

Uso de podcats en entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés

Peralta Castillo, Olga Cryztal

2016

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/2111>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

PUEBLA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto
Presidencial del 3 de abril de 1981



**USO DEL PODCAST EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL
IDIOMA INGLÉS**

**DIRECTOR DEL TRABAJO
Mtra. Adriana Sánchez García**

**ELABORACIÓN DE UN ESTUDIO DE CASO
que para obtener el Grado de
MAESTRÍA EN NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE**

**PRESENTA
Olga Cryzta Peralta Castillo**

ÍNDICE

CAPÍTULO I PROTOCOLO DE LA INVESTIGACIÓN	2
1.1 Introducción	2
1.2 Antecedentes	2
1.3 Justificación	4
1.4 Objetivo general	5
1.5 Objetivos específicos	5
1.6 Alcances y limitaciones	6
1.7 Tipo de estudio	6
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	8
2.1 Desarrollando podcasts educativos para el dominio de habilidades lingüísticas	8
2.1.1 El podcast educativo en la enseñanza del idioma inglés a nivel medio superior	8
2.1.2 Aprendiendo con un podcast educativo	8
2.1.3 Aprendiendo B-learning a través de podcast para el aprendizaje de idiomas	12
2.1.4 Integración de podcast para el diseño de actividades	14
2.2 Situación del idioma inglés a nivel medio superior en México	16
2.2.1 Situación de México, en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera	17
2.2.2 Importancia del idioma inglés en México	18
2.3 Estrategias para el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés e inclusión de las tecnologías de la información y comunicación como innovación	19
2.3.1 Uso de las nuevas tecnologías en el aula de lenguas extranjeras	19
2.3.2 Las nuevas tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés	23
2.4 Entornos virtuales innovadores para el aprendizaje del idioma inglés	25
2.4.1 Entornos virtuales, innovación en procesos de enseñanza-aprendizaje	26
2.4.2 Entornos virtuales: espacios para el aprendizaje de idiomas	30
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	34
3.1 Sujetos de investigación	34
3.2 Contexto de la investigación	36
3.3 Diseño instruccional	37
3.4 Etapas de la investigación	44
3.4.1 Etapa A	44
3.4.2 Etapa B	46
3.4.3 Etapa C	46

CAPÍTULO IV CONCLUSIONES -----	49
4.1 Conclusiones de la investigación -----	49
4.2 Implicaciones educativas -----	50
4.3 Sugerencias a la investigación -----	50
Anexo 1. Instrumento de evaluación -----	52
Referencias -----	54

CAPÍTULO I PROTOCOLO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Introducción

La investigación trata acerca de la importancia del desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes del segundo semestre de la carrera de técnicos en ofimática grupo “B” del Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 79. Toda la teoría investigada está basada en investigaciones hechas por importantes investigadores sobre la adquisición de un segundo idioma y el uso de entornos virtuales de aprendizaje; ello se encuentra en el capítulo segundo.

Hechos relevantes de los estudiantes y la institución que fungen como sujetos de investigación para este proyecto son descritos en el capítulo tercero, junto con una detallada descripción de la metodología usada para la diseño y desarrollo del entorno virtual de aprendizaje, el instrumento de evaluación y finalmente los resultados obtenidos.

Finalmente, en el capítulo cuarto se provee de algunas conclusiones, sugerencias e implicaciones que se obtuvieron durante el desarrollo y finalización de la investigación sobre el uso de podcasts en entornos virtuales de aprendizaje para el perfeccionamiento de las habilidades lingüísticas del idioma inglés como lengua adicional al español para estudiantes de bachillerato.

1.2 Antecedentes

Aprender un segundo idioma implica el dominio de las nociones gramaticales, vocabulario, además involucra realizar procesos naturales del lenguaje; para que los adultos puedan hacer procesos naturales deben usar el idioma en escenarios reales y por medio de la corrección-error, entonces damos cuenta que la adquisición de un nuevo idioma ocurre de modo interactivo (comprehensible input).

Los autores Blanca Lilia, Rosales Brmont, José Francisco Zarate Ortiz y Armando Lozano Rodríguez en su artículo “Desarrollo de la Competencia Comunicativa en el Idioma Ingles en una Plataforma Educativa” citan a el autor Hyme 2013, ya que considera la competencia lingüística comunicativa el medio para producir y comprender enunciados dentro de ciertos contextos, en pocas palabras saber que decir, en donde decirlo, y como se debe de decir.

Por otra parte cabe mencionar que los autores Canele y Swaim citados por los autores Blanca Lilia, Rosales Brmont, José Francisco Zarate Ortiz y Armando Lozano Rodríguez en su artículo “Desarrollo de la Competencia Comunicativa en el Idioma Ingles en una Plataforma Educativa”, analizan las teorías comunicativas desarrolladas por Chomsky, hablando en términos de competencia y ejecución, en las que se derivan las competencia gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica que implica los aspectos verbales y los no verbales; que están relacionados con la interacción comunicativa que se presenta en el día a día.

Por su parte Canale y Swim proponen un método para poder desarrollar de manera efectiva y afectiva la competencia lingüística comunicativa, dicho método tienen cinco aspectos fundamentales, estos son: competencia estratégica, competencia gramatical, interacción significativa, reglas básicas del discurso, aspectos sociales y culturales de la lengua.

Consecuentemente que el estudio y manejo de un segundo idioma, inglés, facilite a nuevas generaciones a superar fronteras en cuanto mejoras en cuanto a su vida personal, profesional y laboral; los autores Blanca Lilia, Rosales Brmont, José Francisco Zarate Ortiz y Armando Lozano Rodríguez en su artículo “Desarrollo de la Competencia Comunicativa en el Idioma Inglés en una Plataforma Educativa”, mencionan que es muy importante hacer la inclusión de las tecnologías de la comunicación para poder obtener mejores rendimientos en cuanto a la práctica del idioma como una segunda lengua; los autores llegan a la conclusión de que los programas interactivos ayudan al desarrollo de la competencia lingüística comunicativa, pero también al uso de programas interactivos por medio de la internet ya que conlleva a enfrentar nuevos retos en la carencia del uso de las Tics.

Por su parte las autoras Carmen T. Chacon y Clevia J. Pérez en su escrito “El Podcast como Innovación en el Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera”, hacen referencia al uso del podcast en los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que resulta ser de ayuda, se hace mención del podcast como recurso disponible en la internet, estos son grabaciones de audio para después hacerlos públicos en la red.

En un primer momento se debe saber que el proceso de enseñanza-aprendizaje de un lenguaje requiere de demandas lingüísticas, cognitivas, efectivas, y culturales del contexto social de los aprendices; hoy por hoy se requiere del uso indispensable de las Tics, dentro del aprendizaje de un idioma se ha vuelto un punto de partida muy importante a considerar en el presente mundo globalizado, ello hace que el aprendiz se vuelva autónomo en su proceso de aprendizaje.

Consecuentemente la Web 2.0 se vuelve una herramienta primordial y mucho más versátil en el área de la enseñanza-aprendizaje de idiomas a fin de traspasar las paredes áulicas. Esta se caracteriza por ser participativa con el propósito de construir comunicados virtuales de aprendizaje, facilitando el contenido para volverlo más dinámico, creativo, autónomo, interactivo, y colaborativo.

Facilitando así que las plataformas presentadas en la Web 2.0 signifiquen el contacto directo con profesores y hablantes del idioma, ya que sirve como un medio autentico, conveniente y de una alta accesibilidad para las publicaciones multimedia del idioma.

Concluyendo entonces que la inclusión de un entorno virtual en fusión con el podcast, como herramienta primordial para el desarrollo de la habilidad lingüística comunicativa se lograra con mayor éxito el desarrollo y práctica de las habilidades.

1.3 Justificación

La investigación se realizó a fin de que los estudiantes del segundo semestre de la carrera de técnicos en ofimática del Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 79 (Cbta No 79) desarrollen la habilidad comunicativa del idioma inglés, por medio de un entorno virtual de aprendizaje, que ofrecerá a los estudiantes diferentes actividades a través del uso del podcast.

Por otro lado, se pretende que el entorno virtual se vuelve más competitivo para los estudiantes en cuanto al uso del idioma inglés fuera de los espacios áulicos que los rodean día a día; otro punto importante por el cual se optó a desarrollar dicha investigación, es acerca del conocimiento, manejo y dominio de una segunda lengua ya que es el idioma principal para realizar todo tipo de intercambio, y puede intervenir en lo familiar, profesional y laboral.

Se optó por la opción de enseñanza-aprendizaje “e-learning” ya que se considera que los estudiantes necesitan desarrollar la habilidad comunicativa del idioma inglés, a su vez vayan familiarizándose con las Tecnologías de la Comunicación Información-Aprendizaje; ello significa que no solo se deben volver competentes en cuanto al idioma sino además al uso de nuevas herramientas de aprendizaje que ayuden los procesos de enseñanza-aprendizaje, de esa manera se salen de las clases tradicionalistas.

1.4 Objetivo general

Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje para mejorar las habilidades lingüísticas oral-auditiva del idioma inglés, en los estudiantes del segundo semestre del Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 79, considerando los niveles de aprendizaje del Marco Común de Referencia para las lenguas.

1.5 Objetivos específicos

- ✚ Investigar y documentar el uso educativo del podcast en la educación media superior en el idioma inglés.
- ✚ Planear y desarrollar la propuesta educativa para el desarrollo instruccional del entorno virtual de aprendizaje mediante el uso del podcast en el idioma inglés como lengua extranjera.
- ✚ Diseñar y realizar la propuesta del entorno virtual de aprendizaje para estudiantes de nivel medio superior a partir del uso del podcast.

- ✚ Implementar la propuesta del entorno virtual de aprendizaje, en los estudiantes del segundo semestre de nivel medio superior.
- ✚ Analizar y evaluar los resultados obtenidos de la implementación del entorno virtual de aprendizaje.
- ✚ Desarrollar conclusiones, implicaciones y sugerencias de la investigación.

1.6 Alcances y limitaciones

La investigadora del proyecto de investigación realizó investigaciones previas para poder saber si se contaba con alcances o limitaciones, para ello se tuvo una plática con los sujetos de investigación para indagar acerca del equipo de cómputo con el que cuentan en casa y la institución para poder usar el entorno virtual en ambas instalaciones, para lo cual la mayoría de ellos respondió de forma favorable.

Por otro lado, se indagó sobre el uso y manejo de entornos virtuales de aprendizaje para lo cual los estudiantes respondieron que la mayoría cuenta con habilidades sobre el manejo de Tics, pero algunos de ellos no están familiarizados. La investigadora será quien programe, seleccione los materiales y contenido del mismo, con el fin de cubrir las necesidades y características de los sujetos de investigación.

1.7 Tipo de estudio

Es importante mencionar que existen dos tipos de muestra a utilizar, ellas son; muestra probabilística y muestra no probabilística; los autores (Sampieri, Collado, & Lucio, 2010) mencionan que es esencial considerar la problemática, el diseño de la investigación y la amplitud de las contribuciones para poder definir el tipo de estudio a utilizar.

La muestra probabilística significa que la investigación puede ser medible. Medible significa que el proyecto de investigación puede dar a conocer los resultados de forma numérica o gráfica. La muestra probabilística requiere definir el tamaño de la muestra, la selección de elementos, lista de los sujetos de estudio y el procedimiento.

Asimismo, la muestra probabilística maneja algunos estándares que ayudan al lector de la investigación a tener un mejor control del proyecto; los estándares son los siguientes:

- ✚ Población, se refleja como (N) , es un conjunto de elementos.
- ✚ Muestra, se simboliza con (n) , es un subconjunto de la población (N) .
- ✚ In una población (N) (previamente definida por los objetivos de la investigación), los valores son el conjunto de características de los elementos (N) .

Por todo lo anterior la investigación está interesada en la muestra probabilística ya que se pretende que al final de la investigación los resultados sean mostrados de forma gráfica para analizar los procesos de aprendizaje de los estudiantes acerca del desarrollo de las habilidades de lingüísticas del idioma inglés.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Desarrollando podcasts educativos para el dominio de habilidades lingüísticas

El desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés permite a los aprendices poder comunicarse de forma oral y escrita en una segunda lengua; el desarrollo y práctica puede darse a partir de diferentes estrategias de aprendizaje, en este caso una de las estrategias es el uso del podcast. Por ello se consideró en el presente capítulo algunas investigaciones de renombre que dieran soporte al proyecto de investigación.

