

Experiencia en el Diseño de un Diplomado sobre Integración de Informática Educativa en la Enseñanza de Lenguas

Por Lourdes Rey Paba
Nayibe Rosado
Roger Drury
Blessed Ballesteros
arey@uninorte.edu.co
nrosado@uninnorte.edu.co
Fax 3598852 ext 270, 319
A.A. 1569- 51820

Esta ponencia refleja la experiencia de la implementación de un diplomado para docentes sobre la integración de nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas extranjeras. Este diplomado fue el resultado de la experiencia del Instituto de Idiomas y el Centro de Informática de la Universidad del Norte en Barranquilla, en conjunto con el Programa de Inglés Intensivo del Georgia Institute of Technology. Este diplomado se desarrolló usando una metodología semi-presencial con algunos elementos virtuales. Como logro significativo de esta experiencia podemos mencionar el compromiso y la iniciativa de los docentes para integrar coherentemente la tecnología en sus contextos específicos de enseñanza.

1. Presentación

Este trabajo reporta la experiencia de la implementación de un diplomado sobre la integración de nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas. El diplomado fue el resultado de la experiencia obtenida por El Instituto de Idiomas y el Centro de Informática de la Universidad del Norte y el Programa intensivo de Inglés del Instituto Tecnológico de Georgia. Estos programas tenían su experiencia en la integración de nuevas tecnologías de la comunicación (NTC) en la enseñanza de lenguas. Se consideró importante compartir el conocimiento ganado en este curso con los colegas de la región con el propósito de avanzar en el uso adecuado de estas tecnologías y estimular la práctica docente con la implementación de programas de entrenamiento profesoral.

2. Justificación

La educación no ha permanecido inflexible ante los cambios profundos que se están llevando a cabo en otras áreas del conocimiento. El impacto de estos cambios en el área educativa es cada vez más evidente y los docentes se familiarizan en forma creciente con términos tales como Tecnología Educativa, Ciencia y Tecnología, Internet, Multimedia, Bibliotecas Virtuales, e Informática Aplicada a la Educación. El uso de estos términos muestra la naturaleza cambiante del ambiente educativo que es parte vital del nuevo orden mundial.

Factores tales como la apertura económica, las nuevas legislaciones para la comunicación y la educación y el rápido desarrollo y disponibilidad de nuevas tecnologías (satélites, simulaciones, multimedia, juegos educativos, redes electrónicas, nuevos métodos de generación y transmisión de información visual y gráfica) han iniciado el proceso de modernización de los procesos de enseñanza aprendizaje y, en consecuencia, han empezado a modificar la forma en que el sistema educativo funciona. De hecho, el desarrollo tecnológico y la educación están estrechamente relacionados, y esta es la razón por la cual los docentes deberían desarrollar nuevas habilidades que les permitan enfrentar los desafíos de sus deberes profesionales.

2.1 Por qué un diplomado?

En las universidades colombianas, se ofrecen cursos de pregrado y de postgrado. Sin embargo, algunos cursos no encajan en estas categorías. A estos se les llama diplomados, y son de diferente intensidad horaria, objetivos, costos y requisitos de admisión. El objetivo

macro de este tipo de cursos es mantener a los profesionales de diferentes áreas al día en los estados del arte de sus áreas de especialidad en periodos de tiempo más cortos y con menos inversión de dinero .

Debido a que el Caribe es un área bastante pobre de Colombia, este tipo de cursos es bastante exitoso porque tienen una mayor cobertura en la información y pueden ser ofrecidos a más profesionales.

Además de estos factores, En el Instituto De Idiomas de la Universidad del Norte, se estaban buscando formas de hacer conocer la experiencia sobre el área de la integración de las nuevas tecnologías en las clases de lenguas. Se buscaba encontrar una forma accesible de hacer llegar esta información a los docentes, y se acordó que un Diplomado de 90 horas supliría estas necesidades. El curso se ofrecería las tardes de los Viernes y los sábados por la mañana.

2.1.1 Proceso de Implementación

Se escribió un borrador con los aspectos que se esperaban incluir y el tipo de estructura que tendría el curso. Entonces, entraron al grupo dos miembros del centro de Informática que estaban trabajando en el área de integración de nuevas tecnologías en la educación en general. Nos ayudaron con la experiencia técnica sobre la implementación de este tipo de cursos, Pero el equipo no estaba completo. Se necesitaba a alguien que hubiese estado haciendo lo mismo, pero en un contexto diferente. La oportunidad surgió cuando Roger Drury, un profesor de Inglés del programa de Inglés Intensivo del Instituto Tecnológico de Georgia (Atlanta, Estados Unidos), fue seleccionado como becario de la Fulbright para venir a la Universidad del Norte a trabajar en el Instituto de Idiomas por un semestre académico. Uno de los principales puntos que se le solicitó al señor Drury fue su apoyo en la implementación de este curso que se le ofrecería a los profesores de Inglés de la costa Caribe.

