

DESARROLLO DE UN CURSO VIRTUAL EN LA PLATAFORMA MOODLE PARA APOYAR LA  
ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA – NIVEL 2 LECTURA (READING) EN LA  
UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR – SECCIONAL AGUACHICA

**Miguel Alberto Rincón Pinzón<sup>1</sup>**

**Daniela Ardila Jiménez<sup>2</sup>**

**Wilmar Andrés Rojas Villafañe<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> **Ingeniería de Sistemas, Universidad Popular del Cesar Seccional Aguachica, miguelrincon@unicesar.edu.co**

<sup>2</sup> **Ingeniería de Sistemas, Universidad Popular del Cesar Seccional Aguachica, dardilajimenez@gmail.com**

<sup>3</sup> **Ingeniería de Sistemas, Universidad Popular del Cesar Seccional Aguachica, wirovi\_0798@hotmail.com**

RESUMEN

El proyecto permitió el diseño e implementación de un curso virtual soportado en una LMS para apoyar la enseñanza de la lengua extranjera inglés de la competencia lectura (reading) en una Universidad Pública de Colombia; su objetivo fue facilitar la enseñanza - aprendizaje de la lengua extranjera inglés de los estudiantes del programa de ingeniería de sistemas. La herramienta tecnológica cuenta con tres unidades didácticas en donde se ponen a consideración temas claves en el aprendizaje de este idioma (actividades, material didáctico y pruebas que miden el conocimiento obtenido por los estudiantes) utilizando la metodología de diseño instruccional, se consiguió una estructura capaz de relacionar todas las actividades implicadas para alcanzar el objetivo general de este proyecto.

Palabras Clave— Herramienta tecnológica, inglés, estrategia de aprendizaje, diseño instruccional y ambiente virtual.

ABSTRACT

The project allowed the design and implementation of a virtual course supported in an LMS to support the teaching of the English foreign language of reading competence (reading) in Public University of Colombia; its objective was to facilitate the teaching - learning of the English foreign language of the students of the systems engineering program. The technological tool has three didactic units where key issues in the learning of this language (activities, didactic material and tests that measure the knowledge obtained by the students) using the instructional design methodology, a capable structure was achieved to relate all the activities involved to achieve the general objective of this project.

Keywords— Technological tool, English, learning strategy, instructional design and virtual environment

Primer Autor: [miguelrincon@unicesar.edu.co](mailto:miguelrincon@unicesar.edu.co), Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa- Ingeniería de Sistemas, Universidad Popular del Cesar.

Segundo Autor: [dardilajimenez@gmail.com](mailto:dardilajimenez@gmail.com), Semillero investigación ICTTEN, Ingeniería de Sistemas, Universidad Popular del Cesar.

Tercer Autor: [wirovi\\_0798@hotmail.com](mailto:wirovi_0798@hotmail.com), Semillero investigación ICTTEN, Ingeniería de Sistemas, Universidad Popular del Cesar.

I. INTRODUCCIÓN

Los objetos virtuales de aprendizaje funcionan como una nueva estrategia para poder enseñar a los estudiantes de todos los niveles educativos, dado que puede aplicarse a cualquier materia que se desee impartir, puesto que el material es estructurado por el docente y el estudiante, ya que al acceder a la información por diferentes formas en donde se puede representar casos de texto, imágenes, audios, juegos que permitan que sea claro el mensaje. Sin embargo, es importante aclarar porque ha logrado tanta aceptación por parte de los estudiantes, y es que este método virtual posee características mencionando la interactividad, accesibilidad, flexibilidad, sin duda singularidades que han logrado posicionar los ovas con una gran participación pedagógica en la educación.

Este proyecto propone la construcción del ova como apoyo a la enseñanza de la materia de inglés en la carrera de ingeniería en sistema de la universidad Popular del Cesar seccional Aguachica, en donde ofrece a los estudiantes la posibilidad de aprender a leer inglés con una estructura de tres unidades con sus respectivas temáticas, apoyados de actividades, material de estudio y pruebas para valorar lo aprendido, donde cada estudiante experimenta su propio ritmo de aprendizaje, interactividad, autonomía y dinamismo para adquirir sus conocimientos.

