

La importancia de promover actividades de interacción en la producción lingüística de los aprendices del programa virtual *English dot Works*

Importance of promoting interaction activities in the linguistic production of the English dot Works virtual program learners

[doi:http://doi.org/10.23850/23899573.4013](http://doi.org/10.23850/23899573.4013)

Recibido: 29.09.2021 Aceptado: 02.12.2021

Martha Isabel Osorio Vélez
Servicio Nacional de Aprendizaje SENA
miosoriov@sena.edu.co
Colombia

Para Citar:

Osorio, M. (2021) La importancia de promover actividades de interacción en la producción lingüística de los aprendices del programa virtual English dot Works, *Revista SENNOVA: Revista del Sistema de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 6 (1), 58-66. doi: <http://doi.org/10.23850/23899573.4013>

RESUMEN

El propósito de este estudio fue conocer hasta qué punto las diferentes actividades interactivas realizadas en las tutorías sincrónicas generaron un impacto en el desarrollo de habilidades comunicativas elementales en los aprendices del segundo nivel del programa English Dot Works (EDW) del SENA. Siempre reconociendo un enfoque de aprendizaje combinado y basado en las tecnologías de información y comunicación. El estudio se realizó bajo una investigación cualitativa desarrollando un enfoque descriptivo cuasi experimental con un diagnóstico inicial, el cual dio cuenta del bajo nivel de los aprendices en la producción del idioma inglés como lengua extranjera (EFL) debido a la falta de estrategias de interacción en el curso en línea siendo un obstáculo para alcanzar las metas esperadas del nivel. Se realizó una etapa de acción de tutorías adicionales en las que se implementó y evaluó la propuesta del desarrollo y producción del lenguaje en entornos de aprendizaje en línea. El objetivo principal de la intervención fue ayudar a los aprendices a comprender mejor las nociones y los temas que se estudian en el curso; así como la producción lingüística por medio de actividades que promuevan interacción entre aprendiz-tutor y aprendiz-aprendiz.

Palabras claves: *Enfoque de aprendizaje mezclado, tecnologías de información y comunicación, aprendices, tutorías sincrónicas, actividades interactivas, English Dot Works, EFL, producción, interacción.*

ABSTRACT

The purpose of this study was to know the effect of different interactive activities conducted through weekly synchronous tutoring in developing elementary communicative skills in SENA e-learners from the second level of the program English Dot Works. A blended approach based on communication and information technologies was always recognized. The study was conducted under a qualitative research developing a quasi-experimental descriptive approach with an initial diagnostic which gave account of e-learners low level in EFL production due to the lack of interacting strategies in the online course being an obstacle to achieve the expected goals of the level. That is why an action stage was conducted based on additional tutoring in which the proposal was implemented and evaluated to draw conclusions about the development and production of language in online learning environments. The main goal of the intervention was to help apprentices to have a better understanding of the notions and topics studying in the course through the implementation of activities which promote tutor-learner and learner-learner interaction.

Key words: *Blended Approach, New technologies, e- learners, synchronous tutoring, interactive activities, English Dot Works, EFL production, interaction.*

INTRODUCCIÓN

Con frecuencia los resultados dependen de las concepciones preconcebidas del cómo, cuándo y dónde toma lugar el aprendizaje (Lynch & Bishop 1998).

“Often the outcome depends on their pre-conceived conceptions of how, when and where learning takes place” (Lynch & Bishop 1998).

Ser tutor virtual SENA implica desarrollar diferentes habilidades, entre ellas aprender a identificar las necesidades de los aprendices según el objetivo. A través de un conversatorio con los aprendices de nivel 1 del programa de *English Dot Works* que finalizaban el nivel en el segundo trimestre del año 2021 y por medio del test de salida se identificó un bajo nivel de producción oral del idioma de acuerdo a su nivel y que limita su buen rendimiento para lograr los resultados esperados en los siguientes niveles. Aunque el curso les proporciona muchas actividades de lectura y forma lingüística, se pudo percibir la falta de actividades que promuevan la producción lingüística requerida con el fin de alcanzar el nivel elemental de competencia. Por lo anterior, se decide experimentar con tutorías adicionales sincrónicas apoyadas con actividades de interacción en pro de desarrollar las habilidades comunicativas de los aprendices en el nivel 2 de *English Dot Works*.

