



UTILIZACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES COMO HERRAMIENTA PARA LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS

María Marcela Meneses Vera
e-mail: marcemenesesvera@gmail.com
Yury Milena Meneses Vera
e-mail: yumimeve@gmail.com
Universidad de Santander UDES

RESUMEN

Este artículo da cuenta del resultado de una investigación en el área de la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la cual el objetivo primordial fue la creación de una plataforma virtual como herramienta lúdica y motivacional para mejorar el aprendizaje del inglés en estudiantes de primaria. Bajo los parámetros de la investigación cualitativa, se recogieron datos a través de entrevistas, se diseñó y utilizó la plataforma con actividades realizadas en el aula y en casa durante un año escolar donde los estudiantes pudieron desarrollar diferentes actividades relacionadas con el aprendizaje de las cuatro habilidades clave en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Así mismo, en un diario de campo se registraron las actitudes y reacciones de los estudiantes frente a la integración de la plataforma durante el desarrollo de este proyecto. Como hallazgo principal se observó que inicialmente fue complicado que todos los estudiantes se involucraran en el uso de la plataforma, pero con el tiempo, se convirtió en su actividad favorita, logrando avances académicos en la asignatura y a la vez, esta estrategia trascendió a otras asignaturas.

Palabras clave: Enseñanza-Aprendizaje del inglés, Motivación, Plataforma virtual, TIC.



María Marcela Meneses Vera
Yury Milena Meneses Vera

VOLUMEN 5 // N.º 2 // AÑO 2019

DEPÓSITO LEGAL: P.PI.201102TA3776

USE OF VIRTUAL ENVIRONMENTS AS A TOOL TO MOTIVATE STUDENTS IN THE PROCESS OF TEACHING AND LEARNING ENGLISH

ABSTRACT

This article tells the result of a qualitative research in which the main aim was the creation of a virtual platform as a playful and motivational tool. Under these parameters, data were collected through interviews, the platform was designed and used with activities developed in the classroom and at home during a school year. Also, in a field diary the students' attitudes and reactions were registered taking into account the platform uses in their learning process. As a principal result, it was observed that at the beginning, it was complicated to involve all students in the use of the platform and all along the period it became easier to use and it was their favorite activity. As a result, the students involved in the project started getting better academic results and proposing that this kind of strategy transcends to other subjects.

Keywords: ICT, Teaching-Learning English, Motivation, Virtual platform.



INTRODUCCIÓN

El conocimiento de la lengua inglesa hoy día tiene diversas ventajas como conseguir un empleo mejor remunerado, comprender las instrucciones de los electrodomésticos o páginas web o permitir comunicarse eficazmente en diferentes países. Sánchez (2012) calculó la proporción de bachilleres bilingües en Colombia y concluye que existe una tasa baja de bilingüismo (español-inglés) con un 1%, sin tener en cuenta la educación superior y docentes, quienes podrían subir esta tasa de bilingüismo en Colombia. Estos datos activan las alarmas del país y el interés por conocer cuáles son los elementos que influyen en los resultados alcanzados. Ellis (2016), afirma que “Muchos jóvenes no tienen idea de lo que el inglés puede hacer por sus vidas (...) uno de los factores claves para aprender una lengua extranjera es la motivación” (s/p) y que en Colombia no se ve la necesidad de comunicarse en inglés ya que el diario vivir no lo requiere. En esta investigación se propone la integración de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de inglés en una Plataforma Virtual como innovación pedagógica a través de una investigación cualitativa-descriptiva.

Algunos colegios incorporan el idioma desde primaria, para aumentar el conocimiento del mismo a la hora de presentar los exámenes nacionales, sin embargo, el incremento del nivel de inglés no se considera relevante año tras año, sin encontrar aun la razón verdadera de la falencia, a diferencia de las otras asignaturas evaluadas, siendo inglés la de los resultados más bajos. Además, no se ven mejoras en las prácticas pedagógicas de los docentes, sin desmerecer a un selecto grupo de docentes que sí las aplican en sus áreas.