2.1.1 El podcast educativo en la enseñanza del idioma inglés a nivel medio superior

El podcast es un archivo de audio que puede ser grabado en formato MP3 o MP4; MP3 se refiere a los archivos con contenido de audio y MP4 con contenido de imágenes y sonidos que hacen referencia a lo que se está mencionando; los podcast empiezan a ser utilizados a partir de la necesidad de trascender en cuanto a los niveles educativos y para cambiar o mejorar los estilos de enseñanza-aprendizaje de una disciplina, el podcast funciona como una herramienta didáctica para la enseñanza del idioma inglés; además, puede ser adaptable a otras disciplinas.

No obstante, al hacer uso del podcast, se está haciendo uso de una herramienta muy importante que es la web 2.0, misma que permite hacer el intercambio entre varios usuarios con el fin de progresar, obtener aprendizajes significativos, y trabajo colaborativo entre los mismos.

2.1.2 Aprendiendo con un podcast educativo

En un primer momento se hace referencia a la palabra “podcasting”, se define como un archivo digital con contenido de audio, puede ser video y los recursos pueden ser distribuidos por medio del internet. El contenido del podcast puede ser variado, pero es más enfocado y desarrollado para conversaciones entre distintas personas, que buscan un mismo fin de comunicación y siguen el mismo patrón de lenguaje; de acuerdo a (Solano Fernández

María, 2012) Adam Curry fue el precursor de la difusión y promoción del podcast, por lo que desarrollo la aplicación telemática *ipodder.org*, mismo que en la actualidad dispone de recursos podcast para el nivel superior educativo.

El origen del podcast lo encontramos en el año 2000 y fue desarrollado por primera ocasión por Dave Winner, y tuvo a bien desarrollar los primeros podcast en formato MP3 de Greatful Dead en la radio de Userland, pero en el ámbito educativo se dieron a conocer hasta el año 2004.

Los podcasts aportan al ámbito educativo una renovada dimensión de las tecnologías móviles para los nuevos estilos de aprendizaje, al saber que los podcasts son una nueva forma de aprendizaje inserta en la web 2.0; la web 2.0 y los podcasts son materiales cuyo principal objetivo es romper con las barreras temporales en la que se encuentra la humanidad, debido a que no todos gozan de los mismos tiempos para realizar y para ello aparece la limitante de tiempo y espacio.

Las instituciones que han optado por una nueva forma de aprendizaje por medio de los podcast, son: en abril del año 2004, el *Collage Jogakuin* en Osaka (Japón) hizo uso de los podcast para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, en el mismo año el *Musselburg Grammar School* realizo sus primeros podcasts con fin educativo; en la mitad del año 2005 la universidad *Western Australia*, al mismo tiempo la universidad de *Cambridge* y Centre for applied Research in Educational Technology (*CARET*) inicio sus primeros podcasts en el año 2006, pero la universidad Duke es la más destacada de todas las anteriores ya que es pionera en su uso para fines educativos.

Es importante destacar las características con las que debe contener un podcast educativo:

- ✚ Todo podcast debe de contar con un contenido de audio para ser escuchados por medio del internet, pero de forma libre.
- ✚ El contenido del podcast debe permitir la actualización y retroalimentación de los contenidos.
- ✚ Deben de contar con la facilidad de ser reproducidos y manejados desde cualquier computador o herramienta móvil.

- ✚ Deben de combinar tres aspectos esenciales, como: formato MP3, y RSS, mecanismo de XML para poder ser distribuido por la vía correspondiente.

Tomando en cuenta las principales características para la elaboración de un podcast educativo, se deben de conocer los diferentes beneficios, los principales son:

- ✚ La difusión del contenido de audio de forma simple, haciendo uso de la web 2.0.
- ✚ El contenido del podcast puede ser repetido un sinnúmero de veces, no cuentan con un límite de revisión.
- ✚ Es un contenido abierto que promueve el conocimiento libre por lo que puede ser adaptable a los diferentes contextos educativos.
- ✚ La elaboración del podcast puede ser para un contexto en específico o general.

Si se requiere de la elaboración de un podcast educativo para el perfil de estudiantes en específico, este se puede realizar de manera libre, para lo que se requiere considerar el contexto educativo, el público al cual va dirigido, el objetivo y la realidad educativa de los escuchas.

Por tanto, representa una gran potencialidad en el ámbito educativo ya que se puede hacer la transferencia de contenidos educativos, reproducidos en la medida que el usuario lo requiera y además da pauta a poder ser convertido a formato de video (podcast); en otras palabras, que cuente con imágenes que vayan representando el contenido de audio de manera simultánea y dinámica.

Su elaboración requiere considerar dos aspectos importantes, 1.- los aspectos *tecnológicos*, se refiere a las técnicas de elaboración. 2.- los aspectos *pedagógicos*, se refiere a las características para la creación de un podcast educativo.

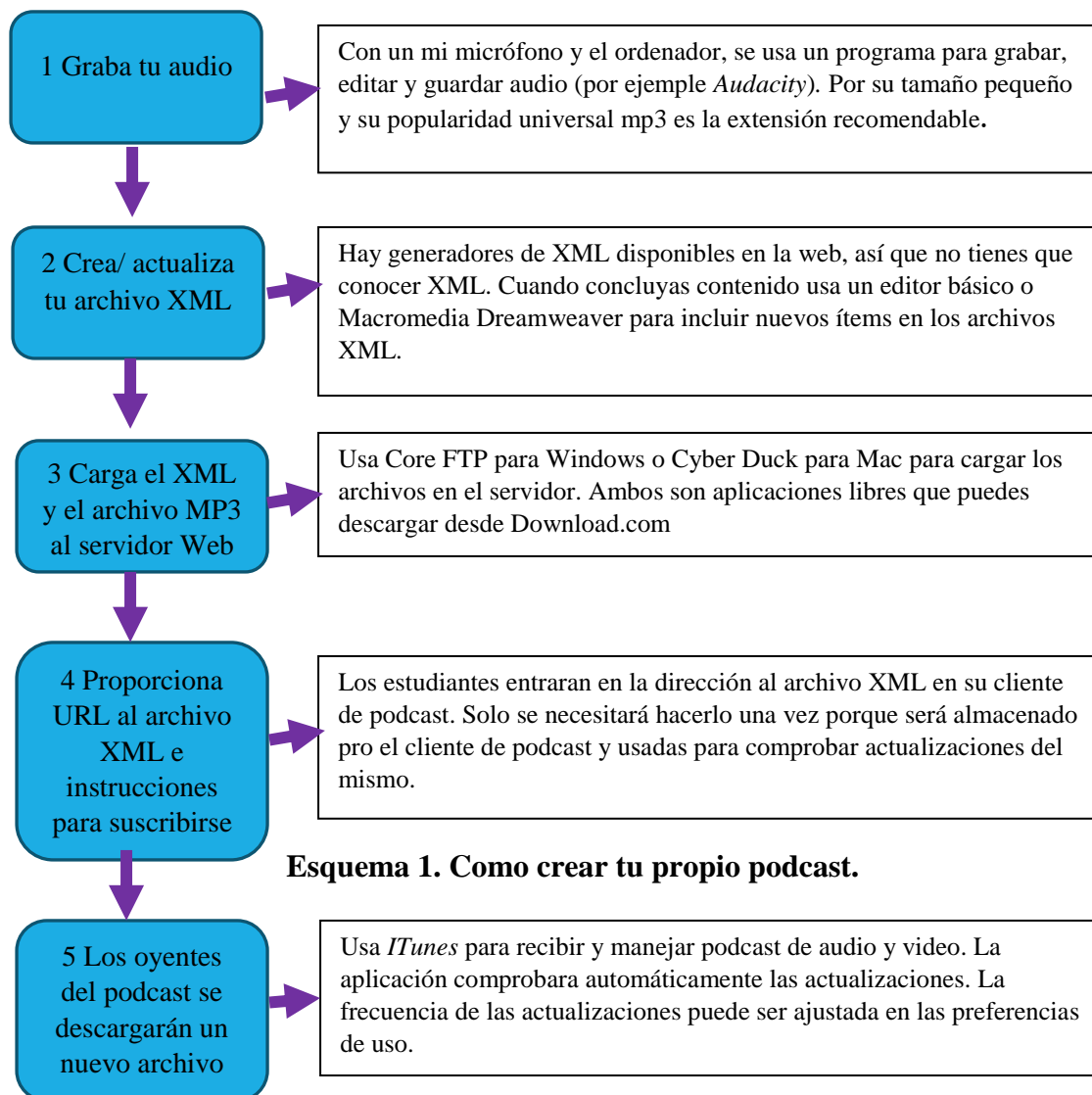
Ahora, los principios que se deben de tomar en cuenta en la creación y diseño de un podcast educativo, son:

- ✚ Todo tipo de medio didáctico, puede ser usado para desarrollar un podcast, y además debe de contar con objetivos comunicativos que justifiquen su fin.

- ✚ El aprendizaje no se encuentra ni se da en función del podcast, sino en función de las estrategias didácticas que se apliquen. El profesor es el elemento importante.
- ✚ Antes de realizar el podcast y elegir el contenido, se debe pensar primero en el tipo de audiencia al que va a dirigido, como va ser utilizado y lo que se pretende hacer después de utilizarlo o diseñarlo.
- ✚ Debe estar pensado en un determinado contexto, no solo en el vacío para que pueda ser usado en algún momento.
- ✚ No se debe considerar al aprendiz o usuario como objeto pasivo, sino como activo; es decir que esta consiente de la información que se le presenta en cualquier formato, siempre y cuando sean fines educativos.
- ✚ Nunca se debe de pensar en el podcast como medio global, más bien como la unión de componentes internos y externos que conforman una organización de contenidos.
- ✚ Se debe estar consciente que el medio por sí solo no provocara ningún cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los escuchas, ello solo es un recurso didáctico más que puede utilizarse para obtener aprendizajes significativos.

En la figura 1 se dan a conocer los pasos para el diseño de un podcast con fines educativos. Esquema 1. Como crear tu propio podcast. Traducida en la West Virginia University fue extraída del artículo *Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo* (Solano Fernández, Isabel María 2010)

Concluyendo entonces que el uso del podcast como herramienta emergente educativa ayuda no solo a la mejora de los resultados de aprendizaje, sino además ayuda a la mejora de estilos de aprendizaje inmediatos para el aprendizaje significativo en este caso del idioma inglés o alguna otra disciplina.



Esquema 1. Como crear tu propio podcast.

2.1.3 Aprendiendo B-learning a través de podcast para el aprendizaje de idiomas

Recientemente dentro del ámbito educativo se ha incrementado a pasos agigantados el uso de las tecnologías de la información y comunicación, mejor conocidas como Tic, ello ha surgido a partir de que se pretenden optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en las diferentes disciplinas, con fines educativos; debido a su versatilidad los facilitadores han optado por el uso de las Tic, para llevar a cabo parte de su labor docente. Se hace referencia a la versatilidad por la interactividad entre los miembros, genera aprendizaje colaborativo, autónomo y significativo y los aprendices pueden innovar sus estrategias de aprendizaje, basadas en las Tic. El podcast integrado en el b-learning significa favorecer el desarrollo de las habilidades lingüísticas comunicativas, interpretativas, analíticas y sobre todo de

socialización, que va más allá de un espacio áulico, ello genera una mayor autoconfianza en cuanto al uso de las Tic con fines pedagógicos.

En la actualidad se cuenta con tecnología con miras de mejoramiento en el desarrollo de nuevos medios para poder llegar a más personas, a su vez tengan el alcance a tecnologías emergentes, dicho concepto ha sido usado por profesionales en el ámbito educativo, por lo que (Juárez Rojas Teresa, Sánchez Solís Olivia, Moreno Medina Liceth, Murillo Yáñez Judith, 2012) citan a Adell y Castañeda, ya que refieren el concepto de tecnologías emergentes a la aplicación de herramientas de software y hardware usados en los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje. Las tecnologías emergentes radican también en los podcasts, siendo una herramienta versátil y flexible agrega nuevas formas de aprendizaje en los estudiantes.

Lo anterior conlleva a pensar que un podcast educativo debe de generar facilidad de suscripción-uso, deben de ser compartidos, crearlos, y difundirlos entre las personas con los mismos intereses de aprendizaje; además, debe ser una herramienta adecuada a los procesos de aprendizaje-enseñanza de un segundo idioma, servir de apoyo al aprendizaje autónomo; en otras palabras, que los estudiantes se preocupen y ocupen de sus propios procesos constructivos de aprendizaje.

