

**CRITERIOS PEDAGÓGICOS PARA EL DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO EN
MEDIO DIGITAL PARA APOYAR LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE
LENGUAS EXTRANJERAS**

ANA MARÍA CIFUENTES GAITÁN

MARISELA NIÑO MONSALVE

**Trabajo de grado para obtener el título
de Licenciadas en Lenguas Modernas**

Asesora:

MARTHA LEONOR SABOGAL

Ms. En Educación

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE
LICENCIATURA EN LENGUAS MODERNAS
BOGOTÁ D.C.**

2010

ABSTRACT

La presente investigación plantea algunos parámetros pedagógicos a tener en cuenta para el diseño de material didáctico digital para la enseñanza de lenguas extranjeras; dichos parámetros tienen un sustento teórico constructivista, puesto que la implementación de las TIC en los procesos de formación requiere un estudiante autónomo, responsable de su propio proceso y a su vez, un profesor que esté dispuesto a ser un guía en el camino al conocimiento para sus estudiantes. Adicionalmente, retoma algunos elementos de tres enfoques pedagógicos de la enseñanza de lenguas extranjeras (situacional, natural, comunicativo) y un método pedagógico (aprendizaje comunitario). Esta investigación fue de tipo cualitativo con un diseño exploratorio, para la cual se tuvo en cuenta tres fases, la primera fue la detección del problema; la segunda consistió en la elaboración del plan, y la tercera fase fue el diseño de los criterios. La consolidación de los criterios pedagógicos para el material digital que apoyen la enseñanza y el aprendizaje en lengua extranjera permitió concluir, entre otras, que los materiales didácticos digitales deben estar apoyados en un sustento teórico de tipo pedagógico y deben cubrir las cuatro habilidades comunicativas.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	5
1. Interrogante	6
2. Objetivos	6
3. Situación problemática	7
4. Antecedentes	8
5. Marco teórico.....	16
5.1 E-learning y educación virtual	16
5.1.1 E-learning	16
5.1.2 Educación virtual	19
5.1.2.1 Rol del profesor	22
5.1.2.2 Rol del estudiante	24
5.2 Lengua extranjera: educación y regulación de la enseñanza de las lenguas extranjeras y el uso del Internet en su enseñanza.....	26
5.2.1 Aprendizaje de lengua extranjera	26
5.2.1.1 Didáctica de la lengua extranjera	31
5.2.1.2 Tipos de actividades	42
5.2.2 Marco de referencia Europeo para las lenguas	44
5.2.2.1 Niveles comunes del Marco de Referencia Europeo.....	45
5.2.3 Uso del Internet en la enseñanza de lenguas extranjeras.....	46
5.3 Diseño de material didáctico con soporte tecnológico.....	48
6. Marco metodológico	54
7. Resultados.....	56
7.1 Definición de criterios.....	56
7.1.1 Aprendizaje – enseñanza.....	61

7.1.2 Rol del profesor.....	61
7.1.3 Rol del estudiante.....	62
7.1.4 Recursos para la enseñanza	62
7.1.5 Proceso de evaluación.....	63
7.1.6 Interacción entre los agentes.....	63
7.2 Aplicación de criterios	64
7.2.1 Análisis programa Tell Me More	64
7.2.2 Análisis página web	71
8. Conclusiones.....	78
9. Anexos.....	79
10. Bibliografía.....	85

INTRODUCCIÓN

La utilización y el uso de las tecnologías en la educación durante estos últimos 10 años ha permitido que la educación cambie y evolucione hasta el punto de hablar de educación virtual, dicha utilización genera cada vez nuevas metodologías de educación que son aprovechadas tanto por profesores como estudiante. De esta manera, la presente investigación plantea algunos criterios pedagógicos para el diseño de material didáctico digital que apoye la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras. Consideramos importante este planteamiento porque, al hacer la inspección bibliográfica y práctica (en los materiales), notamos que hay gran variedad de material digital diseñado con este fin pero éstos no tienen un eje pedagógico que guíe esos procesos educativos, lo cual se evidencia en la carencia de articulación e interrelación entre los contenidos.

Por tal razón, nuestra investigación está basada en tres enfoques pedagógicos (enfoque situacional, enfoque natural y enfoque comunicativo) y un método pedagógico (aprendizaje comunitario), vistos con una mirada constructivista. Así mismo, los parámetros pedagógicos fueron establecidos bajo las siguientes categorías conceptuales: enseñanza – aprendizaje, el rol del profesor, el rol del estudiante, los recursos para la enseñanza, los procesos de evaluación y finalmente, la interacción entre los agentes. Con la combinación de los elementos teóricos se llegó a la consolidación de los criterios pedagógicos.

Los criterios pedagógicos se establecieron con el fin de explicitar la necesidad de que los materiales digitales que están orientados a la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras tengan un enfoque más pedagógico que técnico, de forma tal que pueda ayudar a los estudiantes en la apropiación y práctica de los contenidos teóricos trabajados en las clases de lengua extranjera. Es decir, la idea es tener un material digital que vaya más allá del impacto visual y que logre, con la ayuda de los conocimientos previos y la consolidación de los nuevos, desarrollar las habilidades comunicativas requeridas durante el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

1. Interrogante:

¿Qué criterios pedagógicos se podrían tener en cuenta para el diseño de material didáctico en medio digital para apoyar la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras?

2. Objetivos:

a. General:

- Proponer algunos criterios pedagógicos a tener en cuenta en la elaboración de material didáctico digital para apoyar la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras.

b. Específicos:

- Identificar los aspectos básicos en la estructura de las herramientas educativas digitales en el área lenguas extranjeras.
- Establecer, desde la didáctica de enseñanza de las lenguas extranjeras, las particularidades en el diseño de herramientas pedagógicas digitales, específicamente CD-ROM, software educativo y páginas web, que puedan hacer un aporte al docente y al estudiante de lenguas extranjeras.
- Revisar dos materiales didácticos a la luz de los criterios pedagógicos definidos a partir del análisis de algunos de los enfoques y modelos pedagógicos.

3. Situación problemática:

En la actualidad, las tecnologías de la información y comunicación (TIC), son entendidas como los dos conjuntos conformados, por un lado por las tecnologías tradicionales de comunicación (radio, televisión, telefonía digital) y por el otro las nuevas tecnologías de la información, es decir, todas aquellas herramientas digitales que van desde el computador, pasando por el Internet hasta redes internas de una compañía y los software. Estos últimos son una herramienta de gran apoyo en el proceso educativo puesto que su “incorporación [...] puede ayudar al proceso de aprendizaje de distintas formas, en el inicio y durante el proceso” (Cebrián de la Serna, 2005, p.29), en particular para el aprendizaje de idiomas puesto que ellos ofrecen variedad y facilidad en el manejo de información que apoya el estudio de las lenguas extranjeras (L2), lo cual ha generado el desarrollo de métodos educativos mediados por dicha tecnología, dentro de los cuales se encuentra el E-learning.

Al hacer una inspección en algunas de estas herramientas¹ (CD, Websites, Cursos virtuales.) hemos notado cómo se comprueba lo afirmado por Cebrián de la Serna, en tanto los aspectos técnicos son antepuestos a los criterios pedagógicos, a pesar de tener como objetivo el aprendizaje de lengua; es así como notamos la ausencia de estándares que orienten la construcción de estos materiales puesto que de haberlos, los elementos que los componen estarían pedagógicamente articulados entre sí en la elaboración de este material, teniendo como eje fundamental los principios educativos y no los tecnológicos.

Al revisar algunos de los recursos digitales más recomendados por los profesores de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana para practicar las lenguas extranjeras incluidas en el plan de estudios de la carrera, encontramos las siguientes falencias:

- Sitios web como www.lepointdufle.net ofrecen la explicación del contenido gramatical en la lengua que se está aprendiendo (francés), lo cual dificulta la comprensión de contenido para las personas que son aprendices principiantes o que requieren de la comprensión total de la estructura gramatical para hacer uso efectivo de la lengua. Tal como afirma Luz Marlén Durán (2006, p.23):

Es común ver en nuestras aulas estudiantes que requieren explicaciones gramaticales para poder producir discurso [...], se angustian cuando no conocen un amplio vocabulario y se sienten inseguros al usar la lengua extranjera. Tienden, con frecuencia, a traducir palabra por palabra al español [...] muy raras veces comprenden un texto en su totalidad. [...] Es evidente que estos estudiantes hacen mayor uso de su hemisferio izquierdo porque siguen una secuencia paso a paso, recuerdan mejor las partes que el conjunto.