Esto da paso a la creación de una plataforma virtual, la cual es una herramienta lúdica que facilita al estudiante su aprendizaje a partir de actividades propuestas como escritura y escucha de la pronunciación de palabras, videos, juegos y guías interactivas; y así, conocer sus actitudes, comportamientos, reacciones y motivación frente a su implementación. Para esto, se recogen datos significativos a través de las entrevistas y diario de campo.

MARCO TEÓRICO O SUSTENTO INVESTIGATIVO

Investigaciones sobre la adquisición de la lengua materna (L1) y el aprendizaje de una segunda lengua (L2) han llegado a la conclusión que los niños muestran ciertas características en el desarrollo de la lengua como por ejemplo que su pensamiento se desarrolla a medida que se desarrolla su lenguaje. Según Bruner (1987 y 1999), Vygotsky (1955), Dewey (1989), Piaget (1978), entre otros, dentro del artículo presentado por la revista Educada.mente (2016), en cuanto a la teoría del constructivismo, han influido en la comprensión del aprendizaje y la enseñanza a niños en la escuela primaria, exponiendo la existencia de diferentes etapas como la motora-sensorial que va desde el nacimiento hasta los 18 meses, seguida del operacional-concreta que va desde los 18 meses a los 11 años y el periodo de operaciones formales de los 11 años en adelante.

Los especialistas reconocen que los niños hasta los siete u ocho años adquieren una segunda lengua L2 a través de interacción con hablantes de la lengua extranjera de la misma manera en que adquieren su lengua materna especialmente en interacción con otros niños. Se ha sugerido un método interactivo con actividades prácticas que proporcionen el soporte necesario para la comprensión de significados de tal manera en que los contextos prácticos se puedan asociar con áreas particulares del currículo.

Uno de estos métodos podría ser las TIC, las cuales han cambiado el soporte primordial del conocimiento, que seguramente produce cambios en los métodos de enseñanza, y en el modo de conocer y pensar de los hombres, que como hasta el momento se ven, estas evolucionan y si la tecnología sigue avanzando a pasos agigantados como hasta el momento, así mismo lo harán estos métodos.

La mayoría de datos disponibles representativos de la situación en que se encuentra el proceso de integración de las TIC en



la educación escolar, se refieren a parámetros de carácter tecnológico, por ejemplo, el número de alumnos por ordenador, el tipo de infraestructura de telecomunicaciones existente en las instituciones, el ancho de banda.

Estos datos no explican en qué medida se están integrando las TIC en las actividades de la educación escolar de la institución para enriquecerla e impulsarla, qué problemas ayudan a resolver las TIC, dónde se muestran efectivas, o que percepción tiene la comunidad educativa acerca de las actividades que ya se vienen realizando. Este estudio pretende ser un primer impulso en el diseño de políticas y acciones específicas para la remoción de los obstáculos que impiden una mayor penetración del uso educativo de las TIC.

Por otro lado, Internet es claramente una ventana que desde el aula nos muestra el mundo, un elemento rico en informaciones que es necesario aprender a valorar críticamente, un puente entre el individuo y otros grupos con los que es posible colaborar, solo hay que implementarlo, como se propone en este proyecto, en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que no es igual enseñar una lengua extranjera con las pocas herramientas que se contaba hace tres décadas a la utilización de las innumerables estrategias que ofrece la pedagogía y la didáctica y dentro de las dos anteriores el mundo de la Tecnología.

Para el desarrollo de la investigación mencionada se tuvo en cuenta Moodle, Starfall, Plataforma virtual, entre otros. Por ejemplo, Moodle es un Sistema de Gestión de Cursos de Código Abierto (Open Source Course Management System, CMS), conocido también como Sistema de Gestión del Aprendizaje (Learning Management System, LMS) o como Entorno de Aprendizaje Virtual (Virtual Learning Environment, VLE). Es una aplicación web gratuita que los educadores pueden utilizar para crear sitios de aprendizaje efectivo en línea. StarFall es una aplicación estadounidense, dirigida a alumnos de Educación Infantil y Primaria, como lo indican en su página web starfall.com. Igualmente, ofrece una gran variedad de libros que ayudan a mejorar la comprensión lectora con libros de ficción y no ficción.