Se llevaron a cabo varias reuniones en las cuales se tomaron decisiones definitivas: .

- . La estructura del curso era modular. Cada módulo estaría dirigido a la experimentación con una tecnología específica.
- . Each of us would work with the technology we were more experienced with.
- . Cada miembro del grupo trabajaría con la metodología con la cual estuviera más familiarizado
- . Habría un módulo inicial de contextualización para familiarizar a los participantes en las últimas investigaciones sobre aprendizaje de lenguas asistido por computadores y ambientes de aprendizajes enriquecidos con las nuevas tecnologías de la comunicación y las implicaciones de esta integración a la educación
- . The second module was on the use of e-mail as a valuable tool.
- . El Segundo módulo sería del uso del correo electrónico como herramienta útil en la enseñanza.
- . El tercer módulo entrenaría a los estudiantes en el uso de los administradores de ambientes aprendizaje existente para el diseño e Implementación de cursos.
- . El cuarto módulo entrenaría a los participantes la Implementación y el diseño de páginas Web.
- . El quinto módulo se dedicaría a mostrar a los participantes otras aplicaciones tales como el Smart board, la tele conferencia y el uso de recursos de la Web.
- . Los estudiantes deberían experimentar reuniones virtuales, por lo tanto, dedicaríamos algunas horas para la comunicación sincrónica.

La evaluación de los participantes se basó en los siguientes criterios:

- . Discusiones periódicas en Línea sobre lecturas, proyectos, información de la clase.
- . Participación en una e-lisa Profesional y publicación de un resumen semanal.
- . Publicación de planes de clase en la cartelera virtual
- . Periódicos Electrónicos (3)— presentados a los profesores a través del correo electrónico. El último usando un sistema de administración de ambientes de aprendizaje. El propósito era relacionar el contenido del curso con las experiencias de los estudiantes, las habilidades que ya traían, cuales habilidades necesitaban mejorar o aprender; y que problemas anticipaban en su práctica al integrar CALL con respecto a las instalaciones,

apoyo técnico, conocimiento de los estudiantes, y el suyo propio. También deberían discutir por este medio, como aplicarían sus nuevas habilidades y conocimientos .

Habiendo organizado todo, se ofreció el curso a la comunidad y se inició el proceso de inscripción. Fue bastante exitoso y se inscribieron 15 personas en una semana y tres más adelante.

2.2 Soporte Teórico

Para la Implementación de nuestro diplomado se utilizaron muchas fuentes como base teórica en el proceso de tomas de decisiones relacionadas con el contenido y la organización del curso. Se incluyen a continuación algunas ideas que fueron de utilidad en la planeación de este curso.

La Historia de aprendizaje de Lenguas Asistido por computadores: CALL. Los computadores se han venido usando en la enseñanza de lenguas desde los 60's Según Warschauer & Healey (1998), este periodo de 40 años puede ser dividido en tres etapas principales: Call conductista, Call comunicativo, y Call integrativo. Cada etapa corresponde a un cierto nivel de tecnología y a ciertas teorías pedagógicas.

En los 60's y 70's los primeros intentos de aprendizaje de lenguas asistido por computador mostraban características tales como ejercicios de repetición, el llamado método de repetición y practica. Se basa en el modelo de aprendizaje conductista y el computador se consideraba como un tutor mecánico que nunca se cansaba. El sistema tutorial PLATO es representativo de esta etapa. Se usaba principalmente para

El call comunicativo surgió en los 70's y 80's como reacción al conductismo. Los defensores del call comunicativo rechazaban las tendencias conductistas a nivel teórico y pedagógico.. Enfatizaban que Call debería enfocarse más en el uso de las formas que en las formas por si mismas. La gramática debería ser enseñada implícitamente y los estudiantes deberían estimulados para producir oraciones originales en vez de manipular formas prefabricadas(Jones & Fortescue, 1987; Phillips, 1987). Esta forma de instrucción basada en el computador correspondía a teorías cognitivas que reconocían que el aprendizaje era un proceso de descubrimiento, expresión y desarrollo. En esta etapa se remplazó en mainframe por el computador personal lo cual permitía mayores posibilidades para el trabajo individual. El software popular de esta era incluía programas de reconstrucción de texto y simulaciones.