¹ www.lepointdufle.net.htm, www.esl-lab.com, software “Tell me more”, Habla francés Ya- Idiomas, Ed. Larousse, <http://www.englisch-hilfen.de/en>, <http://www.ello.org/>, <http://www.parapal-online.co.uk/>

Por tanto un apoyo a través de la lengua materna sería beneficioso pues algunos estudiantes tienen mayor desarrollo en el hemisferio izquierdo que el derecho, por lo cual tienen tendencia a estudiar los elementos por separado para posteriormente hacer la construcción del conjunto.

- Tal como afirma Cebrián de la Serna (2003, p.28) en algunos casos, el sistema es tan elaborado y hace uso de gran variedad de aplicaciones pero olvida la parte didáctica del material. Algunos de estos medios tienen un diseño que requiere de un amplio conocimiento en el área informática para poder acceder a la información contenida, lo cual puede llegar a generar dificultad en el estudiante al momento de acceder a la actividad.
- En materiales, como Randall's ESL Cyber Listening Lab (www.esl-lab.com), el cual es un laboratorio para práctica de comprensión oral en tres niveles: fácil, medio y difícil, no es posible llevar un registro del avance que el aprendiz pueda tener a lo largo de su práctica en el medio digital, puesto que la página no cuenta con la posibilidad de que el usuario se registre y tenga una cuenta dentro del sistema; por el contrario, las actividades están sueltas sin haber relación existente entre ellas, así el usuario mismo es quien debe monitorear su avance lo cual es difícil de lograr en los niveles iniciales de aprendizaje de lenguas extranjeras. Esta página plantea actividades en tres niveles al interior con cada audio, así pues el usuario tiene las actividades a desarrollar antes, durante y después de cada audio. En la parte anterior al audio el usuario puede hacerse una idea sobre el tema que va a tratar lo que escuchará; mientras lo escucha deberá contestar unas preguntas de múltiple respuesta y al finalizar tiene una sección de trabajo de vocabulario y sugiere la interacción con otro usuario.

Autores como Cebrián de la Serna (2005), Ardizzone y Rivoltella (2003), Fernández Gómez (2004) hacen el planteamiento de algunos aspectos de relevancia en el diseño de materiales didácticos digitales, entre los cuales se encuentran características relacionadas con la instalación, versatilidad capacidad de motivación, entre otros, sin embargo, no centran su atención en los criterios pedagógicos para el diseño de material didáctico en medio digital para apoyar la enseñanza de lenguas extranjeras.

4. Antecedentes

Para ver la pertinencia de nuestra investigación, hicimos una inspección de los trabajos adelantados en materia de procesos educativos apoyados en las TIC; por ello revisamos algunas investigaciones adelantadas en diversas Universidades tanto colombianas como extranjeras.

A nivel internacional encontramos tres trabajos investigativos adelantados en la Universidad Autónoma de Barcelona. El primero de ellos titulado "*Un entorno interactivo de aprendizaje con Cabri-actividades, aplicado a la enseñanza de la geometría en la ESO*" realizado en el

2001 por Jesús Murillo Ramón cuya investigación consistió en indagar y clasificar las formas de relación que se producen en el entorno interactivo de aprendizaje, al final el investigador concluyó que la utilización de los entornos interactivos en donde los alumnos trabajan de forma colaborativa, favorece el aprendizaje y el desarrollo de las técnicas de comunicación. Además, afirma que es necesario que los profesores utilicen TIC para fortalecer el aprendizaje. Lo anterior visto en relación con la investigación que estamos adelantando, nos muestra la pertinencia del material digital pedagógicamente diseñado para beneficiar los procesos de aprendizaje adelantados con su ayuda.

En segundo lugar, encontramos el trabajo realizado por Patricia María Martínez (2006), bajo el título *“Resumen de Tecnologías de la información y la comunicación en la educación física de primaria: estudio sobre sus posibilidades educativas”* en donde se pretendió descubrir el tratamiento que deben tener las TIC en la Educación Física teniendo en cuenta el punto de vista de los profesores y de los alumnos. Mediante esta investigación se llegó a la conclusión que las TIC son una poderosa herramienta de motivación y que son eficientes a la hora de trabajar contenidos tanto conceptuales como actitudinales. Además, gracias a las TIC se pueden realizar actividades fuera del horario escolar; que es importante que esta implementación esté acompañada por la reflexión y sea organizada, sin improvisaciones. Este trabajo señala algunas de las ventajas que tiene el quehacer pedagógico apoyado en las TIC, y refleja que estas herramientas pueden ser aprovechadas incluso para el aprendizaje de terminología relacionada por la formación física de los estudiantes. El aporte que esta investigación hace a la nuestra es mostrarnos una de las múltiples ventajas que tiene el uso de las TIC dentro de los procesos educativos, pues su implementación facilitaría el desarrollo de actividades de refuerzo en cualquier momento.

Y finalmente encontramos la investigación realizada por Roberto Canales Reyes, realizado en 2007, titulado *“Identificación de factores que contribuyen al desarrollo de actividades de enseñanza y aprendizaje con apoyo de las TIC, que resulten eficientes y eficaces. Análisis de su presencia en tres centros docentes”*, con esta investigación se dedujo que algunos centros educativos tienen excelentes dotaciones tecnológicas y un buen equipo directivo lo cual permitirá que la implementación de las TIC sea excelente. Este trabajo investigativo evidencia el esfuerzo que están haciendo las instituciones educativas porque su personal docente esté cada vez más capacitado, pero del mismo modo se hace necesario que cada agente de la labor educativa esté interesado en hacer uso estas herramientas, no toda la labor depende de la herramienta y el docente a cargo, no es suficiente con tener las herramientas, también es necesario desarrollar la capacidad de hacer uso efectivo de ellas. Para nuestra investigación es un aporte valioso puesto que se evidencia la necesidad de capacitar a los tutores para que a su vez ellos capaciten su personal a cargo en el uso de los medios digitales.

Adicionalmente en nuestro país hemos encontrado trabajos investigativos en la Universidad Javeriana, la Universidad de los Andes, La Universidad de La Salle y la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

En la Universidad Javeriana encontramos cinco trabajos adelantados por estudiantes de la Facultad de Educación.

En primer lugar encontramos la tesis de Gladys Ledezma Lozano (2006) titulada “*Usos y expectativas de los docentes frente a las TICs*”, en la cual se procuró la identificación de los usos y expectativas que han generado en los docentes de una institución educativa municipal del Tolima, la introducción de las TIC en el aula de clase; en este estudio se encontró que los docentes de dicha institución ven la escuela como el lugar propicio para que, mediante el uso de las TIC, se asuma el reto de formar personas competitivas y capaces de hacer frente a un mundo de constantes cambios. El trabajo de Ledezma aporta un punto de vista frente al uso de las TIC en el aula pues ve en el uso de dichas tecnologías la posibilidad de hacer un espacio para un centro de investigación que promueva el desarrollo intelectual de los estudiantes; el docente no puede desconocer el avance de la ciencia y la tecnología, por el contrario, cuando él logra ver en esas tecnologías la herramienta posible para enriquecer el proceso de formación integral de sus estudiantes, el proceso se ve beneficiado, puesto que ya no se tiene al libro de texto como única fuente de información sino que ahora cada medio de comunicación y tecnología puede hacer su aporte, dado que la educación no es vista simplemente como la transmisión y adquisición de conocimientos. El estudiante debe desarrollar su capacidad analítica y crítica para llegar a ser un sujeto útil al progreso de la sociedad desde cualquiera que sea el campo de acción por el cual opte.

