

# La creación de los seis niveles de inglés para el Bachillerato Tecnológico Bivalente en modalidad a Distancia. Obstáculos superados

Autora: Elisa Medina Sarmiento

*The Creation of the Six Levels of English for Bivalent Technology in  
Distance Mode High School. Overcome Obstacles*

## Resumen

Descripción del trabajo de elaboración de las seis unidades de aprendizaje de la materia de inglés para el Bachillerato Tecnológico Bivalente a Distancia del Instituto Politécnico Nacional. Se exponen las dificultades que acontecieron durante casi tres años de trabajo para al cuerpo docente sobre la importancia de crear materiales didácticos con situaciones que permitan la interacción de los estudiantes y que cumplieran con las competencias de comprensión lectora, auditiva, de expresión oral y escrita, que requiere el programa de estudios. Se reconoce la necesidad de una didáctica particular y se desarrolla un espacio de interacción llamado *real situation* en el que los alumnos desarrollan sus capacidades a partir de un ambiente virtual con los requerimientos técnicos y tecnológicos necesarios.

**Palabras clave:** unidad de aprendizaje, material didáctico, ambiente virtual, situación real

## Abstract

Description of the elaboration of six learning units of English at the Instituto Politécnico

Nacional. We expose the difficulties during three years work to make teachers sensitive about the importance of creating materials that represent situations to aloud students interact. The result was the development of a virtual space called real situation.

**Keywords:** learning unit, teaching materials, virtual environmet, real situation

El objetivo de este trabajo es describir la relevancia que tiene el diseño didáctico al momento de proponer metodologías de enseñanza y aprendizaje específicas en la unidad de aprendizaje de inglés para la modalidad a distancia. Tales metodologías permiten visualizar las características propias de los procesos educativos en un ambiente mediado por tecnologías y, sobre todo, en una lengua distinta a la materna. A continuación presentaré la experiencia que obtuve durante la elaboración de los seis niveles de inglés del Bachillerato Tecnológico Bivalente en modalidad a Distancia (BTBD) del Instituto Politécnico Nacional (IPN). Expondré los obstáculos enfrentados durante su proceso de elaboración de acuerdo con la exigencia del programa para cumplir con las competencias de los mismos. El presente escrito es el resultado de un proceso

de reflexión respecto de las acciones de diseño didáctico realizadas durante 2009 en las unidades de aprendizaje de inglés I y II para el BTBD.

### Primer obstáculo: comprensión de lo que es un ambiente de aprendizaje a distancia

Durante la planeación de la unidad de aprendizaje de inglés fue preciso contar, en un primer momento, con una celda de producción formada por un especialista en contenidos o autor —en este caso, un docente que forma parte del Instituto—, un diseñador didáctico y un comunicólogo. El principal obstáculo que se identificó fue que los profesores consideraban que la educación a distancia era similar a la presencial, sobre todo las características de los procesos de enseñanza y aprendizaje basados en la mediación pedagógica y el uso de tecnología. El primer paso fue sensibilizar a los docentes para que comprendieran la necesidad de crear en el ambiente virtual que brinda la plataforma las situaciones que permitieran al estudiante sentirse en un salón de clase y/o los escenarios para crear las situaciones a las que se hacía referencia en los diálogos, lo cual implicaba elaborar instrucciones, crear estrategias didácticas que, basadas en sus experiencias en la modalidad presencial, pudieran ser la base para proponer e innovar otras más pertinentes.

Partiendo de esto, como diseñadora didáctica comencé por investigar algunas metodologías de enseñanza-aprendizaje probadas en modalidad a distancia para analizarlas con los docentes y seleccionar la más adecuada. Desafortunadamente, este trabajo ofreció resultados insatisfactorios, porque no existió una metodología que respondiera a nuestras necesidades y porque los profesores en un inicio pensaban que la modalidad a distancia consistía únicamente en subir información e insertar ejercicios que utilizaban en lo presen-

cial obtenidos de libros o internet al espacio virtual que la Unidad Politécnica para la Educación Virtual (UPEV) generó para el BTBD.