Sabiendo que el uso de podcast puede ser una gran herramienta didáctica para el aprendizaje de un idioma, es importante mencionar que es mucho más factible que cada docente realice su propio podcast, adecuándolos a sus contextos de enseñanza, considerando al público que va a ir dirigido, las necesidades que se desean atender, pero sobre todo para cubrir el objetivo.

Concluyendo así que la inserción del b-learning dentro del desarrollo de podcast va de la mano con el uso de herramienta tecnológica que requieren de la obtención de mejoras en el desarrollo de los mismos para así ser usados de manera asíncrona o síncrona por los usuarios.

2.1.4 Integración de podcast para el diseño de actividades

La integración de podcast se da a partir del desarrollo de la web 2.0, ya que esta irrumpe de manera considerable dentro del ámbito educativo-pedagógico. Entonces si se hace uso de la web 2.0 junto con la herramienta didáctica podcast se estarán potencializando ambas partes con el objetivo de obtener un aprendizaje significativo en las diferentes disciplinas.

Desde el surgimiento del podcast se han abarcado un sinnúmero de temas educativos, ello no quiere decir que en la actualidad sea una herramienta didáctica recurrente para la enseñanza del idioma; pero no por ello se debe de dejar de tomar en cuenta como una herramienta, innovadora, móvil y estratégica, con la que se puede contar para mejoras de adquisición de las habilidades del idioma, que se pretende desarrollar.

Entonces ¿la web 2.0 puede ser consumible o puede verse como mera destrucción a los estilos de aprendizaje pasados? La web 2.0 puede verse como una herramienta consumible más que destructiva; consumible ya que es activa, colaborativa, flexible y al mismo tiempo dinámica que tiende a exigir un trabajo colaborativo hacia la construcción de un conocimiento significativo. Para poder lograr este último punto, surge entonces el término de Software Social, el concepto es definido como un conjunto de aplicaciones en la red que permite la comunicación-interacción entre los individuos que buscan un mismo fin educativo, ya que amplía en una mayor magnitud las posibilidades de comunicación vía asíncrona.

Consecuentemente que la integración del Software Social y la web 2.0 es factible que se deban de tomar en cuenta que existen algunas consideraciones e implicaciones que deben de aplicarse al integrar dichas herramientas, se refiere a considerar las generaciones (modelos) que han surgido; el primer modelo es Multimedia, modelo de tele-aprendizaje, modelo de aprendizaje, modelo de correspondencia y el modelo de aprendizaje inteligente flexible; dichos modelos han jugado papeles importantes antes del ingreso de la web 2.0 como herramienta educativa pedagógica. Sabiendo que la web 2.0 avanza, el diseño del podcast también se revoluciona de tal manera que los podcasts ya no solo pueden ser

únicamente sonoros, sino también visuales; es decir que el audio vaya acompañado de imágenes para tener un mejor entendimiento del contenido.

La realización de un podcast educativo requiere de un diseño didáctico en el que se presente contenido educativo pero de manera versátil; además, requiere la integración de la web 2.0 como estrategia didáctica para el aprendizaje de un idioma; luego que surja que el docente deba estar consiente de cómo sus estudiantes van a aprender y lo que necesitan aprender, se requiere considerar que el aprendiz debe contar con competencias de diseño, de síntesis, centralización de la información, meta cognición, pensamiento holístico y la curiosidad de indagar en diferentes recursos para obtener un podcast significativo y traiga resultados característicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es fundamental saber la estructura que se debe considerar para el buen diseño de actividades con podcast; ella tiene como base dos pilares, una ampliada o reducida; se diseña u opta a partir de las características, propósitos, sobre todo los requisitos de la actividad; algo importante a considerar es que si los estudiantes serán los que lo realicen, entonces deberán de seguir la siguiente ficha técnica con el objetivo de obtener un podcast educativo; además, sirva para que los estudiantes cuenten con una innovadora herramienta didáctica para salir de los estilos comunes de aprendizaje.

La siguiente figura 1, es el proceso o pasos que se deben de considerar para la elaboración de podcasts educativos por estudiantes, figura extraída del artículo *Integración de podcast en contextos de enseñanza: criterios para el diseño de actividades* escrito por los autores (Solano Fernández Isabel, Amat Muñoz Laura).

FICHA PARA LA EDICIÓN DE PODCAST EDUCATIVO

Datos de identificación:

Autor (opcional):

Centro educativo o institución:
Materia o área de conocimientos:
Nivel educativo:
Descripción de la actividad:
Proceso, fases y temporalización (especificar las tareas):
Competencias y capacidades de los alumnos:
Conocimientos previos:
Competencias tecnológicas requeridas:
Capacidades de destrezas a desarrollar:
Metodología:
Métodos y estrategias didácticas:
Técnicas empleadas:
Recursos:
Equipamiento:
Software y aplicaciones específicas:
Información complementaria (recursos web):
Evaluación:
Resultados esperados u criterio de evaluación:
Procedimiento e instrumentos (incluir fichas de observación o rubricas si hubiera):

Figura 1, El proceso o pasos que se deben de considerar para la elaboración de podcast educativos por los estudiantes.

La creación de un podcast necesariamente requiere de pasos a considerar si se tiene como objetivo el diseño del mismo en formato educativo y por medio de este se quieran obtener mejores resultados en los estudiantes o para quienes realizan el acto de escuchas.

2.2 Situación del idioma inglés a nivel medio superior en México

La situación en la que se encuentra México con respecto al dominio del idioma inglés es bajo, ello se debe a la existencia del poco interés sobre el mismo, ello surge a que las

instituciones educativas se han preocupado de forma nula por el buen aprendizaje del idioma inglés como una lengua extranjera.

No obstante México se encuentra dentro del nivel medio del idioma inglés, por lo que se hace referencia de la importancia de impulsar el aprendizaje significativo del mismos. Ello no se refiere a que durante el presente siglo no se pueda lograr un mejoramiento significativo.

2.2.1 Situación de México, en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera

De acuerdo con la investigación realizada por la revista “EL ECONOMISTA”, se menciona que el aprendizaje del idioma inglés en México es complicado ya que la mayoría de los estudiantes que quieren ingresar a nivel medio superior cuentan con un nivel nulo; esto quiere decir que ocho de cada diez estudiantes a nivel media superior no cuentan con los conocimientos básicos bien cimentados del idioma.

Por otro lado, el exsecretario de educación básica, Miguel Székely concluye que el 50 % de los estudiantes de nivel medio superior que lo concluyen, no solo cuentan con una escasa cercanía con el idioma sino también desconocen por completo dicho idioma; es importante que los estudiantes del nivel empiecen a ser más conscientes de la importancia del mismo para su formación educativa.

La revista “EL ECONOMISTA”, cita a Claudio X. González, presidente de Mexicanos Primero, ya que menciona atinadamente lo siguiente *“para llorar, es la simulación y la mentira que envuelven al sistema educativo nacional y que tenemos una nueva muestra. Así como PISA demostró que nuestros jóvenes no están aprendiendo matemáticas, ciencias y comprensión lectora en su lengua nativa, así este examen muy riguroso demuestra que nadie aprende inglés en una escuela pública mexicana”*. De modo que los estudiantes que cursan su educación a nivel media superior están obteniendo un escaso conocimiento y manejo adecuado del idioma inglés.

Ello concluye en que los organismos públicos deben de poner mayor énfasis en la adquisición del idioma, pero no solo por medio de exigentes prácticas, sino por medio de estrategias factibles y efectivas para que los estudiantes de educación media superior en la modalidad publica den mejores resultados en los próximos estudios.

2.2.2 Importancia del idioma inglés en México

Día con día, más y más gente está empezando a dar sus primeros pasos para aprender uno de los idiomas más importantes del presente mundo globalizado, ello se refiere al idioma inglés, hoy por hoy es uno de los idiomas con mayor alcance a nivel mundial; ya que es de mayor popularidad en los diferentes sectores, o disciplinas que competen no solo a nivel educativo, sino en todo campo que busca la trascendencia a mejores niveles de productividad y/o tecnología; dichos aspectos son puntos claves que permiten sumergirse a un mundo competitivo.

Luego entonces que, para insertar a México dentro de un rango competitivo, tener acceso a la información y talento mundial es crucial contar con niveles adecuados del idioma inglés. Es por ello que en el presente siglo XXI se tenga la prioridad de impulsar el aprendizaje del idioma inglés; con ello se verán beneficiados no solo en el ramo educativo sino también en otros campos, una vez realizado lo anterior se obtendrán los dominios necesarios para insertarse dentro del mundo globalizado que hoy en día nos atañe y que está en constante exigencia de conocimientos de un segundo idioma.

Consecuentemente se requiera impulsar a los jóvenes de México para llevar a cabo prácticas educativas adecuadas para adquirir los conocimientos, destrezas, habilidades, estrategias necesarias y así obtener aprendizajes significativos, y hacer conciencia en que los estilos de aprendizaje son bastos, es decir abarcan herramientas didácticas que pueden ser usadas a favor la adquisición de habilidades de un segundo idioma extranjero.

Impulsar a los jóvenes, se requiere no solo de un excelente párrafo de palabras, sino que se necesita diseñar y hacer conscientes a todos los involucrados a la necesaria obtención de mejores resultados sobre el dominio del idioma para insertarse sin duda alguna al presente mundo globalizado, y hacer frente de manera favorable las adversidades que se enfrentan cuando se desconoce lo necesario sobre el idioma inglés, que es catalogado necesario para la trascendencia en los diferentes ámbitos.

2.3 Estrategias para el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés e inclusión de las tecnologías de la información y comunicación como innovación

La utilización de las tecnologías de la información y comunicación (Tics) dentro de los ambientes de aprendizaje de una disciplina significan no solo la manipulación de las mismas, entonces ¿a qué se refiere? se refiere a que el docente conozca sobre la existencia de las Tics, el saber cómo utilizarlas en favor de mejorar los procesos de aprendizaje, de tal manera que se busque insertar a los estudiantes a nuevas didácticas educativas que le permitan trascender en cualquier campo designado o elegido por su interés.

Por otro lado, con el uso de las Tics se da la apertura a realizar un cambio fundamental dentro del aula; en donde actualmente las nuevas generaciones de estudiantes, están destinados a utilizar con mayor tiempo y facilidad cualquier recurso diseñado por medio de las Tics, ello implica que los facilitadores estén en estrecha cercanía con los avances tecnológicos.

2.3.1 Uso de las nuevas tecnologías en el aula de lenguas extranjeras

El uso de las nuevas tecnologías dentro de las aulas de enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera ha traído un impacto sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el uso de Tics mejora los procesos de aprendizaje; para ello es necesario considerar ciertos aspectos, si lo que se desea es impactar en las aulas pero sobre todo en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes; para ello se sugiere llevar a cabo dos acciones

esenciales, la primera de ellas es en cuanto al uso de ordenadores por otro lado vaya de la mano con las Tics de manera relativa.

El uso de las Tics dentro del aula hace referencia a una innovación en la enseñanza de los idiomas, al incluirlas no se está dando por hecho que se deban de hacer a un lado las herramientas o recursos que se usaban en las metodologías anteriores al uso de las Tics; ello significa que se debe de hacer una combinación de ambos métodos, es decir que el uso de las tecnologías solo puede significar una motivación e innovación en los procesos de enseñanza, ello ayuda a realizar aprendizajes colaborativos entre los estudiantes de las nuevas generaciones.

Lo que podemos hacer con las tecnologías para la adquisición de un idioma es usarlas de distintas maneras; es decir, usando programas lingüísticos, actividades en la web, búsquedas de información, comunicación asíncrona entre los participantes, hacer uso de las redes sociales, y entonces ¿cuáles son las ventajas de utilizar las tecnologías de la información dentro de las aulas de la enseñanza del idioma inglés, como lengua extranjera?

- ✚ Las actividades pueden repetirse en un sinnúmero de ocasiones.
- ✚ Se realiza el trabajo individual y colaborativo.
- ✚ Motivación y entreteniendo en el manejo de nuevas herramientas.
- ✚ Aprendizaje por medio del error y práctica.
- ✚ Adquisición de competencias tecnológicas.
- ✚ Interactividad entre materiales y usuarios.
- ✚ Uso de multimedia.
- ✚ Autenticidad de los materiales.

Si bien el uso de las tecnologías trae ciertas ventajas a las aulas, no por ello se debe de dejar a un lado, que estas pueden dar algunas desventajas, ellas son:

- ✚ Se necesita tener desarrollada la competencia y habilidad para uso de las Tics.
- ✚ Una familiarización con el software destinado a utilizar.
- ✚ Barreras económicas.