Otro punto importante de la inclusión de herramientas tecnológicas durante el proceso formativo consigue el interés de una comunidad universitaria nacida en una era informática en constante crecimiento, pueden acceder a estos recursos virtuales desde cualquier lugar, adaptándose a sus capacidades y competencias estableciendo un método de estudio personalizado.

Las denominadas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), presentes hoy día en todos los ámbitos de nuestra sociedad, han afectado de forma notable el ámbito educativo. En este sentido, la enseñanza de lenguas extranjeras

ha visto cómo en las últimas décadas las TIC han contribuido a desarrollar una metodología comunicativa, que aprovecha las ventajas de estas modernas herramientas informáticas. Las TIC han sido naturalizadas en la vida cotidiana: (tablets, Skype, iPod, podcast, DVD, televisión digital, twitter, mensajes de texto, celulares). Difícilmente se encuentre un miembro de la sociedad que no emplee en menor o mayor grado estos recursos. Entonces si el aula refleja la sociedad en que vivimos, es de esperarse que las TIC tengan un papel protagónico o al menos que existan en las clases de inglés en las instituciones.

Para profundizar más en este tema, se debe tener en cuenta que este tipo de enseñanza no es tan novedosa, pues se basa en la educación a distancia (en el caso de cursos virtuales el profesor y el alumno están separados físicamente, y el alumno es en gran parte responsable de su formación), aunque la diferencia es que ahora el ordenador es el canal de comunicación. Además, en la enseñanza presencial estas herramientas también ofrecen una gran cantidad de recursos para el aula. Pero podemos ver que las TIC nos traen muchos beneficios ya que en ocasiones la mayoría de personas buscan la forma de poder estudiar lo que les gusta con más facilidad y poder llegar hacer profesionales [1]. Por lo tanto, al momento de desarrollar cursos virtuales para procesos de formación de personas interesadas o ya involucradas en un camino de desarrollo, es importante tener en cuenta los diseños instruccionales que se encuentran como posibles requisitos para obtener una buena información de los cursos que se desean crear. Según Berger y Kam “Dicen que el diseño instruccional es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad” [2]. Lo interesante de desarrollar un sistema, es mostrar dependencia de las situaciones vividas en aulas físicas e implementarlas en ambientes virtuales para el mayor provecho de esta. Lo importante de este proceso es desarrollar sistemas de calidad disponiendo de modelos que no nos lleven a una rutina básica si no aun indudable aprovechamiento y de gran valor para el docente, siendo así requerido para diseñar materiales y estrategias didácticas del curso que sean claros y efectivos para que los alumnos tengan la capacidad de lograr ciertas tareas. Este se encarga de darle una mayor planeación o elaboración al desarrollo de los recursos obtenidos para la creación del ambiente informático llevando así un mejor aprendizaje de los estudiantes relacionados, y tener presente que el proceso es también una disciplina que optimiza cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante.

Uno de los objetivos del diseño instruccional, es organizar propuestas de desarrollo para ayudar a la estructuración básica

o a su vez amplia para entrelazar al ejecutor con la necesidad resultante. Es decir, lo que se busca es transmitir un conocimiento pleno formando profesionales, pero no solo en el que más sabe, ni en el que posee tener más atención de alumno a profesor o viceversa, si no que este modelo nos ayuda a dar una mejor orientación manteniendo un equilibrio entre el conocimiento, atención, motivación, interés del alumno, buscando así por medio de ambientes (MOODLE) didácticos transmitir esta relación entre enseñanza – aprendizaje. Sabemos claramente que a su vez se han anexado al mundo de las nuevas realidades de carácter tecnológico modos de aprendizajes las cuales demandan a los formadores aprender a enseñar en un escenario con herramientas nuevas adaptables a esta realidad cambiante y cuando se habla de estos procesos recordamos la importancia que tiene MOODLE acá en la presencia tecnológica “ya que es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarles a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados”[3]. En donde esto nos ayuda a tener una educación flexible u organizada dando así una gestión de cursos ayudándonos a una distribución libre, el cual pueden adquirir su conocimiento a través de libros o enseñanzas.