La última etapa del aprendizaje de lenguas acompañada por el computador es el Call integrativo. El call comunicativo fue criticado por usar el computador de una manera ad hoc y disconexa. Usar el computador hace "una gran contribución a elementos marginales más que a elementos centrales del aprendizaje de lenguas (Kenning & Kenning, 1990: 90). Pensamos que este es todavía el caso en muchos contextos colombianos.

Los profesores se han alejado de la perspectiva cognitiva de la enseñanza comunicativa del lenguaje a una perspectivas más socio-cognitiva que enfatiza el uso real del lenguaje en contextos significativos e auténticos. El Call integrativo busca integrar tanto las diferentes habilidades en el aprendizaje (lectura, escritura, habla y escucha) como la tecnología en la enseñanza (Warschauer & Healey, 1998). Para este propósito el computador en red y con multimedia suministra una variedad de aplicaciones informativas, comunicativas y de publicación que son potencialmente disponibles para cada estudiante.

El Internet y el ascenso de la comunicación mediada por el computador en especial han reestructurado los usos del computador para el aprendizaje de lenguas. El reciente cambio hacia economías globales basadas en la información significa que los estudiantes aprenderán como manejar vastas cantidades de información y tienen que ser capaces de comunicarse en diferentes idiomas y cultura. Al mismo tiempo, el papel del profesor también ha cambiado. Ya los profesores no son la única fuente de información, sino facilitadores, de tal forma que los estudiantes puedan interpretar y organizar la información activamente, encajándola con sus conocimientos previos(Dole, et al., 1991). Los estudiantes e han convertido en participantes activos de su aprendizaje y se les estimula para que sean exploradores y creadores del lenguaje en vez de recipientes pasivos(Brown, 1991). Call enfatiza estos temas y adicionalmente permite al aprendiz de la lengua comunicarse de forma económica con otros

aprendices o hablantes nativos. Como tal, combina procesamiento de la información, comunicación uso auténtico del lenguaje, autonomía, todos los cuales son aspectos de vital importancia en las teorías de aprendizaje del idioma actual.

Según Warschauer & R. Creen(2000) hay varias formas de Call. Una de estas es la que llaman Enseñanza de Lenguas Basado en Redes NBLT. El NBLT es la enseñanza del idioma que involucra el uso de computadores conectados unos a otros en redes globales o locales. Mientras que el Call tradicionalmente ha sido asociado con, aplicaciones programada y auto contenidas tales como tutoriales, repeticiones, simulaciones, juegos instruccionales exámenes, etc., NBLT representa un lado diferente y nuevo de Call en la cual la comunicación humana es el foco. Aprendices de idiomas con acceso a Internet, por ejemplo, pueden ahora comunicarse con hablantes nativos(o con otros aprendices) en toso el mundo, 24 horas al día, siete días a la semana, desde la escuela, la casa, el trabajo. El hecho que se puedan comunicar ya sea en formato de uno a uno o de grupo a grupo en conferencias en red de arrea local multiplica en forma amplia sus oportunidades de practicas comunicativas. Finalmente, el hecho que la comunicación mediada por el computador ocurra en forma escrita, en archivos que pueden ser guardados electrónicamente les da oportunidades adicionales a los estudiantes de planear su discurso y darse cuenta y reflexionar en el lenguaje usado en los mensajes que escribe y lee.

Dadas estas posibilidades, no es sorprendente que muchos profesores de lenguas hayan abrazado de forma entusiasta la tecnología de redes y hayan desarrollado formas creativas de usarlas con sus estudiantes revisar Warschauer, 1995, para ver 125 ejemplos. De otro lado, muchos otros profesores permanecen escépticos acerca del valor del uso del computador en general. En 1995 una encuesta de usos instruccionales de la tecnología en 12 áreas académicas (Cotton, 1995), mostró que en los estados unidos un 59% de programas de inglés como lengua extranjera y un 65% de programas de Inglés como segunda lengua no usaba ninguna forma de Tecnología computacional colocando la enseñanza de lenguas al final de la lista de las áreas académicas revisadas.

Hasta la fecha, ha habido poca investigación publicada que explore la relación entre el uso del redes computarizadas y el aprendizaje de lenguas. La pregunta simple es ¿conduce el uso del aprendizaje basado en redes computarizadas a un mejor aprendizaje de lenguas? Resulta que la respuesta no es tan simple. El computador, como cualquier otra herramienta tecnológica usada en la enseñanza (por ejemplo, lápices, papel, tablero, retroproyectores, grabadoras) no produce por sí solo cambios en el aprendizaje. Debemos, por lo tanto, observar practicas particulares en contextos particulares de usos para poder comenzar a contestar la pregunta. Además, estas prácticas deben ser descritas y evaluadas en términos de su contexto social específico. ¿Quiénes son los aprendices? ¿Qué hicieron exactamente? ¿Para que propósito? ¿En que lugar? ¿Con qué tipo de lenguaje?¿,¿Con qué patrones de interacción social?¿ Cuáles fueron los resultados particulares en término de uso, actitudes, motivación?