- ✚ Se pueden suscitar problemas técnicos o de contenido.
- ✚ Problemas básicos con el uso del idioma dentro de un determinado software.

El uso del internet también implica considerar que el profesorado debe de explorar primeramente todos los materiales y herramientas antes de salir a los espacios y darlos a conocer a los estudiantes; ello quiere decir que requieren estar familiarizados con todas las herramientas a utilizar dentro de las Tics, significara que deberá estar capacitado para ayudar a los aprendices a pasar los obstáculos que los estudiantes puedan enfrentar dentro del proceso de aprendizaje. Ello merece que los docentes estén en constante actualización para conocer las herramientas didácticas más innovadoras y puedan ser llevadas a los espacios áulicos.

Posteriormente al contar con los conocimientos necesarios los docentes deben de considerar algunos criterios para la adecuada elección de los programas y/o materiales, esto significa considerar tres aspectos, estos son: el propósito, el diseño, y el contenido que ofrece.

- ✚ Propósito
 - Los estudiantes deben de utilizar el pensamiento crítico, el razonamiento, y habilidades para poder solucionar problemas tecnológicos.
 - Dar retroalimentación a estudiantes y facilitadores.
- ✚ Diseño
 - Excelente presentación, colorido y uso efectivo de animaciones.
 - Fácil navegación.
- ✚ Contenido
 - Debe ser apropiado y relevante para los usuarios.
 - Las actividades deben de estar destinadas a un nivel específico.

Considerar los criterios para la elección correcta de un programa y/o material también significa tomar en cuenta criterios para la evaluación de los recursos, ellos difieren ligeramente de los anteriores, los criterios son: se evalúa el contenido, el diseño y la navegación.

- ✚ Contenido

- ¿Quién escribió las páginas, son expertos?
- ¿Cuál es el propósito?
- ¿De dónde proviene el contenido?

✚ Diseño

- ¿Hay encabezados y sub-secciones y son útiles?
- ¿Los recursos están organizados de forma lógica?
- ¿Los gráficos cargados impiden la carga de la página?

✚ Navegación

- ¿Todos los enlaces son funcionales?
- ¿Enlaza de vuelta a la página principal?

Considerando lo anterior se vislumbra que la educación del futuro significa la inserción de nuevas plataformas cubiertas por las tecnologías de la información (internet), y da entonces paso a la web 2.0, ello se debe a la efectiva utilización en tiempo real y con conexiones directas entre los usuarios que comparten un mismo fin común dentro de la educación y la mejora a los procesos de enseñanza-aprendizaje trayendo a los estudiantes aprendizajes significativos y el desarrollo adecuado de las habilidades lingüísticas del idioma inglés como lengua extranjera.

El uso de la web 2.0 dentro de los nuevos estilos de aprendizaje significa considerar algunas de las siguientes razones para obtener el mayor beneficio posible, estas son:

- ✚ Incrementa la creatividad de los estudiantes para escribir, filmar, y publicar contenido útil.
- ✚ Es colaborativa ya que todos los usuarios asumen una posición de colaborar en el proceso de aprendizaje de cada uno de los integrantes del grupo.
- ✚ Promueve el aprendizaje centrado en el estudiante para convertirse en productores de conocimientos.
- ✚ Promueve la práctica excesiva del idioma extranjero, en proceso de adquisición.
- ✚ Los estudiantes se ven enganchados con los recursos promovidos por la web 2.0.
- ✚ Los estudiantes se vuelven autónomos e independientes de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

- ✚ La audiencia que se encuentra en la web 2.0 es mucho más auténtica y mejora las habilidades comunicativas.

Pero entonces ¿Qué es lo que pasa con los profesores? Considerando las tecnologías de la información solo como un recurso más a considerar dentro de las aulas, el papel del facilitador no queda de lado puesto que siempre se requiere de una persona física que este supervisando y dando valides a los trabajos elaborados de los estudiantes; igualmente serán los que motiven a los estudiantes a convertirse en mejores aprendices y dando como resultado el manejo adecuado del idioma extranjero en proceso de aprendizaje. Ello significa que al considerar las Tics y su contenido no son solo una panacea y la solución directa a los problemas a los que se enfrentan los estudiantes a la hora de estar en proceso de adquisición de un idioma extranjero.

2.3.2 Las nuevas tecnologías para el aprendizaje del idioma inglés

Las tecnologías de la información y la comunicación hoy en día agrupan elementos y técnicas en la transmisión y tratamiento de información en el campo de la informática, internet y telecomunicación; significa el movimiento de grandes masas de información dentro de un mismo concepto. Las Tics entonces conforman recursos necesarios para la manipulación adecuada de la información, programas informáticos y redes necesarias para almacenar, administrar y transmitir todo lo que se necesite obtener de las tecnologías.

Con el uso de las Tic se pueden obtener materiales multimedia interactivos, es decir haciendo la combinación de video, audio, y texto para que el estudiante pueda interactuar tanto con el material como con el contenido suministrado; ahora, el uso del internet da acceso a muchas herramientas que sirven como un apoyo a los libros de texto que aún son usados por varios profesores y/o instituciones educativas para la adquisición de habilidades lingüísticas de un idioma extranjero; esto ha traído como consecuencia que las editoriales de los libros de texto diseñen materiales de apoyo interactivos, en los cuales los estudiantes puedan hacer uso de las tecnologías de la información, con el fin de no perder estabilidad dentro de un mercado competitivo sobre la venta de los productos.

Dentro de las Tic podemos encontrar otro tipo de recurso educativo a utilizar en pro del aprendizaje de un idioma extranjero, es el caso de las redes sociales, ellas ayudan a los aprendices fungir como intermedios para el uso del idioma ya sea de forma escrita y/o oral para realizar la práctica efectiva del idioma, sin dejar a un lado el papel del facilitador, quien toma el papel de moderador, para hacer las correcciones pertinentes a los estudiantes en forma asíncrona - síncrona.

El punto anterior implica que la estrategia principal radique en el desarrollo efectivo de un ambiente de aprendizaje confiable, participativo, y sobre todo genere el respeto mutuo entre todos los participantes, que busquen un mismo fin; implica además creer en las capacidades y habilidades de los estudiantes para que se propicie una autoestima positiva, una participación dinámica y la estimulación al uso de nuevas herramientas tecnológicas con fines educativos.

El uso de las Tics implica que los facilitadores se replanteen la idea de actualizarse en sus prácticas de enseñanza para crear nuevas escuelas en donde se pueda conseguir una sociedad más tolerante, participativa, colaborativa y sobre todo con un mayor compromiso para poder desarrollar estrategias de estudio significativos y ello recaiga en una sociedad multicultural y sobre todo pasar las fronteras que hoy en día los estudiantes se enfrentan al no dominar un segundo idioma extranjero.

La buena enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera significa tener acceso a una gran diversidad de materiales didácticos a utilizar, ellos están inmersos en el mundo de la tecnología, son: radio, TV, CD ROM, informática, CALL, el internet, diccionarios electrónicos, correo electrónico, blogs, cintas de audio, presentaciones, videos, DVD o VCD, por mencionar los más esenciales y utilizables por los distintos usuarios y campos disciplinares.

Las Tics juegan un papel importante dentro de esta nueva generación de innovación de enseñanza del idioma inglés; de todos los materiales didácticos mencionados estamos de acuerdo que deben de ser utilizados en un computador o cualquier otro aparato electrónico con capacidades para poder soportar el manejo adecuado de los materiales.

De todo lo anterior sale a relucir la siguiente pregunta ¿Cuáles son los beneficios al aprender el idioma inglés con un computador o aparato electrónico?

- ✚ Los estudiantes adquieren los conocimientos a su propio ritmo, y pueden repetir la reproducción de los materiales en un sinnúmero de ocasiones, en contra con las metodologías tradicionales que solo se tiene una sola oportunidad para poder manejar o conocer el contenido o material.
- ✚ Los recursos tecnológicos dan espacio a un aprendizaje rápido o lento, según sea la forma idónea de cada aprendiz.
- ✚ El aprendizaje se puede dar de forma síncrona o asíncrona.
- ✚ Se debe manejar conexión a internet o señal WIFI, si es requerida.

Ahora bien, la utilización de un ordenador significa también el poder saber no solo todo lo anterior sino tomar en consideración que los estudiantes también estarán aprendiendo un segundo idioma para sobresalir en una sociedad, sino además les permitirá desarrollar habilidades para el manejo de un computador.

Concluyendo así que el dominio adecuado y desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma se darán por un lado con la ayuda de las Tic como herramienta innovadora dentro de los procesos de enseñanza del idioma, ello tampoco podría garantizar que los estudiantes cuenten con el 100 % de las habilidades desarrolladas, más bien significa que los estudiantes pueden tomarlo como un recurso más de apoyo.

2.4 Entornos virtuales innovadores para el aprendizaje del idioma inglés

Los entornos virtuales se dan a partir de la inevitable evolución de la sociedad humana, es decir que se da paso a la trascendencia hacia un mundo globalizado en donde no solo se da

cabida a las evoluciones tecnológicas con objetivos no educativos, sino se da pauta a una gran evolución en la educación. Entonces que a partir de la inherente inserción de las tecnologías de la información da también paso al surgimiento de los entornos virtuales como espacios interactivos para la mejora de los procesos de aprendizaje.

Los entornos virtuales abren una gran brecha entre los procesos de aprendizaje - enseñanza con el objetivo de mejorar las tareas de los facilitadores de las distintas disciplinas, pero sin duda alguna hacen un gran ruido en los procesos de adquisición y desarrollo de las habilidades lingüísticas de un idioma o disciplina, cual es el caso del idioma inglés como lengua extranjera.

Los entornos virtuales surgen a partir de la web 2.0 ello no significa que los facilitadores cuenten con el 100 % de conocimientos o habilidades sobre la web 2.0, significa entonces que los facilitadores deben de estar en constante actualización en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, así mismo en los avances de la web, ya que como es sabido por la sociedad que todo está en constante cambio e implica estar en constante cambio en cuanto a las herramientas utilizadas en las nuevas aulas didácticas tradicionales de aprendizaje.

2.4.1 Entornos virtuales, innovación en procesos de enseñanza-aprendizaje

Los entornos virtuales dentro de una innovación para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera responde entonces al uso de las Tics, para dar una transformación a los ambientes de aprendizaje ya acostumbrados, los autores Bustos Sánchez y Coll Salvador en su artículo “Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje” citan a Coll y Martí (2010), debido a que hacen un análisis entorno a las Tics; el análisis corresponde a la incidencia dentro del campo educativo, es ahí donde se plantean dos distintas perspectivas, la primera se basa en que las tecnologías deben ser aprovechadas a su máxima capacidad para promover el uso de una segunda lengua y la

segunda recae en hacer modificaciones significativas en los ya acostumbrados entornos virtuales.

Ahora desde una nueva perspectiva es muy posible que se noten algunas de las nuevas formas de incorporar las Tics; por ejemplo, el uso de computadoras, la incorporación de contenidos muy específicos de acuerdo a las necesidades a cubrir de los estudiantes, la portabilidad de los materiales, y principalmente se incorpora el uso del internet para tener acceso a todo tipo de material útil para la práctica del idioma en proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A).

Se puede mencionar que el uso de internet recae también en la incorporación de la Word Wide Web (WWW), ella favorece la aparición de nuevos escenarios de E-A, en donde los estudiantes se pueden volver más proactivos en sus propios procesos de E-A, se pueden distinguir sin problema alguno de los escenarios tradicionales en donde solo se hacía uso de un libro de texto acompañado de ejercicios escrito.

Ahora bien una vez incorporadas las Tics y la internet se da paso a una nueva propuesta de E-A, ellas son los entornos virtuales de educación en línea o conocido también como el e-learning, que nace también otra nueva propuesta que es la blended-learning, modalidad presencial y en línea, ello da cabida a un nuevo campo emergente el cual es llamado Computer Supported Collaborative Learning (CSCL), nace para realizar el aprendizaje de forma colaborativa entre todos los participantes involucrados y con un mismo fin educativo.

