



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**Materiales Digitales para el desarrollo de la
competencia lectora en inglés: Una experiencia en la
incursión de ambientes virtuales a través de tutoriales.**

ZARCO, E; RAMÍREZ, S; JIMÉNEZ, A.

Materiales Digitales para el desarrollo de la competencia lectora en inglés: Una experiencia en la incursión de ambientes virtuales a través de tutoriales.

Mtra. Zarco Vite María Edith

*Departamento Educación y Comunicación, Universidad Autónoma Metropolitana,
Xochimilco, México.*

ezarco1@hotmail.com

Mtra. Ramírez Zapata Sonia

*Departamento de atención a la Salud, Universidad Autónoma Metropolitana,
Xochimilco, México.*

srzapata03@yahoo.com.mx

Lic. Jiménez Castro Ana Bertha

*Departamento de atención a la Salud, Universidad Autónoma Metropolitana,
Xochimilco, México.*

bertha_jim@yahoo.com.mx

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es presentar la experiencias que se ha tenido en relación con el diseño instruccional y funcional, es decir, el uso y pilotaje de un entorno virtual en versión de sistema tutorial que desarrolla la comprensión lectora en inglés para estudiantes de las áreas de Ciencias Sociales y Humanidades y Ciencias Biológicas y de la Salud en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Dicho material ofrece actividades interactivas y la posibilidad de acceder a textos mediante diversos soportes, además, incluye tareas en las que se vinculan los aspectos instructivos con temáticas relacionadas con la futura actividad profesional del estudiante universitario.

Asimismo, con estos materiales se pretende fomentar la reflexión consciente en el estudiante, tanto en aspectos cognitivos como metacognitivos a través de la formación de una serie de vínculos, así como del desarrollo de diferentes actividades. Con este

material digital se busca incidir de manera integral en el desempeño académico de los estudiantes de forma individual, incluso desde su ingreso a la universidad.

Al aplicar los conceptos de la didáctica en ambientes virtuales se requiere de una metodología específica que incluye cambios en los componentes involucrados como son: el docente, el contexto virtual y los objetivos académicos. Las experiencias a las que nos referimos están relacionadas con la conformación de los elementos del sitio web, el diseño instruccional, la adaptación de los contenidos desde la experiencia educativa presencial a la digital, la programación y los lenguajes computacionales utilizados, las políticas de software consideradas en su elaboración, la usabilidad de los materiales y por último los primeros resultados arrojados por los pilotajes realizados.

Lo que se quiere compartir es que esta experiencia evidencia la necesidad de que todos los involucrados en el cambio de lo presencial a lo virtual redefinan los procesos educativos y creen estrategias de aprendizaje para un contexto digital, además de conocer y aprender a utilizar y preferentemente dominar el lenguaje virtual.

Este proyecto aporta soluciones a una problemática educativa particular que atañe a las circunstancias derivadas del sistema de organización curricular existentes en esta universidad. El diseño, contenido y las actividades de los tutoriales tienen el propósito de fomentar el autoaprendizaje con respecto al desarrollo de estrategias de lectura en lengua extranjera. El material tiene además la ventaja de funcionar como apoyo o guía al usuario para tener una idea de las características del examen de requisito de inglés al que se enfrentará el estudiante si solicita esta opción de acreditación. De la misma manera, el sistema tutorial puede servir como herramienta de apoyo a los cursos presenciales y/o semi-dirigidos.

PALABRAS CLAVE: material digital y virtual, tutorial, comprensión lectora, inglés, diseño instruccional, ambientes virtuales.

INTRODUCCIÓN

Los tiempos actuales requieren de individuos capaces de desenvolverse en diferentes ámbitos y ser competitivos, el manejo de una o varias lenguas extranjeras en el ámbito profesional son indispensables, por tanto, es necesario que los profesionales de la educación busquen adecuar sus métodos de enseñanza y que incluyan los recursos que ofrece la nueva tecnología.

El diseño de un entorno virtual para desarrollar la competencia lectora en la UAM-X se centra en ofrecer una solución a la problemática particular de la comprensión de lectura en inglés para los alumnos que cursan las diferentes licenciaturas de las Divisiones de Ciencias Sociales y Humanidades (CSH) y Ciencias Biológicas y de la Salud (CBS).

De esta manera se diseñó un entorno virtual enfocado a apoyar a los estudiantes en el fortalecimiento de diversas habilidades de aprendizaje. El sistema incluye dos vertientes: por una parte, la inclusión de actividades de aprendizaje interactivas que desarrollan la habilidad lectora en lengua extranjera bajo el modelo interactivo de lectura y, por otra, el fomento de la formación profesional mediante la lectura, en lengua extranjera, de textos relacionados a los planes de estudios de cada licenciatura. Asimismo, permite desarrollar diversas estrategias de lectura que facilitan la comprensión de textos auténticos similares a los consultados en sus clases de licenciatura.

El material didáctico propuesto se encuentra disponible en línea para poder acceder al mismo sin necesidad de descargarlo teniendo acceso por medio de una clave, así mismo, permite seleccionar la licenciatura correspondiente a petición del usuario. Este formato representa la posibilidad de una mayor cobertura y flexibilidad en su uso.

Dentro de los beneficios que ofrece se encuentran:

- Se adapta al Sistema Modular propio de la UAM-X.
- Incluye actividades que satisfacen diferentes estilos de aprendizaje.
- Cuenta con un sistema de retroalimentación inmediata.
- Presenta algunos apoyos didácticos (de manera inmediata, el alumno accede a diferentes fuentes de información: tema, vocabulario, aspectos discursivos y aspectos lingüísticos).
- Constituye una opción de preparación para presentar el examen requisito de titulación.
- Fomenta la toma de decisiones y la autonomía en el aprendizaje.

Por otra parte, la retroalimentación que se brinda propicia a los estudiantes una evaluación de su progreso en la comprensión de lectura y la posibilidad de decidir sobre los ajustes a realizar durante su proceso de aprendizaje y práctica.