2.2.1 Nuevas Tecnologías para acompañar el aprendizaje

Un gran riesgo que corre un profesor cuando utiliza cualquier tipo de tecnología para acompañar el aprendizaje, consiste en sobrestimar o subestimar su potencial por no tener un conocimiento claro de sus características pedagógicas.

Cada tecnología tiene una modalidad distinta de comunicar y de pasar información, requiere un entrenamiento previo por parte de los docentes. Por tanto, es tarea de cada docente aprender a utilizar pedagógicamente cualquier tecnología utilizada en el terreno educativo. Ya sea que la tecnología se llame libro, tablero, televisión, retroproyector, software educativo o computador, es necesario realmente “apropiarse” de todos estos recursos antes de utilizarlos como apoyo a las labores de enseñanza aprendizaje.

Una tecnología funciona pedagógicamente en la medida que es capaz de promover y acompañar el aprendizaje, es decir, la tarea de cada educando de construirse y de apropiarse del mundo y de sí mismo^[1].

Desde ese concepto, uno aprende cuando se construye a sí mismo, cuando adquiere competencias que le permiten apropiarse de sus posibilidades y de las que ofrecen la cultura y el mundo en general.

Por tanto, es necesario preocuparnos por aprender a sacarle provecho a todos los recursos que podemos ofrecer a alguien en situación de aprendizaje para que se construya jugando al máximo las posibilidades de su ser y de su contexto.

2.2.2 Recomendaciones para utilizar pedagógicamente una tecnología

Muchas expectativas se han creado cada vez que se ha intentado promover una nueva tecnología en el aula de clase. En los años 60, los profesores de didáctica insistían en la necesidad de utilizar el tablero con tiza de colores, los dibujos, las láminas, las maquetas y, en general, cualquier tipo de ayuda que sirviera para capturar y mantener la atención del aprendiz.

Años más tarde sobrevino el frenesí por el uso de los medios audiovisuales. Entonces, se rechazó la clase tradicional que utilizaba como recurso únicamente la tiza y el tablero en manos de un emisor conocido con el nombre de profesor. La televisión, el proyector, el retroproyector y otros medios audiovisuales hicieron su entrada al aula de clase y prometieron ser la respuesta a casi todos los problemas de la educación.

Sólo hasta finales de los años setenta los computadores comenzaron a hacerse populares en las aulas escolares de los Estados Unidos. Años más tarde hicieron tímidamente su entrada en las Universidades colombianas. Muchas fueron las expectativas que se crearon sobre su uso, sin embargo, sólo algunas de ellas se han satisfecho y las más importantes están apenas en vías de entenderse^[2].

En muy pocos casos se ha logrado una integración de tales materiales a las actividades cotidianas de enseñanza aprendizaje. En muchos casos, los materiales no sirvieron para promover la participación de los propios docentes en la elaboración de sus mensajes y, sobre todo, no sirvieron para que los estudiantes utilizaran creativamente estos medios.

En una investigación que coordinó Prieto Castillo para el gobierno de México en 1982, el autor alertó al gobierno con relación al riesgo de repetir con la oferta de computadores para solucionar los problemas de enseñanza aprendizaje, lo vivido en la década de los 60, y por ello recomendó:

- No evaluar tecnologías aisladas dentro del proceso educativo;
- No incorporar nuevas tecnologías sin evaluar y utilizar correctamente las que ya se poseen;
- No trabajar en sistemas educativos tomando en cuenta una sola vertiente de la tecnología;
- No confiar en ninguna tecnología como solución a todos los problemas educativos;
- No incorporar nuevas tecnologías sin una recapitación de los docentes para utilizarlas en sentido pedagógico;
- No pretender transformar una organización educativa en un par de años y a través de algunas innovaciones tecnológicas.

En otras palabras, disminuir los riesgos de la ilusión tecnológica aprendiendo a sacarle provecho a las tecnologías disponibles para no volver a incurrir en el error que incurrieron muchos educadores colombianos con las ayudas educativas disponibles en los años 60 o la experiencia de los educadores norteamericanos con los computadores de los años 70.

2.2.4 ¿Cómo darle sentido a las tecnologías?

La mejor sugerencia para darle sentido a la tecnología en la enseñanza es no consumir tecnologías, sino apropiarse de ellas para hacerlas parte del abanico de recursos con que cuenta el educador para comunicar o producir información. El valor de una tecnología radica en su potencial para servir de mediador en la comunicación. Se trata de abrir espacios para la búsqueda, el procesamiento y la aplicación de la información en todas las posibilidades de interacción entre alumno y profesor.

