

Nuevas Formas de Hacer y Entender en la Universidad: Explorando Nuevos Recursos Virtuales con Alumnos de Informática

Magister Martín, C. Adriana Nelly
Universidad Nacional de San Juan - Departamento de Informática
adrianamartin1@gmail.com

Resumen

El hecho innegable que los recursos de la Web Social han impactado positivamente en la enseñanza de lenguas extranjeras, nos hace abrirnos a la perspectiva que supone la transferencia de dichas tecnologías al campo educativo. A tal efecto, sostenemos que los actuales quehaceres y prácticas educativas resultan fértiles para ser potenciados y optimizados con innovadoras herramientas tecnológicas, que signifiquen una ganancia cognitiva tanto para los que aprenden como para los que enseñan.

Este trabajo presenta una experiencia educativa en la que participaron alumnos que cursaban la asignatura Inglés II de las Licenciaturas: en Ciencias de la Computación y en Sistemas de Información, pertenecientes a la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la UNSJ.

La propuesta tomó como referencia el Modelo COMPETICE, y tenía como objetivo que los alumnos aplicaran competencias tecnológicas, procedimentales, actitudinales y de gestión, haciendo uso de diversos recursos digitales orientados a promover no sólo el aprendizaje individual autónomo sino también el aprendizaje social colaborativo

A tal efecto se diseñaron tareas extra-áulicas para que los estudiantes vivenciaran el uso de diccionarios, glosarios, traductores, gramáticas online y foro, y los aplicaran para adquirir conocimientos de su especialidad e investigar y autogestionar contenidos curriculares de la asignatura.

Palabras claves: Web Social- enseñanza de lenguas- Competice-

Introducción

Desde hace pocos años, en la educación superior se han comenzado a concretar cambios que han reconfigurado el espacio y el tiempo de los docentes, debido al empleo de diversos recursos virtuales como mediadores del proceso de E-A. Dichos cambios se han plasmado en conocimientos, valores, actitudes y prácticas en el hacer pedagógico, al integrar nuevas herramientas tecnológicas y contenidos digitales con las tareas -en tiempo real o diferido- que se realizan de manera individual, en grupos pequeños o con la participación de todos los estudiantes.

Han aparecido así, propuestas de enseñanza mediadas por la tecnología educativa que rescatan como elemento clave la formación de los docentes en nuevas TICs y su inclusión en las aulas. La adquisición de un conjunto de nuevas estrategias didácticas de E-A y de competencias —tecnológicas, pedagógicas y de gestión- permite involucrarse en nuevas dinámicas áulicas e implementar prácticas colaborativas que requieren de la interacción cooperativa, se enriquecen con la sinergia del trabajo en grupo, a la vez que estimulan la autonomía intelectual.

La motivación y voluntad de los educadores de capacitarse en el dominio de distintas herramientas sociales, que implican nuevas formas de producir y comunicar(se) ha surgido del hecho innegable que gran parte de los

alumnos actuales son ciudadanos digitalmente alfabetizados cuyas relaciones interpersonales transcurren activamente en el ciberespacio, el cual pasa a convertirse en el espacio de reflexión e intercambio por excelencia para quienes el uso de las TICs forma parte de su cotidianidad.

Así, al dejarle ingresar al espacio físico del aula, la Web Social ha modificado el vínculo docente-alumnos y ha contribuido a implementar prácticas didácticas innovadoras tendientes a mejorar la calidad de los aprendizajes. El docente de entornos virtuales, debe tomar consciencia de que está actuando en un nuevo escenario, con las implicancias pedagógicas que esto implica, como así también, con la adaptación y utilización de nuevas actividades y estrategias que le permitan transmitir los saberes de su disciplina a través del escenario virtual.

Creemos que el aprendizaje mixto (b-learning), en donde la comunicación y modos de interacción docente-alumnos ya no tienen que coincidir necesariamente en el espacio y el tiempo, puede beneficiar a ambos por igual. Por una parte, el b-learning requiere de la implicación activa de los estudiantes, una actitud pro-activa y disposición para el trabajo en equipo y; además, favorece los distintos estilos cognitivos y canales utilizados, que indudablemente se ven modificados en el hecho educativo a distancia.

Por otra parte, el docente pasa a ser un acompañante cognitivo que realiza un seguimiento permanente del alumno, propicia tanto aprendizajes individuales autónomos como colaborativos sociales, el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, y la responsabilidad por la autogestión de propio conocimiento.