Los resultados de este estudio serán de gran ayuda para la comunidad SENA porque se motiva a buscar mejores estrategias y técnicas para construir un entorno más significativo y motivador para estudiar inglés en línea.

OBJETIVO

Mostrar hasta qué punto las tutorías sincrónicas adicionales en las que se promueve interacción significativa impactan el desarrollo de la producción del idioma inglés como lengua extranjera en los aprendices del curso virtual EDW.

METODOLOGÍA

Para este estudio se seleccionó el método de investigación cualitativa con enfoque descriptivo y analítico, mostrando el impacto en la producción lingüística de los aprendices del curso *English Dot Works* (EDW) después de diseñar e implementar actividades interactivas para tutorías adicionales sincrónicas. Se revisaron los temas de estudio del nivel 2 EDW y las fechas en que los aprendices deben tener las evidencias desarrolladas de cada actividad propuesta por el curso y se programaron tutorías semanales adicionales. En una tutoría solo se explicaba los temas gramaticales y en las otras, después de explicar los componentes lingüísticos se realizaron actividades de interacción como diálogos, juego de roles, entrevistas y dramatizaciones en las cuales los aprendices virtuales lograron interactuar, producir y negociar idioma. Seguidamente se describió la experiencia que han tenido los aprendices inmersos en la actividad de aprendizaje virtual y las fortalezas que han adquirido en el nivel con éste tipo de actividades adicionales de interacción en los encuentros sincrónicos.

Inglés Virtual en el SENA

Actualmente, el SENA ofrece 10 niveles de inglés del Programa virtual *English Dot Works* (EDW), desde *beginner* hasta nivel 10; cada nivel con una duración de 60 horas respectivamente. Cada curso cuenta con un material de estudio multimedia dividido en diferentes secciones como introducción, contextualización y práctica; tal material está separado por actividades. Gracias a este insumo los aprendices adquieren conceptos, explicaciones gramaticales y componentes lingüísticos de acuerdo al nivel y desarrollan diferentes habilidades del idioma: lectura, escritura, escucha y pronunciación. Después de haber estudiado y desarrollado las actividades prácticas propuestas en el material, los aprendices deben enviar unas evidencias semanales de acuerdo a la actividad que se esté desarrollando. Adicionalmente, los aprendices pueden participar en diferentes foros en los que se intercambian mensajes. Ahora bien, es importante resaltar el rol del tutor que acompaña cada nivel; es entonces el responsable de revisar las evidencias enviadas por los aprendices, de resolver inquietudes por el chat semanal y de explicar los temas de cada actividad en las tutorías sincrónicas que deben llevarse a cabo semanalmente. En el transcurso de los niveles virtuales, los aprendices manifiestan un gusto especial por el programa EDW, afirmando que tienen un excelente material de estudio y buenas actividades prácticas; no obstante, cuando se les pregunta por la importancia de producción oral la mayoría de ellos aseguran que carecen de oportunidades de prácticas orales en el transcurso de cada nivel.

Aprender inglés a través de la web (E-learning)

Tradicionalmente, los aprendices han asistido a clases presenciales a diferentes recintos para satisfacer sus necesidades formativas y académicas. Las escuelas, universidades y todas las instituciones educativas siempre han confiado en lecciones presenciales para cumplir con todos sus requisitos curriculares. Por lo tanto, no es extraño que algunos estudiantes estén reacios a aceptar nuevas alternativas como la modalidad virtual.