MARCO TEÓRICO

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

La UNESCO (2004), ha descrito a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como una tecnología educativa que brinda diversas posibilidades al proceso de aprendizaje por constituirse como un programa informático interactivo de carácter pedagógico. La definición prevalente considera a los mismos como medios adecuados para desarrollar la competencia digital debido a que representan un espacio educativo en la red, integrado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica. Generalmente están protegidos por una contraseña o clave de acceso, integran de forma coordinada y estructurada los diferentes módulos de aprendizaje, permiten la gestión y administración académica que incluye: organización de cursos, materiales digitales, gestión de actividades, seguimiento del estudiante y evaluación del aprendizaje.

El diseño instruccional y el modelo ADDIE

Como lo dicen Berger y Kam (1996), 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.

El uso del diseño instruccional facilita la instrucción y el cumplimiento de metas y objetivos, dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, incentiva la interacción tecnología-pedagogía y amplía la cantidad de productos educativos.

Podemos mencionar algunos beneficios del diseño instruccional como son (Ryder, 2007):

1. Establece un vínculo entre los aspectos educativos y los tecnológicos, manteniendo un énfasis en el aprendizaje y no en la tecnología.
2. Contribuye al éxito del aprendizaje proporcionando una orientación más didáctica a las actividades y recursos involucrados.
3. Permite asegurar la calidad y efectividad de los materiales.
4. Permite explotar apropiadamente el potencial de las distintas tecnologías educativas.

El modelo ADDIE ha sido el más utilizado por lo que es considerado como un modelo genérico. Es un proceso de diseño instruccional interactivo en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase, pueden conducir al programador instruccional de regreso a cualquiera de las fases anteriores. El producto final de una fase es el inicio de la siguiente (Kemp et al., 1996).

Consta de 5 fases que constituyen su nombre: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. En el caso del material digital para desarrollar la competencia lectora en lengua extranjera en la UAM-X se contemplaron todas las fases, desde el análisis de necesidades de los estudiantes y selección de contenidos, el diseño de presentación y actividades, el desarrollo tecnológico, la implementación en el servidor de la institución y la última fase que está en proceso que corresponde a la evaluación del sistema.

Criterios para la selección del entorno virtual

El proceso de selección de la plataforma virtual es una de las tareas más importantes, en cuanto que delimitará y marcará las metodologías pedagógicas que se pueden desarrollar en función de las herramientas y servicios que ofrezcan (Boneu, 2007), entre los aspectos a considerar se encuentran:

1. Institucional: disponibilidad de recursos económicos y humanos; características del sistema informático ya existente; ancho de la banda disponible; nivel de actualización del hardware y el software
2. Didácticos: coherencia con el modelo de enseñanza-aprendizaje prevalente en la institución. En el caso particular de la UAM-X el sistema modular fomenta el trabajo colaborativo y el uso de la tecnología.
3. Tecnológicos: que sea amigable con disponibilidad de ayudas, condiciones de seguridad, soporte para todo tipo de archivos.

4. Personales: considerar las propias habilidades informáticas; familiaridad previa con la herramienta tecnológica en la plataforma; disponibilidad de hardware y software y conexión adecuada a Internet.

Los entornos virtuales representan un modelo educativo centrado en el estudiante, quien descubre por sí mismo y se apropia del conocimiento. El aprendizaje se concibe como un proceso activo e interactivo basado en estrategias cognitivas y meta-cognitivas.

Aspectos considerados para el diseño del entorno virtual en la UAM-X

En concordancia con lo señalado por el modelo ADDIE y de acuerdo con los criterios de Boneu (2007) para la selección del entorno virtual, se determinó diseñar un sistema de administración de contenidos académicos en formato de tutorial, basado en los siguientes fundamentos:

- A partir del análisis de necesidades institucionales y didácticas establecidas en el Plan de Desarrollo Institucional y el Programa de Desarrollo Divisional 2007-2012 de la UAM X, que marcaban en sus ejes estratégicos el fortalecimiento de la enseñanza de lenguas extranjeras mediante el uso de la tecnología y la implementación de cursos en línea.
- Por otra parte, considerando que el modelo educativo de la UAM-X se apoya en dos herramientas didácticas que son la investigación y el trabajo grupal, a través de las cuales se pretende que el alumno tenga una participación activa en su propio aprendizaje, que le permita ser capaz de reflexionar sobre lo que le rodea para actuar sobre esa realidad y transformarla (Documento Xochimilco, UAM-X, 1991). Sobre estas bases consideramos pertinente el empleo de materiales educativos especiales e innovadores que no sólo caben dentro del modelo sino que funciona de acuerdo con él.
- Además, debido a la heterogeneidad de los antecedentes académicos de los estudiantes, tanto en competencia lectora como en conocimiento de la lengua extranjera, resulta necesario ofrecer diversas herramientas que atenúen tales diferencias o carencias.
- De igual manera se considera la heterogeneidad existente en los alumnos que poseen conocimientos específicos propios de su formación académica pero que no cuentan con estrategias de lectura en lengua extranjera para comprender la información contenida en los textos. También habría que contemplar aquéllos alumnos que manejan un nivel de dominio adecuado del

idioma y están interesados en profundizar en temas relacionados a su formación profesional.

La propuesta de elaboración de un entorno virtual en formato de Sistema Tutorial consideró la inclusión de material de apoyo lingüístico remedial que puede ser consultado por el estudiante para aclarar algún tema o bien consolidar el conocimiento.

Si bien es cierto que existe una gran cantidad de materiales y de recursos elaborados para facilitar el desarrollo de la comprensión de lectura, la extensa gama de materiales ha sido elaborada considerando características muy diferentes a las necesidades de los estudiantes universitarios de la UAM-X. La mayoría de los materiales comerciales existentes contienen temáticas generales relacionadas con artistas, moda, noticias recientes o bien son textos sencillos o cortos sobre cultura general o informativos que difícilmente coinciden con las necesidades particulares de nuestra comunidad universitaria.

La ventaja más significativa de ésta propuesta es que no sólo puede beneficiar a mejorar el aprendizaje de Lenguas Extranjeras sino que puede impactar a cada estudiante en el ámbito académico, logrando de esta forma ser un apoyo para aquellos estudiantes que por diversos motivos tengan que abandonar parcial o definitivamente las clases presenciales de lenguas. Por otra parte, tiene la posibilidad de servir como una primera guía para la preparación del examen de requisito para titulación que se aplica en forma masiva.

Selección de contenidos

Evidentemente, una actividad capital del desarrollo de esta propuesta fue la selección de los textos.