Adicionalmente está el trabajo de Grado realizado por Nicolás Mauricio Romero Hernández de la Licenciatura en Lenguas Modernas en el 2009 bajo el título “*Configuraciones didácticas y enseñanza del inglés básico de la carrera Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana*”, su objetivo fue examinar las características de una clase de inglés teniendo en cuenta los cambios sociales, culturales y tecnológicos que han influido en la educación durante las últimas décadas, así mismo, mostrar aspectos de la clase de inglés que ayuden a la auto-evaluación didáctica de la enseñanza del inglés por medio de la exploración que indique tanto los aspectos positivos como los que se deben mejorar o reforzar. Finalmente, el autor a través de su trabajo investigativo llegó a la conclusión que la mejor configuración didáctica es una en donde el profesor aporta el tema, las actividades y orienta la apropiación del mismo a través de preguntas, lo cual se denomina secuencia progresiva lineal y deductiva; adicionalmente, el autor sugirió que esta investigación fuese una guía para los docentes de lengua y sirviese como herramienta de reflexión sobre la didáctica. Dicho esto, vale la pena resaltar que este trabajo aporta a nuestra investigación una amplia visión sobre la forma en que los cambios de toda índole han afectado los procesos educativos en el área de inglés; sin embargo para nuestra investigación sólo son relevantes los cambios generados en la didáctica por la tecnología.

Además está el trabajo de Ana María Angulo Reyes y Andrea Rocío Guatibonza Aranguren, titulado “*Descripción del uso pedagógico de herramientas tecnológicas provistas por la Pontificia Universidad Javeriana en la comunidad académica en la licenciatura de lenguas modernas en la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera (inglés-francés)*” en el

2009, cuyo objetivo fue hacer una descripción del uso de las TIC dentro en el proceso enseñanza-aprendizaje de lengua inglesa o francesa para la Licenciatura en Lenguas Modernas de la Pontificia Universidad Javeriana, con esta investigación las autoras llegaron a la conclusión que la utilización e implementación de las TIC dentro del aula tiene grandes ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo, la participación de los estudiantes en los recursos tecnológicos también es productivo, sin olvidar que es indispensable que la Universidad, en este caso concreto, el programa de pregrado de lenguas modernas fomente en sus alumnos la utilización de las TIC. Esta investigación ratifica la necesidad urgente que tenemos los estudiantes (futuros docentes) y docentes de implementar recursos tecnológicos dentro del desarrollo de las actividades pedagógicas que estemos llevando a cabo con un grupo de sujetos, adicionalmente nos muestra la utilidad que dichas herramientas pueden tener.

En la Universidad de los Andes encontramos el trabajo de Javier Alfonso Arango Pardo en el 2004, de la facultad de administración, titulado *“Las tecnologías de Información y Comunicación-(TICs) como apoyo en el proceso enseñanza-aprendizaje de las instituciones de educación superior, estudio de caso Politécnico Grancolombiano”*. Este trabajo consistió en presentar información específica sobre el uso de las TIC como apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en las instituciones de educación superior, concretamente en el caso del Politécnico Grancolombiano. Adicionalmente, en este trabajo se relata la importancia de las TIC en la educación y el uso de éstas durante estos años en Colombia. Al final, con esta investigación se concluye que para que la incorporación de las TIC en la educación superior sea exitosa es importante el diseño del plan estratégico, al igual que el establecimiento de la estrategia de la institución con respecto al uso de las tecnologías en la educación superior y a pesar de la utilización de las TIC no se debe olvidar al alumno y profesor, ya que estos son los encargados de proporcionarle vida a cualquier proyecto virtual. Este proyecto de investigación plantea una nueva problemática frente al reto de hacer planteamientos claros, precisos y efectivos del uso de las TIC en la educación superior, sin descuidar la parte humana que participa del proyecto. Podríamos decir que el reto real no es sólo plantear una estrategia exitosa, sino combinar dicha estrategia con el trabajo realizado por los docentes y estudiantes de la institución de educación superior. La presente investigación nos plantea la necesidad que tanto las directivas como los docentes y los mismos estudiantes empiecen a tener una capacitación adecuada en el uso de las TIC y de este modo se pueda sacar mayor provecho de su utilización.

Respecto a los trabajos encontrados en la Universidad de La Salle, encontramos trabajos de grado desarrollados por estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Modernas y la Maestría en docencia.

En primer lugar hablaremos de los trabajos de grado realizados por estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Modernas. El primer trabajo que reseñaremos es el de Ruth Myriam García Portilla realizado en 1998 y titulado *“Material educativo computarizado para el aprendizaje de “two-word verbs”*. Este trabajo pretendió diseñar un material educativo

computarizado que permitiera a los estudiantes de Lenguas Modernas de la Universidad de La Salle mejorar su aprendizaje de lengua extranjera haciendo uso de “two-word verbs” (phrasal verbs) mediante la utilización del Laboratorio Multimedia de la Universidad. Las conclusiones de la investigación fueron, entre otras, que el diseño de materiales educativos computarizados permite explorar nuevos campos de conocimiento, desarrollar la creatividad, reflexionar en los procesos de enseñanza-aprendizaje y profundizar en el uso de los phrasal verbs; adicionalmente, la autora afirma que el aprendizaje de conceptos con el soporte visual es una estrategia innovadora. Esta investigación nos da pistas en cuanto a la utilidad de nuestra investigación en tanto muestra que la idea de trabajar con las nuevas tecnologías no es un asunto utópico, por el contrario, este estudio expone las ventajas de trabajar conjuntamente con dichas herramientas. La exploración de nuevos campos del conocimiento y el desarrollo de la creatividad son unas de las principales ventajas.

Luego tenemos el trabajo de Vilma Susana García Correal (2000). Este trabajo se titula “*La multimedia aplicada a la actividad lúdica como estrategia en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés*”, su objetivo fue diseñar un material educativo computarizado que procurara para los estudiantes entre 7 y 9 años un ambiente pedagógico, que les posibilite la retención de un 80% de las palabras nuevas trabajadas en clase de inglés como lengua extranjera. Después de haber hecho todo el trabajo investigativo, se llegó a la conclusión que el diseño de software educativo facilita el desarrollo de la creatividad, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como en este caso en el aprendizaje de vocabulario en inglés, cuyo aprendizaje mediante juegos es una estrategia muy útil, sobre todo cuando dichos juegos son computarizados y cuando hay relación de imagen y forma escrita. El aporte de esta investigación es reseñar la relevancia del juego en el diseño de materiales digitales, afirma la investigadora que este hecho potencializa la capacidad de retención de la información. Este aspecto tendrá que ser tenido en cuenta en nuestra investigación.

Por el lado de los trabajos realizados en la Universidad de La Salle tenemos, por último, el trabajo realizado en el 2005 para la maestría en docencia, cuyas autoras son Jenny Bermúdez Jiménez y Ángela Montoya Díaz. Su trabajo se titula “*El uso de las tecnologías de la información y la comunicación –TICs- en la enseñanza del francés como lengua extranjera a partir del análisis del discurso de docentes universitarios: Universidad de La Salle, Universidad de La Sabana*”, el objetivo que dirigió el quehacer investigativo en este trabajo fue hacer análisis del discurso de los docentes de las Universidades anteriormente mencionadas sobre el uso de las TIC en la enseñanza del francés como lengua extranjera; teniendo como conclusión que los docentes reconocen que las TIC cumplen, principalmente, una función didáctica de apoyo al trabajo autónomo y de fortalecimiento al intercambio cultural. Puesto que, desde la didáctica, las TIC responden al desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas que son trabajadas en el enfoque comunicativo. Sin embargo, pese a las inquietudes de tipo instrumental e inmediato, se hace necesario un proceso de reflexión acerca del uso de las TIC en la enseñanza de lenguas extranjeras, que dé cuenta de sus consecuencias tanto para los docentes como para los estudiantes y la institución en sí misma. Este trabajo es quizá uno de los más interesantes y enriquecedores para nuestra investigación

no sólo porque contempla una problemática muy cercana a la nuestra, sino porque además evidencia la necesidad existente en cuanto a reflexión sobre el tema. El hecho de ver la visión que cada agente del proceso educativo tiene sobre el uso de las tecnologías en el proceso permite hacer el planteamiento de formas motivadoras que ayuden a una mayor y mejor aceptación de estas herramientas.