Observando la importancia que tiene en el diseño instruccional para crear Moodle o plataformas de aprendizaje formativo, y en este caso para el área de inglés es importante recalcar la posición del lector, es decir, un estudiante que necesita desarrollar habilidades lingüísticas y siendo así un vehículo de transmisión de conocimiento. Las necesidades del aprendizaje de los estudiantes hacen que se afirmen las actividades didácticas relacionadas con la asignatura entre las que se encuentran no solo en el diseño del curso sino en aspectos metodológicos y selecciones de materiales para actividades acorde al proceso de aprendizaje. Para resaltar la lectura en lengua extranjera, junto a la gran diversidad de actividades que la acompañan, contribuyen a la adquisición de competencias básicas tales como la competencia en comunicación lingüística, la competencia profesional, cultural, artística y la autonomía e iniciativa personal.

Una de las mayores herramientas tal vez en el aprendizaje de esta asignatura es el uso del diccionario, “ya que es fundamental durante todo este proceso debe aprender a utilizarse de forma eficiente en cualquier nivel de nuestro aprendizaje porque es una fuente de información vocal, gramatical, cultural, histórica y técnica. El alumno - lector debe saber encontrar rápidamente la palabra que busca, debe saber interpretar su significado de acuerdo con el contexto en el que se encuentra dicha palabra y debe conocer el alfabeto para poder interpretar igualmente la transcripción del vocablo” [4]. Una de las mejores para el proceso de aprendizaje son las ayudas visuales y allí es donde entra la importancia de una

creación de interfaz amigable para hacer del aprendizaje más didáctico y no tan rutinario para que estos alumnos no lo vean como un pasatiempo sino como una de las grandes oportunidades de aprender en este proceso, también auditivas que por medio de la escucha de audios incorporados en la Moodle hacen que el alumno se sienta más conforme con la pronunciación de la lectura que se quiera desempeñar en situaciones distintas.

Es importante involucrar la Web 2.0 para el diseño de nuestro sistema ya que es un nuevo movimiento social del internet, algunos lo ven como la nueva ola y como lo más técnico, pero no solo es así si no como la posibilidad de evitar las limitaciones originales del HTML. Además también posee unos “elementos dominantes del Web 2.0 incluyen: Blogs o portafolios personales; wikis para compartir conocimientos; editores de textos y hojas de cálculo en la Web; agregadores de RSS para diseminar rápidamente la nueva información; marcadores sociales para almacenar, clasificar y compartir enlaces en Internet; podcasts para entregar la información con sonido y movimiento; sitios en la red para compartir fotografías, presentaciones multimedia; "microblogging" para emitir mensajes instantáneos” [5]. En otras palabras, cuando se habla de web 2.0 no se está hablando de un sistema tecnológico propiamente dicho, sino que se habla de una actitud. Esta tiene infinidad de usos o utilidad como por ejemplo la fidelización del usuario y promoción social las cuales ayudan a que el usuario tenga adaptación al ambiente en el cual se está trabajando para sentirse involucrado con este y poder así familiarizarse.

A nivel Nacional las materias del idioma extranjero son las que presentan un mayor índice de pérdida por los estudiantes, según un informe realizado en la Universidad de la Sabana, “solo 1% de los estudiantes son considerados bilingües. Un estudio que se hizo arrojó que el 90% de los estudiantes de bachillerato que presentaron las más recientes pruebas Saber 11 se ubicó en la categoría A1, el nivel más básico del idioma inglés. Además, a nivel de educación superior, el 60% de los universitarios se ubicó también, en el nivel A1, en contraste con el 6%, que se ubicó en la categoría B+ nivel que les da el título de bilingües”[6]. Además, el idioma inglés, es un elemento esencial para el desarrollo del individuo, ya que, a través de él, pueden comunicar sus necesidades reales y tener acceso a la información que les asista en la toma de decisiones para encontrar posibles soluciones a lo que se requiere; por otro lado, el idioma inglés, permite trascender las fronteras de la educación, la cultura y el acceso a mejores oportunidades de empleo, convivencia y entendimiento entre individuos de distintas naciones.

Y debido a las diferencias en el manejo del idioma, entre los estudiantes de la Universidad Popular del Cesar, así como el bajo desempeño en inglés que se presenta en muchos casos, y en donde se ha establecido que hay algunos factores de motivación, ansiedad, estrategias de aprendizaje en el lento y difícil proceso de asimilación del idioma inglés, que se observa en algunos estudiantes de la Universidad. Según lo menciona el docente que orienta la asignatura, factores que inciden altamente en el aprendizaje de una lengua extranjera y que afectan de igual manera los resultados en las pruebas realizadas por los estudiantes como se mencionó anteriormente, se requiere de una herramienta que aporte en el mejoramiento de éstas situaciones planteadas y como resultado se logró el desarrollo de un curso virtual en la plataforma Moodle para facilitar la enseñanza - aprendizaje de la lengua extranjera – nivel 2 lectura (Reading) en la Universidad Popular del Cesar- Seccional Aguachica.