Así, gradualmente el estudiante puede apropiarse de procedimientos de reflexión que le posibilitan construir aprendizajes más significativos, estratégicos, integrados y capaces de ser aplicados en una multiplicidad

de nuevos contextos, en el marco de espacios de aprendizaje virtuales.

Por último, cabe reflexionar que la incursión de los docentes en tareas con las tecnologías digitales no necesariamente debe partir desde cero. Al respecto, sostenemos que puede resultar factible -y altamente satisfactorio- realizar una reingeniería de actividades de aprendizaje, materiales eficientes, y productos de calidad ya elaborados y utilizados con éxito con cohortes anteriores. Así, lejos de renunciar a todo lo capitalizado en las prácticas educativas presenciales, el desafío consiste en fusionarlas con las TICs para (re)pensarlas y enriquecerlas.

Construcción Individual y/o Colaborativa del Conocimiento: Recursos de la Web Social

Los recursos de la Web Social han incidido exitosamente en la enseñanza de lenguas extranjeras y promueven un compromiso educativo que enfatiza aspectos colaborativos con una responsabilidad compartida entre todos los usuarios.

Alrededor del concepto Web Social, giran una serie de nuevos términos: blogs, podcasts, wikis, webquests, redes sociales, sindicación de contenidos, Slideshare, Google Docs, etc. que pertenecen a la larga lista de recursos actualmente disponibles para la enseñanza de idiomas.

Diccionarios y glosarios en línea. Son productos de la lingüística computacional que replican la estructura de los diccionarios impresos. Estos entornos pueden ser bilingües o plurilingües y tienen la ventaja de poder actualizarse en sus contenidos de manera permanente.

Si bien en la Web existe una amplia oferta de diccionarios en línea, hay algunos muy completos que ofrecen un entorno amigable al usuario, facilidad de acceso y uso, y brindan

información fiable sobre el término que se busca: pronunciación, ilustración, información gramatical, contexto de uso, expresiones con el término, etc.

Gramáticas en línea. Estas herramientas están disponibles para casi todas las lenguas. Compilan las explicaciones necesarias para las construcciones gramaticales, muestran las distintas combinaciones para la construcción sintáctica de una oración, así como la conjugación automática de verbos. Aparecen en distintos formatos y pueden realizar un análisis comparativo entre varias lenguas.

Traductores automáticos. Son aplicaciones surgidas de la lingüística computacional que se utilizan de manera muy sencilla. Aunque resultan ágiles para la traducción, su uso y aplicación deben ser asesorados por el docente en lengua, ya que presentan como debilidad el traducir literalmente los textos, lo que puede generar problemas en la comprensión. La mayoría de estos productos no traducen bien las palabras técnicas en el ámbito de una especialidad.

Algunos traductores brindan la pronunciación o consejos para lograr una mejor traducción, otros traducen sitios o páginas Web completas. **Proz.com** es un buen sitio Web para traductores profesionales en donde se puede encontrar un amplio glosario de términos introducidos por colegas; y brinda además la posibilidad de hacer una consulta en tiempo real a aquellos traductores que acepten contestar.

Correctores ortográficos. Aparecen en los procesadores de textos y funcionan resaltando las disonancias dentro de un texto, de acuerdo a combinaciones de reglas predeterminadas de una lengua en particular. Estos correctores identifican logaritmos matemáticos en la construcción del texto, y pueden funcionar para corregir la ortografía o la construcción gramatical.

Wikis. Otros de los recursos que ofrece la Web

Social para el aprendizaje social son las *wikis*. Se trata de herramientas en las que todos los participantes introducen contenidos que contribuyen a la elaboración colectiva de un proyecto de trabajo. Las *wikis* permiten al docente valorar la participación individual en el conocimiento creado entre todos de manera colaborativa y revisar constantemente la producción grupal; además de realizar la evaluación formativa del proceso.



Podcasts. Se trata de archivos de audio generalmente en formato mp3 que se publican y distribuyen en Internet, la que actualmente constituye un enorme repositorio de materiales auditivos o audiovisuales para la enseñanza de idiomas. Estos recursos pueden ser auténticos, o generados para las necesidades de un grupo específico de destinatarios.