1. En este contexto el planteamiento inicial implicó realizar un análisis minucioso de los programas de estudio de las licenciaturas de CSH y CBS, específicamente las temáticas relacionadas con la parte del tronco de carrera correspondiente a los módulos que van del cuarto al doceavo.

2. Un segundo momento consistió en retomar las sugerencias obtenidas de los cuestionarios realizados a los profesores y coordinadores de las carreras quienes aportaron información sobre las temáticas relevantes y actuales de cada área de estudio.
3. Por último, cada texto se revisó y evaluó con un instrumento y un listado de criterios, en general, estos criterios se dividen en dos grandes categorías, aquellos que refieren a la forma y aquellos que refieren al contenido de los textos. Los aspectos a considerar de la primera categoría son: autenticidad lingüística y discursiva, autenticidad editorial, fuente o procedencia, función comunicativa, grado de complejidad lingüística y discursiva; extensión y utilidad (Nuttal, 1996). En cuanto a los criterios que aluden al contenido, se encuentran: la temática, el nivel, la conveniencia política y cultural y la vigencia de los textos.

Para determinar el nivel del texto, la secuencia de actividades, temática y gradación fue importante identificar el nivel de dificultad léxica y sintáctica, así como los aspectos discursivos y lingüísticos presentes. Se contemplaron los principales aspectos a desarrollar para la comprensión de lectura considerando los contenidos del programa vigente en la institución.

Con la finalidad de ofrecer variedad en los materiales de lectura, se incluyeron textos tomados de diferentes fuentes. De acuerdo con las especificaciones de tiempo de lectura por lección y de grado de dificultad de la lengua extranjera, consideramos conveniente incluir textos provenientes principalmente de revistas y enciclopedias científicas tanto impresas como digitales, así como de sitios electrónicos de reconocido prestigio académico.

Debido a que los materiales de lectura incluidos provenían de diferentes fuentes, se realizó una edición de los textos para adecuarlos a las demandas específicas del tutorial. Por ejemplo, el tamaño y número de ilustraciones por texto, el tipo y tamaño de letra, la inclusión de elementos comunicativos como título, subtítulos y autor.

Apoyos didácticos

El sistema digital fomenta el estudio independiente a través de la interacción entre el material de lectura y los objetivos específicos de las actividades incluidas. La flexibilidad del sistema admite que el usuario interactúe con el soporte electrónico mediante la toma de decisiones sobre el contenido a abordar, el orden en la

sistematización de las lecciones, el ritmo de trabajo, el grado de auto-dirección así como la evaluación del aprendizaje.

El uso de tareas interactivas permite que los estudiantes centren su atención en los aspectos que, a decisión personal, deben desarrollarse con mayor profundidad. Por otra parte, la retroalimentación que se brinda le ofrece al estudiante una evaluación del progreso en la comprensión de lectura y la posibilidad de decidir sobre los ajustes a realizar durante el proceso de aprendizaje y práctica.

Las ayudas o sugerencias optativas tienen como objetivo guiar al usuario mediante cápsulas de consulta e incluyen la presentación de un tema o aspecto en específico, su ejemplificación mediante modelos resueltos y sugerencias de consulta bibliográfica complementaria. Los apoyos didácticos se encuentran divididos en cinco categorías: estrategias de lectura, estrategias de vocabulario, aspectos discursivos, tipos o estilos de lectura y aspectos lingüísticos.

En la categoría de estrategias de lectura, el usuario puede consultar el listado y justificación de diversos procesos que facilitan la comprensión de lectura en lengua extranjera. Por ejemplo, el reconocimiento de los aspectos comunicativos del texto como recursos tipográficos, imágenes, títulos y subtítulos como indicadores del público al que está dirigido el texto o las características, objetivos y utilidad de las diferentes fases de lectura.

Una de las limitantes más frecuentes para la lectura en lengua extranjera es la falta de vocabulario. El material digital propone el desarrollo de estrategias de vocabulario como el reconocimiento de afijos, la inferencia, la contextualización o el uso discriminado del diccionario. La inclusión de diferentes estrategias de vocabulario en los sistemas que presentamos busca que el usuario contextualice el significado de las palabras y por lo tanto no se incluyen glosarios.

Dentro de los aspectos discursivos, el sistema incluye el reconocimiento de la sistematización y categorización de la información a nivel de párrafo y en el texto. Las actividades contemplan el reconocimiento de la cohesión y la coherencia textual. A lo largo de las actividades el usuario debe reconocer aspectos como referentes, conectores, reconocimiento de las ideas principales y secundarias o la introducción, desarrollo y conclusión, entre otros.

Los apoyos sobre estilos de lectura se refieren a la descripción y ejemplificación de las diferentes formas de leer un texto a partir de los intereses del lector. Las actividades de estos sistemas consideran el uso de lectura de ojeada (Skimming), lectura selectiva (Scanning), lectura de búsqueda (Search Reading), lectura detallada (Extensive Reading) y lectura crítica (Critical Reading).

Finalmente, los apoyos respecto a los aspectos lingüísticos incluyen la presentación, ejemplificación y ejercitación de elementos lingüísticos básicos que permiten familiarizar al usuario con la estructura de la lengua. De manera optativa se incluyen sitios electrónicos donde el usuario puede practicar de manera libre, ejercicios gramaticales.

Seguimiento del usuario

Algunos datos recabados en el registro del estudiante como su edad, licenciatura, puntuación obtenida o tiempo de dedicación propiciarán llevar un seguimiento de cada usuario. Los datos obtenidos nos permitirán hacer los cambios necesarios para mejorar continuamente el sistema.

De igual manera, esta información nos permitirá desarrollar diferentes líneas de investigación en áreas como motivación, nivel de dominio de lengua, trimestre de mayor demanda o propósitos de consulta del material. Finalmente, este seguimiento nos conducirá a probar si la inclusión de temáticas relacionadas con el área de estudio del usuario, verdaderamente impacta en la comprensión de lectura en lengua extranjera.

OBJETIVO

Mostrar la estructura general del Sistema Tutorial y los primeros resultados (recabados por medio de encuestas) que evalúan el uso del mismo.