Por último tenemos la investigación realizada por Flor Marina Hernández y Clara Eunice Rodríguez, en el año 2002 bajo el título “*Alternativa de un mundo virtual para mejorar su enseñanza de inglés*” y publicada por el fondo de Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Con esta investigación se pretendió diseñar e implementar un software educativo que contemple las necesidades de los usuarios, además deseaba contribuir a la creación de una línea de investigación para estudiantes de pregrado de la Universidad Distrital. Al final de la investigación los autores concluyeron que es recomendable el diseño de software educativo debido a que permitirá solucionar problemas específicos de una población determinada sin olvidar que al momento que se va a diseñar el software es indispensable tener en cuenta a los docentes, los ingenieros de sistemas que sea una labor interdisciplinaria, además con esta investigación se demostró que los software que se utilizan en la Universidad Distrital no ofrecen soluciones para finalizar esta investigación permite que tanto estudiantes como docentes sigan indagando en este tema. Lo interesante de esta investigación es ver cómo los docentes contemplan el planteamiento de un software que pueda ayudar a los estudiantes y egresados de la universidad a implementar la tecnología en sus procesos de enseñanza y aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

Los anteriores trabajos reseñados como antecedentes dan muestra del avance y transformación que ha tenido el proceso educativo en los últimos años y cómo se están buscando diversas estrategias para tener en cuenta la tecnología como herramienta valiosa dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, siendo un elemento de gran apoyo tanto para los docentes como para los estudiantes; además revela la vigencia e importancia de nuestra investigación en tanto los trabajos reseñados hacen hincapié en el *para qué* de las TICs, pero ninguno de ellos examina o revisa el *cómo* de las TICs, es decir, se centran en la utilidad que tienen, pero no exploran los criterios de diseño que pueden estar subyacentes a ellas.

Por otro lado, la mayoría de los trabajos adelantados tienen un solo objeto a trabajar con ayuda de las TIC, es decir, tienen una única dirección de aplicabilidad (inglés, francés, phrasal verbs, pedagogía de lectura y escritura); mientras que nuestra investigación, tendría un campo de aplicabilidad más amplio puesto que deja abierta la posibilidad de trabajar con diversos idiomas, lo cual complementará el trabajo que se ha venido realizando en esta área.

Aunque hemos reseñado sólo algunos de los trabajos adelantados en este tema, consideramos que ellos nos permiten tener una visión más amplia de lo que implica la educación apoyada en las nuevas tecnologías, adicionalmente las investigaciones reseñadas nos pueden dar una perspectiva sobre el manejo que las tecnologías tienen en diversos niveles de educación, en diferentes poblaciones e incluso en diferentes asignaturas o ramas del saber.

Por otro lado, es importante dar una mirada a la política educativa que nos rige en la actualidad en cuanto la enseñanza de lengua extranjera a nivel escolar. El Ministerio de Educación Nacional expidió en noviembre de 2006 el decreto 3870 cuyo objetivo es la organización y funcionamiento de los programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano en el área de idiomas adoptando una referencia internacional, es decir, se adoptó el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación como el sistema de referencia para los procesos de aprendizaje, enseñanza y evaluación adelantados en Colombia.

Adicionalmente, el decreto establece que para obtener el registro del programa las instituciones prestadoras del servicio educativo deberán demostrar el cumplimiento de las siguientes condiciones básicas de calidad:

1. Denominación del programa: La institución prestadora del servicio educativo deberá especificar la denominación del programa, la cual deberá corresponder al contenido curricular.
2. Descripción de las competencias que el educando debe adquirir una vez finalizado el programa de acuerdo con las contempladas en el Marco Común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación.
3. Plan de estudios: es la fundamentación teórica, práctica y metodológica del programa; los principios y propósitos que orientan la formación, la estructura y organización de los contenidos curriculares. Deberá tener:
 - 3.1. Duración
 - 3.2. Objetivos
 - 3.3. Identificación de los contenidos básicos de formación
 - 3.4. Distribución del tiempo
 - 3.5. Estrategia metodológica
 - 3.6. Número de estudiantes por programa
 - 3.7. Criterios de evaluación de los estudiantes
 - 3.8. Jornada
4. Infraestructura: Comprende las características y ubicación del inmueble donde se desarrollará el programa. La institución deberá tener una planta física adecuada, teniendo en cuenta: el número de estudiantes, las metodologías, las modalidades de formación, las estrategias pedagógicas, las actividades docentes, administrativas y de proyección social.

5. Organización administrativa: Corresponde a las estructuras organizativas, sistemas confiables de información, mecanismos de gestión que permitan ejecutar procesos de planeación, administración, evaluación, seguimiento de los currículos y los diferentes servicios y recursos.
6. Recursos específicos para desarrollar el programa:
 - 6.1 Número de aulas previstas
 - 6.2. Laboratorios y equipos
 - 6.3. Recursos bibliográficos
 - 6.4. Ayudas educativas.
 - 6.5. Medios electrónicos
7. Personal docente específico para el desarrollo del programa: Número de docentes, dedicación prevista y niveles de formación
8. Personal administrativo para el desarrollo del programa.
9. Reglamento de estudiantes y docentes
10. Mecanismos de financiación: La institución deberá demostrar la disponibilidad de recursos financieros que garanticen el adecuado funcionamiento del programa y la viabilidad del cumplimiento de las condiciones mínimas de calidad que incluye el sistema de costos educativos y tarifas.

El decreto 3870 se ve complementado por el Programa Nacional de Bilingüismo que está proyectado del 2004 al 2019. Este programa tiene como objetivo el mejoramiento de las competencias comunicativas en inglés como lengua extranjera en todos los sectores educativos, este objetivo se alcanzará mediante el desarrollo de estrategias que contribuyan a mejorar los resultados académicos de acuerdo con los estándares y las evaluaciones. Las herramientas más importantes para el desarrollo de este programa son los planes de mejoramiento institucional y los planes de apoyo al mejoramiento que diseñan y lideran las Secretarías de Educación.

Con lo anterior, notamos que nuestra investigación es pertinente, no sólo por el vacío de conocimiento existente al momento de crear sitios web pedagógicos, sino porque además a nivel nacional hay un plan educativo para que los estudiantes y profesionales de nuestro país logren los niveles de competencia comunicativa en lengua extranjera.

Nuestro proyecto de investigación podría ser un gran apoyo para ese Plan Nacional de Bilingüismo en tanto podría ser un referente para potenciar los programas digitales que

instituciones como el SENA ha estado desarrollando para alcanzar los objetivos planteados por el gobierno nacional.

5. Marco teórico

Desde nuestra vida como estudiantes universitarias hemos sentido cómo la educación actual afronta cada vez más retos en materia de transmisión rápida y efectiva de información con miras a formar individuos con mayor profundidad y dominio teórico, pero a la vez con la capacidad de hacer aplicación de dicha teoría, sin contar con la urgente necesidad de producción intelectual. La ciencia y la tecnología no se detienen y la educación debe estar a la vanguardia de éstas dos; por ello los procesos educativos van tomando diversos caminos y creando nuevos paradigmas pedagógicos a la par con ellas, de acuerdo con las demandas de la actual sociedad del conocimiento.

Todo lo anterior ha hecho que las instituciones educativas, particularmente de educación superior, tengan aspectos por trabajar que van más allá del diseño de los programas académicos; la universidad actual debe preocuparse por estar *online*. No basta con ofrecer un buen programa académico en el campus universitario, también es necesario romper las barreras de tiempo y espacio, es decir, haciendo uso de esos avances tecnológicos ofrecer la posibilidad de acceder a dichos programas desde cualquier lugar y en cualquier momento. Es así como se pensó en unos sistemas que ahora conocemos bajo los nombres de educación virtual o E-learning.

Considerando lo anterior, en el presente trabajo desarrollaremos ejes temáticos en los cuales se fundamentará el resultado de la investigación. Estos ejes están planteados y desarrollados a lo largo de tres (3) capítulos de marco teórico, así: E-learning y educación virtual, un capítulo sobre enseñanza de la lengua extranjera, el uso del internet en su enseñanza y el marco de referencia europeo, puesto que este documento contiene los parámetros teóricos para la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras; finalmente uno dedicado al diseño de material didáctico con soporte tecnológico.