Los educadores debemos convencernos que la tecnología por sí misma no hace la diferencia. La tecnología no facilita por sí sola el acto educativo. No hay nada mágico en la teleconferencia, el multimedia, la red Internet y el computador. Tenemos que poner los pies en

la tierra y aprender a asegurar las condiciones que hagan efectivo el potencial que nos ofrecen. Tenemos que aprender a usarlas para mayor enriquecimiento de la labor educativa^[3].

2.2.5 Efectos de los Paradigmas Educativos en el Uso de Tecnologías

Si queremos que una tecnología sirva de mediadora pedagógica tenemos que tener claro la educación que deseamos impulsar y como se puede favorecer ese enfoque educativo con su uso.

El aprendizaje y la educación tiene lugar entre dos polos, dependiendo de los supuestos y los métodos que utilice una persona para favorecer el aprendizaje. En un extremo está el aprendizaje dirigido por el profesor y en el otro el aprendizaje autodirigido por el alumno. En el primer enfoque predomina el paradigma de transmisión y en el otro el paradigma de diálogo.

El paradigma de *transmisión* hace referencia al flujo de la información desde la fuente (el profesor) hacia el destinatario (el alumno), mientras que en el paradigma de *diálogo* predomina el autocontrol, la búsqueda compartida del conocimiento y el papel del profesor es de facilitador que ayuda a los aprendices a apropiarse del conocimiento.

En razón de que la aplicación de una tecnología depende directamente del paradigma que el profesor tenga sobre la educación, un profesor empeñado en transmitir información la utilizará seguramente con ese fin. En otras palabras, no se puede introducir una tecnología para cambiar la forma de educar si primero no se evalúa y se reestructura nuestra propia visión sobre la educación y el aprendizaje. Toda tecnología depende de los paradigmas educativos y no ocurren mágicas transformaciones gracias a ellas.

Ambos aprendizajes se complementan. El éxito en el uso de un paradigma depende de la naturaleza del tema que se aprende, de las características del alumno y de la manera como se utilicen los recursos educativos para maximizar su capacidad de aprendizaje. Hay ocasiones en que el tema necesita ser enseñado y hay ocasiones en que método transmisionista no es suficiente para promover todo tipo de destrezas.

Desarrollar escenarios heurísticos donde se use la tecnología para facilitar el aprendizaje no es tarea fácil. Están equivocados quienes piensan que es suficiente con pasar los textos de clase al formato de software. Para enseñar desde el paradigma de diálogo se requiere mucho esfuerzo e imaginación. No es fácil crear un ambiente donde el alumno aprenda un concepto sin que el software se lo enseñe. Es decir, donde el aprendizaje ocurre por descubrimiento del alumno.

Es mucho más fácil desarrollar software algorítmicos y enseñar de la forma tradicional. Es decir ambientes tutores donde el alumno se apropia del concepto que le transmite el software. En estos ambiente, el profesor se limita a replicar en un software el paradigma tradicional donde él es la única fuente de conocimientos y los alumnos son receptores pasivos de la información y la verdad que él transmite.

Se puede afirmar que las posibilidades de una tecnología dependen en gran medida de la concepción que sobre educación maneje cada educador en particular y de su práctica pedagógica.

Un docente aprende a utilizar una tecnología si logra apropiarse de ella, tiene dominio de su contenido, conoce como utilizar correctamente su lenguaje, la maneja con soltura y, es decir, la explota pedagógicamente para comunicarse y establecer un tipo particular de relación educativa con sus estudiantes.

Algunas veces resulta más conveniente y económico utilizar unos acetatos para acompañar un tipo de aprendizaje que utilizar un presentador electrónico. Incluso hasta para sacarle provecho a un simple retroproyector se requiere aprender las técnicas para distribuir el texto en la diapositiva, seleccionar el tipo de letra más adecuado, y hasta existe una manera de colocar y retirar los acetatos del retroproyector que la mayoría de los educadores desconocemos.

Para concluir, las viejas y nuevas tecnologías pueden ser apropiadas dependiendo del contexto en el que se les usen. La tarea de un educador comprometido con el proceso educativo de la institución para la que trabaja, consiste en apropiarse de la tecnología, ya sea esta de la información, las telecomunicaciones, la televisión, el libro o, simplemente, la tiza y el tablero, para utilizarla sabiamente en su tarea cotidiana..

3. Objetivos Del Diplomado

3.1 Objetivo General

Integrar las nuevas tecnologías de la comunicación en la enseñanza de lenguas con el propósito de energizar el proceso de aprendizaje.