Blogs. Son herramientas fáciles de crear y mantener, constituyen un espacio de comunicación asincrónica ideado para compartir y debatir el conocimiento. Inicialmente se presenta una información a la que le sigue un debate que permite expresar ideas, exponer dudas, solicitar aclaraciones, ampliaciones, etc. formando un esquema multidireccional de intercambios. Permiten hacer ajustes para controlar quién puede leerlo y los niveles de acceso.

Redes Sociales. Constituyen un fenómeno socio-cultural sin precedentes, facilitando la comunicación, interacción y colaboración entre personas, grupos e instituciones en contextos de variada complejidad. En este nuevo escenario, cada usuario adquiere un

perfil propio y construye una imagen digital asociada a su actuar 'fuera de línea'.

Google Docs. Se trata de documentos disponibles online que pueden ser creados, editados, modificados o cambiados por múltiples usuarios. Tras ser publicados en la Red el profesor o un compañero puede acceder a la producción e introducir correcciones necesarias a fin de mejorarla, quedando claramente marcado en distintos colores la autoría de la modificación y las mejoras producidas.

Aplicaciones Educativas de la Web Social en la Enseñanza de Lenguas Extranjeras.

Afortunadamente, la creación de diversas aplicaciones de la Web Social, ha puesto a la mano de los usuarios-docentes un importante número de recursos y herramientas a los que resulta fácilmente acceder de manera muy sencilla. Con ellos, los docentes le agregan un valor agregado a las tareas áulicas, y hacen más amena su resolución por parte de los alumnos.

Frente a la resolución de una tarea lingüística en un curso de lecto-comprensión, una aplicación de los *diccionarios online* podría consistir en guiar al alumno a buscar en dos o más diccionarios el significado de ciertos términos/expresiones que aparecen en el texto científico, para analizar la información que brindan y elegir la acepción adecuada. A los fines de ofrecer calidad y ahorrar tiempo se pueden recomendar los diccionarios: **Babylon** www.babylon.com, **Wordreference** www.wordreference.com, **WordMagic**: http://www.wordmagicsoft.com/diccionario/tools_dex.php

Para las *gramáticas en línea* se sugiere el uso de aquellas cuya explicación teórica aparezca acompañada de ejemplos claros y de tareas para que el alumno resuelva a través de la reflexión de lo aprendido. Por ejemplo se podría orientar al alumno a consultar sobre las

diferencias que existen en los tiempos verbales en inglés a fin de elaborar el "abstract" de un trabajo de investigación. Dos gramáticas centradas en la enseñanza del idioma inglés, y dirigida a alumnos con distintos niveles de conocimientos son: **English Exercises Online**: <http://www.edu.ge.ch/cptic/prospective/projets/anglais/exercices/welcome.html> y **Gramática Inglesa en Español** http://www.ompersonal.com.ar/om_grammar/indicetematico.htm

También los *traductores automáticos* resultan muy útiles para agilizar la comprensión lectora de un texto escrito en lengua extranjera. Sin embargo, se debe advertir al alumno sobre su empleo correcto, lo que implicaría integrar la información obtenida a partir de distintos traductores, diccionarios, fuentes primarias (textos producidos por hablantes nativos), foros de discusión, etc. para la edición final del texto. Traductores consistentes de fácil manejo son: **Google** <http://translate.google.com.ar/>, **Reverso** <http://www.reverso.com/index-es.html> **Elmundo.es** <http://www.elmundo.es/traductor/>

En tareas de producción escrita: informes, cartas, emails, etc. los *correctores ortográficos* son sólidas herramientas que pueden ayudar a los estudiantes que están aprendiendo una lengua extranjera frente a errores ortográficos, de redundancia, concordancia, puntuación, estilo, formas verbales incorrectas, etc. En este caso se recomienda usar aquellos que indiquen el tipo de error cometido, de modo que puedan reflexionar y aprender. Un excelente recurso de este tipo es **Right Writer** <http://www.right-writer.com/right-writerclickbank.htm>

El principal valor de las *wiki* reside en que constituyen un entorno útil para la construcción colaborativa del conocimiento entre un grupo no muy extenso de participantes. Para los docentes resultan muy aptas para evaluar formativamente aspectos de lengua escrita, así como la autogestión y autonomía de los estudiantes en las participaciones. El historial que ofrece esta herramienta permite recuperar fácilmente cualquier estado anterior y ver 'quién' hizo

cada cambio, lo cual facilita el mantenimiento conjunto y el control.