Pero ¿Cuáles son las características que se deben de considerar al poner en función los entornos virtuales? Primero es hacer el reconocimiento que los entornos virtuales cuentan con una gran complejidad intrínseca y diversidad en cuanto a recursos y herramientas habilitadas para el mejoramiento en cuanto a su utilización; igualmente se debe de

reconocer que antes de hacer uso de estas nuevas herramientas emergentes se deben de considerar algunos criterios, estos son: la configuración adecuada del equipo a utilizar, contar con una habilidad digital que permita deslumbrar de la mejor combinación de recursos, materiales multimedia, grupos de noticias, mensajerías instantáneas, videoconferencia interactiva, por mencionar algunos; es recomendable contar con una riqueza en cuanto a las interacciones con las Tics, conocer acerca de las opciones síncronas y asíncronas que nos ofrecen y finalmente que con todo lo anterior se pueda cumplir con el objetivo designado.

El foco de atención debe recaer en las características con las que cuenta las Tics y el potencial efectivo con el que se cuenta para crear nuevos escenarios de innovación para la construcción del conocimiento, por ello según los autores Coll y Martí (2001) mencionan que las Tics cuentan con características indiscutibles como: formalismo, interactividad, dinamismo, naturaleza hipermedia y multimedia, interactividad, y conectividad, todo ello genera formas relativamente nuevas y extraordinarias para el tratamiento, transmisión, y acceso hacia el uso adecuado de la información. Las Tic digitales emergen como nuevos instrumentos psicológicos, hablando en el sentido vygotskiano en cuanto a la expresión, ya que las tecnologías pueden llegar a ser utilizados como procesos intermentales para ser aplicados efectivamente en la E-A.

Las Tic tampoco pueden acabar siendo usadas como instrumentos psicológicos ya que ello solo depende del uso que se le dé dentro de la educación, de ello emerge un triángulo interactivo, en donde los ángulos están compuestos por el contenido, que es el objeto de E-A, la actividad educativa e instruccional por parte del facilitador y los estudiantes, quienes son el objetivo principal a relucir dentro de triángulo.

La figura 3 es una adaptación que realizan los autores para hacer una representación visual de los ángulos mencionados, en esta ocasión hacen la integración de un vínculo más, quedando de la siguiente manera: 1. La relación entre facilitadores y contenidos (tareas) de

E-A; 2. La relación entre aprendices y contenido (tareas) de aprendizaje; 3. La relación entre facilitadores-estudiantes y estudiantes-es

Contenidos finalmente la actividad conjunta que debe de existir entre los facilitadores-estudiantes, ello durante la realización de las actividades designadas en tiempo forma.

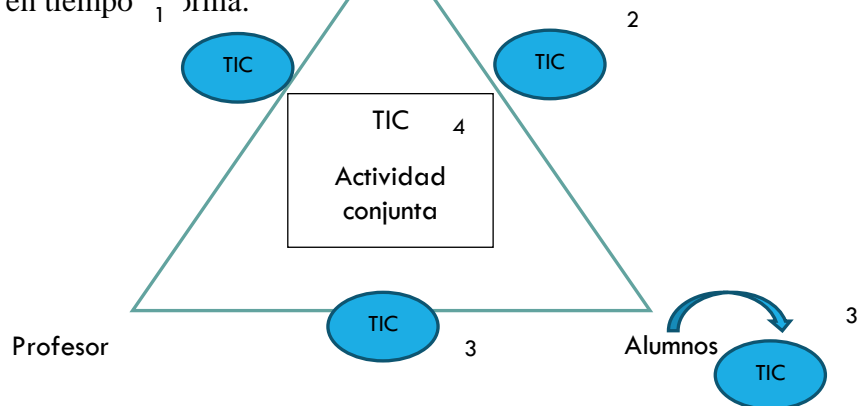


Figura 2. Adaptación de las primeras cuatro categorías del modelo de Tics y su función mediadora de las relaciones entre los elementos del triángulo interactivo.

La capacidad de las Tics para realizar transformaciones innovadoras dentro de las aulas se da a partir de la creación de entornos semióticos especialmente potentes y con rasgos muy específicos para poder cumplir con la tarea que se le ha asignado dentro de cierto campo educativo; en otras palabras, puede considerarse como un término absoluto, más innovadora, más transformadora y mejor aún que es más funcional que otras.

Es importante considerar un último entorno virtual de aprendizaje, y es el Asynchronous Learning Network (ALN) que se caracteriza por ser asíncrona; es decir, que tanto docentes como estudiantes no coinciden en un espacio físico específico o virtual, es decir que cada uno entra al entorno virtual de acuerdo a sus tiempo disponible, no por ello deja de seguir un mismo fin educativo; entonces con la ayuda de las Tics se pueden crear espacios virtuales en donde todos los interesados convergen en un mismo espacio virtual para la adquisición de conocimientos nuevos. El encuentro cara a cara es remplazado por las sesiones presenciales o por medio del lenguaje escrito; es un entorno no presencial y

totalmente asíncrono de E-A, espacio social que plantea demandas distintas entre los usuarios y administradores del mismo, proporciona nuevas herramientas, metodologías innovadoras y posibilidades de interacción para enriquecer el aprendizaje.

Es importante tomar en cuenta todo lo anterior, considerando lo siguiente con respecto a los entornos virtuales, estas son: 1. Es indispensable la participación multidisciplinar en el diseño y desarrollo de los entornos virtuales para la E-A; 2. Se debe tener en cuenta que el diseño del entorno virtual debe estar enfocado al proceso de aprendizaje-enseñanza de los estudiantes, ello no significa que solo se debe realizar la selección de los materiales para incluirlos sino además se debe contar con un objetivo específico.

Concluyendo así que el uso de un entorno virtual para la innovación de los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera es igual a la adquisición del idioma de forma tecnológica, para lo cual la tecnología solo servirá como una herramienta más para desarrollar habilidades de dominio con respecto al idioma; por otro lado, tampoco podemos dar por hecho que es totalmente absoluto y con resultados superiores a los esperados.

2.4.2 Entornos virtuales: espacios para el aprendizaje de idiomas

La nueva sociedad de la información, está siendo impulsada a grandes pasos por el marco social globalizado en el que nos movemos minuto a minuto, ello se refiere al uso versátil de las tecnologías de la información y la comunicación que conllevan a nuevos ámbitos educativos de la sociedad.

He aquí en donde entran los facilitadores de idiomas que ciertamente no se encuentran alejados del uso de las tecnologías de la información para llevar a cabo su labor docente para desarrollar ciertas destrezas que les permitan aprender a buscar y al mismo tiempo transmitir la información localizada durante su búsqueda, y así poder transmitir

conocimientos pero a través del uso de las Tics; para ello se necesita que los facilitadores de la reproducción efectiva de enseñanza del idioma deban capacitarse para poder intervenir y desarrollar estrategias pedagógicas, metodológicas y tecnológicas con el fin de poderse adaptar a los nuevos escenarios que les exige la nueva sociedad globalizada y se encuentra en estrecha relación con las tecnologías de la información y comunicación.

Entonces un aprendizaje basado en las Tics como apoyo didáctico aporta sin duda alguna un valor agregado al presente sistema educativo al que se está acostumbrado; de igual manera da pie a especular a nuevos paradigmas que permiten a los estudiantes llevar la batuta de su propio aprendizaje, y se puedan convertir en los únicos protagonistas de su proceso de E-A.

Necesariamente se debe de tener en cuenta que los profesores que están presentes en esta nueva era tecnológica necesitan una formación sumamente continua; es decir, deben de estar en constante actualización con respecto al uso de las Tics, y sus avances, pero más aún conocer cuáles pueden ser los beneficios hacia sus aprendices al trabajar con esta nueva herramienta tecnológica-pedagógica, para entonces adaptarse a las herramientas del e-learning y los entornos virtuales que favorecen los escenarios educativo en la enseñanza de idiomas.

Los profesores de idiomas deben de estar conscientes acerca del gran significado que tienen los cursos en línea para el aprendizaje de un idioma, ya que hoy en día cuentan con un gran auge en el mercado, ello permite que las clases no solo se basen en las aulas de las instituciones sino que se pueda contar con otro tipo de espacios para poder compartir conocimientos de manera asíncrona, es ahí en donde se pueden utilizar las web conferencias, cursos multimedia, y recursos para realizar trabajos colaborativos y la inclusión, el último concepto hace referencia a incluir a todas las personas aun cuando cuenten con ciertas limitaciones para poder desplazarse de un lugar a otro.

Para poder utilizar todo lo anterior, es imprescindible hacer referencia a la web 2.0, ya que es ella quien facilita también el uso de blogs, fotologs, blogs, podcast, wecasts, wikis, webquest, sitios sociales, redes sociales, y la inclusión de diferentes contenidos o actividades en un solo sitio, imágenes, videos, música, etc. Para que se pueda desarrollar la tarea de los docentes, se debe de saber que solo son materiales didácticos extras para las nuevas didácticas y estilos de enseñanza de idiomas más no el todo del proceso de enseñanza.

Sin embargo, para que los docentes puedan obtener resultados reales en los estudiantes es necesario poder considerar los siguientes puntos:

- ✚ Se debe de conocer la realidad y característica del e-learning, la responsabilidad que a ello se le atribuye en contraposición al docente presencial.
- ✚ Se debe de contar con el correcto diseño y plan que vaya enfocado al curso o clase virtual.
- ✚ Conocer los diferentes espacios alternativos sobre las plataformas virtuales y así poder crear cursos de idiomas efectivos y con resultados reales en los estudiantes.
- ✚ Conocer acerca de las herramientas síncronas y asíncronas que se pueden utilizar en el curso virtual.
- ✚ Se debe de contar con habilidades para crear redes sociales, blogs, y wikis e incluirlos en el aprendizaje de idiomas, de tal manera que se obtengan resultados significativos.
- ✚ Es necesario contar con algunas experiencias en cuanto a los mundos virtuales, con miras hacia la educación.
- ✚ Saber seleccionar los recursos que ofrece la web 2.0, para ser adaptados al desarrollo efectivo de las cuatro habilidades del idioma extranjero.

La inclusión de los entornos virtuales dentro de las aulas, puede dar mejores resultados en los procesos de enseñanza-aprendizaje tanto de facilitadores como de aprendices, ya que ambos estarán en mutuo involucramiento, de tal manera que, si los docentes cuentan con limitaciones en su manejo, el estudiante también las tendrá; el facilitador forma parte importante para que se pueda dar el manejo adecuado de los entornos virtuales.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente capítulo se da a conocer la metodología que se llevó a cabo para realizar la investigación y ponerla en campo de estudio con los sujetos de investigación y el diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje. En un primer momento los sujetos de investigación que se consideraron en la investigación, el contexto en el que se desarrolló el proyecto; posteriormente se dan a conocer las etapas que se llevaron a cabo para la investigación, para ello se realizan tres etapas, la etapa A se menciona a groso modo los pasos que se llevaron a cabo para desarrollar el diseño del entorno; la etapa B el desarrollo del instrumento de evaluación que se utilizó para medir la eficiencia o deficiencia del presente proyecto, finalmente la etapa C da a conocer los resultados obtenidos de la investigación de forma de gráficas.

3.1 Sujetos de investigación

El Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 79 (Cbta No 79) cuenta con quinientos sesenta y cuatro estudiantes, de quince a dieciocho años de edad aproximadamente. Los estudiantes son de diferentes regiones y municipios que se encuentran alrededor del Municipio de San Sebastián Zinacatepec Puebla, lugar donde se encuentra la Institución. Ésta cuenta con treinta y dos docentes activos, con grados de licenciatura, ingeniería, maestría y doctorado.

Los estudiantes del Cbta No 79 comparten las mismas culturas, tradiciones, creencias, y estilos de vida, la mayoría desean tener éxito en sus estudios académicos ya que quieren continuar al nivel superior para obtener un grado más, y así puedan mejorar sus estilos de vida personal, laboral y profesional, de tal manera que ello les pueda proporcionar un mejor futuro.

En el periodo semestral febrero – junio 2016 la institución cuenta con dos grupos de Técnico en Informática, dos grupos de Técnico en Producción Industrial de Alimentos, un grupo de Técnico en Agricultura Sustentable y uno de Técnico en Explotación Ganadera,

todos de sexto semestre; por otro lado también cuenta con los siguientes grupos de cuarto semestre dos en Técnico en Informática, un grupo de Técnico en Producción Industrial de Alimentos, un grupo de Técnico en Agricultura Sustentable y uno de Técnico en Explotación Ganadera; y con los siguientes grupos de segundo semestre, dos grupos de Técnico en Ofimática, dos grupos de Técnico en Producción Industrial de Alimentos, un grupo de Técnico en Agricultura Sustentable y uno de Técnico en Explotación Ganadera, cada uno de los grupos tiene aproximadamente de treinta a treinta y cinco estudiantes. Este proyecto va a tomar como sujetos de investigación a los estudiantes de segundo semestre, pero específicamente a los de la carrera de técnico en Ofimática, grupo “B”.