3.2 Objetivos Específicos

- Familiarizar a los participantes con las nuevas tecnologías de la educación integradas a la enseñanza de lenguas extranjeras.
- Innovar en los esquemas de enseñanza aprendizaje a través de la integración de nuevas tecnologías.
- Desarrollar e implementar recursos basados en el Internet para satisfacer contextos específicos
- Capacitar a los participantes con los medios para evaluar los recursos existentes y herramientas para acomodarse al contexto institucional, del salón y necesidades individuales.
- Integrar las nuevas tecnologías de la comunicación al currículo existente.
- Crear conciencia sobre la importancia de integrar las nuevas tecnologías a los principios de enseñanza de lenguas extranjeras..

4. Modulos

4.1. Módulo de contextualización

Los participantes de este diplomado provenían de diferentes contextos-colegios públicos, colegios privados, institutos técnicos- así como de diferentes niveles, primaria, secundaria, universitario. Los participantes también tenían diferentes experiencias. Uno de ellos era un reconocido profesor de lingüística con una gran experiencia y publicaciones en el tema mientras que los otros eran jóvenes profesores que iniciaban su carrera profesional. Todos tenían algún tipo de experiencia con el uso de la tecnología y otros tenían mucha tecnología sin saber como manejarla.

El objetivo principal de este módulo era contextualizar a los participantes con el estado del arte de la investigación sobre ambientes de aprendizajes asistidos por computador y las implicaciones de estos en la integración, implementación y evaluación de actividades basadas en nuevas tecnologías. Los participantes identificaron necesidades institucionales, de la clase y de sus estudiantes y describieron, analizaron y generaron proyectos en los cuales la tecnología podía ser un recurso importante.

Al finalizar el módulo, los estudiantes expresaron su satisfacción por el trabajo realizado en el reconocimiento de su contexto y de proveer soluciones mediatizadas por las nuevas tecnologías. Comentaron que antes intentaron utilizar la tecnología sin tener en cuenta los distintos contextos.

Fue un resultado positivo el darnos cuenta que los estudiantes aplicaron los conocimientos adquiridos en el diplomado para diseñar programas coherentes que permitieran la integración de nuevas tecnologías.

4.2 Correo Electrónico y páginas web para la enseñanza del inglés

Estos dos módulos estaban dirigidos al uso del correo electrónico y al diseño de páginas web como elementos para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés. Cada módulo estaba dividido en dos partes. Una para utilizar la herramienta como un recurso del profesor y la otra para usar la herramienta en la clase misma. Por lo tanto se cubrieron cuatro tópicos generales en los dos módulos: el correo electrónico como una herramienta del profesor, el correo electrónico como una herramienta de la enseñanza, páginas como herramienta del profesor y la páginas web como herramientas de enseñanza.

A pesar que hubo una gran respuesta al material presentado hubo menos aplicación de la información de lo que esperábamos. Las técnicas de enseñanza demostradas no eran utilizadas consistentemente en los planes de clase. La dificultad radicaba en la dificultad de los estudiantes para tener acceso a los computadores.

A pesar de la falta de infraestructura en muchas de las instituciones educativas los participantes de diplomado inmediatamente empezaron a utilizar sus propias listas electrónicas y a hacer de los Key Pals (amigos por Internet) una opción para sus clases Este hecho indica que los profesores de la costa caribe colombiana quieren superar las limitaciones técnicas Tanto las listas electrónicas como los Key Pals les permiten al usuario alcanzar contextos culturales y geográficos diferentes al propio. El éxito de estas dos partes del módulo del e-mail sugiere que a pesar de la falta de infraestructura la posibilidad de poder interactuar con hablantes nativos u otros aprendices es una poderosa atracción.

4.2.1 Páginas web

La respuesta de los estudiantes del diplomado al módulo de páginas web fue tan positiva como hacia el módulo de correo electrónico. Para los participantes, el Internet se volvió de repente en un centro de recursos enorme y actualizado. Esta información fue particularmente importante para profesores que estaban vinculados a escuelas con centro de recursos desactualizados y pobres en recursos.

Los participantes disfrutaron el trabajo en nuestro proyecto de página web, y utilizaron el aula virtual de la clase para continuar revisando su trabajo en la página web mucho después de haber terminado el curso. Todos consideraron que los objetivos pedagógicos y los métodos del proyecto fueron lógicos, todos entendieron como se creaban los sitios web y se sintieron emocionados y capacitados al haber aprendido una nueva habilidad y una nueva técnica para su practica docente. Sin embargo, pocos participantes indicaron que intentaban utilizar esta nueva herramienta tecnológica en su practica en el futuro próximo. Aquellos que planeaban implementar proyectos con diseño de página eran profesores de escuelas o de instituciones con buenos recursos tecnológicos o con estudiantes de estatus económica alto que tenían computador en casa.

