



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Escuela de Idiomas

Autonomía y didáctica se unen en proyecto de aprendizaje virtual de la Escuela de Idiomas de la Universidad de Antioquia

Crear nuevas actividades académicas digitales que busquen que los estudiantes se relacionen más fácilmente con el aprendizaje del inglés, a la vez que adquieren una mayor autonomía en su proceso de aprendizaje, son los objetivos del proyecto de investigación *Actividades académicas digitales para dinamizar el aprendizaje autónomo de los estudiantes del programa de formación en inglés de la Universidad de Antioquia*.

Este proyecto —aprobada en la convocatoria *Con TIC investigo 2019-2* de la Vicerrectoría de Docencia y que contó con el apoyo de Ude@— se ha desarrollado desde febrero de 2020 y puede ser aplicado en todas las unidades académicas de la Universidad donde el Programa Institucional de Formación en Lenguas Extranjeras PIFLE hace presencia.

Del proyecto hacen parte los docentes Jorge Eduardo Pineda Hoyos, Luis Hernando Tamayo Cano, Nelson Olmedo Gil Guevara y Andrés Felipe Riascos Gómez como investigador principal, así como el estudiante de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras Víctor Manuel Quintero Pulgarín.

“En el PIFLE, y su programa institucional de inglés, hay un taller con propósitos académicos generales —que llamamos taller EGAP— que, a pesar del trabajo y la dedicación que se le ha invertido, ha generado algunas dificultades para estudiantes y profesores cuando se lleva a cabo; lo que queremos hacer con este proyecto de investigación es transformar actividades académicas como las del taller EGAP en unas más atractivas y dinámicas para los estudiantes y que además integren las tecnologías de la información y la comunicación TIC en el aprendizaje de una lengua extranjera”, expresó el profesor Andrés Felipe Riascos.

Para llegar a su meta, el equipo de investigadores tuvo que superar algunos retos. El primero tuvo que ver con identificar las dificultades precisas del taller EGAP. Para ello, fue crucial una investigación adelantada por la docente Nelly Sierra como investigadora principal, llamada: *Árbitros de las políticas lingüísticas: docentes y estudiantes en los procesos de interpretación y apropiación del Programa Institucional de Inglés de la Universidad de Antioquia*.

“A partir de ahí identificamos que había una posibilidad de mejora que tenía que ver con llevar esas actividades a la virtualidad y así desarrollar la autonomía de los estudiantes, que es uno de los objetivos principales del proyecto”, dijo el profesor Riascos.

Otro reto fue el de llevar unas actividades que están diseñadas para la presencialidad —junto a un taller tan técnico desde el punto de vista lingüístico como el EGAP— a la



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Escuela de Idiomas

virtualidad, a través de actividades interactivas, dinámicas y que cumplieran con la meta de la investigación.

“Allí contamos con el apoyo vital de Ude@ y de los ‘profes’ de nuestro equipo de investigación, porque ellos tienen experiencia en cursos virtuales en la Universidad y en la Escuela de Idiomas. Con ellos ideamos esta propuesta”, resaltó el docente Riascos.

Si bien el proyecto se propuso inicialmente para la presencialidad, actualmente posee el componente virtual para estudiantes y profesores.

Este componente se divide en tres sesiones. Una, en la que el docente toma uno de los insumos diseñados por el equipo de investigadores —que es una infografía—, la presenta a la clase, y a partir de ahí se hacen ejercicios de prácticas del tema en cuestión.

“La segunda sesión es autónoma y se hace de manera independiente por el estudiante con su computador, su tablet o su teléfono inteligente. El estudiante puede ver un video de insumo que explica de nuevo el tema principal y a continuación hay unos ejercicios interactivos que se hacen a través de la plataforma *Moodle*, que es la misma de los cursos de inglés del PIFLE”, explica el profesor Riascos.

La última sesión es de retroalimentación donde el profesor verifica los resultados obtenidos por los alumnos durante la sesión autónoma y hace comentarios sobre qué se debe reforzar.

“Como hemos adaptado estos aprendizajes presenciales a la virtualidad, estamos evaluando la opción de que la retroalimentación de la última sesión se puede hacer de forma automática. Además, como las actividades se están desarrollando en la plataforma Moodle no habría problema de integrarlas a la actual plataforma del PIFLE”, comenta el docente.

Actualmente, el proyecto ha producido contenidos para las actividades académicas digitales del PIFLE en sus niveles I y II, que también incluyen guías pedagógicas para acompañar al profesor en la aplicación de las actividades.

La implementación del proyecto —a través de este contenido— se planea realizar durante el año 2021 y dependiendo de sus resultados, también se podría generar contenido para los niveles III, IV y V del PIFLE.

De otro lado, con los resultados del proyecto y de su implementación, el equipo espera participar un congreso internacional en 2021, así como publicar esta información en uno o varios artículos académicos.