Enseguida se describe la codificación de los estudiantes, en la primera columna se denota el número del estudiante, en seguida el nombre, y finalmente el código, el cual consta de los siguientes elementos, las tres primeras letras son las iniciales, nombre y apellidos, enseguida el sexo, y por último la adopción tecnológica con la que cuentan; en donde I representa **innovadores**, AD representa **adoptadores tempranos**, MT representa **mayoría temprana**, MTA representa **mayoría tardía**, y R representa **rezagados**. Para designar la adopción tecnológica se aplicó a los estudiantes un test de acuerdo al artículo “Modelo de Difusión de Innovadores”(Rogers, 2016)

no	nombre y apellidos	código	no	nombre y apellidos	código
1	Altamirano Castro Arnulfo Salvador	acasmad	17	Hernández Zarate Ulises Guillermo	hzugmmt
2	Alva Alva Raúl	aarmmt	18	Isabel López Verónica	ilvfmta
3	Ambrosi Sánchez Ipatia Guadalupe	asigfad	19	Lorenzo Ocotlán José Luis	lojlmmt
4	Arellano Pérez Ana María	apamfmt	20	Martínez Correa Eduardo	mccemad
5	Bautista Ángel María Fernanda	bamffmt	21	Montesinos Adán Luis Daniel	maldmmt
6	Camilo González Nayeli	cgnfmt	22	Moreno de la luz Diana Karina	mldkfi
7	Carrasco Huerta Juan Pablo	chjpmi	23	Moreno Hernández Enrique	mhem
8	Cedillo Castañeda Griselda Monserrat	ccgmfmt	24	Olmos Maurilio Hugo	omhmad

9	Contreras Castillo Adriana Guadalupe	chafad	25	Petla Barbosa Roberto Carlos	pbrcmad
10	Contreras Martínez Leonardo	cmlmmt	26	Sánchez Tomas Daniel	stdmmta
11	De Santiago Mejía Mariana Alejandra	dmmafi	27	Sánchez Zacateco Bernardo	szbmmta
12	Felipe Félix Guadalupe	ffgfmt	28	Sandoval Marcos José Pavel	smjpmmta
13	Galicia Galeote Jesús Daniel	ggjdmmt	29	Téllez Márquez Mariana	tmmfmt
14	García Arriaga Christian	gacfi	30	Temoxtle Panzo Sarahí	tpsfmt
15	Hernández esteban Víctor Manuel	hevmmmt	31	Tobón Ramírez Emmanuel	tremi
16	Hernández Ruiz María Cristina	hrmcfad	32	Trinidad Antonio José Miguel	taimad

3.2 Contexto de la investigación

El Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 79 se ubica en el municipio de San Sebastián Zinacatepec, Pue. se encuentra en el sureste del Valle de Tehuacán, colindando con los inicios de la Sierra Negra de Tehuacán, limita al norte con el municipio de Ajalpan; al sureste, con Coxcatlán; al suroeste, con San José Miahuatlán; y al noroeste con Altepexi.

Los estudiantes que se reciben provienen de la comunidad de San Sebastián Zinacatepec, y de comunidades aledañas como Ajalpan, Altepexi, Chilac, Tehuacán, Calipan, Coxcatlán, San José Miahuatlán, Axuxco, entre otras, por lo que se manifiestan cuatro grupos étnicos cuyos lenguajes son náhuatl, mazateco, mixteco y chinanteco, lo que da como resultado una diversidad cultural al interior de cada aula.

Actualmente el plantel forma parte del Sistema Nacional de Bachillerato en el nivel III, cuya oferta educativa está basada en el acuerdo secretarial 653 por el que se establece el plan y programa de estudios del bachillerato tecnológico, en el acuerdo 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del Sistema Nacional de Bachillerato, así como también debe seguir lo dispuesto en el Manual de Procedimientos y Manual de Organización para Bachilleratos Tecnológicos Agropecuarios. El plantel ofrece a la región cinco carreras técnicas: 1. producción industrial de alimentos, 2. informática, 3. explotación ganadera, 4. agricultura sustentable y 5. Agropecuario, con una plantilla docente y administrativa de 49 trabajadores y una población estudiantil de 493



en escolarizado y 92 en el sistema Auto planea.

Imagen 1. Sujetos de investigación y contexto.

3.3 Diseño instruccional

Lo que se presenta en seguida es el diseño instruccional del entorno virtual del proyecto; este se compone de los siguientes puntos: fecha, tema, objetivo específico del tema, estrategias de aprendizaje, actividades, recursos ejercicios, productos finales y finalmente el tipo de evaluación.

Diseño instruccional general

Proyecto de Investigación, Entorno virtual

Asignatura: inglés II

Objetivo General: Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje para mejorar las habilidades lingüísticas oral-auditiva del idioma inglés, en los estudiantes del segundo semestre del Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 79, considerando los niveles de aprendizaje del Marco Común de Referencia para las lenguas.

Fecha	Tema	Objetivo específico del tema	Estrategias de aprendizaje	Actividades	Recursos	Ejercicios	Producto final	Evaluación
1 marzo 4 marzo	Personajes históricos Pasado simple & verbos regulares e irregulares	Identificar el tiempo pasado simple y verbos regulares e irregulares, integrando lo aprendido en podcast; el producto se realiza de manera individual, posteriormente se sube al sitio web “podcast cbta”.	Desarrollo creativo, innovador de un podcast, tomando como referencia a un personaje histórico con el cual se identifiquen de forma personal, la estrategia se realiza de forma individual.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Desarrollo de un podcast autentico por parte de los estudiantes de forma individual, considerando el tema de personaje históricos, el podcast será desarrollado por los estudiantes como estrategia de aprendizaje. ✚ Desarrollo de un podcast por parte de la facilitadora, el 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Presentación de prezi, el cual mostrará el uso correcto del verbo to be en tiempo pasado en tus tres formas, afirmativo, negativo e interrogativo. ✚ Presentación de un video, extraído de YouTube para dar la explicación del tema pasado simple, con verbos regulares. El video se encuentra en el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?V=ZWZ6cNq6bEY ✚ Archivo PDF en el cual los estudiantes podrán identificar lugares históricos; el material será extraído de prepa en línea-SEP. ✚ Archivo de PDF en el cual los estudiantes podrán encontrar algunas lecturas que consideran el tiempo pasado simple, material extraído de prepa en línea-SEP. ✚ Archivo PDF en el cual los estudiantes obtendrán un set del siguiente vocabulario de clima, comida, lugares públicos y naturaleza, material extraído de prepa en línea sep. ✚ Foro de dudas académicas, en el presente apartado 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Ejercicio de práctica en la plataforma de <i>thatquiz</i>, para revisar el tema del verbo to be en tiempo pasado. ✚ Ejercicios de práctica en archivo PFD en el cual los estudiantes podrán poner en práctica sus conocimientos 	Podcast	Heteroevaluación con escala de Likert

				<p>cual será considerado por los estudiantes para poder realizar el propio.</p> <ul style="list-style-type: none"> Los desarrollos de ambos podcasts serán presentados en una presentación con el programa de prezi, en el cual se incluirá el texto de la biografía del personaje más el audio. 	<p>los estudiantes podrán plasmar sus dudas acerca de los temas pasado del verbo to be y pasado simple.</p>	<p>os acerca del tiempo pasado simple.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ejercicio de práctica de forma grupal con una ruleta que se realiza en la página web www.wheeldecide.com 		
<p>7 – 11 de marzo</p>	<p>Las actividades favoritas de tú infancia Used to</p>	<p>Identificar el tema gramatical used to, e integrar lo aprendido en un podcast; el producto realiza en pares, y posteriormente se debe subir al sitio web “podcast cbta”.</p>	<p>Desarrollo creativo e innovador de un podcast de forma individual en dónde los estudiantes puedan compartir las actividades que solían hacer en su infancia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de un podcast autentico por parte de los estudiantes de forma individual, considerando el tema de su infancia, el podcast será desarrollado por los estudiantes como estrategia de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación en prezi que permitirá a los estudiantes saber sobre el uso correcto de tema used to en sus tres formas afirmativo, negativo e interrogativo. (material realizado por la facilitadora). Archivo de PDF para que los estudiantes conozcan vocabulario acerca de algunas expresiones con <i>used to</i>; material extraído de prepa en línea-SEP. Archivo de PDF para que los estudiantes conozcan vocabulario acerca de acciones que se realizaron en el pasado. Archivo de PDF en el cual se encuentra una pequeña historia en la cual se puede identificar el tema de <i>used to</i>; al mismo tiempo se añade el podcast del mismo. Foro de dudas académicas, en el presente apartado 	<ul style="list-style-type: none"> Actividad interactiva en <i>hot potatoes</i>, crucigrama. Archivo de PDF en el cual los estudiantes podrán practicar el uso del tema ya planteado. 	<p>Podcast</p>	

				<ul style="list-style-type: none"> ✚ Desarrollo de un podcast por parte de la facilitadora, el cual será considerado por los estudiantes como ejemplo poder realizar el propio. ✚ Los desarrollos de ambos podcasts serán presentados en formato MP3. 	los estudiantes podrán plasmar sus dudas acerca del tema <i>used to</i> .			
14 – 18 de marzo	<p>¿Qué hiciste ayer?</p> <p>Pasado continuo</p>	<p>Identificar el tiempo pasado continuo e integrar lo aprendido en un podcast; el producto realiza en equipo de tres integrantes, posteriormente a ello se sube al sitio web “podcast cbta”.</p>	<p>Desarrollo creativo e innovador de un podcast de forma colaborativa (parejas) en dónde los estudiantes puedan compartir las actividades que solían hacer en su infancia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Desarrollo de un podcast autentico por parte de los estudiantes en parejas, considerando el tema de las actividades que realizo un día anterior, el podcast será desarrollado por los estudiantes como estrategia de aprendizaje. ✚ Desarrollo de un podcast por parte de la 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Video de YouTube, en el cual los estudiantes podrán conocerán las estructuras correctas del tiempo pasado continuo en sus tres formas, afirmativo, negativo e interrogativo. https://www.youtube.com/watch?v=c2tph_p5s ✚ Archivo PDF en el cual se integran verbos gerundio, considerando las reglas a seguir de los verbos en gerundio. ✚ Mapa conceptual con las reglas del tiempo pasado simple en sus tres formas, afirmativo, negativo e interrogativo. ✚ Lectura en ingles en el cual se considera el tema de pasado simple en forma de pregunta. ✚ Archivo PDF con expresiones de tiempo. ✚ Lectura en formato PDF para poder visualizar el tema de pasado continuo en contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Archivo de PDF, en el cual se realizará un crucigrama de los verbos en gerundio. ✚ Archivo de PD, para realizar ejercicios correspondientes al tema de pasado continuo. ✚ Ejercicios de pasado continuo en 	Podcast	

				<p>facilitadora, el cual será considerado por los estudiantes como ejemplo poder realizar el propio.</p> <ul style="list-style-type: none"> Los desarrollos de ambos podcasts serán presentados en formato MP3. 		plataforma THATQUIZ		
4 – 8 de abril	<p>Comparando a mis amigos Adjetivos comparativos y superlativos</p>	<p>Identificar los adjetivos comparativos y superlativos, integrar lo aprendido en un podcast; el producto realiza de manera individual, posteriormente se sube al sitio web “agro-podcast”.</p>	<p>Desarrollo creativo e innovador de un podcast autentico de forma individual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de un podcast autentico por parte de los estudiantes en parejas, considerando el tema comparado a un amigo con otro, el podcast será desarrollado por los estudiantes como estrategia de aprendizaje. Desarrollo de un podcast por parte de la facilitadora, el cual será considerado por los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> Archivo PDF en que se incluye la explicación de uso de los adjetivos comparativos. Video de YouTube de adjetivos comparativos. https://www.youtube.com/watch?V=jxxt7wbzuwi Video de YouTube en que se incluye la explicación de uso de los adjetivos superlativos https://www.youtube.com/watch?V=hdkchgokm1k Video de YouTube en el que se incluye la explicación de adjetivos comparativos y superlativos, pero ahora de manera conjunta. https://www.youtube.com/watch?V=hclrybmpvis Archivo PDF para revisar nuevamente el tema de adjetivos comparativos y superlativos. Lista de adjetivos comparativos superlativos en formato jpg. Vocabulario de apariencia física en formato jpg. 	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicio de adjetivos comparativos y superlativos en formato JPG, en el que los estudiantes deben de convertir un adjetivo a forma superlativa y comparativa. Sopa de letras de adjetivos comparativos. Crucigrama de adjetivos 	Podcast	

				<p>como ejemplo poder realizar el propio.</p> <p>Los desarrollos de ambos podcasts serán presentados en formato MP3.</p>		<p>superlativos.</p> <p>Actividad en plataforma thatquiz de.</p> <p>Ejercicios de práctica para poder identificar los adjetivos comparativos y superlativos.</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

3.4 Etapas de la investigación

Lo que se presenta enseguida son las etapas que se llevaron a cabo para realizar el proyecto de investigación, mismo que lleva como objetivo que mediante un entorno virtual los estudiantes de segundo semestre desarrollen habilidades lingüísticas del idioma inglés.