“El *e-learning* o ‘aprendizaje online’ describe el uso de la tecnología para apoyar y mejorar la práctica del aprendizaje” (Mayes & de Freitas, s.f.). Esta teoría apoya a lo largo de las últimas décadas el cómo hemos venido experimentando un aumento permanente de cursos virtuales, abrumador para algunos, en el sistema educativo. A medida que Internet se ha vuelto cada vez más accesible para el público, las instituciones educativas han aprovechado mucho este nuevo recurso. En Colombia, el SENA fue una de las primeras instituciones en innovar con la nueva tecnología en el mercado; desde entonces, otras instituciones, básicamente universidades, han estado implementando el *e-learning* en sus programas de estudios. Es hora de que todos estemos bien preparados, ya que el aprendizaje electrónico llegó para quedarse.

Por otro lado, la educación virtual se refiere a la instrucción en un entorno de aprendizaje donde el profesor y el alumno están separados por tiempo o espacio, o ambos, y el profesor proporciona el contenido del curso a través de aplicaciones de gestión de cursos, recursos multimedia, Internet, vi-

deoconferencias, etc. Los estudiantes reciben el contenido y se comunican con el profesor a través de las mismas tecnologías; los aprendices en educación virtual adquieren conocimientos de manera unidireccional o instrucción asincrónica en la vida real. McCarty (2005) afirma que la pedagogía y la tecnología pueden trabajar juntas para satisfacer al alumno; convirtiéndose en un aula globalizada como una cuestión intercultural.

Aprendizaje de idiomas asistido por computadora - Computer assisted language learning (CALL)

“(CALL) es un término utilizado por profesores y estudiantes para describir el uso de computadoras como parte de un curso de idiomas” (Gündüz, 2005). Ahora, CALL se refiere al uso de LMS, TI, aplicaciones y enfoques con fines de aprendizaje de idiomas. Los sitios web y plataformas interactivos están diseñados para desarrollar las cuatro habilidades, junto con la gramática y el vocabulario a través de juegos y atractivas hojas de trabajo que incluyen audio y video, además de la opción de calificar el desempeño del usuario, haciéndole saber cuáles son sus errores y cómo corregirlos. Hoy en día podemos encontrar miles de sitios web con todo tipo de herramientas útiles para que los estudiantes aprendan y logren sus objetivos en el idioma a aprender.

La mayoría de las plataformas de estudios de idiomas actuales utilizan el sistema de inmersión que consiste en realizar un curso directamente en el idioma deseado, los cuales ofrecen imágenes comprensibles y videos interactivos. Esta técnica anima a los estudiantes a deducir significados en lu-

gar de recurrir a la traducción en su lengua materna, lo que de otro modo les impediría hacer el esfuerzo de pensar y comprender directamente en el idioma que se está aprendiendo.

Enfoque de aprendizaje combinado (Blended learning)

Aprendizaje mixto, la práctica docente que se refiere a un curso de idiomas que combina un componente presencial en el aula con un uso adecuado de la tecnología (Sharma & Barret, 2007); entender la tecnología como una amplia gama de herramientas recientes, como Internet, CD ROM, software, pizarrones interactivos y también el uso de computadoras como medio de comunicación, como el chat y el correo electrónico. Estos componentes están integrados con interacciones cara a cara que extienden el aprendizaje más allá del aula o la jornada escolar. Actualmente, la interacción sincrónica se realiza por medio de videoconferencias en donde en tiempo real se siente el contacto aprendiz-tutor, aprendiz-aprendiz.

Según Bartolomé (2004), la modalidad *blended surge* como complemento del método *e-learning*. El *e-learning* proporciona a los aprendices herramientas de aprendizaje enriquecidas que hacen que el curso en línea sea más dinámico, fácil de seguir e intuitivo. Sin embargo, este tipo de estrategia de aprendizaje presenta algunas debilidades y dificultades en nuestro país como señala Pascual (2003) en su estudio “la ausencia de interacción con el tutor y con los demás aprendices hace que no te sientas parte de la comunidad de aprendizaje y el alto grado de motivación que necesitas seguir un curso