4.3 Herramientas Técnicas para el diseño de curso y aplicación de Software

Estos dos módulos se referían al uso de herramientas técnicas para el diseño de cursos en línea (-sistemas de administración de ambientes de aprendizaje) y el uso de programas de software para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos módulos utilizaron una presentación teórica y conceptual y una práctica. En la mayoría de los lugares de trabajo de los participantes, no existían diversos programas de software ni de sistemas de administración de ambientes de aprendizaje, en el momento en que se llevaba a cabo el curso. Sin embargo, cuando se pudo disponer de tal infraestructura, varios de los participantes pensaron adquirirla para sus sitios de trabajo.

Casi para todos los participantes, el Diplomado fue la primera oportunidad que tuvieron de experimentar estos sistemas de aprendizaje, y se mostraron muy interesados y dispuestos a aprender sobre su funcionamiento.

Además de que los participantes usaran el WEBCT como estudiantes, desarrollamos una sección para explicarles como diseñar un curso propio usando la herramienta. Aquí nos enfrentamos al hecho de que los estudiantes no tenían un conocimiento homogéneo sobre la tecnología ni habilidades similares para trabajar con los computadores y sus aplicaciones.

Un resultado de esta experiencia es que fue difícil lograr que los estudiantes transfirieran sus nuevas habilidades tecnológicas al mundo de la enseñanza, especialmente si los participantes eran completamente ajenos al conocimiento de lo que era un sistema de administración de aprendizaje.

En la parte del módulo de software se tenían dos objetivos, por un lado se pretendía que los participantes trabajaran con diferentes tipos de software, en particular el Power Point, el Clic 2. El otro propósito era que se familiarizaran y analizaran la utilidad de diferentes software, especialmente el utilizado para la enseñanza de lenguas. Con este objetivo en mente se les dieron las bases para diseño y evaluación de software. La información sobre evaluación de software tenía el propósito de facilitar el proceso de adquisición de material apropiado para sus instituciones.

Su respuesta hacia este módulo fue bastante positiva. Sin embargo, la dificultad mayor era la escasez de recursos económicos para adquirir estas tecnologías.

4.4 Otras Tecnologías

En el módulo final, los participantes interactuaban con otras tecnologías tales como el Aula Digital donde encontramos un tablero digital, un computador inalámbrico dos videobeams, y un VCR. La experiencia fue muy positiva ya que consideraban muy motivante para sus estudiantes la integración de este tipo de herramientas en su contexto. Una vez más, el factor económico se presentaba como la mayor dificultad a resolver. Sin embargo, el objetivo era que ellos conocieran la existencia de estas tecnologías.

Como comentario final, es importante reconocer la experiencia de los chats fue efectiva hasta cierto punto para aclarar dudas y reflexionar sobre temas sobre los cuales no querían comentar en clases presenciales, sin embargo la falta de continuidad con estos chats fue una limitación significativa y algunos se desmotivaron con su uso.

5. Conclusion General

Un patrón consistente surgió en estos módulos del diplomado. Los participantes en general dominaron el material presentado y respondieron de manera entusiasta. EL nivel de dificultad técnica pareció adecuado para la clase aunque algunos presentaron algunas dificultades para manejar el sistema de administración de ambientes de aprendizaje.

Con respecto a la transferencia de estas habilidades a la práctica docente, hubo menos éxito. Cada participante integró en forma rápida y entusiasta la mayoría de los aspectos técnicos en su repertorio de herramientas de enseñanza. Todos los estudiantes indicaron que utilizarían estas herramientas para permanecer en contacto con los otros colegas para hacer investigaciones y lecturas para preparar presentaciones, APRA evaluar software y encontrar fuentes para desarrollar materiales para sus clases. Pensamos que casi este 100% de respuesta corresponde al hecho de que la mayoría de los participantes tienen un acceso bastante fácil a los computadores y al Internet en su escuela, casa o en ambos.

En contraste, las herramientas basadas en el computador no fueron tan aceptadas. Aunque todos los participantes disfrutaron usando estas herramientas en nuestras clases, la mayoría no indicó que intentaran usar e-mail, páginas web, herramientas de administración e cursos o algún software específico de manera sistemática en su propia práctica docente. Es posible que esta duda al enseñar algo que acaban de aprender se deba a la falta de experiencia con las herramientas y otro factor tal vez más importante es que no sentían que sus estudiantes fueran a tener acceso adecuado a las tecnologías de la información. Pensaban que no podían asignar tareas basándose en una infraestructura que no estaba lo suficientemente disponible para sus estudiantes.