- Etapas**
- **Etapa A.** Pasos que se siguieron para desarrollar el entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés.
 - **Etapa B.** Desarrollo del instrumento de evaluación, siguiendo el formato de escala de Likert, el instrumento se realizó para recabar datos acerca del entorno virtual; tiene como objetivo recabar datos sobre de qué tan viable es el aprendizaje del idioma mediante entorno virtuales de aprendizajes.
 - **Etapa C.** Recolección de la información en forma de gráficas, arrojada por el instrumento de evaluación, desarrollado en la etapa anterior.

3.4.1 Etapa A

Se describen los pasos que se llevaron a cabo para desarrollar el sitio web de “podcast”.

- ✚ Se inició con una indagación de forma oral con los estudiantes (entrevista personal) para conocer sus necesidades acerca del idioma inglés, los pros y los contras con los que se encuentran al aprender dicho idioma; ello arroja que tienen la necesidad de contar con material de práctica para desarrollar la habilidad oral y auditiva del idioma inglés.
- ✚ Posterior a ello se inicia con el desarrollo del diseño instruccional; este contiene todos los elementos necesarios para cubrir con las necesidades de los estudiantes.

Una vez obteniendo el diseño instruccional se inicia con el desarrollo y diseño del mismo, se presentan imágenes sobre el contenido del mismo.



Imagen 2, Pantalla de inicio.



Imagen 3. Pantalla de cursos.



Imagen 4 Semanas del curso.

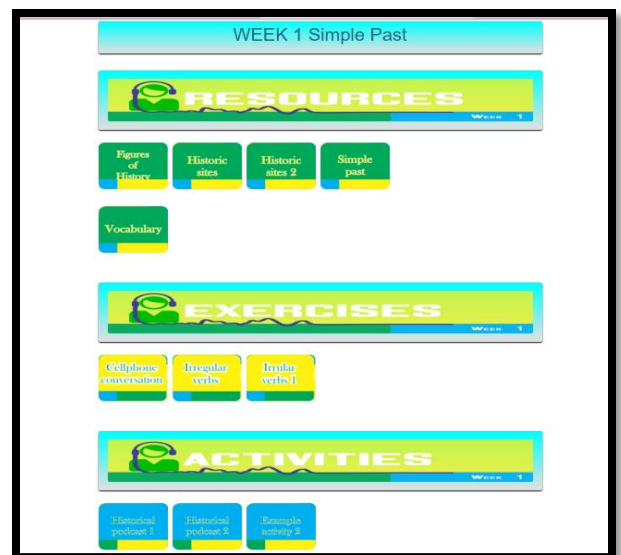


Imagen 5 Pantalla de las semanas, y contenido. Las siguientes semanas se presentan de la misma manera solo que cada una cuenta con un color diferente para poder distinguir cada una.

3.4.2 Etapa B

En la etapa B se presenta la escala de Likert que fue utilizada para obtener los resultados del desarrollo del entorno virtual, el instrumento de evaluación, se aplicó a los estudiantes una vez que ellos terminaron el curso dos.

El instrumento de evaluación se desarrolla de la siguiente manera:

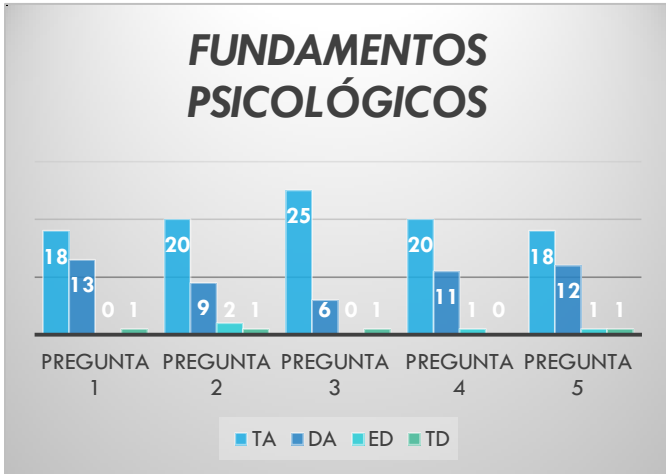
- ✚ Cuenta con portada. Donde se colocó el escudo de la universidad Iberoamericana Puebla, el nombre del proyecto de investigación, finalmente un apartado para que los estudiantes escriban el nombre que ostentan.
- ✚ El instrumento de evaluación cuenta con cuatro apartados, estos son: recabar datos acerca de los fundamentos psicológicos, instruccionales, técnicos y lingüísticos del idioma.
- ✚ Finalmente, el instrumento cuenta con un apartado de instrucciones, con el objetivo de que los estudiantes sepan cómo responderlo.

Ver. Anexo 1, instrumento de evaluación.

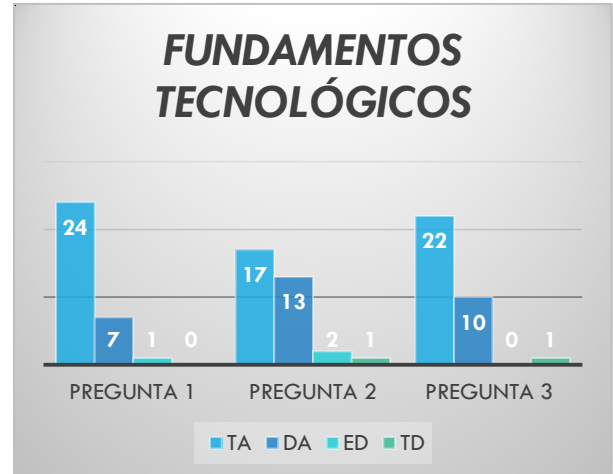
3.4.3 Etapa C

En el presente apartado se dan a conocer los resultados obtenidos después de culminar con el uso del entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés. El proyecto se llevó a cabo durante cuatro semanas consecutivas; iniciando el día 21 de marzo de 2016 y culminando el día 15 de abril del mismo año. Los resultados se presentan en las siguientes gráficas:

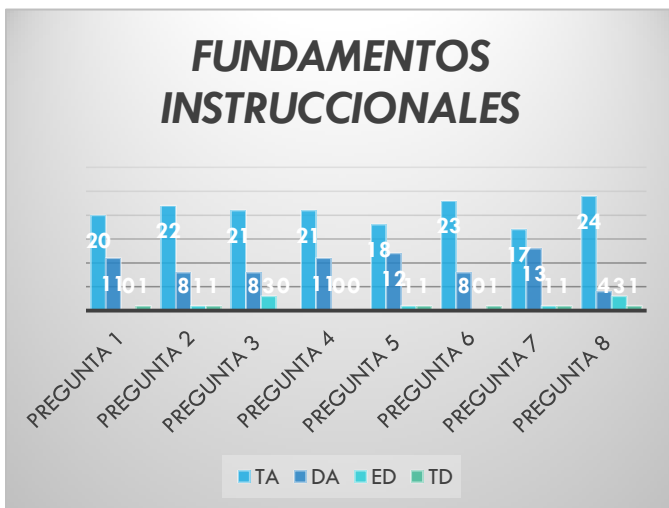
1. Las cuatro gráficas que enseguida se presentan, dan a conocer los resultados obtenidos en cada aspecto ya antes mencionados; ellos están siendo considerados en el instrumento de evaluación que se les aplico a los estudiantes después de haber utilizado el entorno virtual de aprendizaje. Para poder tener una mejor visualización de lo que se preguntó en la encuesta. *Ver anexo 1.*



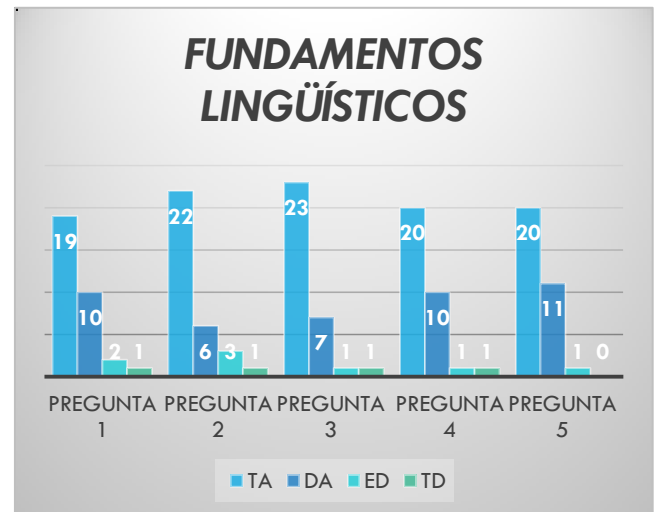
Gráfica 1. Fundamentos psicológicos



Gráfica 2. Fundamentos tecnológicos



Gráfica 3. Fundamentos instruccionales

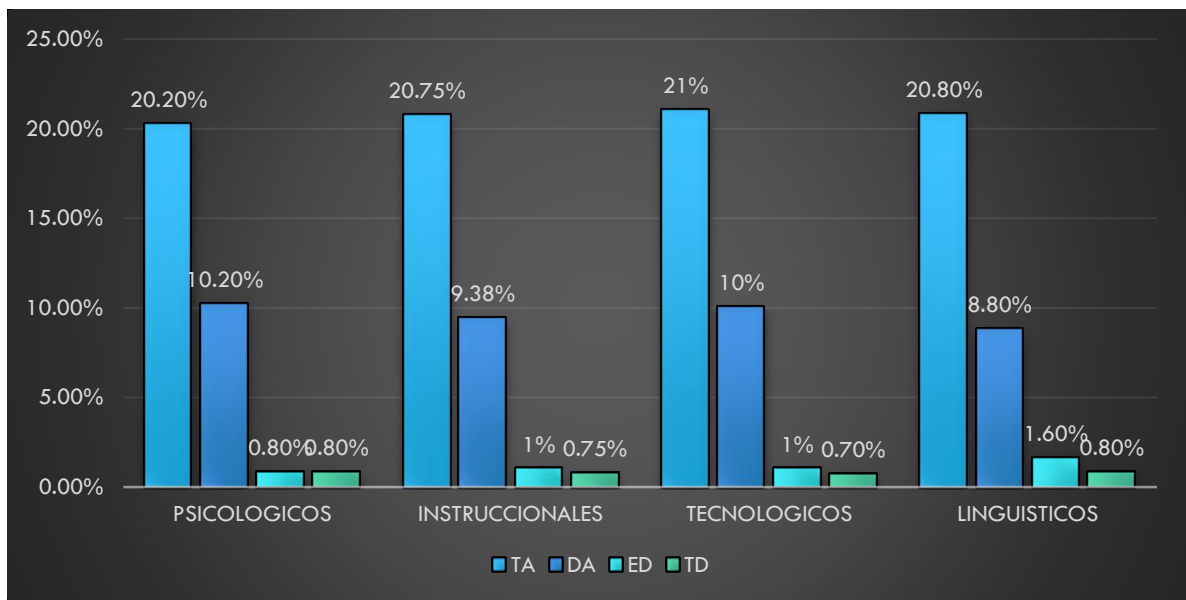


Gráfica 4. Fundamentos lingüísticos

2. Ahora se muestran los resultados que se obtuvieron; el resultado de la siguiente gráfica muestra el porcentaje total de acuerdo a los rubros que se evaluaron, quedando entonces de la siguiente manera. En donde TA significa totalmente de acuerdo, DA de acuerdo, ED en desacuerdo, y TD totalmente en desacuerdo.

