/#/k/22cdd5a8-ab0f-4aa6-ba59-d0f32476024a  

Apéndice F. Retroalimentación de las tareas entregadas.



Dulce Sánchez

¡Buen trabajo! Es una presentación muy clara y visual. Veo que mencionas el fomento del aprendizaje independiente como una ventaja de los EVA, pero ¿crees que se podría presentar alguna dificultad al respecto? ¿el alumno realmente está preparado para hacerse cargo de su aprendizaje? ¿Qué debe hacer el docente para mantenerlos motivados a distancia? Algo para reflexionar.
Estamos en contacto.

Sab 1 Oct, 2016 at 11:47 am



Revisión 1 Enviada

Buenas noches, dejo el link con la ada 1

<https://www.emaze.com/@AWRLFTIZ/ent-virtuales-de-aprendizaje>



Sab 1 Oct, 2016 at 7:48 pm



Dulce Sánchez

Buen trabajo [redacted] la presentación es clara y el contenido interesante. Coincido contigo en la gran desventaja que mencionas con respecto a la conexión de internet, esperemos que pronto se mejore ese servicio, mientras tanto podemos optar por dejar las tareas que involucren tecnología para realizar en casa, o usar aplicaciones que no requieren muchos datos, o que se pueden utilizar en los smartphones, ¿Qué te parece?

Sab 1 Oct, 2016 at 10:04 pm



Dulce Sánchez

¡Buen trabajo [redacted] El contenido es muy interesante, solamente recomendaría poner menos texto en algunas transiciones. Coincido contigo en la ventaja que mencionas de facilitar el aprendizaje colaborativo con el uso de los EVA. Existen muchas herramientas en línea que permiten que un grupo de alumnos pueda editar un trabajo al mismo tiempo. ¿Conoces alguna?
Saludos

Sab 1 Oct, 2016 at 12:07 pm



Revisión 2 Enviada

Sab 1 Oct, 2016 at 9:28 pm



Dulce Sánchez

Buen Trabajo [redacted] La información es clara y las transiciones muy dinámicas. Veo que enlistas más ventajas que desventajas, ¿Eso refleja tu postura ante el uso de los EVA? En tu experiencia, ¿Te has enfrentado a más ventajas o desventajas?

Saludos



Revisión 2 Enviada

Sab 1 Oct, 2016 at 7:35 am



le agregué un poco de música de fondo

Sab 1 Oct, 2016 at 7:37 am



Dulce Sánchez

¡Buen trabajo! El contenido y la transición son muy claros. El sonido invita a la reflexión. Coincido contigo en la desventaja de perder el contacto humano, la oportunidad de conocer a fondo los intereses e inquietudes de nuestros estudiantes. ¿Crees que se podría lograr el contacto con el uso de alguna aplicación tecnológica? ¿Qué tal el uso de una Red Social?
Saludos



Dulce Sánchez

Buen trabajo, una presentación muy visual y clara. Coincido con la desventaja del plagio, el "copy-paste" es la opción más fácil para los alumnos. Quizá si le agregamos un toque personal a las tareas podríamos evitarlo un poco. O los "asustamos" con usar alguna de las herramientas en línea para detectar plagio (plagium). El internet también está a nuestro favor, ¿Qué te parece?

Apéndice G. Reflexiones de los alumnos-docentes durante el curso.



Muchas gracias, no cambié muchas imágenes pero revisé las diferentes plantillas disponibles. Encuentro e-maze más parecido al Powerpoint convencional. Como mi esposa también conoce Prezi, lo discutí con ella y concluimos que funciona bien para los jóvenes que ahora usan más los "mapas conceptuales". Sin embargo, nosotros los de la "vieja escuela" hemos usado más los esquemas mentales lineales y nos confundimos con mayor facilidad. Necesitamos ampliar nuestros esquemas mentales a una forma más tridimensional para explotar todas las bondades de prezi; tomará algo de tiempo. Saludos.

Lun 3 Oct, 2016 at 12:25 pm



Muy bonito. Hay tantas aplicaciones ahora, cada uno con su aspecto interesante. Este estaba bueno para personalizar mas las presentaciones porque todos estamos un poco cansados del clásico Powerpoint. Gracias por mostrarnos estas alternativas.

Mar 11 Oct, 2016 at 3:02 pm



En el caso de los cursos presenciales, nuestro contacto personal con el alumno nos permite conocerlos mas a fondo y saber como se expresan tanto de manera verbal como escrita, lo cual nos da mayores herramientas para detectar si están incurriendo en plagio o no. Sin embargo nunca podremos ser infalibles en la detección del mismo. En el caso de los entornos virtuales, el alumno puede ser suplantando desde el inicio y realmente nunca darnos cuenta de que esto suceda. Saludos.

Vie 14 Oct, 2016 at 2:06 pm



Hola Dulce,
Aqui te dejo mi voicethread. te dejo el link de igual manera :)
<https://voicethread.com/share/8296503/>

Te comento que disfruté mucho haciendo esta actividad, ya había utilizado esta herramienta previamente, hace mucho tiempo y fué muy interesante retomarla. Gracias por todo!

Mar 11 Oct, 2016 at 9:00 pm



Mil gracias por estar al pendiente :)
No, nunca lo había utilizado antes, pero se me hizo una herramienta muy amigable y muy útil tanto para los estudiantes como para nosotros :D
Seguramente la estaré utilizando más seguido jejeje

Jue 6 Oct, 2016 at 12:05 pm