5.1 E-learning y educación virtual

La aparición de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha revolucionado la enseñanza en el mundo. Estas tecnologías han dado nuevos horizontes y pautas a la forma en que se educa; por lo cual se ha concebido dos modos de educación que resultan innovadores en tanto hacen uso pleno de dichas tecnologías: El E-learning y la educación virtual.

5.1.1 E-learning

La educación mediada por tecnología se ha ido fortaleciendo y nutriendo dentro de los sistemas educativos modernos gracias a la aparición del internet. Éste ha generado una nueva corriente de métodos educativos que se basan en su uso como canal de comunicación, es así como nace el E-learning.

Tal como dice Rosenberg (2001), el E-learning hace referencia al uso del Internet como medio para desplegar un sinnúmero de soluciones que mejoren el conocimiento y el desempeño en el proceso educativo. Éste es un modelo revolucionario puesto que con su soporte tecnológico en los sistemas de telecomunicaciones, las herramientas pedagógicas y páginas web que han sido desarrolladas, cuenta con un currículo innovador, que favorece la interacción en los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de darle la posibilidad al estudiante de ser autónomo en su proceso de aprendizaje.

En palabras de Dudeney y Hockly (2007):

E-learning refers to learning that takes places using technology, such as the Internet, CD-ROMs and portable devices like mobile phones or MP3players. There are several terms associated with E-learning, which are often used interchangeable and which can be rather confusing. Let's take a quick look at some of the main terms:

- Distance learning
- Open learning
- Online learning
- Blended learning

El primer término al cual se refieren los autores, la Educación a distancia, ha sido empleado tradicionalmente para hacer referencia a los cursos enviados por correo, pero ahora también está siendo empleado para designar los cursos que involucran el uso de internet, CD-ROMs y otras tecnologías. Por otro lado, tenemos el aprendizaje abierto, el cual es una clase de aprendizaje a distancia que hace énfasis en la capacidad de decisión del estudiante, razón por la cual tiene más autonomía para escoger qué contenido estudiar, cómo estudiarlo y cuándo. El aprendizaje en línea, el cual es una faceta del E-learning y es el que tiene lugar vía Internet. Y finalmente tenemos el aprendizaje mixto, el cual es un estilo de mezcla entre el aprendizaje en línea y la educación presencial, por ejemplo, cuando se combina determinado tiempo de trabajo individual usando recursos digitales con un tiempo presencial en una sesión con asesoría de un profesor.

Posterior a estas claridades léxicas abordar los tres cimientos fundamentales del E-learning plantea elementos importantes en la discusión:

- Tener vinculación con redes hace del E-learning un sistema capaz de generar actualizaciones inmediatas, almacenar y recuperar a la vez que distribuye e intercambia información.
- La información es enviada al usuario empleando estándares técnicos de Internet.
- La visión de aprendizaje se ve ampliada y trasciende los métodos tradicionalmente empleados a lo largo del proceso educativo. (Rosenberg, 2001, p. 28-29)

Rosenberg plantea que el E-learning ofrece beneficios tanto para el ofertante, es decir, la persona o institución que provee el servicio como para el usuario. Para el primero, se encuentran como beneficios los bajos costos en el mediano plazo, la capacidad de distribuir información a un número mayor de personas y la fácil adaptación del programa según destinatario.

Por su lado el usuario tiene la flexibilidad de horario, posibilidad de crear y/o pertenecer a una comunidad virtual con el fin de intercambiar información valiosa dentro del proceso e incluso una vez terminado éste, la posibilidad de acceder a la información a través del computador en cualquier lugar del mundo.

Una de las ventajas más importantes es lo que se denomina como “24/7”, esto implica que el interesado tiene acceso a la información desde cualquier lugar a cualquier hora. Al desaparecer la noción de “salón de clase” desaparece la noción de “horario”. Adicional a ello se le suma el hecho de tener la oportunidad de consolidar; en la Web, comunidades académicas que sean de apoyo en la búsqueda y recolección de información, eso sin tener en cuenta lo motivante que puede llegar a ser el hecho en sí mismo. Sin embargo, es importante tener en cuenta que con el desarrollo del E-learning no solo se implementan nuevas tecnologías al proceso educativo, también se cambia la concepción de lo que implica el aprendizaje, lo cual permitirá pensar en nuevas opciones para su mejoramiento.

Adicionalmente debemos tener en cuenta que cuando se emprenden acciones formativas con ayuda de tecnología, según Fernández (2004) los principales objetivos son, por un lado, suministrar herramientas que estén al servicio de la labor educativa y, por el otro, tener un mejoramiento de la calidad de servicios educativos, lo cual ocurre en doble perspectiva:

- La primera hace referencia al desarrollo interno de contenidos destinados a incrementar la calidad de los servicios prestados a los usuarios de información tradicionales, prestando tutorías on-line, publicación de temarios interactivos, ejercicios de autoevaluación, referencia bibliográficas, foros de debate multimedia, tertulias interactivas, etc.
- El segundo enfoque contempla el sector de la formación continua, que se abre en una triple vertiente correspondiente a tres mercados: un mercado geográfico, de habla hispana y dos mercados funcionales: el primero mediante cursos especializados y a medida para empresas, aprovechando las ventajas más significativas del E-learning, es decir, su capacidad para entrenar a gran cantidad de empleados, con mayor flexibilidad de tiempo y a un coste más reducido, y el segundo amplía el abanico de acciones formativas a las dirigidas a un público de edad media entre 25 y 45 años, con necesidad de actualizar sus conocimientos. (p.5)

Con lo anterior, el E-learning se muestra como una de las mejores opciones para acceder rápidamente a un sinnúmero de ofertas académicas que llegan a incrementar el nivel de desarrollo y desempeño profesional de los usuarios.

Adicionalmente el mismo autor plantea que desde el punto de vista pedagógico, el E-learning se caracteriza por:

- Seguimiento del proceso del estudiante, proviene de los resultados de ejercicios de test de autoevaluación realizados a través de la red o enviando mensajes individualizados a cada alumno según las constataciones realizadas.
- Comunicación interpersonal, que posibilita el intercambio de información y diálogo entre profesor y alumno, mejorando las funciones tutoriales y las docentes.
- Realización de trabajos colaborativos compartiendo información y documentos conjuntos, transfiriendo ficheros, etc.

- Acceso a la información y contenidos de autoaprendizaje tales como simulaciones, creación de ejercicios de evaluación y autoevaluación, textos, hipermedias, secuencias de vídeo y audio, libros electrónicos, publicaciones electrónicas, etc.
- Recuperación y apoyo a la docencia tradicional, posibilitando el acceso a los conceptos fundamentales de cada asignatura, ejercicios y bibliografía a través de la red, bien asimilando los conceptos adquiridos, o bien repitiendo los ya explicados. (Fernández, 2004, p.9)

No obstante debemos afirmar que los mismos procesos de seguimiento se llevan a cabo en la educación presencial. El E-learning lo que hace es potencializar el trabajo que se adelanta en este punto del proceso educativo.

5.1.2 Educación virtual

Al definir educación virtual no podemos ni debemos apartarnos mucho de la definición de educación presencial tradicional, puesto que entre ellas no hay mayores diferencias, quizá la única y más grande de ellas sea los medios empleados para establecer la comunicación entre los agentes del proceso educativo (Gutiérrez, 2004). Mientras la educación tradicional requiere de un espacio concreto y un tiempo determinado para alcanzar esa interacción entre los agentes, la educación virtual ofrece posibilidades de flexibilidad en el manejo del tiempo y el espacio.