Así mismo, es significativo conocer que las plataformas de e-learning ofrecen ambientes de aprendizajes ya diseñados e integrados como es el caso de la plataforma que se utiliza en este proyecto anteriormente descrita. Además, las plataformas permiten hacer un mejor seguimiento del progreso de los alumnos. En el libro Recursos de Tic para la enseñanza y aprendizaje, cita a Zavahara (2012) exponiendo que:

Una plataforma virtual, está conformada por un conjunto de aplicaciones informáticas que pueden ser sincrónica o asincrónicas, que permitan crear cursos virtuales que posibilitan a docente la gestión de contenidos, la comunicación y la colaboración, y el seguimiento y evaluación de los aprendizajes en los cursos online. (p.22)

Ser capaces de escribir su punto de vista dentro de un foro, además de ser una de las habilidades del siglo XXI, Pensamiento Crítico, junto con la habilidad de la Computación, lleva al estudiante a alcanzar un nivel de motivación, la cual juega un papel indispensable en el momento de aprender una segunda lengua. Hoy en día, la información se actualiza cada minuto que pasa, y constantemente se está aprendiendo de cualquier lugar, de diferentes fuentes, de la misma vida diaria, pero se aprende según el grado de motivación. Ellis (2016) en una entrevista realizada por la revista Semana Educación ostenta que "Si la gente aprende inglés con un propósito claro para su vida y mira hacia el futuro que quiere lograr con este aprendizaje, claramente llegará a un buen dominio de la lengua gracias a esta motivación", dando certeza de la importancia que representa la educación, el conocimiento, el amor y el interés que se tenga ante cualquier aspecto de la vida.

Competencias comunicativas en inglés: Grados 4to y 5to de Primaria. Nivel Básico I. A 2,1

Según el Ministerio de Educación en sus Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés, los estudiantes de 4to y 5to de primaria deben contar con tres competencias comunicativas básicas que son Competencia lingüística, Competencia pragmática y Competencia sociolingüística, algunas de las características a tener en cuenta para este nivel son:



Lectura: Comprender textos cortos y sencillos e ilustraciones sobre temas cotidianos, personales y literarios.

Escucha: Identificar los nombres de los personajes y los eventos principales de un cuento leído por el profesor y apoyado en imágenes, Videos, o cualquier tipo de material visual. Identificar las secuencias de las acciones y las asocia con los momentos del día cuando alguien describe una rutina diaria.

Escritura: escribe textos cortos sencillos sobre temas del entorno. El vocabulario es conocido y de temas cercanos.

Conversación: Habla de los compañeros y de las actividades cotidianas con oraciones simples encadenadas lógicamente y a veces memorizadas. La pronunciación debe ser comprensible, hablando de manera clara y pausada.

METODOLOGÍA

La investigación acá expuesta es Cualitativa ya que busca observar, analizar e interpretar toda la información recopilada para así poder conocer las actitudes y reacciones de los estudiantes de cuarto grado del colegio Luis Carlos Galán, Bucaramanga, frente a la integración de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua. En este proyecto se tiene en cuenta que el investigador no participa del problema o situación, siendo ésta de tipo no participativo donde se crea una situación y los participantes actúan, se les observa y analiza. A demás, esta investigación es descriptiva, ya que es necesario conocer con detalles lo que sucede en clase durante la implementación de la propuesta. De acuerdo con la escritora Strider (s/f), la investigación descriptiva tiene por objeto proporcionar la visión de un evento, condición o situación. La investigación descriptiva cualitativa pretende suministrar esta visión a partir de datos en forma de palabras o imágenes en lugar de números.

Una entrevista inicial diagnóstica permitió la contextualización del entorno de aplicación, para determinar la familiaridad de los estudiantes con diversos aspectos relacionados con el manejo de una plataforma virtual. Posteriormente se realizó la adquisición del hosting para la implementación de la plataforma en internet, seguido de la etapa de diseño, que está altamente relacionada con las actividades que propone la plataforma Moodle, que permite usarla como tutores del proceso y elemento para la construcción en general del desarrollo de cada unidad de aprendizaje. Estas fueron seleccionadas teniendo en cuenta la Malla curricular, el modelo pedagógico del colegio siendo este constructivista, y el Proyecto Educativo Institucional (PEI). Todo lo anterior llevó a la organización y desarrollo de los contenidos, por medio de los recursos que son todos los elementos que se le entregaron al estudiante para poder hacer su propia construcción. Por último, se presenta el planteamiento de las actividades de seguimiento y evaluación cualitativa.