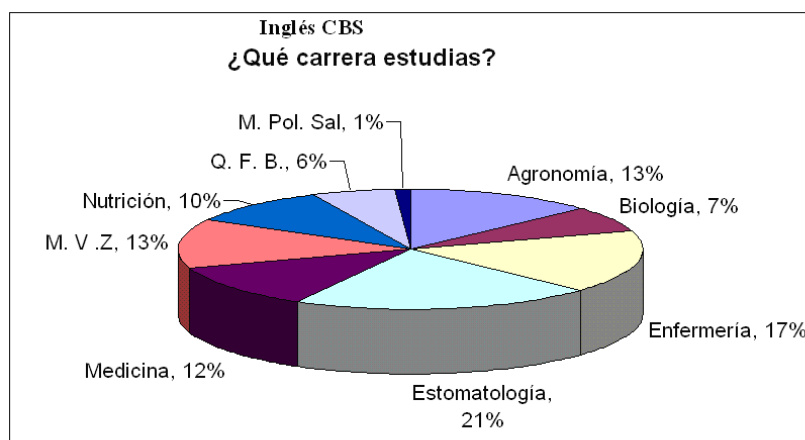
METODOLOGÍA

La metodología del trabajo fue realizada en varias fases:

1. Identificación de temas a partir de los programas de estudio y de la entrevista con profesores y estudiantes.
2. Búsqueda y selección de textos por temática y nivel de dificultad.
3. Organización de cada una de las lecciones de acuerdo a las características del Sistema Tutorial: actividades de pre-lectura, lectura y post-lectura.
4. Adecuación del Sistema Tutorial bajo la modalidad digital.
5. Elaboración y adecuación de actividades de presentación, ejemplificación ejercitación y autoevaluación.
6. Captura de cada una de las lecciones con la ayuda del programa Content Management System o Sistema Administrador de Contenidos (CMS).
7. En el proceso de integración se tomaron continuamente decisiones que afectaron estructuralmente el desarrollo del CMS, de tal manera que se hicieron varios ciclos de desarrollo – análisis – implementación para estructurar todo el Sistema Tutorial.
8. **Evaluación del Sistema Tutorial**, es la fase que actualmente estamos trabajando, presentaremos a continuación los primeros resultados de los pilotajes realizados.

RESULTADOS DE CIENCIAS BIOLÓGICAS Y DE LA SALUD

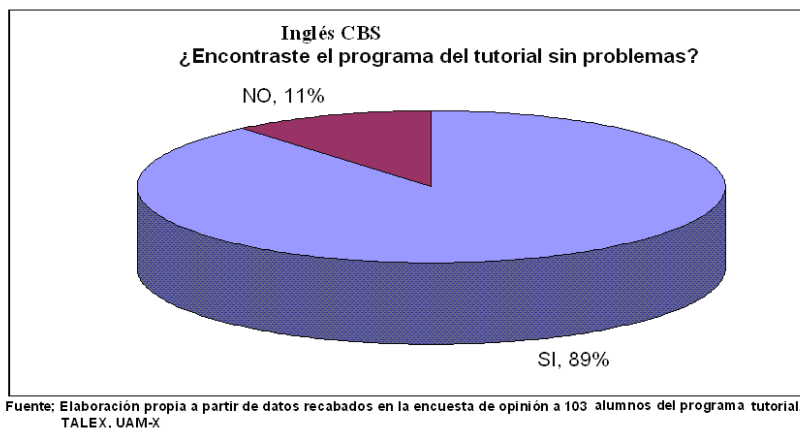
En la gráfica 1 podemos observar los porcentajes correspondientes a un total de 103 estudiantes de las licenciaturas de la División de Ciencias Biológicas y de la Salud: agronomía, biología, enfermería, estomatología, medicina, nutrición, química farmacéutica biológica, veterinaria y la maestría en población y salud que fueron encuestados.



Fuente: Elaboración propia a partir de datos recabados en la encuesta de opinión a 103 alumnos del programa tutorial. TALEX, UAM-X

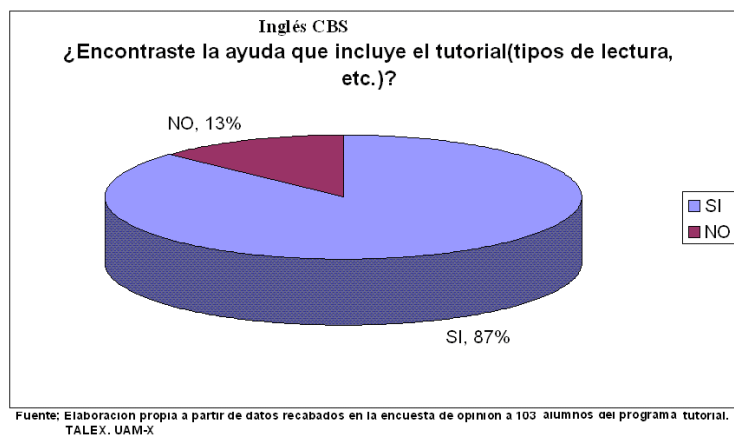
Gráfica 1

En la gráfica 2 se observa que la gran mayoría de los estudiantes expresa que pudo encontrar la dirección electrónica del material sin dificultad.



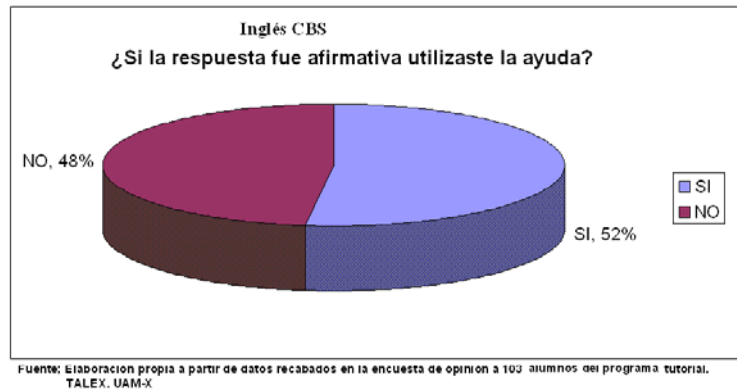
Gráfica 2

En la gráfica 3 podemos observar que los apoyos didácticos o ayudas que incluye entorno virtual es de fácil ubicación y acceso para la mayoría de los encuestados.