Así, inicié la elaboración de una metodología particular que respondiera a las necesidades de competencias que plantea el programa de estudios y que corresponden a las habilidades del Marco Común Europeo que exige la interacción de los estudiantes, comprensión lectora y auditiva, así como expresión oral y escrita:

- Que fuera posible presentar la gramática del idioma inglés, incluyendo suficientes ejercicios para que el estudiante pudiera practicar los conocimientos de construcción gramatical y adquirir nuevo vocabulario, de manera que realmente se lograra un aprendizaje significativo.
- Retomando la experiencia de los docentes, que aseguraban que todos recurrían a la construcción de diálogos en el contexto del estudiante para que se interesaran en el idioma, para que los alumnos percibieran que podían comunicarse en inglés con sus iguales desde un inicio.
- Sobre todo, que asumieran las características que demanda la creación de un ambiente a distancia, que se caracteriza por la separación física de los estudiantes y el docente, comunicación predominantemente asíncrona, ritmos y estilos de aprendizaje diversos entre los estudiantes, etcétera.

La metodología que se construyó, además de considerar los aspectos anteriores, debía basarse en el desarrollo de las capacidades (Proyecto GADDU, 2005) que deben expresar las competencias, de manera que fuera válida para el nivel medio superior. Los componentes de la metodología son:

1. Un primer acercamiento a partir de contenidos declarativos relacionados con cada

uno de los temas que conforman la unidad de aprendizaje, que permitan desarrollar las capacidades conceptuales.

2. El planteamiento de ejercicios individuales sin ponderación que permitan a cada alumno practicar y probar sus avances sin que exista una penalización en términos de los resultados obtenidos. Cabe señalar que se requiere realizar 80% de los ejercicios para tener derecho a la evaluación de los rubros siguientes.
3. Un espacio de interacción denominado *real situation* en el cual los alumnos se enfrenten a una situación o problema real de la vida cotidiana y en la que, de forma grupal, lleguen a conocerse entre ellos y resuelvan el problema planteado. A través de este espacio se desarrollarán capacidades procedimentales y actitudinales.
4. Un espacio al que el alumno pueda acceder las veces que considere necesarias para repasar los temas de forma independiente. Tal espacio está conformado por actividades de repaso, las cuales no tienen ningún valor pero sí fomentan el aprendizaje autónomo, ya que el alumno decide si quiere resolver más actividades para cubrir sus necesidades formativas y así alcanzar las competencias establecidas en el programa de estudios.
5. Finalmente, una actividad de aprendizaje, la cual consiste en desarrollar un proyecto que promueva la creatividad, atendiendo a la temática específica de cada unidad.

## Segundo obstáculo: herramientas tecnológicas

De acuerdo con las características comunicativas necesarias para implementar la estrategia de aprendizaje, se requería concretar un espacio de interacción en el que los estudiantes ejercitaran y posteriormente demostraran su dominio para expresarse, lo cual implicaba

que emplearan correctamente las formas gramaticales y vocabulario nuevo, que no ofrecía ninguna herramienta de la plataforma. De aquí surge la práctica denominada *real situation*.

El planteamiento inicial del área de producción fue utilizar un foro de discusión, herramienta que si bien permite la interacción grupal y el intercambio de opiniones para la construcción colectiva requiere generar un aprendizaje gradual del alumno. En la **tabla 1** presentamos una comparación que nos ayudó a descartar el empleo del foro.

Un foro de discusión por lo general comienza estableciendo una pregunta o línea temática que detona el debate, mientras que para llevar a cabo la *real situation* se requieren tres momentos: 1) construir un producto de forma colectiva basado en recursos que el mismo ambiente debe brindar; en este ejemplo, la construcción de un personaje; 2) elaborar la biografía correspondiente, y 3) comentar de forma colectiva los productos obtenidos.

Si bien es cierto que estas actividades podrían elaborarse de forma independiente a partir de la descarga de archivos y el empleo de foros para organizar el trabajo y el debate de los productos, implementar la estrategia *real situation* requirió crear un programa informático que permitiera:

- Contar con todos los recursos necesarios de un ambiente controlado, es decir, que los alumnos no requirieran ir de una herramienta a otra o de un recurso a otro para desarrollar la *real situation*.
- Que los estudiantes organizaran el trabajo necesario para resolver la situación presentada y administraran el programa informático sin depender de un tercero (profesor-asesor, administrador de plataforma, etcétera).
- Promover el trabajo colaborativo, uno de los ejes de la propuesta formativa del BTBD.