La población para el desarrollo del presente proyecto está constituida por todos los estudiantes de Básica Primaria de la Institución Educativa Luis Carlos Galán, sede Bucaramanga. La muestra objeto está conformada por estudiantes que cursan cuarto grado en el año 2017. Entre las edades de 10 y 11 años. Aproximadamente 25 estudiantes en total. Aunque posteriormente se pretende dar a conocer el proyecto a todo el colegio, empezando por básica primaria para que esta población lo aplique una vez se vean los resultados positivos del mismo. El procedimiento de recolección, análisis y procesamiento de la información cuenta con tres etapas a saber siguiendo a Goetz y LeCompte (1988) quienes son mencionados por Quecedo, R. y Castaño, C. en su artículo "Introducción a la Metodología de Investigación Cualitativa": La primera etapa se trata sobre el diseño, estructuración y análisis del diseño metodológico de investigación. Se determinan las cuestiones de la investigación y los marcos teóricos preliminares y se selecciona un grupo para su estudio.



La segunda etapa plantea el acceso del investigador al escenario, la selección de informantes y fuentes de datos, así como decisiones en torno al tipo de estrategias de recogida de información y tipos de registro para su almacenamiento. Definición y elaboración (estructura) de los instrumentos definidos para recoger los datos correspondientes a la población objeto de estudio, es decir, las entrevistas y el diario de campo. Una vez se recojan los datos se procede a realizar el análisis de tipo cualitativo. La tercera etapa remite al trabajo de campo propiamente dicho y se centra en el análisis intensivo de la información.

En esta investigación, una vez seleccionado el análisis del diseño metodológico, los marcos teóricos y la población, dentro de la segunda fase, se implementó una entrevista inicial diagnóstica para la contextualización del entorno de aplicación, para determinar la familiaridad de los estudiantes con diversos aspectos relacionados con el manejo de una plataforma virtual.

Posteriormente se adquirió el hosting para la implementación de la plataforma en internet, seguido de la etapa de diseño, la cual está altamente relacionada con las actividades que propone la plataforma Moodle y StarFall, las cuales sirvieron al docente como un elemento para evaluar la construcción en general del desarrollo de cada unidad temática. Todo lo anterior llevó a la organización y desarrollo de los contenidos, por medio de los recursos que son todos los elementos que se le entregan al estudiante para que pueda hacer su propia construcción. Por último, presenta el planteamiento de las actividades de seguimiento y evaluación.

Diseño de instrumentos de recolección de información

Se seleccionó la entrevista como instrumento de valoración y recopilación de información por ser una de las herramientas más utilizadas en la investigación cualitativa. A su vez, esta herramienta utiliza las preguntas como medio principal para reunir data, de manera que, al realizarse, los estudiantes entrevistados puedan por sí mismos dar respuestas sinceras. De igual manera, al diseñar la entrevista y elaborar las preguntas se tomaron en cuenta los recursos (humanos y materiales) con los que se contaba, tanto para la recopilación como para la lectura de la información, para así lograr un diseño funcionalmente eficaz, que se adapte a la información necesaria, con el objeto de recopilar características necesarias para establecer conclusiones valiosas sobre los resultados obtenidos con la implementación de las herramientas tecnológica, permitiendo estandarizar la información para un análisis posterior, obteniendo gran cantidad de datos en un período de tiempo corto. La entrevista diseñada bajo estos parámetros se puede considerar que es de tipo exhaustivo al abarcar la población estudiantil sujeto y de tipo directo al tener en cuenta las variables competentes al propósito de la investigación en las preguntas diseñadas.

