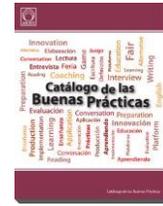




Catálogo de las Buenas Prácticas



Innovación Educativa

Jorge Martínez Cortés

Facultad de Idiomas, Universidad Veracruzana

jomartinez@uv.mx

Resumen

Esta práctica está sustentada en estrategias de trabajo individualizado con enfoque hacia la autonomía del aprendizaje y trabajo colaborativo para fomentar una participación más activa. Se considera que todos cuentan con diferentes niveles de desempeño en las competencias digitales, tecnológicas y de la lengua. El uso de herramientas tecnológicas son de vital importancia para que el alumno se involucre más con la clase, sin embargo, el docente es quien deberá poner mayor dedicación en la elaboración de ejercicios. A continuación se presenta un ejemplo de la combinación de tecnología educativa y la enseñanza del inglés.

Palabras clave: Estrategias, aprendizaje, autonomía, herramientas, competencias.

Abstract

This practice is based on individualized work strategies focused on learning autonomy and collaborative work which encourages a more active participation. We considered that everyone has different levels of performance in digital, technological and language skills. Therefore, the use of technological tools is of vital importance for the student to become more involved with the class, however, the teacher should prepare the exercises carefully. This is an example of the combination of educational technology and teaching English.

Key words: Strategies, learning, autonomy, tools, competencies.

Características generales de la buena práctica

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue es propósitos específicos y el nivel de dominio de la lengua requerido al inicio del curso es A1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. **Nombre del curso:** Estrategias para el Aprendizaje de una Lengua Extranjera
2. **Tipo de curso:** curricular
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** propósitos específicos
5. **Duración en horas:** 61-80
6. Distribución del tiempo: 4 horas presenciales
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 21-30

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP: Competencias Lingüísticas, Digitales y de producción oral y escrita.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Existen dificultades como diferentes niveles de lengua, y características de algunos estudiantes, entre otros. Una de las particularidades para enfrentarlas fue aprovechar las competencias digitales y tecnológicas que fomentan la investigación y la autonomía en el aprendizaje, así como transformar la enseñanza presencial al aprendizaje distribuido para dar mayor responsabilidad al estudiante en su aprendizaje.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP: Ansiedad, motivación, auto-concepto y autoestima, actitudes, creencias y estilos de aprendizaje.

Objetivos:

- Transformar la enseñanza presencial de manera que el académico sea solamente un guía y el estudiante trace su propia ruta de aprendizaje dependiendo de sus estrategias y estilos de aprendizaje.
- Fomentar el desarrollo de competencias digitales, transformación del conocimiento partiendo de las competencias tecnológicas con las que cuentan, además de incrementar el nivel de desempeño de las primeras.
- Modificar la actitud hacia el aprendizaje de lenguas a través del uso de la tecnología educativa.
- Establecer rutas hacia donde el estudiante ponga en práctica las 4 habilidades y las sub-habilidades necesarias para su conocimiento, por ejemplo mediante el uso de catálogos en línea de sitios web, de forma que considere su propio proceso de aprendizaje y coloque al docente como un asesor de lengua.

Algunos sitios educativos tienen la característica de contar con ejercicios de las diferentes habilidades o sub-habilidades donde el estudiante requiera de mayor práctica como: *englishcentral*, *lyricstraining*, *examenglish*, *nglish*, *Livemocha*, *BBC Learning English*, *FunEasy English*, *Lang-8*, *Go4English.com*, *Ello*, etc. Así como de herramientas tecnológicas de evaluación en el salón de clases y fuera de éste como: *Kahoot*, *Quizizz*, *Socrative*, etc., lo cual genera actividades más interactivas con los estudiantes agregando motivación al

proceso de enseñanza aprendizaje y pueden ayudar presencialmente en clases o por medio de asesorías en línea *Skype, hangouts*, plataforma institucional –EMINUS. En este tipo de innovación educativa es fundamental que el estudiante considere la confianza que debe tener en él mismo para que la motivación se incremente a medida que el estudiante aprende.