Tabla 1. Comparación entre foro y *real situation*

Ejemplo de un foro	Ejemplo de una <i>real situation</i>
 <p><b>Foro académico 1. Hablando de elementos positivos y negativos</b>  <b>Instrucción:</b>  Después de escuchar el audio “Conversación” participa en el foro y responde a la siguiente pregunta: <b>¿Qué elementos positivos o negativos identificas en la entrevista que acabas de escuchar?</b>  Es necesario que argumentes tu respuesta, apóyate en lo estudiado hasta el momento. Para que tu evaluación sea positiva, es necesario que tu respuesta sea mayor a doce líneas de texto.  No olvides poner atención en tu redacción y ortografía, ya que estos elementos permiten que se comprenda lo que quieres comunicar, y por ello serán tomados en cuenta para tu evaluación.</p> <p><b>Valor: 4 puntos</b></p>	 <p>Now you have to create a female or male sport image with the elements from the screens displayed (skin colour, hair colour and shape, sport uniform and trainers). Once that the image is designed copy <b>it in sprint32 or you can use Paint. Choose just one!</b> Cut the image and paste it onto a Power Point document 2003. When you have finished your activity, save it in your PC and send it to Forum with all your personal information: and do not forget to include (apellido paterno_materno_nombre_rs1.) on your document. Once it is in Forum you have to take an image from one of your partners and write a biography including the following elements: age, nationality, activity and the time it has been preformed, achievements and of course physical appearance. Use the structures and vocabulary you have learnt in this unit. Remember must be done in the Forum.<sup>1</sup></p>

Fuente: Elaboración propia.

### Tercer obstáculo: reconocer una didáctica particular

Una vez definida la estrategia y el programa para desarrollar la *real situation*, eran necesarios los contenidos y las actividades. En esta etapa el principal obstáculo fue que los docentes se rehusaban a cambiar las estructuras de las actividades de aprendizaje. Para ellos la opción se limitaba a hacerlas de la misma forma en que se presentaban en los libros utilizados

en la modalidad presencial o en los ejercicios de internet. Ante esta situación, propuse analizar colectivamente las ventajas, las desventajas y las consecuencias de emplear las actividades propuestas por ellos en un entorno

<sup>1</sup> Para el ejemplo de la real situation, se requería que los estudiantes, a partir de las partes de una figura, formaran un deportista (avatar) y que después escogieran entre las figuras de sus compañeros el deportista que más les agradara para elaborar una biografía de éste; finalmente, que comentaran entre ellos los productos obtenidos.

en línea, además de enfatizar la necesidad de crear ejercicios y ejemplos propios, debido a que los derechos de autor nos impiden tomar los contenidos textualmente de libros o Internet. Una vez identificadas las desventajas y consecuencias y, sobre todo, gracias a la apertura de los docentes, diseñamos actividades de aprendizaje que aprovecharan las posibilidades tecnológicas, comunicativas y educativas de la plataforma, así como el programa informático diseñado.

Desafortunadamente la estructura de las instrucciones para las actividades se volvió una disyuntiva entre los docentes autores, especialmente en lo que toca a la redacción de los libros que servían de apoyo en sus clases presenciales, pues éstas sólo contemplaban instrucciones simples conformadas por un verbo —por ejemplo, “completa las oraciones siguientes”—, lo cual en la creación de ambientes virtuales es insuficiente. Sabemos que los alumnos ingresan a la plataforma en distintos momentos de aprendizaje y requieren indicaciones claras, específicas y hasta repetidas en diferentes momentos para:

- Aprovechar el tiempo que permanecen activos en la realización de sus actividades.
- Tener certeza de lo que se requiere hacer, con qué recursos, qué producto entregar, cuánto tiempo tiene para hacerlo y a qué espacio enviarlo.
- Y sobre todo, contar con un ambiente personalizado que reduzca la separación que la modalidad impone.

Así, en las indicaciones se incluyó una introducción, una justificación —para qué se realiza la actividad, de qué forma lo puede aplicar en la vida real—, los criterios de cómo entregar la actividad y algunas frases de motivación al estudiante. Lo anterior con el estilo de cada docente autor.

## Cuarto obstáculo: ¿me escuchan?

Una de las exigencias a cumplir en la enseñanza del idioma es que los alumnos deben fortalecer la parte auditiva y del habla: se facilita en la modalidad presencial al permitir el establecimiento de estrategias de interacción en tiempo real —síncrono—, en pares o grupos de integrantes variables en su conformación, pero en la modalidad a distancia nuevamente nos enfrentábamos a cuestiones de asincronía, lo cual limitaba nuestras posibilidades para proponer actividades que atendieran al fortalecimiento, sobre todo, del habla.