En la enseñanza de una lengua extranjera los *podcasts* se usan para reforzar la expresión verbal y/o la comprensión auditiva, sobre todo en el aprendizaje individual que el alumno hace a su propio ritmo. Son herramientas muy valiosas para trabajar con contenidos y práctica de fonética, de suma importancia en cursos con enfoque comunicativo. También, en la comprensión lectora se los puede utilizar para incrementar la motivación, ayudar a la formulación de hipótesis sobre el texto, facilitar la detección de palabras clave, fomentar la lectura no lineal etc.

Los *blogs* mejoran las competencias de expresión y creatividad y el desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información. Resultan útiles para el aprendizaje cooperativo, la autoevaluación y el aprendizaje a partir de los errores. Un excelente blog creado para aprender inglés puede consultarse en: <http://www.helping-you-learn-english.com/Learn-English-blog.html>



En el ámbito educativo las *Redes sociales* sirven para trabajar de manera colaborativa -sincrónica o asincrónicamente- en algún proyecto común a los estudiantes bajo la dirección del tutor. Permiten desarrollar competencias para la comunicación escrita, y competencias para el trabajo en equipo cuando se usan como herramienta de comunicación entre los miembros del grupo, en la toma de decisiones, la solución de problemas, y la discusión de los temas de estudio.

Las redes sociales para la enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras funcionan como verdaderas comunidades online. Conectan a personas que desean enseñar y aprender un idioma o facilitan la inmersión en un entorno lingüístico extranjero. (Community Language Learning) **WIZIQ** <http://www.wiziq.com/VirtualClassroom.aspx>, **learnhub** <http://learnhub.com/>, **italki.com**, <http://www.italki.com/>, **Livemocha** http://es-mx.live_mocha.com/, **friendsabroad.com**, <http://es.babbel.com/>

Quora <http://www.quora.com/> es una nueva red social para organizar el conocimiento y contenidos generados por los usuarios, pero se accede solamente por invitación. Aunque actualmente **Quora** sólo permite que los usuarios escriban preguntas y respuestas en inglés, se espera que en un futuro cercano se dispongan espacios para otras lenguas.

Como las aplicaciones abiertas de la Web Social permiten que los alumnos se comuniquen en tiempo real con sus profesores y compañeros, la herramienta *Google Docs* se adapta para la escritura colaborativa. Además, incluye enlaces a otras herramientas como un tesoro o un diccionario que ayudan a mejorar la producción. En el aprendizaje de lenguas extranjeras un estudiante/grupo elaborando un informe escrito puede requerir de su docente-tutor que intervenga proporcionando una atención rápida para aclarar dudas o resolver los problemas que surjan durante el proceso.

Implementación de la Experiencia

Durante el cursado de la asignatura Inglés II en el Segundo Semestre de 2010, se llevó a cabo una experiencia educativa a través del gabinete de computación y de la plataforma educativa "Moodle" en la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales (FCEFN) de la Universidad Nacional de San Juan (UNSJ).

El trabajo surgió a partir de actividades realizadas en el marco del Curso de Postgrado: "**Lenguas y TICs**" -Modalidad a Distancia-

para la Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnología. Fue organizado por el Centro de Estudios Avanzados de la UNC y dictado completamente a través de la plataforma “Moodle” entre los meses de abril y agosto de 2010.

La asignatura Inglés II tiene como objetivos que los estudiantes desarrollen la competencia lectora que les permita alcanzar autonomía intelectual para consultar bibliografía técnico-científica -editada en inglés-, investigar sobre distintas temáticas de su área específica de estudio, y adquirir competencias tecnológicas para gestionar información a través de diversas fuentes online.

El uso de la plataforma sirvió como un ambiente de aprendizaje para facilitar materiales y enlaces con diversos recursos tecnológicos, a través del Aula Virtual de la Cátedra Inglés II. Dicho entorno, además de ofrecer una propuesta pedagógica más activa y participativa, permitió evaluar el proceso a través del acompañamiento y seguimiento de los aprendientes.