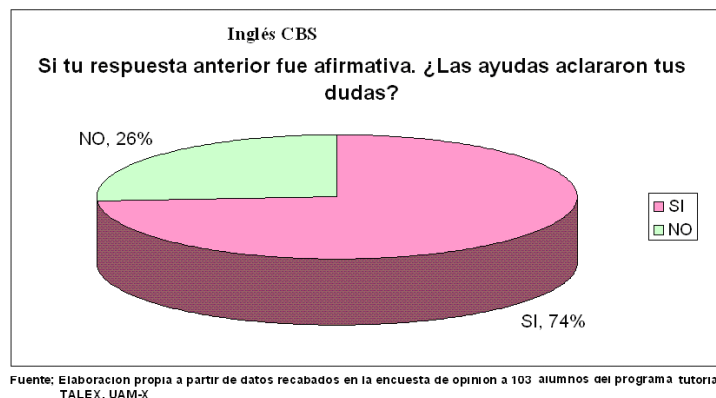
Gráfica 3

La gráfica 4 nos señala que más de la mitad de los estudiantes encuestados recurrió a este tipo de apoyos didácticos para resolver dudas y solucionar sus respuestas.



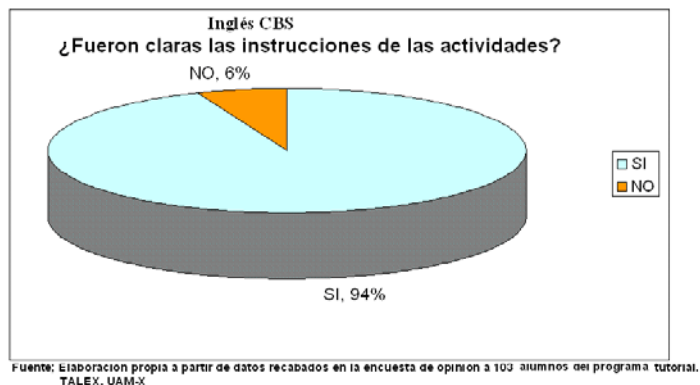
Gráfica 4

Al observar la gráfica 5 nos damos cuenta que a las tres cuartas partes de alumnos que consultaron los apoyos didácticos los consideran de utilidad.



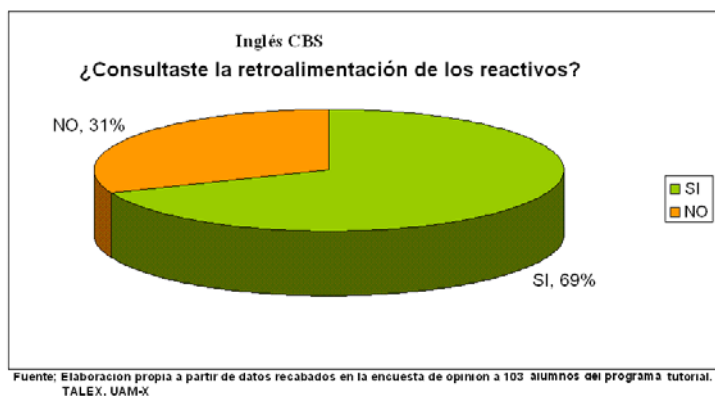
Gráfica 5

En general los estudiantes expresaron que las instrucciones para realizar las actividades son claras, como lo muestra la gráfica 6.



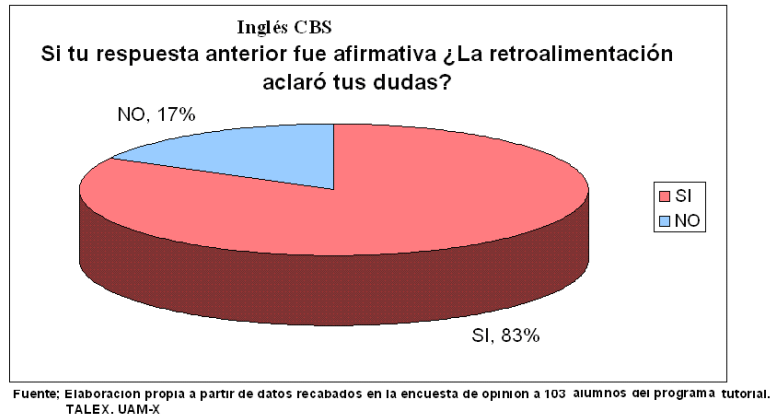
Gráfica 6

En la gráfica 7 vemos que dos terceras partes de los estudiantes se interesa por conocer la retroalimentación de los reactivos y no sólo con la califivcación cuantitativa.



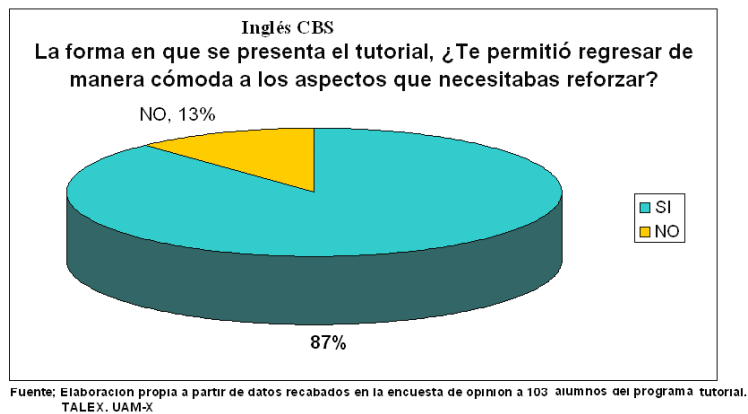
Gráfica 7

La siguiente gráfica 8, señala que la retrolimentación de los reactivos si aclaró las dudas y sólo una mínima parte no lo consideran así.