Descripción de la BP

La buena práctica está sustentada en estrategias de trabajo individualizado con enfoque hacia la autonomía del aprendizaje y trabajo colaborativo que fomenta una participación más activa. Se considera que todos cuentan con diferentes niveles de desempeño en las competencias digitales, tecnológicas y de la lengua. El uso de herramientas tecnológicas como *Educaplay, Proprofs, Kahoot, Quizizz, Socrative*, etc., son de vital importancia para que el alumno se involucre más con la clase, sin embargo, el docente es quien deberá poner mayor dedicación en la elaboración de ejercicios con estas herramientas, para crear un mayor interés en los contenidos. El uso de este tipo de herramientas permite estandarizar el trabajo de estudiantes con diferentes niveles de desempeño, partiendo del trabajo colaborativo lo cual produce un cambio emocional hacia el idioma.

Acciones:

Se trabaja con el apoyo de un blog institucional www.uv.mx/personal/jomartinez, en el cual se habilitan, semanalmente, los materiales y actividades en línea, textos que se pondrán en práctica en el salón de clases, tareas con fechas límite, videos relacionados con la explicación de los temas de clase, avisos de asesorías presenciales y en línea, además de que se llevan a cabo foros comunicación asincrónica finalmente, se envían los trabajos al correo electrónico de la materia para crear sus portafolios de evidencias.

Aplicación:

El proceso de aplicación de los materiales va acorde a los contenidos temáticos, el estudiante toma conciencia desde el inicio que su trabajo será arduo y laborioso sin importar puentes, días festivos o vacaciones.

Recursos/materiales:

Uno de los objetivos de esta manera de trabajar es evitar el uso de papelería y fotocopias ya que se espera que el alumno tome conciencia de la sustentabilidad., sólo debe llevar su laptop y teléfono celular para realizar trabajo de investigación o discusiones en línea. El internet es por parte de la institución RIUV – RED Inalámbrica.

Procedimiento

Los estudiantes deben revisar continuamente el blog después de tomar sus clases donde se hacen las explicaciones de los temas videos y se colocan actividades interactivas en línea ya sea vinculadas de otros sitios o creadas por el docente con las herramientas digitales previamente señaladas, cuentan con 4 días para entregar sus trabajos por lo regular los domingos vía correo electrónico o en *googledocs* compartiendo sus archivos dejando total libertad a los estudiantes del momento en que realizarán sus trabajos autonomía del

aprendizaje y estrategias personales de aprendizaje. Cabe mencionar que se colocan los ejercicios de comprensión lectora con anticipación para que en clase se invierta tiempo de calidad en la discusión de los temas, de otra manera los estudiantes perderían tiempo leyendo en clase. Las actividades que se presentan a los alumnos en clase están estrechamente relacionadas entre ellas, sin embargo, se busca que ellos hagan una búsqueda de materiales adicionales basado a su propio aprendizaje y que los puedan compartir entre ellos. Por lo regular se les pide un reporte de las actividades desarrolladas que colocan en su nube Dropbox compartiendo la carpeta con el docente para que este pueda tener acceso a sus materiales o reportes portafolio de evidencias.

Evaluación

Las evaluaciones se hacen en clase con herramientas digitales que transforman la evaluación en un juego además de los trabajos que llevan un puntaje, se busca hacer una evaluación formativa y no tanto sumativa. Los alumnos son evaluados especialmente con Socrative herramienta de evaluación que permite aplicar evaluaciones dentro y fuera del salón de clases otorgando los resultados de forma inmediata al terminar su actividad. El software tiene la capacidad de descargar todos los exámenes revisados y evaluados para que los estudiantes no tengan duda en la imparcialidad de su examen. Una característica muy importante de la evaluación es que todos los exámenes son diferentes ya que el programa mezcla los reactivos y las respuestas para que dediquen el tiempo suficiente a su propio examen. Los exámenes son elaborados por el docente apegados a lo enseñando en clases y estandarizados por la academia de la materia, eliminando exámenes ya pre-establecidos por editoriales.