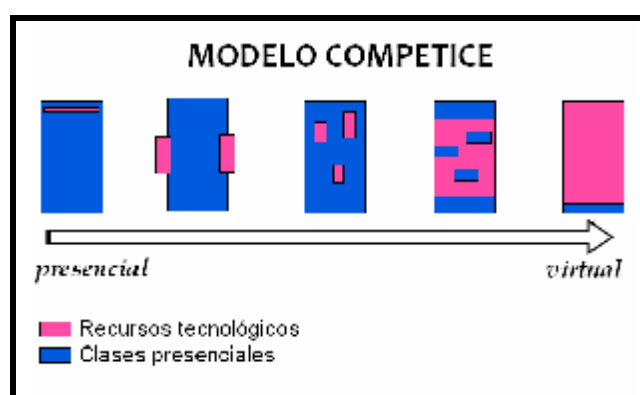
Participaron de esta experiencia educativa diecisiete alumnos pertenecientes a las carreras Licenciatura en Ciencias de la Computación y Licenciatura en Sistemas de Información del Departamento de Informática de la FCEfyN.

La propuesta pedagógica se concretó tomando como referencia los tres primeros escenarios del Modelo COMPETICE y estuvo orientada a que los estudiantes vivenciaran el uso de algunos recursos tecnológicos: diccionarios, glosarios, traductores, gramáticas disponibles online y foro en la resolución de tareas teórico-prácticas sincrónicas y asincrónicas, tanto individuales como colaborativas.

Al mismo tiempo apuntaba a conseguir una mayor reflexión, implicación y pro-actividad por parte de los alumnos, proponiendo actividades formativas acordes a los contextos y realidad digital en la que se desenvuelven habitualmente.

El Modelo COMPETICE

El Modelo COMPETICE contempla cinco escenarios que avanzan en un continuum, comenzando con las clases presenciales en el aula hacia una modalidad completamente virtual o a distancia. El modelo incorpora de manera progresiva, gradual y combinada diversos recursos tecnológicos para fortalecer las prácticas educativas, posibilitando tanto el aprendizaje individual autónomo como el aprendizaje social colaborativo (Fig. 1).



Los cinco escenarios son los siguientes: **Presencial Enriquecido (u optimizado)**: las clases presenciales tradicionales son acompañadas ocasionalmente con alguna actividad en el gabinete de computación con el propósito de contextualizar un tema o resolver ejercicios interactuando con la computadora. Las funciones del alumno son las tradicionales.

Presencial Aumentado (o mejorado): las clases tradicionales son complementadas con tareas que deben ser resueltas por los alumnos antes o después del período áulico, haciendo uso de los recursos tecnológicos. Los objetivos son el *autoaprendizaje*, cuando las tareas se resuelven antes de la clase, o la *autoevaluación*, cuando se aplica lo ya aprendido en clase para la resolución de las mismas. Las funciones del alumno son desarrollar autonomía en las decisiones y manejo de su aprendizaje durante la resolución de las actividades de carácter extra-áulico. El medio de comunicación del alumno con el docente es el correo electrónico.

Presencial Reducido: algunas clases en el aula son sustituidas por actividades de autoestudio a través de los recursos tecnológicos. El principal objetivo es el *autoaprendizaje sobre determinados contenidos de la asignatura* y las funciones del alumno apuntan a adquirir un mayor grado de autonomía en las decisiones y manejo de su aprendizaje. Los medios de comunicación del alumno son el correo electrónico con el docente y el foro con el docente/tutor y sus pares.

Presencial Escaso: la mayor parte del proceso de enseñanza aprendizaje se lleva a cabo sin la presencia del docente. Los únicos encuentros son en una etapa inicial, en etapas intermedias y al final del proceso. El objetivo es que el alumno construya su aprendizaje guiado por orientaciones del docente. Las funciones del alumno son las de gestionar el conocimiento, lograr el comportamiento autónomo, controlar su aprendizaje, y construir conocimientos de manera colaborativa. El medio de comunicación e interacción entre el docente/tutor-alumnos es un entorno de aprendizaje constituido por una plataforma educativa, foro, chat y correo electrónico.

Presencial inexistente: la formación se realiza fuera de la presencia del docente. Todo el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar a distancia. Se espera que los alumnos se conviertan en gestores de su propio conocimiento, y que adquieran el comportamiento autónomo que les permita tener el control de su aprendizaje. El rol del docente consiste en orientar el proceso. En algunos Cursos, solamente la evaluación final es presencial; en otros, los estudiantes realizan la misma a través de una plataforma educativa. El entorno de aprendizaje es una plataforma educativa, foros, chats y correo electrónico.