Para ello, el área de producción de la celda nos ofreció alternativas, entre ellas, un elaborar un software que permitiría al alumno grabar su voz y enviar sus archivos sonoros a los profesores-asesores para su evaluación. Además, sugirieron que empleáramos una cabina de audio en la que pudiéramos grabar diálogos y los contenidos necesarios para fortalecer la parte auditiva.

Gracias a estos dos recursos pudimos fomentar la interacción de los alumnos de forma asíncrona a partir de la *real situation*: grabarían audios, de manera asíncrona, atendiendo los objetivos de uso del habla para la comunicación a partir de la convivencia entre ellos. Por ejemplo, les pedimos que crearan una estación de radio, para lo que les proporcionamos las instrucciones que guiarían la consecución de sus objetivos de manera grupal.

## Fifth obstacle: do you understand what you read?

Cuando comenzamos a elaborar la planeación didáctica del cuarto nivel, no sabíamos si el alumno realmente estaba alcanzando la competencia general, es decir, si realmente estaba adquiriendo la comprensión del idioma. Por ello propuse que a partir de este nivel redac-

táramos los contenidos sólo en inglés y que en el nivel siguiente se redactaran con el soporte en audio, así tendríamos contenidos en inglés tanto escritos como en audio. En la transición entre el quinto y el sexto nivel combinamos audio y texto en inglés, para que en el nivel seis se sustituyeran la escritura de contenidos e instrucciones por audios.

Cabe destacar que en este último nivel, al realizar la evaluación de la propuesta, fue necesario traducir en dos ocasiones una pequeña explicación de un tema para garantizar el desempeño de los alumnos. Finalmente, en este nivel, el equipo —profesores-autores y yo como diseñadora didáctica— abrió un debate en torno a la preocupación de los profesores que observaban en sus estudiantes “una baja participación en los exámenes de certificación de manera voluntaria”. Así pues, decidimos crear un simulador del examen *Cambridge Frist Certificate in English Examination* (FCE), que tendría un valor simbólico y formaría parte de toda una unidad temática y orientaría al estudiante acerca de cómo resolver este tipo de certificación. De esta forma se agregaron actividades desde las primeras unidades del nivel con las estructuras y demandas que exige el FCE.

## Conclusión

Después de casi tres años de trabajo, nos encontramos en la recuperación de la información de los problemas que actualmente enfrentan los asesores y estudiantes de la modalidad para crear propuestas de innovación y mejoras de todos los niveles de inglés. Ahora disponemos de una metodología que sistematiza la experiencia docente para que sea aprovechada en un ambiente virtual, así se propicia que el docente valore las ventajas de la educación a distancia

y coadyuve en la creación de metodologías de enseñanza-aprendizaje, perfiles y estrategias específicas para la modalidad. Personalmente recomendaría:

- Plantear estrategias que permitan que los estudiantes contar con ejercicios todo el tiempo, ya sea, propios o con ligas a internet donde puedan practicar y mantenerse en contacto con el idioma sin que se trate de una materia.
- Que el personal de gestión y los servicios estudiantiles cuenten con mayor formación sobre la modalidad, para que sean sensibles a las necesidades, promuevan y validen el uso de estrategias y evaluaciones no presenciales.
- Mayor formación para los profesores asesores-tutores y autores, que cuenten con espacios para el análisis y discusión presencial y en línea de contenidos, ejercicios, evaluaciones, que favorezcan el dominio del idioma a través de la modalidad a distancia y su permanente actualización.

## Referencias

Proyecto GADDU, Guía de Armonización para el Diseño de la Docencia Universitaria. (2005). Líneas generales para la realización de una guía docente. Coruña: Universidad de Coruña, Vicerrectorado de Calidad y Armonización Europea. Consultado el 12 de agosto de 2011. En línea: <http://www.fic.udc.es/files/519/resguia.pdf>.

## Autora

Elisa Medina Sarmiento  
Unidad Politécnica para la Educación Virtual  
del Instituto Politécnico Nacional  
[elisa.medsar@gmail.com](mailto:elisa.medsar@gmail.com)