Por ende, podemos ver la educación virtual como una nueva modalidad de impartir educación mediante el uso de las TIC, la cual está conformada por elementos como el modelo pedagógico y en segunda instancia la disponibilidad de la tecnología apropiada. Ambos se desarrollan a continuación:

1. El *modelo pedagógico* pues teniendo en cuenta la forma en que las TIC configuran la relación existente entre los agentes del proceso formativo, se ve la necesidad de llevar a cabo una conceptualización rigurosa en cuanto al modelo pedagógico que debe ser implementado en esta modalidad educativa, es decir, dicha conceptualización debe ir acompañada de una profunda reflexión pedagógica que sustente y guíe la intencionalidad a toda acción que se implemente dentro del programa educativo. Octavio Henao en Gutiérrez (2004) propone como modelos pedagógicos a servir en esta modalidad la teoría de Gestalt, teoría cognitiva y el constructivismo.

Por el lado de la teoría de la Gestalt se toma como punto de partida la influencia que tiene la percepción sensorial en el aprendizaje. Así mismo, esta teoría considera algunas características visuales, como el contraste, la simetría, la intensidad del estímulo, la proximidad y la sencillez, las cuales permiten una mejor comprensión del tema y ordena los contenidos de una manera agradable lo que permitirá que el estudiante logre un mejor aprendizaje.

Desde este punto de vista existen ciertas recomendaciones para la construcción de un curso virtual:

- Utilizar fondos que no interfieran con la nitidez del texto ni de las imágenes.
- Agrupar la información que tenga relación entre si

- No abusar de la mezcla de colores ni de su intensidad.
- No abusar de las animaciones y/o efectos visuales de los textos.
- No dejar información incompleta.
- Utilizar vocabulario sencillo en los temas nuevos. De no ser posible, habilitar un glosario donde el estudiante pueda consultar los términos no comprendidos. (Gutiérrez, 2004, p.25)

Cuando un curso virtual toma en cuenta las características anteriormente expuestas, se está pensando en el estudiante antes que en el docente o el aspecto técnico del material. Quizá uno de los puntos que tomará mayor importancia en el desarrollo de nuestro proyecto es el uso de vocabulario sencillo, puesto que cuando se diseña un material la idea es facilitar el proceso de aprendizaje y no por el contrario generar confusión frente a su uso; cuando ello ocurre el usuario o estudiante podría pensar en abandonar el material para ir en busca de algo más sencillo.

Por su parte la teoría cognitiva asegura que gran parte del aprendizaje se da por la utilización de mapas conceptuales y a la activación de mapas mentales previamente elaborados, lo cual permitirá que el profesor virtual utilice medios que incrementen la capacidad de constituir nuevos conocimientos a esquemas anteriormente definidos por el alumno. Así, con la utilización de ejemplos que ilustran conceptos y los ejercicios de simulación de la realidad, además de cumplir con la anterior proposición, se le brinda al estudiante un efecto motivador sobre su capacidad de aprendizaje.

Adicionalmente, el constructivismo plantea que el aprendizaje solo es alcanzado en la medida que el alumno participe activamente en su proceso educativo. Tal como afirma Coll (1997):

Desde el punto de vista educativo, la idea-fuerza tal vez más potente y también la más ampliamente compartida es la que se refiere a la importancia de la actividad mental constructiva de las personas en los procesos de adquisición de conocimiento. [...] Trasladada al ámbito de la educación escolar, la idea-fuerza del constructivismo conduce a poner el acento en la aportación constructiva que realiza el alumno al propio proceso de aprendizaje. (p.6)

Con lo anterior, la participación debe ser fomentada debido a la necesidad por parte del alumno de interactuar con sus compañeros y con sus docentes, esta es una de las características más representativas que apoyarán el logro de un aprendizaje significativo. Así mismo, es importante que el alumno formule problemas para que sean posteriormente discutidos en clase permitiendo que el alumno desarrolle una mejor capacidad de análisis y de crítica.

Además, en el constructivismo aparece un enfoque didáctico llamado “constructivismo simplificado”; en este enfoque el docente considera relevante enseñar temas que muestren los conceptos científicos que se trabajan en el salón de clase, así mismo, para este enfoque es indispensable que los temas que son enseñados se trabajen de una manera organizada, utilizando mapas conceptuales; también, es muy importante el énfasis en la comprensión y asimilación de temas conceptuales. El docente considera que los errores son obstáculos pero que pueden ser superados. Los materiales que se utilizan en la clase comprenden: libros de

texto, libros complementarios, medios audiovisuales o aportes del propio docente. Sin embargo, la evaluación se da por medio de un cuestionario final.

En palabras de López (2000) los profesores consideran que:

El aprendizaje consiste en un proceso sustitutivo, por medio del cual los alumnos rechazan y abandonan sus errores conceptuales previos e incorporan en su lugar las explicaciones científicas de la realidad. Las concepciones iniciales representan un muro cognitivo que una vez atravesado, salvado o incluso eliminando permite la comprensión de las nuevas informaciones, de modo que éstas se van acumulando en su mente a través de un proceso aditivo. (p. 56)

Adicionalmente, el constructivismo cuenta con un modelo educativo denominado “Constructivismo didáctico”, en éste se plantea que el conocimiento, las creencias y las actuaciones de los maestros son más importantes que las concepciones que poseen los alumnos respecto al proceso enseñanza-aprendizaje. En este modelo los profesores establecen que el conocimiento escolar es un conjunto de cosas de estudio seleccionado mediante el consenso de los aspectos y expectativas que tiene cada estudiante. Así mismo, los contenidos escolares se establecen a modo de problema, focos de interés, ejes de trabajo o unidades didácticas que permite que el estudiante desarrolle la parte intelectual al igual que la emocional.

Sin embargo, en este modelo, el profesor tiene en cuenta tanto las experiencias como las ideas y los intereses de los alumnos, de esta manera, el profesor utiliza ciertas actividades que permite que los alumnos comenten sobre los temas que se estudian. No obstante, el profesor es un orientador y coordinador el cual considera que los trabajos en equipo son óptimos para el aprendizaje. Para López (2000), la evaluación se realiza por medio de cuestionarios, entrevistas y diarios. Finalmente, en este modelo los profesores ven el aprendizaje escolar es el desarrollo constructivo e investigativo y la construcción de nuevos conocimientos tiene un valor indispensable dentro del aprendizaje.

Y el segundo elemento enunciado es *la disponibilidad de tecnología apropiada* la cual presupone el planeamiento del curso en sí mismo, es decir, así como en la educación presencial se prevén y planean las estructuras básicas para la instrucción académica (salones y materiales de apoyo), lo mismo debe hacerse en la educación virtual; no se debe dejar por fuera ninguno de los aspectos técnicos y tecnológicos que tengan un rol significativo dentro de la educación en esta modalidad, quizá en educación virtual la planeación de los desarrollos tecnológicos tiene un papel más determinante puesto que es el soporte básico.

Hay una corriente del constructivismo denominada constructivismo social, para éste existe una relación entre profesores, alumnos y tareas, y su interacción generará aprendizaje. Hernández (2007) le define como:

Una posición epistemológica que explica el origen del conocimiento, da cuenta de la evolución de los procesos en la construcción del conocimiento, tiene un sustento epistemológico y se manifiesta en las formas de aprender de una persona en sociedad. (P. 51)

Por otro lado, autores como Williams y Burden (1999) mencionan que existe un modelo del constructivismo social considerado como:

“cuatro conjuntos fundamentales de factores que inciden en el proceso de aprendizaje: profesores, alumnos, tareas y contextos; sin embargo, ninguno de estos factores existe de forma aislada. Todos ellos interactúan formando parte de un proceso dinámico en curso,” (p.52)

En el constructivismo social, las tareas que dejan los profesores son establecidas teniendo en cuenta las creencias que se tienen de la enseñanza y el aprendizaje, esto se realiza con el fin que los estudiantes las puedan interpretar desde su punto de vista. Para esta corriente psicológica, el contexto en que se da el aprendizaje es indispensable porque con un entorno afectivo, generará más confianza dentro de los estudiantes y mejor aprendizaje; sin embargo, algún cambio como el profesor, alumnos generará un desequilibrio.

El constructivismo social ha generado grandes repercusiones en diferentes campos que ha permitido que hoy en día hablemos de constructivismo y su relación con las TIC, pues es gracias al constructivismo social permite que en la educación virtual exista un aprendizaje cooperativo en línea.