Las preguntas utilizadas para realizar las entrevistas se diseñaron teniendo en cuenta que las preguntas fueran pocas, redactadas en forma directa, con lenguaje sencillo, considerando la edad de los entrevistados, de forma concreta y precisa evitando utilizar palabras abstractas y ambiguas, formuladas de forma neutral, que no obliguen a hacer esfuerzos de memoria o a consultar archivos, o a realizar cálculos numéricos complicados evitando hacer preguntas indiscretas o que levanten perjuicios en los entrevistados de manera que se puedan contestar de forma directa e inequívoca sin una respuesta condicionada.

Igualmente, el presente trabajo es de tipo descriptivo, ya que busca observar, analizar e interpretar toda la información recopilada para así poder conocer las actitudes y reacciones de los estudiantes de cuarto del colegio Luis Carlos Galán frente a la integración de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje de inglés, utilizando la Plataforma de Ambiente Virtual en Moodle, se aplicó, además de las entrevistas, un diario de campo para recopilar más información ya que según Pérez y Merino (2009), este es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados. Para que aquel documento sea completo, exhaustivo y útil también se recomienda incluir conclusiones, diferenciar lo que son los



elementos generales de los elementos propios del estudio o anotar los periodos de observación de una manera cronológica. Estos autores indican que lo registrado en el diario de campo no será la realidad en sí misma, sino la realidad vista a través de los ojos del investigador, con sus percepciones y su cosmovisión. La subjetividad entra en juego desde el momento del registro de los hechos, y no sólo en su interpretación. Por eso puede afirmarse que, aunque dos investigadores trabajen juntos sobre el mismo tema, los diarios de campo de cada uno de ellos serán diferentes.

RESULTADOS

Dentro de los comentarios hechos por los estudiantes en uno de los foros frente a la pregunta ¿Qué sensación tiene sobre el apoyo de la plataforma en la clase de inglés?

se ven muchos estudiantes hablando de otros temas y no muy motivados en participar. Otros estudiantes esperan ver las respuestas de los demás antes de ingresar la suya. Se observa timidez y falta de compromiso.

Algunas de las respuestas fueron:

“Me gusta pasar tiempo en el computador, entonces a veces aprovecho para estudiar. Me parece una complementación muy buena para aprender más fácil el inglés” (Daniela)

“En la casa mi mamá me motiva a practicar inglés con mi hermano mayor. Lo practico todas las tardes y el me ayuda hacer los trabajos”. (Alejandro)

“Cuando trabajo sola en mi casa en esta plataforma me concentro más porque no tengo a nadie que me distraiga, además encuentro más información de todos los temas cuando utilizo internet”.(María José)

Se percibió que algunos comentarios no tenían buena ortografía; así la docente solicitara a los estudiantes revisar muy bien sus comentarios antes de compartirlos. Este puede ser un tema que cause timidez en los estudiantes en el momento de escribir una opinión, donde otras personas las pueden leer y por ende juzgarlos. Este tema podría ser desarrollado en próximas investigaciones, buscando estrategias óptimas para los estudiantes.

El desarrollo de la presente investigación permite establecer las siguientes conclusiones ya que satisfactoriamente se diseñó e implementó una plataforma virtual para la asignatura de inglés, utilizando la plataforma Moodle, dando cumplimiento al objetivo general del proyecto inicial el cual pretendía conocer las actitudes y reacciones de los estudiantes de cuarto grado del colegio Luis Carlos Galán, Bucaramanga, frente a la integración de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua, analizando las diferentes herramientas utilizadas para la recolección de la información.

La aceptación de una plataforma virtual para adquirir un conocimiento cuesta trabajo para algunos estudiantes siendo diversos factores los que influyen, ya sea por los temas, las actividades, la asignatura, o el simple hecho de manipular un computador con una herramienta nueva para ellos. Al principio de la implementación de la plataforma, solo el 30% de los estudiantes se vio entusiasmado en el desarrollo de cada uno de los ejercicios allí planteados. Dentro de las actitudes y reacciones expresadas por los estudiantes, esta investigación concluye que puede llegar a ser aceptada por primera vez en un 100% si se socializa de manera previa lo que se va a



hacer y se persuade con cautela al educando sobre lo que se va a tratar la propuesta, sin presionarlos a participar en cada una de ellas, ya que, según lo observado, al final se motivaron y el 100% logró hacerlo.