Efectos en los estudiantes

Los alumnos se encuentran motivados con el aprendizaje que han obtenido, la participación de los estudiantes se ha incrementado al 100%. Uno de los detalles en los que los estudiantes se han visto beneficiados es la facilidad que tienen al utilizar en línea, descargar o re-editar materiales en google docs que se les colocan en línea. Pero considero que el éxito de este tipo de trabajo es cómo los estudiantes se involucran más con su aprendizaje de manera permanente fuera del salón de clases y motivándolos a una mayor participación en trabajo colaborativo dentro y fuera del aula, además de que tienen los contenidos temáticos desarrollados del programa educativo de forma permanente desde el blog personal institucional de un servidor www.uv.mx/personal/jomartinez, la gran mayoría de ellos notan la diferencia del cambio de enseñanza con tecnologías a una totalmente tradicional, los comentarios de ellos siempre son muy positivos y motivantes a seguir trabajando de la misma manera.

Fundamentos teóricos y metodológicos

La escuela tradicional en nuestro país no había hecho intentos por cambiar hasta hace unos años con la intervención de organismos internacionales como la ONU, la UNESCO y la OCDE que hicieron hincapié por medio de algunos proyectos. Es importante hacer mención del Informe Delors (1996) que identifica los cuatro pilares para la educación: saber conocer, saber hacer, saber ser y saber convivir. Cabe mencionar que

Dewey y Freinet (Dorantes, 2007) fueron de los iniciadores en la introducción de las competencias sin embargo, la escuela tradicional se ha mantenido logrando evitar los avances substanciales en la educación. Zavala & Arnau (2007) hacen hincapié en que el dominio de competencias tiene que repercutir de manera eficiente en un contexto determinado donde el estudiante logre salir adelante ante cualquier situación. De esta manera, de entre las varias definiciones de competencias una de las más completas puede ser la presentada por Perrenoud (2001) quien asevera: Competencia es la aptitud para enfrentar eficazmente una familia de situaciones análogas, movilizandole a conciencia y de manera a la vez rápida, pertinente y creativa, múltiples recursos cognitivos: saberes, capacidades, micro competencias, informaciones, valores, actitudes, esquemas de percepción, de evaluación y de razonamiento. En esta concepción de las competencias es notorio el uso de las diferentes alternativas del estudiante que pone en práctica en el momento de enfrentar una situación como lo argumentan Zavala & Arnau (2007) ya que el objetivo final de la competencia es el desarrollo total del individuo sin importar el ámbito donde se encuentre, personal, interpersonal, social, profesional, etc.

En la parte personal es fundamental hoy en día la autonomía del aprendizaje donde el individuo puede ser competente de forma personal apegado a sus estrategias y estilos de aprendizaje para que su desarrollo académico también sea funcional y significativo. Dentro de los principios psicopedagógicos de este tipo de aprendizaje el concepto clave es la relación que debe existir entre los conocimientos previos con los nuevos, pero a esto, se debe agregar los conceptos enlace que vincularán generando un aprendizaje sustentable. Una de las grandes ventajas de la enseñanza de las competencias es que al no existir una metodología específica para su enseñanza, el método ecléctico es el más conveniente considerando el ambiente de aprendizaje y las necesidades del estudiante. El docente siempre tiene la desventaja de tener desconocimiento del nivel de competencias de sus estudiantes debido a que son muy variados y sólo se reflejarán parcialmente cuando se enfrente a situaciones reales dentro o fuera del salón de clases; es ahí cuando el docente puede hacerse partícipe del estudiante en el aprendizaje de competencias al darle alternativas a la adquisición del conocimiento.