5.1.2.1 Rol del profesor:

En la educación presencial, el profesor realiza actividades relacionadas con la planeación académica; esas actividades pueden ser: definir los objetivos, hacer una preparación de los contenidos, seleccionar la metodología apropiada, elaborar un material didáctico y preparar un plan de evaluación. Por su parte, el profesor que quiere utilizar las TIC debe desarrollar otras habilidades; Gutiérrez (2004) señala que estas habilidades son:

- Capacidad de interactuar con diseñadores gráficos y programadores de sistemas que apoyarán el montaje y rodaje del curso.
- Conocimientos y habilidades en el manejo de las TIC: internet, correo electrónico, foros, chats, grupos de discusión y búsqueda de información en bases de datos electrónicos.
- Conocer y poner en prácticas estrategias metodológicas que estimulen la participación de los estudiantes utilizando las TIC.
- Mantener una comunicación fluida y dinámica con los estudiantes a través de medios sincrónicos o asincrónicos de comunicación, entendiendo que gran parte del rol docente en el aprendizaje de los estudiantes, se da gracias a un buen acompañamiento y orientación del profesor.
- Conocer y emplear metodologías que propicien el trabajo colaborativo del grupo. (p.32)

Según Coll (citado en Barriga y Hernández, 2002), la función del docente es conectar la construcción del estudiante con el saber que está culturalmente organizado; ello implica la orientación y guía explícita por parte del docente.

Adicionalmente, el docente debe considerar el aspecto didáctico como elemento fundamental dentro del proceso de enseñanza. Respecto a lo anterior, Ardizzone y Rivoltella (2004) consideran que la función didáctica como meta-función tiene los siguientes aspectos:

- a) Función social: en los distintos escenarios en los que opera, el docente o sus colaboradores trabajan con vistas a la formación del grupo de los alumnos, en tanto que recurso para el aprendizaje y, al mismo tiempo, lugar de “bienestar” afectivo, que se manifiesta tanto en las relaciones presenciales como en la red.
- b) Función tecnológica: el equipo didáctico se encarga de controlar el funcionamiento y el uso de las tecnologías. Con frecuencia esta función la realiza un tutor tecnológico o un web master, pero el docente, por ejemplo, durante una videoconferencia, debería ser mínimamente autónomo también en la gestión de problemas técnicos, al menos para garantizar fluidez en la clase.
- c) Función de gestión: en el escenario articulado en el que está inmerso, el docente debe mantener unidos a los distintos componentes del mismo, indicando el sentido y el destino de los recursos y situaciones que actúan en el ambiente formativo. Se trata de una actividad de fuerte valencia meta-cognitiva que requiere de espacio adecuado.
- d) Función cultural: con esta expresión se hace referencia al aspecto cultural que se expresa, por una parte, en la transferencia de conocimientos y, por otra, en la tarea de indicar modelos de valores que llevan al alumno a reflexionar acerca de las culturas, de sus relaciones recíprocas y de las consecuencias éticas y sociales que de ello se deriva. (p. 111)

Sin embargo, para que el aprendizaje presencial y virtual se dé adecuadamente es necesario que el docente sea capaz de lograr que sus estudiantes trabajen en equipo, de dar espacios para la interacción, manejar los contenidos en multimedia y especialmente manejar adecuadamente el tiempo; esto permitirá un mejor desempeño por parte de los alumnos. Todo lo anterior es posible mientras el docente sea organizado, realice una adecuada planificación tanto en el trabajo que se realizará en clase como en sus actividades didácticas que deben ser creativas. La coordinación es fundamental porque le permitirá realizar diferentes actividades, ya sea al momento de dar un ejercicio o simplemente para coordinar la clase o asignarle alguna tarea al estudiante como en la tele-enseñanza en donde el profesor perfila las líneas generales y de recapitulación, y los estudiantes toman la tarea de construcción de ejemplos y de hipótesis. Finalmente, la herramienta más útil que tiene el profesor es la evaluación puesto que por medio de esta el profesor la puede incentivar al alumno para que participe y se incorpore a determinadas actividades, también puede ser utilizada para examinar y comprobar las fortalezas y deficiencias que presenta el alumno en un tema

Definitivamente, el papel que tiene el profesor cómo señala Erickson (citado en Williams y Burden, 1999) debería ser un instructor entusiasta que se preocupe de sus alumnos, un activo erudito que sea respetado por sus iguales y un profesional metódico que sea accesible para sus alumnos y sus colegas. Sin embargo, en la enseñanza virtual el rol del profesor mejora cuando este asume un papel reflexivo ya que permite que en el currículo sus temas estén explicados de manera que sirvan para ser consultados y este papel permite que el profesor tenga en cuenta que cada uno de sus estudiantes es único, es decir, en palabras de Shön (citado en Williams y Burden 1999):

El profesor reflexivo necesita un tipo de tecnología educativa que suponga algo más que la extensión de su capacidad de administrar ejercicios y práctica. Lo que más le puede interesar es una tecnología educativa que ayude a los alumnos a ser conscientes de su comprensión intuitiva, a no caer en una confusión cognitiva con que explorar nuevas direcciones de comprensión y de acción. (p.63)

Además del papel que asuma es igualmente importante considerar qué tipo de creencias posee cada profesor, puesto que ellas estarán reflejadas de cierta manera en la forma que dicte, desarrolle la clase en las opiniones del profesor sobre los estudiantes. El psicólogo Meighan y Meighan (citado en Williams y Burden, 1999) considera que el profesor tiene diferentes formas de considerar a los estudiantes:

- Reacios: considera a los alumnos como personas que no quieren aprender pero que lo hacen sólo por obligación
- Receptáculos: cuando simplemente se llenan de conocimientos
- Materia prima: considerar al estudiante como un arcilla que se moldea para realizar una bella obra de arte, o como material de construcción para levantar un edificio sólido y bien diseñado
- Clientes: pone mayor énfasis en la distinción de la necesidad educativa y comienza a alterar la naturaleza de la relación entre profesores y alumnos
- Compañeros: en la que el acento pasa de la consulta a la negociación y en la que es posible que el profesor, asuma el papel del alumno entre alumnos
- Exploradores individuales: el papel del profesor se centra casi exclusivamente en ser facilitador.
- Exploradores democráticos: la función de cualquier grupo de aprendizaje es la de establecer su propio programa, decidir cuáles son sus objetivos y sus formas preferidas de trabajo y si acaso, cómo deseo utilizar los conocimientos y la competencia del profesor.

Cualquier decisión que tome el profesor será fundamental para el buen desarrollo de la clase, y el enfoque puede ser benéfico para el estudiante o podría originar resultados nefastos tanto para el alumno como para su proceso de aprendizaje.

Por lo anterior resulta de vital importancia que el docente esté lo suficientemente capacitado, no sólo en el uso de las tecnologías (como es el caso de nuestro trabajo), sino también en el manejo de las diversas “tipologías” de estudiantes. Sólo cuando el docente está en capacidad de hacer frente a la diversidad de estudiantes que puede encontrar en un mismo grupo, incluso si éste es virtual, puede desarrollar planes de trabajo asertivos que contribuyan efectivamente al proceso de aprendizaje de sus educandos.

5.1.2.2 Rol del estudiante:

El estudiante virtual debe tener motivación, un alto nivel de autonomía lo cual le va a permitir seguir las indicaciones del curso y obtener el aprendizaje, esta motivación también permite que el alumno se interese por buscar nueva información y que realice procesos avanzados de aprendizaje basados en el análisis, la síntesis y la experimentación. Sin

embargo, el alumno debe tener ciertas características propias de la educación formal; debe ser disciplinado en relación con el manejo del tiempo para cumplir los objetivos educativos propuestos, cumplir con el cronograma y tener buenas relaciones no sólo con su profesor sino con sus compañeros a través de medios sincrónicos o asincrónicos de comunicación; estas características le permitirán alcanzar un buen nivel respecto a las estrategias educativas que son propuestas por el profesor.