Se cumplieron a cabalidad los objetivos específicos propuestos, por medio del diseño de la plataforma virtual que logró brindar un apoyo significativo en el proceso de aprendizaje en la asignatura de inglés, proponiendo diversas actividades que fueron usadas eficientemente como objetos virtuales de aprendizaje, dentro y fuera del aula de clase, implementando en forma íntegra el manejo de la plataforma virtual con los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Luis Carlos Galán, permitiendo el monitoreo y seguimiento del ingreso y uso de la plataforma virtual, recogiendo información valiosa para sustentar los resultados del presente trabajo, ya que un 100% de los estudiantes presentaron cómodamente el video final sobre la familia, el cual integraba tanto conocimiento informático, es decir, manejo de Power Point o PowToon, como conocimiento de inglés, pues se integraron los temas vistos dentro de su contenido.

Durante el desarrollo de las actividades en el curso, se tuvo en cuenta el respeto por la palabra del compañero cuando participaba en público en las actividades grupales. El diálogo, la reflexión, la discusión y el consenso a través de los foros, de una forma tolerante y precisa por parte de la mayoría de los estudiantes, son ejemplos. A medida que se realizaban las actividades, los estudiantes valoraban más los aportes de los compañeros y se animaban a participar. De los datos obtenidos en el diario de campo junto con los aportados por la entrevista evaluativa final, se observa que al principio le costaba a los estudiantes participar y lo tomaban como juego y con timidez, después de dos semanas aproximadamente, los estudiantes obtuvieron un alto nivel de interacción con las herramientas implementadas en la plataforma virtual, participando activamente de los foros, acciones de pasar al tablero y participar frente a los compañeros sin timidez, leer las producciones y mostrar orgullosamente los videos realizados. No se logró que el 100% de los estudiantes lo hiciera en público, pero a medida que pasaban las semanas, cada vez más niños pasaban al tablero, logrando que de 4 niños por curso que siempre participaban oralmente, aproximadamente 15 lo hicieran al final, sin ningún inconveniente de timidez o ansiedad.

Esta plataforma fue utilizada en forma efectiva, para poner al alcance de los estudiantes material de estudio, ayudando a enriquecer sus conocimientos con diversos recursos que apoyaron su proceso de aprendizaje y adquisición efectiva de vocabulario siendo la página web de StarFall.com una excelente opción para captar la atención de los estudiantes ya que al final del curso, el 100% de los estudiantes realizó las actividades allí planteadas. Según el diario de campo, al principio de éste, solo menos de la mitad de los estudiantes participaba, debido a su timidez o no conocimiento de la página, a medida que se desarrollaban más actividades, los estudiantes se sentían confiados y entraban con libertad a desarrollar los ejercicios allí propuestos, generando finalmente un 100% de aceptación ante estas actividades.

La plataforma virtual obtuvo comentarios significativamente positivos, pues los estudiantes sustentaron comentarios relacionados con su experiencia y las actividades desarrolladas, tales como diseño, actividades planteadas, foros, talleres y temáticas tratadas. Se puede concluir que los foros no son del agrado de los estudiantes ya que 18 estudiantes de 25 entrevistados, manifiestan su desinterés, a diferencia de los talleres, ya que la mayoría de los estudiantes, proponen aspectos efectivos y se muestran comprometidos al respecto.

Los elementos que hicieron parte de la plataforma virtual, surgieron de una necesidad conceptual, que permitió adaptar el proceso educativo tradicional agregando un componente tecnológico que seguro debe seguir mejorando ya que se pudo observar que la principal falencia de la utilización de la página fueron las fallas técnicas en los equipos, así como su constante desconexión a internet.



Aunque la utilización de las TIC en las prácticas escolares sea reciente, y no estuviera claramente establecida en la institución educativa objeto de la investigación, en especial, en lo que se refiere al uso del ordenador y del Internet, la construcción de la plataforma virtual colaboró en el desarrollo de aprendizajes a través de experiencias que hicieron posible demostrar conceptos, agregar videos informativos e ilustrar los contenidos de manera creativa, constructiva y bastante interesante, según la información proporcionada por los estudiantes que participaron del proceso pues 25 estudiantes de 25 entrevistados, expresan que la página fue de su apoyo y desean continuar usándola, ya que se sienten más motivados a participar y por ende a aprender inglés de esta forma.