#### Metodología de Desarrollo

La metodología de desarrollo que se opta para trabajar, es la metodología Diseño Instruccional la cual se entiende como un método sistemático para la creación de experiencias de aprendizaje que ayuden al desarrollo de las habilidades y conocimientos de los estudiantes a través de la creación de herramientas ELEARNING como son en este caso una OVA para el mejoramiento en el área de inglés 2 (LECTURA).

La metodología Diseño Instruccional está constituida por una serie de fases y actividades que se detallan a continuación.

**Fase 1, Análisis.** La fase de análisis es la base de un proceso de aprendizaje o formación, permite comprender todo el concepto de acuerdo a la problemática planteada en el proyecto y presentar su respectiva solución. Las actividades que se deben realizar para dar respuesta a estos interrogantes son:

- Encuesta inicial.
- Identificación de las necesidades.
- Recolectar información.

**Fase 2, Diseño.** Esta fase asegura el desarrollo sistemático del proceso de aprendizaje. Es impulsado por los entregables de la fase de análisis y finaliza en un modelo o esquema del proceso de aprendizaje para su posterior desarrollo.

- Diseño de la interfaz.
- Diseño conceptual de los objetos de aprendizaje (contenidos y material educativo).
- Diseñar el guion de aprendizaje, de cada uno de los temas que conformaran el OVA.

Fase 3, Desarrollo. En esta fase se empieza a trabajar una vez se hayan finalizado los respectivos diseños en la fase de Diseño, lo cual permitirá trabajar organizadamente sin contratiempos.

- Trabajar con productores.
- Desarrollar el libro de trabajo, organigrama y programa.
- Desarrollar los ejercicios prácticos.
- Crear el ambiente de aprendizaje.

Fase 4, Implementación. La fase de implementación es donde los productos, procesos y servicios de aprendizaje y formación, son puestos a disposición de los estudiantes. Esto en su conjunto es lo que podemos denominar Plataforma de Aprendizaje.

- Socialización docente.
- Entrega manual al usuario.

## Esquema Temático

### Fase 1: Análisis

En esta fase se estudió todas las principales características a tener en cuenta como es la recolección de datos para definir las necesidades del usuario, además se realizan a lo largo del proyecto una serie de entrevistas la cual permite saber lo que el usuario necesita con el fin de abarcar todos los puntos necesarios en el proyecto.

### Fase 2: Diseño

La fase de diseño es parte esencial en el avance de cualquier software, a través del análisis establecido se recrean las bases sólidas para el proceso de desarrollo garantizando un software de calidad al igual alcanzando todos los objetivos propuestos en el proyecto.

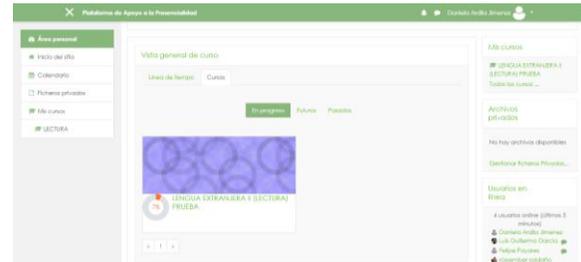
En esta fase implica la utilización de los resultados obtenidos en la etapa de análisis permitiendo planear una estrategia para el desarrollo del proyecto. Se debe delinear como alcanzar las metas educativas determinadas durante el análisis para expandir los fundamentos educativos.

- Diseño de la interfaz.

Por medio de esta fase los desarrolladores de la OVA optaron por crear una interfaz sencilla, fácil de interactuar, flexible, muy dinámica, donde los usuarios podrán acceder a todas las actividades de

forma rápida, los colores y diseño se realizaron de forma llamativa.

Figura 1. Interfaz de la página inicial.



Fuente: Autores.

Figura 2. Interfaz de cómo está constituido el curso.



Fuente: Autores.