online son cuestiones que hay que superar”. También considera que el *e-learning* es un gran modelo y el *b-learning* marca el ciclo de cierre en un proceso de aprendizaje en la actualidad. El primero facilita el conocimiento a través de diferentes métodos en la comunidad virtual, y el segundo es la estrategia de interacción con el otro que refuerza lo aprendido por los aprendices en la web. Teniendo en cuenta esta teoría y la experticia en el acompañamiento en los niveles virtuales, se optó por diseñar diferentes talleres prácticos con actividades que promueven la interacción para que los aprendices logran producir idioma teniendo en cuenta las nociones adquiridas mientras desarrollan el material de estudio multimedia, no solo la tutoría de explicación de los temas gramaticales, sino también las tutorías de interacción. Siendo las tutorías sincrónicas en tiempo real las que facilitaron dicho intercambio y negociación del idioma.

INTERACCIÓN

Potenciar la producción oral de los aprendices y al mismo tiempo brindarles un ambiente más atractivo, que aumente su confianza

en sí mismos y su “disposición a participar” (Brown, 2007) es el propósito de cualquier entorno de aprendizaje. Bajo la mirada de este concepto y considerando lo que se ha dicho en este escrito, una de las debilidades más criticadas de este recurso, cursos virtuales, es la falta de interacción con personas reales; los individuos se encuentran interactuando con una máquina que no puede responder una pregunta abierta y mantener una conversación fluida: se identificó también que en varios niveles los aprendices solo recibían explicación de los temas obviando actividades prácticas. En este punto se consideró crear, planificar e implementar una estrategia que ayudara al tutor a crear los escenarios de aprendizaje adecuados que impactara y estimulara la autoconfianza de los aprendices y los animarían a participar, experimentar y descubrir el idioma de destino, permitiéndoles correr riesgos sin miedo a hablar frente a sus compañeros en las salas de videoconferencia o de chat sincrónico. web con sus tutores.

Como parte del estudio se realizaron diferentes encuestas a los aprendices para conocer su opinión arrojando los siguientes resultados:

Categoría	Subcategoría	Frecuencia
Importancia de la producción oral	Para comunicarse	37/50
	Para viajar	20/50
	Para estudiar	13/50
Oportunidades de interacción oral	Falta de prácticas de interacción	43/50
Sugerencias de los aprendices	Mas actividades de interacción en cada nivel	41/50

En la segunda semana de las tutorías en las que se llevaron a cabo actividades interactivas se logró identificar que el número de intervenciones en inglés fue mayor a las intervenciones de su lengua materna. Se percibió además un alto nivel de motivación por parte de los aprendices en el intercambio de idioma diciendo frases como:

“Teacher los veo pero no los listen nothing.

I no listen you, me escuchan.

And one student said I don't see you, I listen but don't see”.

Otro hallazgo significativo fue el incremento del nivel de confianza de los aprendices en el momento de hablar e intercambiar idioma.

“me sentí seguro pero si estaba más durita que las otras conversaciones”.

“muy bien, confiado y me tocó mirar más las imágenes porque estaba más difícil, con mucho vocabulario nuevo”.

“bien, entendí mucho mejor cuando el compañero me preguntó”.

Frases como estas permiten identificar un impacto positivo en la producción oral de los aprendices del nivel 2 de EDW cuando se realizan actividades como juego de roles, entrevistas dramatizaciones, se logra ver un impacto positivo en la producción oral de los participantes. En las diferentes videoconferencias son ellos mismos quienes piden actividades conversacionales en las que puedan producir idioma. Al finalizar el nivel 2 se puede identificar que los aprendices responden coherentemente a preguntas de temas de interés y enfocadas a los temas de estudio del nivel.

CONCLUSIONES

Los hallazgos de este estudio indicaron que los juegos de roles, las entrevistas y conversaciones juegan un papel importante en los niveles virtuales de inglés en el SENA, ya que brindan un mecanismo útil para mejorar el compromiso de los estudiantes a distancia y promover las habilidades orales que involucran el razonamiento y el pensamiento crítico para interactuar e intercambiar información sobre los temas del nivel, como saludos, rutinas diarias, experiencias pasadas, describir lugares, el clima y planes para el futuro, por eso es muy importante que los aprendices a distancia estén expuestos al uso del idioma que se está aprendiendo. Este tipo de prácticas resultó ser efectivo y necesario ya que la interacción oral guiada en línea es el único contacto directo que los aprendices tienen con la lengua extranjera y les ayuda a desarrollar una producción lingüística comprensible. Se espera que los tutores de los cursos en línea brinden a los aprendices muchas oportunidades para practicar el idioma con actividades de conversación guiada que pueden desarrollar el dominio del idioma y la confianza personal.