La noción de las competencias tiene su origen en diferentes puntos de inicio como la historia misma del hombre, su relación con las instituciones educativas, políticas y públicas, las tradiciones de las culturas en las que se vive y a las que también se adaptan, a las relaciones laborales de las empresas y sindicales así como de los sistemas laborales y formativos para todo individuo. Todos estos conceptos son transmitidos de generación a generación, sin embargo, no siempre suele ser positivo porque se acarrean malos hábitos en el aprendizaje y la formación del individuo. La cultura es transmisora del uso y dominio de ciertas competencias además de las básicas, crean un cierto estatus social de la persona que los posee en una estructura de clases. Cuando el individuo mismo considera poseer ciertas competencias que lo ponen en ventaja sobre otros, éste busca reubicarse en un lugar que le genere más opciones de crecimiento.

Con la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación, el individuo se ve en la necesidad de incorporarse a un nuevo ambiente de formación donde debe actualizarse o se perderá en la carrera continua

por salir adelante. Hasta cierto punto esto es benéfico porque se logra una continua búsqueda de conocimiento sin desechar las experiencias previas. No obstante lo anterior, la tecnología también suele no incorporarse del todo en la educación porque cuando se busca que se aproveche como un medio de aprendizaje, al joven nativo digital se le tiene que conducir por el camino adecuado de otra manera éste utilizará la tecnología simplemente como un medio de distracción que se puede convertir en algo destructivo.

Las instituciones educativas de diferentes niveles buscan dar una actualización académica de formación que impacte en los estudiantes al poner en práctica nuevas estrategias de aprendizaje, métodos y aportaciones de herramientas digitales (TIC). Desafortunadamente, en muchos niveles, la apatía y desinterés por académicos repercute en programas educativos y principalmente en el estudiantado que no se enrola a la adquisición de competencias esenciales para su formación y participación dentro de la sociedad del conocimiento. Uno de los grandes objetivos de la institución educativa es que el estudiante sea partícipe de una educación a lo largo de todas las etapas de su vida, desde la formación general hasta la profesional. La metodología que se emplea para la transmisión y actualización de las competencias técnicas y profesionales por la sociedad se transforma de generación a generación. La realidad que se vive hoy en día es el continuo cambio hacia un aprendizaje sustentable donde el estudiante deje de reproducir conocimiento y que produzca el suyo propio con los grandes avances tecnológicos que día con día son más estructurados en su aprendizaje. A pesar de ello, no deja de ser vulnerable a distractores externos que influyan en la pérdida de la ruta ya trazada.

Uno de los logros más sustanciales en el uso de la tecnología es la transición del individualismo al trabajo colaborativo de calidad en la educación sin perder el objetivo de la autonomía en el aprendizaje individual o colaborativo. La constante competencia de los individuos en la sociedad del conocimiento es la base de la formación del individuo en todos los niveles. La inversión y la gestión del capital intelectual de toda sociedad se relacionan más con el uso de la tecnología y los recursos humanos en una sociedad donde la brecha digital se reduce a medida que las nuevas generaciones avanzan a una velocidad impactante. Es así como los miembros partícipes de la educación requieren de práctica para lograr un alto grado de confiabilidad y destreza en competencias específicas que logren ubicar a todo individuo en un lugar preferencial dentro de la sociedad, a medida que el conocimiento y las competencias se incrementen nuestra sociedad se verá beneficiada estando a la altura de otra.

Materiales y recursos

Blog Institucional: Este medio de comunicación con los estudiantes y cualquier otra persona, contribuye con la formación académica que se busca crear en el estudiante. Es muy importante señalar que los contenidos son responsabilidad total del académico, es por ello que los estudiantes requieren de mucha dedicación.

Herramientas tecnológicas de libre distribución: Las herramientas que se utilizan son de libre acceso para evitar costos innecesarios a los estudiantes y a la institución, por lo que en los periodos intersemestrales se hace una búsqueda de otras herramientas que puedan colaborar con el aprendizaje del estudiante lo que requiere de un permanente proceso de capacitación por parte del académico.