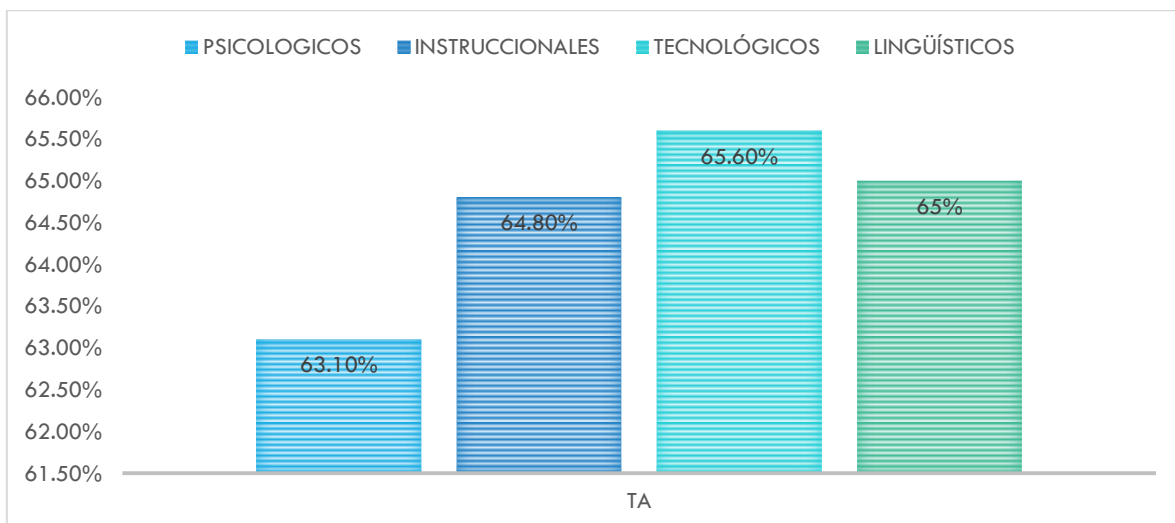
Con la presente grafica se puede mostrar que el podcast dentro de entornos virtuales de aprendizaje si tuvo un impacto significativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de segundo semestre de la carrera de técnicos en Ofimática grupo “B”; como se puede notar en la gráfica, se obtuvo un porcentaje considerable con

estudiantes que están totalmente de acuerdo y de acuerdo en que su proceso de aprendizaje se elevó significativamente el uso de entornos virtuales de aprendizaje.



Gráfica 5. Resultados de acuerdo a la escala de Likert

3. Por último, se muestra una gráfica general, para demostrar que la opción totalmente de acuerdo fue la más alta en todos los aspectos que se evaluaron, ello indica entonces que el entorno virtual de aprendizaje si tuvo considerables beneficios para los estudiantes.



Gráfica 6. Resultados más altos en la opción totalmente de acuerdo

CAPÍTULO IV CONCLUSIONES

4.1 Conclusiones de la investigación

El proyecto de investigación concluye que, de acuerdo a los resultados obtenidos y descritos en el capítulo III, muestran que los estudiantes de segundo semestre de la carrera de técnicos en ofimática grupo “B”, del Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 79 desarrollaron las habilidades lingüísticas del idioma inglés, punto de objeto del presente proyecto. Los resultados obtenidos después de la aplicación del entorno virtual de aprendizaje fueron positivos tanto para la investigación, pero sobre todo para el proceso de aprendizaje de los estudiantes sobre el idioma inglés como lengua adicional al español.

Podemos decir, que los podcasts en entornos virtuales de aprendizaje son los elementos clave para el desarrollo de habilidades lingüísticas con respecto al idioma inglés; los estudiantes no solo practicaron las habilidades con hojas de trabajo, sino que se conjunta el aprendizaje del idioma con el uso de las Tics y con ello se pudieran obtener mejores resultados, de tal manera que los estudiantes fueran capaces de dominar de forma más significativa las habilidades lingüísticas.

Los materiales audio-visuales fueron esenciales ya que los estudiantes fueron llevados a otro estilo de aprender un segundo idioma, ya que su aprendizaje fue de manera autodidáctica en vez de inductiva, es decir que la investigadora del proyecto solo tuvo como rol el papel de facilitadora y ya no de maestro, como comúnmente se realizaba.

Finalmente, la investigación terminó con un entorno virtual de aprendizaje de confianza y de motivación hacia los sujetos de investigación ya que se programaron contenidos, actividades, materiales, evaluaciones cualitativas y cuantitativas todas basadas en el desarrollo de las habilidades lingüísticas para lograr mejores resultados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, para lograr el 100 % de dominio del idioma a nivel básico se requiere de mayor tiempo de aprendizaje y contacto con el mismo.

4.2 Implicaciones educativas

Durante el desarrollo y aplicación del proyecto se observaron algunas dificultades; en un primer momento con el tiempo que se dio para poner en marcha el entorno virtual ya que fue poco tiempo, los estudiantes hacían la recomendación de que se prolongara el uso del mismo.

Otra de las implicaciones que se notó es que de cinco a siete estudiantes tuvieron dificultades para acceder al entorno virtual ya que no estaban familiarizados con el mismo, por ello se recomienda que antes de iniciar se dé una muestra del acceso al mismo, ya que en este caso la investigadora asumió que todos los estudiantes ya sabían manejar entornos virtuales. Las implicaciones descritas fueron las que se encontraron durante el uso del entorno virtual, afortunadamente los estudiantes cuentan con el equipo necesario para poder acceder e incluso la institución cuenta con el equipo necesario.

4.3 Sugerencias a la investigación

El podcast en entornos virtuales de aprendizaje diseñado para los estudiantes de segundo semestre de la carrera de técnicos en ofimática grupo “B” del Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No 79 finalmente ayudo al desarrollo e incremento de dominio de las habilidades lingüísticas del idioma inglés como lengua adicional al español. Sin embargo, esto apenas es el inicio ya que la práctica, desarrollo y dominio de dichas habilidades requiere de un mayor tiempo y claro de no dejar de practicarlas y estar continuamente en contacto con el idioma.

El contenido que se encuentra en el entorno virtual de aprendizaje ciertamente contribuyó en gran medida en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, pero al mismo tiempo se sugiere que los materiales se sigan usando de forma continua por los estudiantes y no solo para obtener buenos resultados en su proceso de aprendizaje, sino también para encontrar en ellos actividades, dinámicas y entretenimiento. Además, que los estudiantes encuentran el entorno virtual de aprendizaje más agradable en vez de pasar horas sentado en un salón de clases escuchando lecciones de 50 minutos.

De igual forma se recomienda que la investigadora vaya haciendo constantemente innovaciones en el entorno virtual pensado que todo material necesita siempre una renovación constante para futuros cursos y sobre todo futuras generaciones de estudiantes. Otra de las recomendaciones que se hace es que la profesora se tome el tiempo para motivar a los estudiantes a seguir en constante contacto con el idioma inglés y que no solo se basen en el entorno virtual como una vía para la mejora del dominio del idioma, sino que busquen más recursos para mejorar el dominio del idioma inglés.

Anexo 1. Instrumento de evaluación

En este instrumento, se presente la escala de afirmaciones para responder las preguntas del presente instrumento.

Totalmente de acuerdo	T A
De acuerdo	D A
En desacuerdo	E D
Totalmente en desacuerdo	T D

¡Gracias por su
participación!

Att: Lic. Olga Cryztal Peralta Castillo



Uso del podcast en entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés.

El presente instrumento es para recolectar datos acerca del desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés.

Nombre _____

Semestre _____

Fecha ____/____/____

Resultado _____

Fundamentos Psicológicos	TA	DA	ED	TD
¿Existe información que esté donde se esperaría que debiera estar?				
¿En entorno o ambiente web tiene una apariencia limpia, libre de “ruidos visuales” y ordenada?				
¿Se está utilizando un lenguaje claro y entendible?				
¿Existe una forma sencilla de acceder en todo momento a los contenidos del entorno y/o página, así cómo salir?				
¿Se proponen actividades que lleven al estudiante a establecer hipótesis, probar y revisar ideas y a comunicar resultados o para buscar y explorar a través de la información, de una manera dinámica?				

Fundamentos instruccionales	TA	DA	ED	TD
¿En el entorno y/o página web existe variación en la colocación de los contenidos?				
¿En el entorno y/o la página web se provoca la curiosidad del usuario?				
¿El entorno y/o la página web informa al estudiante sobre su nivel individual de avance o desarrollo durante el curso?				
¿Ofrece al estudiante una impresión o impacto positivo?				
¿Genera interés en el usuario rápidamente?				
¿Ofrece aspectos como guía y retroalimentación, evaluación o pruebas y enriquecimiento?				
¿Existe algún tipo de examinación o prueba para los estudiantes?				
¿La página web ofrece contenidos, lugares, de interés, etc. ¿Que apoyen a enriquecer los temas del curso?				

Fundamentos tecnológicos	TA	DA	ED	TD
El entorno y/o la página web del curso es utilizada como un recurso para la identificación, evaluación e integración de una variedad de información?				
¿Está siendo utilizado como un medio de colaboración, conversación, discusión, intercambio y comunicación de ideas?				
¿Está siendo utilizada para enlazarse a otros sitios o programas de ayuda al curso?				

Fundamentos lingüísticos del idioma	TA	DA	ED	TD
De acuerdo con el contenido del apartado de recursos que ofrece el entorno y/o página web, se te hace fácil poder comprender los contenidos gramaticales y vocabulario.				
De acuerdo con el contenido del apartado de ejercicios que ofrece el entorno y/o página web, te ayudan a poner en practica tus habilidades lingüísticas del idioma inglés.				
De acuerdo con el contenido del apartado de actividades que ofrece el entorno y/o página web te ayudan a desarrollar tus habilidades lingüísticas del idioma inglés.				
El enfoque del entorno y/o sitio web te ayudo a incrementar tú nivel en el idioma inglés.				
El desarrollo de los podcasts contribuyo en buena medida al desarrollo de tus habilidades lingüísticas del idioma inglés.				

Referencias

- A. Bustos Sánchez, Alfonso; Coll Salvador, César, *Los entornos virtuales como espacio de enseñanza y aprendizaje, una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis; ensayo temático*, RMIE, enero-marzo 2010, vol. 14, núm. 44, PP 163-184.
- B. Chacón, T. Carmen y Pérez, J. Clevia (julio 2011). *El podcast como innovación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*, Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación No 39.
- C. EL ECONOMISTA (domingo 11 de octubre de 2015), <http://eleconomista.com.mx/entretenimiento/2015/01/26/mexico-reprobado-tambien-enseñanza-ingles-estudio>.
- D. Juan Rubio, Antonio Daniel; Revista electrónica de estudios filosóficos (22 enero, 20132), *El uso de las nuevas tecnologías en el aula de lenguas extranjeras*, número 22, https://www.um.es/tenosdigital/znum22/secciones/tintero-6-uso_de_las_nuevas_tecnologias_.htm.
- E. Juárez Rojas, Teresa Laura; Sánchez Solís, Olivia; Moreno Medina, Liceth Sandra (2005). *Ambiente de aprendizaje B-learning a través del uso de podcast para el aprendizaje de idiomas en el nivel preparatoria*, Revista de investigaciones educativas de la escuela de graduados en educación año 2005. Núm. 9.
- F. Laaser, Wolfram; Jaskilioff, Liliana Silvia; Rodríguez Becker, Carolina Lía (s/a). *Podcasting ¿Un nuevo medio para la educación a distancia?*, RED-revista de educación a distancia número 23.
- G. Mussi, Karina; *NET-LEARNING soluciones para el e-learning, Entornos Virtuales: espacio propicio para el aprendizaje de idiomas* (miércoles 4 de septiembre de 2003), <http://www.net-learning.com.ar/blogs/notas-de-prensa/entornos-virtuales-espacios-propicio-para-el-aprendizaje-de-idiommas.html>
- H. Rosales, B. L., Zarate, J. F. y Lozano, A. (julio-diciembre, 2013). *Desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés en una plataforma interactiva*, *Sinéctica revista electrónica de educación*.
- I. Sampieri, H. R., Collado, F. C., & Lucio, B. P. (2010). *Metodología de la Investigación, Quinta Edición*. México D. F.: McGraw Hill.

- J. Solano Fernández, María Isabel (enero 2010). *Aprendiendo en cualquier lugar: El podcast educativo*, pp 125-139, revista de medio y educación piel-bit No 36. 2010.
- K. Rogers Everett; *MODELO DE DIFUSION DE INNOVACIONES*, *Centros de estudios AMS*; www.cursosnet.com.ar.
- L. Zhunio Edison, *Tecnologías para Aprender inglés*, viernes 25 de enero de 2015, <http://silvanamimmie.blogspot.mx/>.