En el marco del **Presencial Enriquecido** se diseñó el **Trabajo Práctico N° 1**, como una tarea individual destinada a que los alumnos tuvieran un primer acercamiento a algunos diccionarios y glosarios online. A tal fin, el

docente procedió a facilitar direcciones electrónicas de estos recursos para que los estudiantes ingresaran, buscaran el significado de palabras extraídas del texto: *“How Google Works”* estudiado en clase, y elaboraran un breve glosario. La tarea la realizaron en el gabinete de computación en horario extra-áulico, y una vez finalizada la enviaron al docente a través del correo electrónico.

Para el escenario **Presencial Aumentado** se planteó el **Trabajo Práctico N° 3**, que consistía en la resolución de una webquest (WQ) en grupos. Las WQ son un recurso didáctico basado en el aprendizaje constructivista y en la metodología colaborativa que estimulan el trabajo cooperativo. El alumno navega por la Web con una tarea en mente, el objetivo es que busque en distintas fuentes de información para luego usar dicha información y transformarla en un nuevo producto.

En la clase previa a la resolución de la tarea se intercambiaron opiniones con los estudiantes acerca del rol de los traductores automáticos en el aprendizaje de una lengua extranjera, y se les explicó que debían aprender a aplicarlos para evaluar su funcionalidad. Además, la clase sirvió como una sesión explicativa sobre la esencia, objetivo y partes que conforman una WQ: *Introducción, Tareas, Proceso, Evaluación* (con rúbricas que confecciona el propio docente) y *Conclusiones*.

Los alumnos recibieron el Trabajo Práctico en su correo electrónico y dispusieron de una semana para su resolución. La tarea les solicitaba que evaluaran críticamente la calidad que brindan algunos traductores automáticos disponibles online. Se pretendía que los estudiantes adquirieran un conocimiento más acabado de los recursos sugeridos, y valoraran el grado de funcionalidad y fiabilidad –credibilidad, precisión, sensatez y apoyo- que ofrecen en la traducción de textos de su especialidad.

Una vez finalizada la tarea, cada grupo elaboró una presentación en power point y expuso sus conclusiones en el gabinete de computación. Cabe aclarar que, a fin de evitar la copia o el plagio, la WQ tuvo algunos cambios y ajustes, puesto que había sido resuelta antes por otros grupos de alumnos pertenecientes a las mismas carreras de informática.

Las actividades contempladas en el escenario **Presencial Reducido** se plasmaron en el **Trabajo Práctico N° 4**, que incluyó la resolución de tres tareas: dos individuales y una colaborativa. Se formaron ocho grupos, que eligieron las temáticas sobre las que querían estudiar e investigar.

Las temáticas abordadas fueron:

“How do Wireless Networks work”

http://www.webopedia.com/DidYouKnow/Computer_Science/2008/wireless_networks_explained.asp

“Ethernet”<http://www.lantronix.com/resources/net-tutor-fastetnt.html>

“Android”<http://www.ixibo.com/2010/04/what-is-android/>

“Biometrics”<http://www.biometrics.org/introduction.php>

“Steganography” <http://www.techfaq.com/steganography.html>

“PHP”<http://www.stylusinc.com/website/php.htm>

“Wi-Max” <http://www.palowireless.com/80216/wimax.asp>

“Fast Ethernet” <http://www.what-is-fast-ethernet.com/>

Una vez que los alumnos buscaron y seleccionaron material de la Web, el docente estableció criterios para abordar los textos con los que trabajarían. Para la primera tarea, se les solicitó que hicieran una traducción individual, dividiendo el texto elegido en partes de similar longitud para cada integrante del grupo. Una vez corregidas las traducciones individuales, los integrantes de cada grupo trabajaron de manera conjunta para realizar la segunda tarea: elaborar la macroestructura semántica del

texto aplicando las macro reglas estudiadas durante las clases presenciales.

La tercera tarea fue individual. Cada alumno tuvo que buscar información para investigar y profundizar sobre contenidos curriculares de la asignatura: construcciones pasivas, relaciones semánticas de los conectores, terminación “-ing” en el lenguaje técnico-científico, oraciones condicionales de distinto tipo, “phrasal verbs”, etc., en base a los textos trabajados en la primer tarea.

Para tal fin, el docente diseñó tareas lingüísticas diferentes para cada alumno, y en base a los objetivos requeridos los alumnos analizaron, organizaron y comunicaron la información consultando vínculos electrónicos de gramáticas online. También dispusieron de fichas pedagógicas de apoyo y autoaprendizaje digitalizadas, que podían ser consultadas ingresando al Aula Virtual de la asignatura Inglés II alojada en la plataforma educativa.