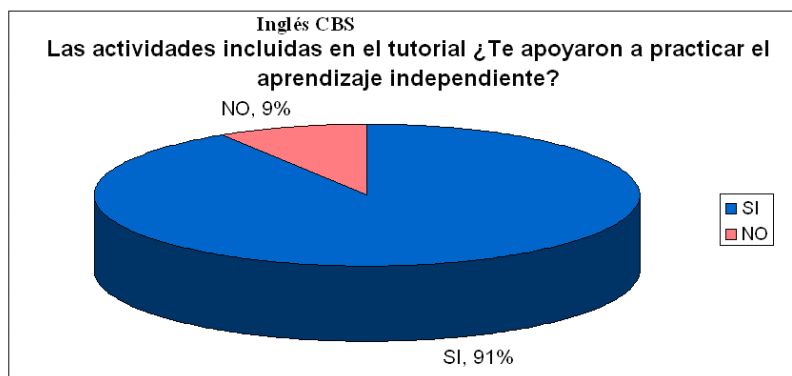
Gráfica 8

La gráfica 9 aporta información referente a la accesibilidad de la información contenida en el entorno virtual, la mayoría pudo regresar y obtener información fácilmente.



Gráfica 9

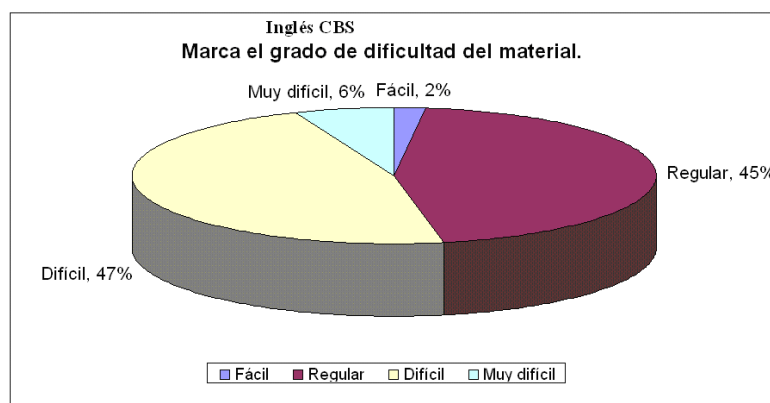
En la gráfica número 10, se aprecia que casi todos los estudiantes pudieron practicar el aprendizaje independiente.



Fuente: Elaboración propia a partir de datos recabados en la encuesta de opinión a 103 alumnos del programa tutorial. TALEX. UAM-X

Gráfica 10

Por último, en la gráfica 11 podemos observar que hay la percepción casi similar de que el material tiene un grado de dificultad entre regular y difícil.

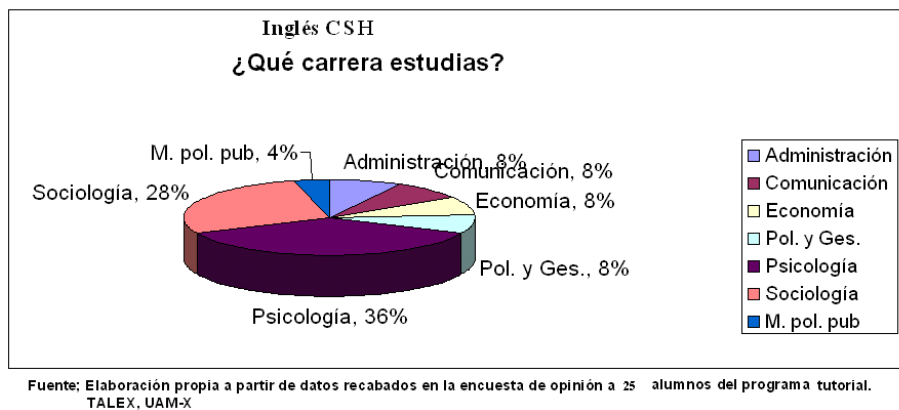


Fuente: Elaboración propia a partir de datos recabados en la encuesta de opinión a 103 alumnos del programa tutorial. TALEX. UAM-X

Gráfica 11

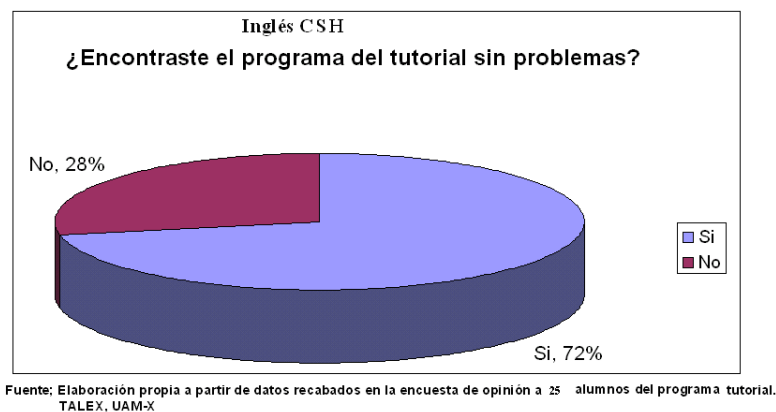
RESULTADOS DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

En la gráfica 1 podemos observar los porcentajes correspondientes a los estudiantes de las licenciaturas de la División de Ciencias Sociales y Humanidades que participaron en la encuesta.



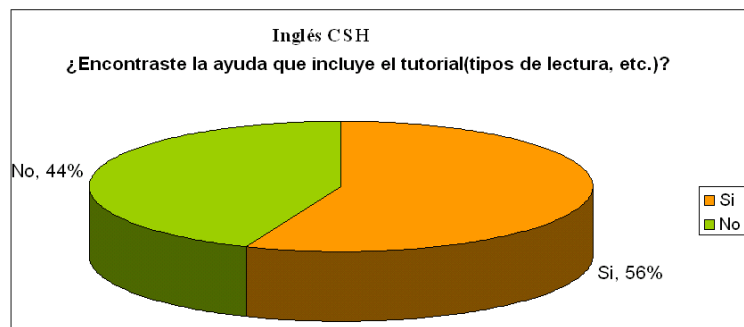
Gráfica 1

La gráfica 2 señala que dos terceras partes de los alumnos encuestados pudieron acceder a los materiales sin problemas.