Las nuevas y cada vez más fáciles de usar tecnologías de la información está cambiando la forma en cómo enseñamos los idiomas. La experiencia de este diplomado sugiere que el acceso a esta infraestructura es actualmente el mayor factor limitante para el uso extendido de estas técnicas en las Costas del Caribe colombiano además en la medida en que las escuelas

puedientes tienen acceso a esta infraestructura, surgirá un doble patrón en el cual los estudiantes con más posibilidades económicas podrán aprender los idiomas y las habilidades computacionales más rápido y fácilmente que los estudiantes de escuelas con menos recursos disponibles.

Referencias

- ADELL Jordi. TENDENCIAS EN EDUCACIÓN EN LA SOCIEDAD DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN. Dept. De educación. universitat Jaume HI. Castelló de la Plana. Publicado en EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 7, noviembre de 1997, ISSN: 1135-9250.
- AHMAD, K., G. Corbett, M. Rogers & R. Sussex (1985). Computers, language learning and language teaching. Cambridge, Great Britain: Cambridge University Press.
- BRATTO. Antonio y Denham. Percival J. Educación Digital. Emecé Editores. Buenos Aires, Argentina. 1997. Pág. 29-41.
- DREWS, Olga Mariño. Informática Educativa: Tendencias y Visión Prospectiva. Boletín de Informática Educativa. Vol. 1, No. 1, 1988. Proyecto SIIIE, Colombia.
- Edutec Nº 1, 02/96: J. CABERO, Nuevas Tecnologías, Comunicación y Educación.
- GALVIS, Alvaro. Ingeniería de Software educativo. Ediciones Uniandes. Santafé de Bogotá. 1992.
- JONES, C. & S. FORTESCUE (1987). Using computers in the language classroom. London: Longman.
- KENNING, M.-M. & M.J. KENNING (1990). Computers and language learning: Current theory and practice. New York: Ellis Horwood.
- GALVIS, Alvaro. Congreso Colombiano De Informatica Educativa (2 : 1994 \$ Cali) II Congreso Colombiano De Informatica Educativa / Ed. Ribe -Col ; Coord. Alvaro Galvis Panqueva. Santiago De Cali : Sena C.A. 400 P. : IL.
- POOL, Bernard J. Tecnología Educativa. Serie McGraw-Hill. Colombia. 2000.
- PRIETO Castillo, Daniel. Mediación Pedagógica de las Tecnologías. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior. Pontificia Universidad Javeriana. Facultad De Educación. Santafé De Bogota, D.C.
- WARSCHAUER, M. (1996). Comparing face-to-face and electronic discussion in the second language classroom. CALICO Journal, 13(2): 7-26.
- ZEA, Claudia et al. Ambientes De Aprendizaje para el Tercer Milenio. Memorias Tercer Congreso Iberoamericano de Informática Educativa. Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en la Educación para el Tercer Milenio. Barranquilla, Julio 1996. SENA.

Referencias de Hojas de Vida

- [M.A Lourdes Rey](#): Actual Coordinadora Académica del Instituto de idiomas de la Universidad del Norte. Maestría en Educación con énfasis en la enseñanza del Inglés. Especialista en la Enseñanza del Inglés. Diplomado en Informática Educativa. Diplomado en Didácticas Conceptuales. Miembro del grupo de Investigación de Informática Educativa PINED, coinvestigadora del Proyecto Biblioteca Digital desde Colombia en convenio con la Universidad Javeriana.
- [M.A Nayibe Rosado](#): Actual coordinadora del programa Interno de inglés del Instituto de Idiomas de la Universidad del Norte. Maestría en Educación con énfasis en la enseñanza del Inglés. Especialista en la Enseñanza del Inglés. Diplomado en Informática Educativa. Diplomado en Didácticas Conceptuales. Miembro del grupo de Investigación de Informática Educativa PINED.
- [M.A. Blessed Ballesteros](#): Actual Coordinador del Grupo PINED de investigación sobre Informática Educativa. M.A en Informática Educativa. Ingeniero de Sistemas, Universidad del Norte. Catedrático.
- [M.A. Roger Drury](#): profesor del Intensive English Program del Georgia Institute of Technology. M.A. en Teoría Lingüística y Literaria de la Universidad de Florida. Becario Fulbright 2001.

^[1] PRIETO, Daniel. Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación Superior. ICFES. Santafé de Bogotá. 1995.

^[2] GALVIS, Alvaro. Mejoramiento Educativo Apoyado con Informática. Enfoque Estratégico. Uniandes. 1996.

^[3] CERVANTES, Marcos. En Tecnologías para el mejoramiento de la educación universitaria. Memorias del Simposio sobre tecnologías educativas en la Universidad del Norte, 1997.