Al finalizar la implementación de las actividades planteadas, los mismos estudiantes se encargaron de difundir la información del uso de la plataforma con compañeros de otros cursos y docentes, causando intriga en los demás. Hicieron comentarios positivos para el proyecto, como implementar plataformas virtuales para otras asignaturas un poco tediosas para ellos como Matemáticas, Sociales y Ciencias Naturales, pues consideran que leer y realizar por ejemplo historietas para aprender mejor y más divertido los temas de estas asignaturas, podría ser menos "aburrido" en palabras textuales de los estudiantes, que como lo hacen actualmente por medio de libros, lecturas largas y cuadernos.

Finalmente, los estudiantes son más conscientes de las ventajas que tiene utilizar las TIC para aprender diversas asignaturas que puede que no se sientan motivados, pero esta grandiosa herramienta consigue cambiar el punto de vista de la mayoría de los estudiantes, generando en ellos el deseo de indagar, navegar por las redes para buscar información, y socializar con otros compañeros por medio de chats y correos o subiendo sus propios videos a YouTube. "La tecnología está alrededor mío cada día, todas las tardes leo en el celular o en el computador y lo utilizo para ayudarme con las tareas, busco en Google, YouTube y otras páginas web para realizar las actividades que me dejan para la casa. Ahora normalmente no leo libros o voy a la biblioteca". (Daniela).

DISCUSIÓN A MANERA DE CIERRE. IMPLICACIONES PEDAGÓGICAS

Una de las visiones de la coordinadora académica de este colegio en estos momentos es utilizar las herramientas TIC disponibles en la institución para todas las áreas y no solo para la asignatura de informática e inglés. Se contempla el presente proyecto para implementarlo en algunas clases, piensa en la idea de eliminar informática, pero dejarla implícita en las asignaturas, por ejemplo, que las clases de matemáticas contengan actividades utilizando las TIC. "El inglés me gusta mucho, entonces hago todos los trabajos. Me gustaría que matemáticas u otras materias también utilizaran herramientas TIC para las clases. (Andrés)"

Otra actividad interesante en la clase de inglés, es que en el momento de ver los alimentos "Food", los estudiantes realicen sus propias recetas y las graben para socializarlas en YouTube. Así se puede hacer con diferentes temas, cada vez involucrando ideas innovadoras que motiven a los estudiantes y docentes mismos, a estar a la vanguardia de las TIC.

Se invita a las instituciones educativas, a fortalecer los planes de área y proyectos de aula de tal manera que vinculen las TIC como herramienta interdisciplinaria para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje transversalizando las diferentes áreas con apoyo de la asignatura de informática y tecnología.

La presente investigación deja la puerta abierta para futuros intentos de desarrollar ideas de integración que involucren las TIC, como herramientas didácticas, al servicio de la docencia en las diferentes áreas del conocimiento.

Como se observó durante el desarrollo de este proyecto, los estudiantes mismos recomendaron utilizar las herramientas TIC disponibles en la institución para todas las áreas y no solo para la asignatura de inglés, de hecho, después de ver la acogida del uso de



la plataforma, se puede utilizar para ejercicios precisos que preparen a los estudiantes estrictamente para las pruebas internacionales.

La presente investigación deja la puerta abierta para futuros intentos de desarrollar ideas de integración que involucren las TIC, como herramientas didácticas, al servicio de la docencia en las diferentes áreas del conocimiento. Se invita a las instituciones educativas, a fortalecer los planes de área y proyectos de aula de tal manera que vinculen las TIC como herramienta interdisciplinaria para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje transversalizando las diferentes áreas con apoyo de la asignatura de informática y tecnología.

Es relevante para la sociedad de hoy generar cambios positivos que inviten al estudiante a ir más allá, que no se limite a lo que el docente imparte en su clase; por eso el maestro debe ampliar su visión del mundo y estar abierto al cambio; de esta manera, fomentar en los estudiantes el uso de las estrategias cognitivas que le permitan desarrollar actividades autorreguladas, planeando la búsqueda de nueva información y la solución de problemas que le puedan surgir dentro de su proceso de aprendizaje.