Las estrategias de incitación (*elicit*) en las conversaciones en ambientes virtuales por medio de imágenes, juegos y demás son muy útiles para proporcionar a los aprendices a distancia los estímulos para estructurar sus ideas y relacionarlas con sus propias vidas, lo que les ayuda a sentirse más seguros y a desarrollar confianza a medida que usan el idioma y ponen conceptos en contextos específicos. Además, esta estrategia implica que los tutores desempeñen el papel de guía

para apoyar y evaluar el aprendizaje online y el desempeño oral de los aprendices a lo largo del desarrollo de todas las actividades del nivel, por tanto, esta estrategia supone una forma diferente y exigente pero eficaz de enseñar y aprender en ambientes virtuales. Se sugiere a los tutores que se basen en técnicas de incitación conversacional, como hacer preguntas al azar a los aprendices para ayudarlos a mantenerse enfocados en la actividad oral y hacer que sigan de manera oportuna y lógica el flujo de una conversación real. Los tutores en entornos virtuales deben desempeñar diferentes roles: motivador, organizador, moderador, facilitador y proveedor de retroalimentación para facilitar el aprendizaje y mantener el compromiso e interés de aprendices en las actividades que se llevan a cabo en las conversaciones en las tutorías sincrónicas. Qué los aprendices sean conscientes de la importancia de la implementación de la práctica oral en línea regular para promover las habilidades orales en el idioma de destino contribuye a su éxito en el logro de esas habilidades, ya que garantiza su voluntad de participar en las actividades de interacción.

Al mismo tiempo, la retroalimentación y la corrección de errores se consideran estrategias efectivas para ser implementadas en las conversaciones en los ambientes de aprendizaje virtual con un enfoque combinado para ayudar a los aprendices a distancia a mejorar su desempeño en el idioma extranjero en el sentido de que adquieren una mejor comprensión de la gramática en contexto y la usan para producir más oraciones precisas, completas y comprensibles.

Este estudio confirma los beneficios de

implementar diferentes actividades interactivas en los acompañamientos sincrónicos adicionales que se realizaron en el nivel 2 del programa EDW. No solo las tutorías de explicación y las de conversación, si no también, la práctica del vocabulario, y la retroalimentación directa impactan positivamente en el mejoramiento de la producción oral en este idioma extranjero.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje en ambientes virtuales requieren altos niveles de autonomía y creatividad por parte de los aprendices y tutores e implica el desarrollo de nuevas habilidades destrezas necesarias para interactuar en una conversación de la vida real.

REFERENCIAS

- Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 23, 7-20. Extraído el 27 febrero de 2011 de: http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04_blended_learning/documentacion/1_bartolome.pdf.
- Brown, H. D. (2007). Teaching by principles. An interactive approach to language pedagogy (Third Edition Ed.). New York: Longman.
- Gunduz, N. (2005). Computer Assisted Language (CALL). Journal of Language and Linguistic Studies, 1(2), 193-214. Oxford: Macmillan.
- Hourton, W. (2003). E learning Tools and Technologies. Wiley Publishing. Inc, Indianapolis.

Mc Carty, S. (2005). Globalized E-learning cultural challenges. Andrea Edmund on, Iden group Inc.

Pascual, M. P. (2003). El Blended learning reduce el ahorro de la formación on-line pero gana en calidad. Educaweb, 69. Extraído 10 de enero de 2011 en: <http://www.educaweb.com/esp/servicios/monografico/formacionvirtual/1181108.asp>.

Sharma, P. and B. Barrett. (2007). Blended Learning: Using Technology in and beyond the Language Classroom.