Gráfica 2

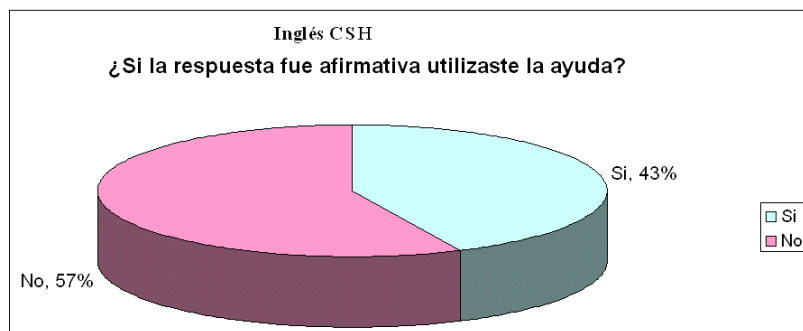
La gráfica 3 nos indica que más de la mitad de los estudiantes pudieron encontrar los apoyos didácticos y utilizarlos.



Fuente: Elaboración propia a partir de datos recabados en la encuesta de opinión a 25 alumnos del programa tutorial. TALEX, UAM-X

Gráfica 3

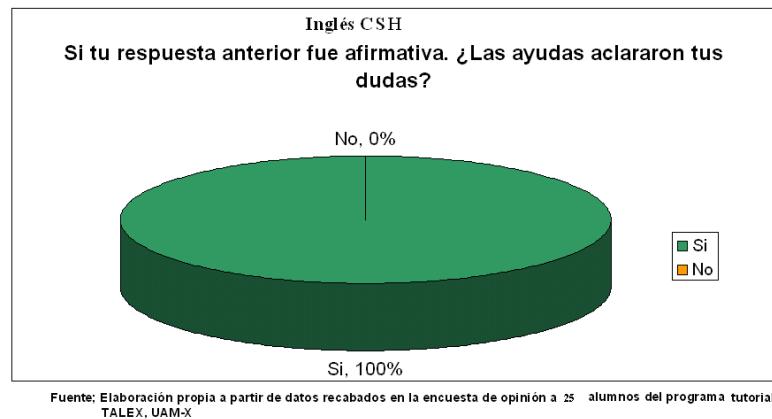
En la gráfica 4 se observa que más de la mitad de los estudiantes que accedieron a los apoyos didácticos los utilizaron.



Fuente: Elaboración propia a partir de datos recabados en la encuesta de opinión a 25 alumnos del programa tutorial. TALEX, UAM-X

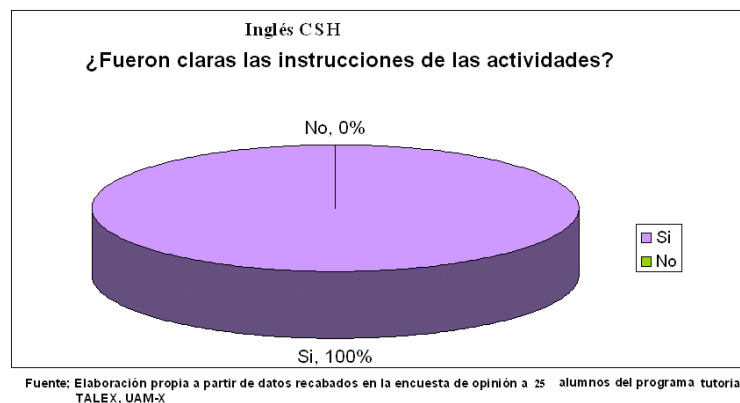
Gráfica 4

Se puede observar en la gráfica 5, que todos los estudiantes que utilizaron los apoyos didácticos pudieron esclarecer sus dudas.



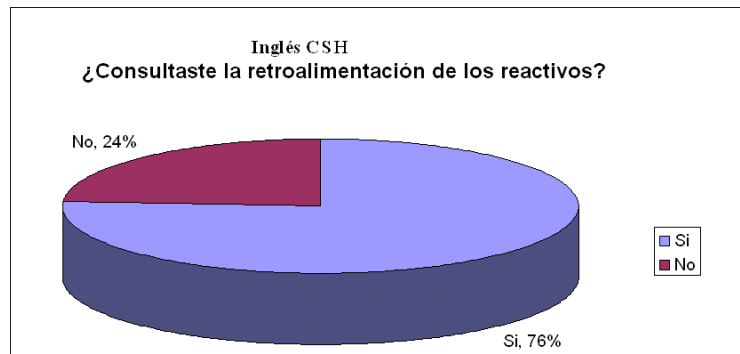
Gráfica 5

Todos los estudiantes concuerdan con que las instrucciones de las actividades son claras, lo que se muestra en la gráfica 6.



Gráfica 6

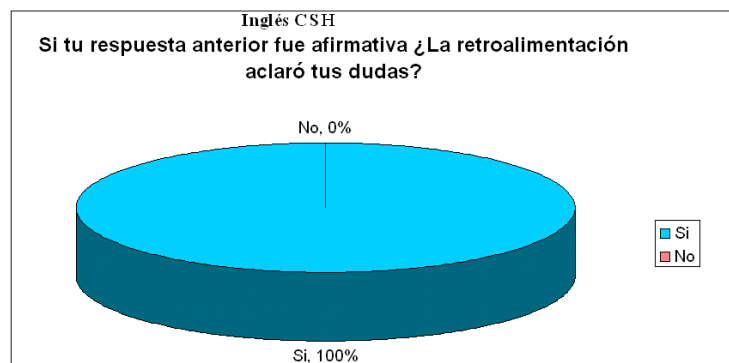
En la gráfica 7 se señala que tres cuartas partes de los estudiantes consultaron la retroalimentación de los reactivos.



Fuente: Elaboración propia a partir de datos recabados en la encuesta de opinión a 25 alumnos del programa tutorial. TALEX, UAM-X

Gráfica 7

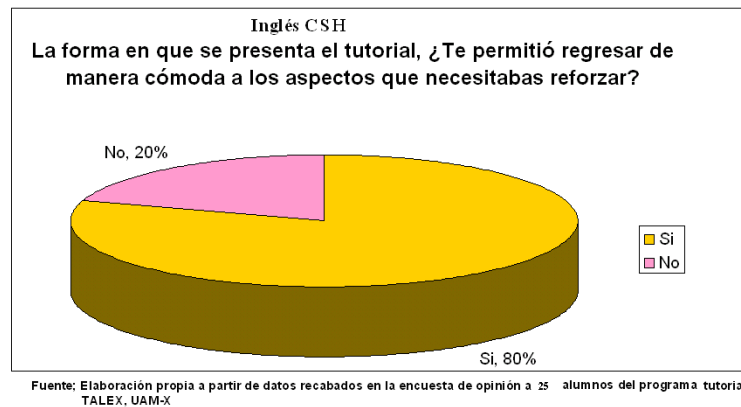
La gráfica número 8 muestra que todos los estudiantes aclararon sus dudas al consultar la retroalimentación de los reactivos.