Figura 3. Interfaz del contenido de la unidad 1.



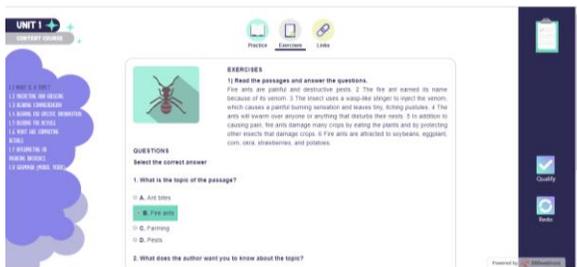
Fuente: Autores.

Figura 4. Interfaz del contenido del primer tema de la unidad 1.



Fuente: Autores.

Figura 5. Interfaz de ejercicios.



Fuente: Autores.

Figura 6. Interfaz de links.



Fuente: Autores.

### Fase 3: Desarrollo

En esta etapa se estructuró sobre las bases de las fases de análisis y diseño, El propósito de esta actividad era generar todos los planes de las lecciones y los materiales de la misma. Se desarrolló la instrucción, los medios que serán utilizados en la instrucción y otros documentos que sirvieron de apoyo de las mismas, así como el hardware y software a usar.

### Fase 4: Implementación

En la fase de implementación es donde la OVA queda a disposición de los estudiantes y docentes para su respectivo uso.

## II. CONCLUSIONES

Con la construcción de este proyecto tecnológico se consiguió aplicar conocimientos de formación universitaria, incorporando trabajo investigativo para alcanzar el objetivo general por medio de actividades establecidas por la metodología utilizada.

La plataforma Moodle está conformada por los lenguajes de programación como JavaScript y PHP, permitiendo a través de su interfaz, estructurar el curso con su contenido, actividades y pruebas.

Tecnologías como CSS, HTML, Jquery posibilitaron la creación de una interfaz fácil de usar y con atractivo visual para capturar la atención y el interés de los estudiantes.

Los objetos virtuales de aprendizaje son una herramienta que integra características como la interactividad, adaptabilidad, puede ser utilizada en todas las temáticas, además de tener la ventaja que se puede modificar sus contenidos en cualquier momento dependiendo de la necesidad actual.

Permite que los tutores la planeación efectiva y la elaboración de su material de trabajo, el contenido de los temas y las pruebas que desee proponer a los estudiantes facilitando su labor. Igualmente, el estudiante es capaz de acceder a la información suministrada desde cualquier parte y en todo momento, eligiendo la manera en la que quiere recibir la información para una mayor adaptabilidad a sus capacidades.

La utilización de estas herramientas tecnológicas como alternativa de enseñanza pueden mejorar el análisis de la información por parte de los estudiantes, pueden retroalimentar el conocimiento aprendido con su tutor, sus contenidos digitales despiertan el interés y la creatividad, mejorando el proceso pedagógico y alcanzando el objetivo formativo de transmitir conocimientos a la comunidad educativa universitaria.

#### REFERENCIAS

- [1] CONTRERAS IZQUIERDO, Narciso. Área de lengua española. La enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y las TICs: el caso del español como Lengua Extranjera (ELE). Facultad de Humanidades y CC.EE. Universidad de Jaén. Campus Las Lagunillas s/n, 23071, Jaén, España. P. 2.
- [2] BERGER y KAM (1996), Diseño instruccional. Unidad de Tecnología Educativa (UTE), Universidad de Valencia. Pg.2. Disponible en: <https://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>.
- [3] Moodle. {En línea}. {12 de febrero 2014}. Disponible en: [http://docs.moodle.org/all/es/Acerca\\_de\\_Moodle](http://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle).
- [4] Lourdes Ballesteró Martín, La importancia de la lectura en el aprendizaje de lenguas extranjeras en la ESO. Pg.4. Disponible en: <http://www.sociedadelainformacion.com/34/lectura.pdf>.
- [5] Badillo, R. Revista Salud Uninorte - Applications and Strategies "Web 2.0" in Medical Education. 2011, December 25.
- [6] Universia. Universidad de La Sabana (Mayo 20, 1995). Estudiantes colombianos tienen bajo nivel de inglés, Disponible en: <https://noticias.universia.net.co/educacion/noticia/2015/05/20/1125471/estudiantes-colombianos-bajo-nivel-ingles.html#>