Características de su Buena Práctica

Cada semestre que se imparte, ya está actualizada con materiales y recursos gratuitos, esta materia se imparte en el periodo agosto–enero a estudiantes de nuevo ingreso al nivel universitario considerando que es el momento adecuado para hacer la transferencia del aprendizaje tradicional (presencial) al distribuido. La experiencia actual se ha implementado en otras materias con excelentes resultados. El periodo anterior, este tipo de trabajo se aplicó incluso con una alumna ciega a quien se le apoyo a través de aprendizaje móvil (@voice, aplicación gratuita de celular) para que la aplicación le leyera los textos de la materia (lectura y redacción en Inglés).

Considero que es una excelente práctica porque además de que ellos aprenden con calidad, la motivación y el compromiso en ellos incrementan. Las tutorías se hacen en línea (Hangouts/Skype) o presencial fuera de horarios de clase para que la asesoría sea más personalizada.

Como docente, podría mencionar que es gratificante que he podido transferir herramientas de aprendizaje que benefician a los jóvenes. Este tipo de aprendizaje no sólo es adaptable a la enseñanza de lenguas sino a cualquier área donde ellos, como profesionales, darán su mayor esfuerzo. El académico nunca debe dejar de actualizarse para estar al día en la tecnología y la enseñanza de lenguas, existen un sin número de herramientas o medios de aprendizaje que se desconocen, no obstante lo anterior, lo que se tiene que hacer es sólo investigar y buscarlos para poder difundirlos en beneficio de alumnos y docentes interesados en su aprendizaje.

Referencias

- Delors, J. (1996). *Los cuatro pilares de la educación. La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103.
- Dorantes, C. y Matus, G. (2007). La Educación Nueva: la postura de John Dewey Odiseo. *Revista electrónica de pedagogía*, 5 (9). Recuperado de <http://www.odiseo.com.mx/2007/07/dorantes-matus-dewey.html>
- Perrenoud, P. (2001). La formación de los docentes en el siglo XXI. *Revista de Tecnología Educativa*, (3) 503-523. Recuperado de http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_2001/2001_36.html
- Zavala, A. y Aranú, L. (2007). La enseñanza de las competencias. Ideas clave: el aprendizaje y la enseñanza de las competencias. *Revista innovación educativa*, (161)40-46. Recuperado de <https://cursoestatalxxetapa.files.wordpress.com/2011/04/lectura-5.pdf>

Anexos Evidencias o materiales de apoyo

Anexos (21-22) Evidencias o materiales de apoyo

Hangouts

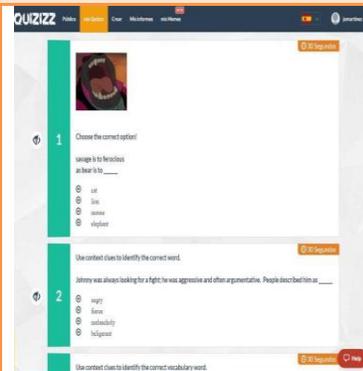


Ejemplo de participación colaborativa en videoconferencia (hangouts) entre estudiantes generando autonomía y motivación,

Herramientas Digitales

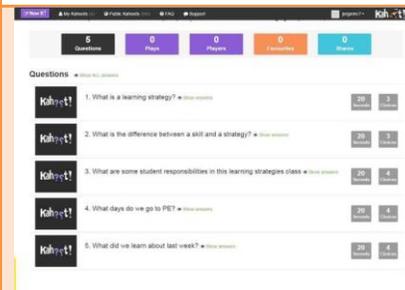
Quizziz

<http://quizziz.com/admin/quiz/57b1c0cdb0e8e9183f0f8f19>



Kahoot

https://create.kahoot.it/?_ga=1.239746243.1915064619.1471267238&deviceId=14ee3506-d0d8-4e15-9d4b-401664d87e86R#quiz/5094e5ca-13e1-44e5-a397-f4c09666dc37



Socrative

<https://b.socrative.com/teacher/#launch>