Fuente: Elaboración propia a partir de datos recabados en la encuesta de opinión a 25 alumnos del programa tutorial. TALEX, UAM-X

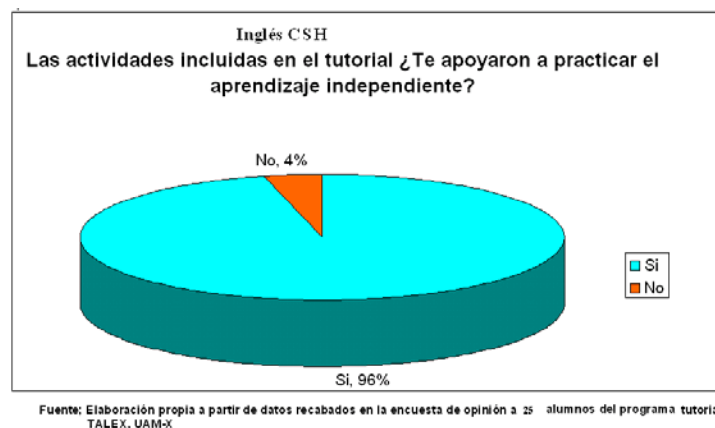
Gráfica 8

La gráfica 9 aporta información referente a la accesibilidad de la información contenida en el entorno virtual, la mayoría pudo obtener información fácilmente.



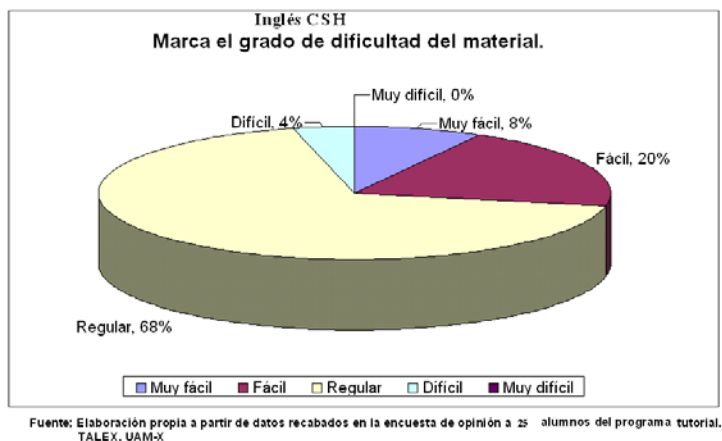
Gráfica 9

En la gráfica número 10, se aprecia que casi todos los estudiantes pudieron practicar el aprendizaje independiente.



Gráfica 10

Finalmente, en la gráfica número 11 se aprecia que más de la mitad de los estudiantes consideran que el tutorial tiene un nivel de dificultad regular, mientras que una pequeña parte lo consideran fácil o muy fácil y una minoría lo aprecia difícil.



Gráfica 11

CONCLUSIONES

El diseño y la elaboración del entorno virtual para desarrollar la competencia lectora en la UAM- Xochimilco nos ha llevado ya más de cuatro años de trabajos ininterrumpidos, sin embargo, consideramos que el aporte es y seguirá siendo favorable para toda la Comunidad Universitaria,

A la fecha se han realizado dos pilotajes, uno en el año 2012, cuando el entorno virtual estaba recién liberado en la web y que nos permitió hacer los cambios más inmediatos que fueron señalados por los estudiantes de los cursos de lenguas. El segundo pilotaje está actualmente en proceso, los resultados preliminares que fueron expuestos en el presente trabajo nos demuestran un panorama positivo si consideramos que han tenido acceso al entorno virtual alumnos de las diversas carreras de CSH y CBS, la mayoría expresan que les parece una buena forma de utilizar las nuevas tecnologías ya que les permite poner a prueba sus conocimientos lingüísticos y reforzarlos, desarrollar la competencia lectora y les muestra temas interesantes de su área de estudio.

Aunado a lo anterior casi todos expresan su interés por continuar trabajando con materiales similares así que piden que se ofrezcan más apoyos de este tipo y que sean de forma permanente y obligatoria a lo largo de la carrera. Lo anterior nos anima a continuar desarrollando aportaciones en este sentido y mejorar las ya existentes.

PROPUESTA A FUTURO

Continuar con la evaluación del Sistema Tutorial para identificar si verdaderamente ayuda a los estudiantes al desarrollo de estrategias de lectura de manera autónoma, por otra parte valorar si realmente es un apoyo para la preparación del examen de requisito de titulación, o bien, si es una alternativa para los alumnos que no pueden tomar cursos presenciales. Cabe señalar que tenemos contemplado trabajar con textos que nos ayuden a promover la lectura analítica, crítica y extensiva para despertar de manera simultánea en el alumno el interés por escribir reportes académicos después de cada lección.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos el apoyo financiero recibido a través de los acuerdos 10,11 y 12 de los años 2007, 2008 y 2009 del Rector General de la UAM en el programa de fomento a la participación colectiva en la planeación, operación y evaluación de la docencia.

BIBLIOGRAFÍA

BERGER, C. y KAM. (1996). *Definitions of instructional design*. [en línea] University of Michigan [Fecha de consulta: 14/10/2010]

BONEU, J. (2007). "Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos". *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Vol.4,1, 25-34.

UAM-X (1991). *Documento Xochimilco*. México: UAM.

UAM-X (2007). *Plan de Desarrollo Institucional 2007- 2012*. México: UAM.

KEMP, J., MORRISON, G. & ROSS, S. (1996). *Designing Effective Instruction*. New Jersey: Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall. 2a. ed.

NUTTAL, C. (1996). *Teaching Reading Skills in a Foreign Language*. USA: Macmillan-Heinemann.

ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA, UNESCO. (2004). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente*. [en línea] UNESCO [Fecha de consulta: 07/08/14]

RYDER, M. (2007). *Instructional design models*. [en línea] University of Colorado Denver [Fecha de consulta 19/05/14]