El correo electrónico le permitió al docente mantener la comunicación con los alumnos para dar respuestas –de manera casi inmediata– a preguntas y dudas que surgían durante la realización de las tareas. El foro sirvió como herramienta de interacción para trabajar colaborativamente en el resumen del texto y reflexionar sobre la propia actuación. El entorno virtual permitió a los alumnos subir sus producciones escritas y compartir conocimientos adquiridos sobre las temáticas estudiadas, permitiendo a todos enriquecerse con los aportes de los demás, y al docente hacer la devolución sobre la calidad y valoración de los trabajos elaborados.

Además, el Área de Seguimiento y Evaluación se encargó de resolver dificultades que surgieron durante el proceso, de (re)diseñar la Encuesta de Calidad junto con el docente, y enviarla para que los alumnos la recibieran y contestaran a través del correo electrónico.

A Modo de Conclusión

Un análisis de la realidad nos permite observar que bajo el amparo de Internet coexisten muchas tecnologías que están involucradas de forma dinámica con la cultura y sociedad actuales; facilitando nuevos procesos sociales en nuestra vida, e influyendo en nuestras formas de relacionarnos, de trabajar y de comunicarnos con diferentes sociedades.

Si bien es cierto que toda experiencia innovadora involucra problemáticas y oportunidades -con la probabilidad de fracasar si no se logran los resultados u objetivos previstos- las instituciones educativas deben alentar procesos de cambio en la organización del trabajo y del tiempo de sus educadores, a través de los nuevos recursos virtuales que ofrece la Red.

Creemos firmemente que el fin último ha de ser siempre la consecución de la calidad, sea en el plano de la actuación docente como en el de la investigación, y difundir y compartir el conocimiento obtenido para beneficio de los propios alumnos, y del desarrollo profesional de colegas en el contexto de una comunidad profesional virtual de aprendizaje.

Futuras líneas de trabajo

Las aplicaciones de la Web Social o Web colaborativa en el ambiente educativo tienen una incidencia crucial. Sin lugar a dudas, el fenómeno de las redes sociales ha producido una gran revolución socio-cultural, ya que ha facilitado nuevas formas de comunicarse, relacionarse y colaborar entre personas, grupos e instituciones en contextos de variada complejidad.

En este sentido, los docentes somos testigos del altísimo impacto que han tenido redes sociales como “Facebook” o “Twitter” en el diario vivir de nuestros estudiantes. A través de ellas se han creado importantes espacios de socialización y se han entretendido mega-

comunidades virtuales que encarnan nuevos procesos socio-culturales.

Una futura línea de trabajo en el área de la lecto-comprensión en inglés para propósitos específicos, podría focalizarse en abordar la temática de las redes sociales, para favorecer nuevas modalidades de intervención pedagógica que (re)combinen o (re)diseñen aplicaciones educativas significativas, sin perjuicio de continuar con los programas que se ofrecen en el trabajo áulico presencial.

A tal efecto, se podría requerir información a colegas o instituciones educativas similares sobre la implementación de buenas prácticas o historias de éxito, que hayan logrado validar el uso de estos recursos tecnológicos en procesos educativos; y obtener recomendaciones a fin de “usufructuar” de los resultados y emular las experiencias exitosas.

Referencias

Área Moreira, Manuel (2011) “*Ordenadores en el Aula*”. Blog sobre los retos de la educación ante la tecnología y cultura digital. Disponible en: <http://ordenadoresenelaula.blogspot.com/>.

“*Estándares UNESCO de Competencias en TIC para Docentes (ECD-TIC)*”. (2008) Disponible en: <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Kumar, Swapna y Tammelin, Maija (2008) “*Integración de las TIC's en la enseñanza/aprendizaje de las lenguas. Guía para instituciones*. ODLAC. Comunidad Europea. Disponible en: <http://elearningguides.net/4c-GUIDES-INSTITUTIONS-ES.pdf>

Martín, C. Adriana Nelly. (2010) “*Webquest para Gestionar la Información en la Clase de Inglés*” en Revista Iberoamericana TE&ET Número 5. pp 54-60. UNLP. Disponible en: <http://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/nuevo/files/No5/TEYET5-art07.pdf>.

Schalk Quintanar, Ana Elena. (2010) “*El Impacto de las TIC en la Educación*”
Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001905/190555s.pdf>

Smelearning. Disponible en: <http://www.smelearning.eu>