Con el presente trabajo quedó una herramienta pedagógica dispuesta y capacitada para seguir apoyando la cátedra de inglés en los cursos futuros, ya que el curso que se montó en la plataforma Moodle es completamente reutilizable y permite la opción de ir adaptando sus actividades de acuerdo al manejo que le dé el docente. Fue un trabajo arduo la creación de cada una de las actividades, pero son fáciles de modificar y sólo se deben registrar los estudiantes con su correo y contraseña. Además de saber que la institución cuenta con la plataforma de Moodle.

El uso de esta herramienta permitió que otros docentes se motivaran en su utilización viendo la facilidad y las ventajas en su manejo, entonces la siguiente fase es invitar y capacitar a más docentes de la institución a hacer parte de este proyecto y así aprovechar la tecnología con la que cuenta el colegio y dar cuenta que ésta va creciendo a pasos agigantados, entonces cada vez se va a tener más recursos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ariel, C. (2013). Analizamos 9 Plataformas De E-Learning. Investigación colaborativa sobre LMS. EDUTEC: Revista electrónica de Tecnología Educativa, 7. Disponible: <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html>
- Colegio Luis Carlos Galán. (S.F.). Recuperado El 10 Julio De 2016, De [http://www.Luis Carlos Galán.Edu.Co/En/ Colombia Aprende \(2016, 25 De Julio\). La Red Del Conocimiento. Inglés Como Lengua Extranjera: Estrategia Para La Competitividad. Disponible: Http://Www.Colombiaaprende.Edu.Co/Html/Home/1592/Article-58550.Html](http://www.Luis Carlos Galán.Edu.Co/En/ Colombia Aprende (2016, 25 De Julio). La Red Del Conocimiento. Inglés Como Lengua Extranjera: Estrategia Para La Competitividad. Disponible: Http://Www.Colombiaaprende.Edu.Co/Html/Home/1592/Article-58550.Html)
- Crystal, David. 1997. A dictionary of linguistics and phonetics. Luis Carlos Galán, MA: Blackwell. 4th Ed.
- Dewey, J. (1989). Cómo pensamos: nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo. Barcelona: Paidós.
- Hernández, E (2014). Tesis Doctoral. El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato.
- Ministerio de Educación. Ley 115 de Febrero 8 de 1994. Disponible: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). Formar en lenguas extranjeras: Inglés !El reto!
- Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés. guías, No. 22.
- Ministerio de Educación Nacional (2006). Educación: Visión 2019.
- Rodríguez, S; Gil, F; García, E (1996). Metodología de la investigación cualitativa.
- Sánchez, A. (2012). El bilingüismo en Colombia. Centro de Estudios Económicos Regionales. Banco de la República.
- Shuttleworth, M. (2008). Diseño de Investigación Descriptiva. Aug 14, 2017 Disponible: <https://explorable.com/es/disenio-de-investigacion-descriptiva>
- Strider, C. (s/f). Método de investigación descriptivo cualitativo.
- Pérez, J y Merino, M. (2009). Definición de Diario de Campo.
- PowToon. (2012-2017). So Everyone can Animate. Recuperado de: <https://www.powtoon.com/aboutus/>
- Silva, M. (2006). La enseñanza del inglés como lengua extranjera en la titulación de filología inglesa: el uso de canciones de música Popular no sexistas como recurso didáctico. Disponible en: <http://www.biblioteca.uma.es/bbl/doc/tesisuma/16853805.pdf>
- Starfall: aprende a leer inglés con libros interactivos. Recuperado de: <http://www.starfall.com/n/level-c/fiction-nonfiction/play.htm?f>
- Revista Semana (2016). "Muchos jóvenes no tienen idea de lo que el inglés puede hacer por sus vidas". Entrevista realizada a Rod Ellis.
- Hernandez, E (2014). El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato
- Revista Educada.Mente (2016). Las teorías constructivistas del aprendizaje.
- Universidad de Santander. Recursos de TIC para la enseñanza y aprendizaje. Libro electrónico multimedia.
- Vigotsky, L. (1995). Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires: Ediciones Fauso.