El estudiante tiene un papel muy importante dentro de la educación; su papel en la educación informal respecto en la educación formal puede variar si se trata de un ambiente virtual. Según Ardizzone y Rivoltella (2004) el alumno puede vivir de tres modos distintos su relación con ambientes virtuales:

- a) Como usuario: el alumno accede a los recursos organizados en el ambiente por los profesores y se sirve de ellos para organizar su propia actividad; la aportación del alumno al ambiente de aprendizaje se limita a los espacios de interacción en los que puede hacer oír su voz [...]
- b) Como participante: [...] gracias a las zonas de interacción y de edición que ponen a disposición las plataformas, que el alumno esté autorizado a organizar elementos del ambiente colectivo, según dos modalidades: participando en la configuración de la plataforma con propuestas de mejora o bien organizando un área de grupo en la que sea posible introducir materiales propios, abrir sesiones de chat o foros, etc. [...]
- c) Como autor: el alumno se convierte de pleno derecho en un organizador del ambiente y se coloca en la situación del docente, del que ha podido observar su modo de organizar [...]. (p.118)

Además de esto, para que el alumno obtenga un buen aprendizaje por medio del ambiente virtual es necesario que sea capaz de organizarse adecuadamente, que logre comprender los contenidos que se dan en clase y especialmente trabajar en equipo. La evaluación también pasa a ser un proceso fundamental para el estudiante y así como lo señala Ardizzone y Rivoltella (2004) la evaluación tiene dos direcciones:

- a) Autoevaluarse: el docente o su equipo pueden poner a disposición del alumno baterías de preguntas con las que autoevaluar periódicamente sus conocimientos. Estos instrumentos permiten variar algunos aspectos como la duración, el orden de las preguntas, el acceso o no a las respuestas correctas, la indicación o no de qué respuestas no se proporcionan.
- b) Decidir: la evaluación desde la perspectiva del alumno, asume también una forma activa, además de la pasiva y reflexiva. [...]. El alumno, tanto en un curso on-line como en un grupo virtual o en una comunidad, debe establecer prioridades con respecto a las actividades que se le proponen [...]. (p.122)

Uno de los conceptos más importantes que se deben tener en cuenta al momento de definir el perfil del estudiante es el auto-concepto, puesto que de él se derivan una serie de conceptos ejes. El auto-concepto, tal como afirman Williams y Burden (1999) es el que define la identidad personal en tanto es el conjunto de percepciones y concepciones que se tiene sobre sí mismo. De este concepto se derivan: auto-imagen, auto-estima y auto-eficacia; el primero de ellos, auto-imagen, es el término que se refiere a la visión que tenemos sobre nosotros mismos, la auto-estima es el conjunto de sentimientos que asociamos a la imagen propia que

tenemos y finalmente la auto-eficacia hace referencia a las habilidades que tenemos en actividades o destrezas concretas.

Otro aspecto que marca la diferencia es el estilo cognitivo, teniendo en cuenta que pueden ser dos estilos diferentes: *dependencia de campo e independencia de campo*. La diferencia puede ser explicada así:

Si las personas tienen dependencia de campo, su percepción está dominada por todo el contexto, es decir, perciben las cosas en relación con el contexto, mientras que las personas con independencia de campo perciben los elementos como distintos o desligados del campo que los rodea. (Williams y Burden, 1999, p. 100)

Lo anterior nos permite vislumbrar con mayor claridad la relación existente entre auto-concepto, auto-imagen, auto-estima y auto-eficacia, dado que el óptimo desarrollo de éstas puede verse ampliamente reflejado en el estilo cognitivo por el que el estudiante tenga mayor tendencia. Podríamos decir que a mayor confianza en sí mismo, hay mayor independencia, del mismo modo, esta última facilitará la adquisición de la autonomía, la cual es de vital importancia cuando de trabajo en medios digitales se refiere.

5.2 Lengua extranjera: educación y regulación de la enseñanza de las lenguas extranjeras y el uso de Internet en su enseñanza.

5.2.1 Aprendizaje de lengua extranjera

En primer lugar consideramos de vital importancia definir “lengua”, dado que a lo largo de la historia muchos han sido los significados que se han estructurado en torno a ella. Para nuestro trabajo tomaremos la definición dada por Cortés Moreno (2000: 12): “Una lengua –L1,L2 o LE- es un sistema de signos que permite a quienes la manejan establecer y mantener relaciones personales, profesionales, etc., así como intercambiar información acerca de opiniones, impresiones, sentimientos, etc.”

El aprendizaje de lengua extranjera se debe en parte a la necesidad de comunicarse efectivamente con otros, especialmente en esta de la globalización. Además, el interés que tiene una persona por el aprendizaje de una lengua extranjera se debe al deseo de aproximación a otras comunidades lingüísticas distintas a la propia, el anhelo por el incremento cultural o una tendencia hacia una lengua determinada.

La lengua extranjera suele ser aprendida bajo instrucciones en un salón de clase, bajo un enfoque y cierto número de horas y por supuesto una persona que transmitirá información, que suele ser un docente. Tal como define Palacio Martínez (2007) la lengua extranjera es la “lengua que no es nativa o propia de un país pero que se enseña/aprende como asignatura en sus escuelas. [...] los términos lengua extranjera y segunda lengua se utilizan indistintivamente en determinados ámbitos académicos” (p. 224); así pues, en la presente investigación se habla igualmente de lengua extranjera y segunda lengua sin hacer diferencia alguna.

Adicionalmente, también se hace necesario establecer la definición de aprendizaje. Por ello, para nuestro trabajo vamos a tener en cuenta la explicación que dan Castillo Arredondo y Polanco González (2005). Estos autores afirman que: “el aprendizaje no es únicamente la apropiación de una serie de conocimientos, sino una actividad mucho más compleja y que comporta un cambio de actitudes en el sujeto que aprende; que requiere de unos procesamientos y de unas técnicas que ponen en juego nuestra capacidad mental y psicológica” (p.3). De acuerdo con este significado, el aprendizaje puede ser permanente, cuando el aprendiz necesita de un adiestramiento o entrenamiento que debió ser adquirido y desarrollado; y aplicado, cuando se debe hacer cumplir un plan educativo que, por ende, necesita ser comprobado.

Sin embargo, Castillo Arredondo y Polanco González (2005), mencionan las siguientes formas de aprendizaje:

1. Motora, se divide a su vez, en:
 - a) Sensoriomotora: desarrolla habilidades prácticamente automáticas y que apenas necesitan control del pensamiento, como andar, lavarse, vestirse, etc.
 - b) Perceptivomotora: las habilidades a alcanzar requieren mayor control del pensamiento, siendo necesaria la elección de estímulos, como dibujar, escribir, tocar un instrumento musical, etc.
2. Emocional: utiliza, preferentemente, la emotividad y los sentimientos. Se dividen en:
 - a) De apreciación: intenta lograr que el individuo sienta y aprecie la naturaleza, y las distintas formas que el hombre tiene de expresarse.
 - b) De actitudes e ideales: procura lograr posturas definidas y orientadoras del comportamiento en su doble vertiente de actuales o actitudinales (veracidad, honestidad), y futuras o ideales que, casi siempre, se concentran en ser políticas, filosóficas, religiosas, humanitarias.
 - c) Volitiva: se refiere al control de la propia voluntad y autodomínio.
3. Intelectual: se refiere al uso consciente de la aptitud que se concentra en torno a la inteligencia, y se divide en:
 - a) Verbal: se orienta al aprendizaje de la expresión, fluidez o comprensión de los mensajes orales o escritos con agilidad y seguridad.
 - b) conceptual: se refiere al conocimiento de hechos, relaciones y acontecimientos mediante la comprensión. Trata de fijar causas y circunstancias para llegar a abstracciones, generalizaciones y definiciones, utilizando con mayor intensidad el razonamiento y la memoria lógica.
 - c) De espíritu crítico: intenta conseguir conclusiones lógicas, alejándose en lo posible de la sugestión o la intuición, y basándose en la reflexión y el razonamiento. (p.6)

Consideramos dichas forma de aprendizaje como pertinentes para nuestra investigación dado que nos muestran un panorama de los diferentes métodos de aprendizaje que un estudiante puede seguir para llegar a un aprendizaje significativo.

Además, de las anteriores formas de aprendizaje, encontramos unas teorías psicológicas que han sido indispensables dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro del proceso de enseñanza el maestro debe conocer muy bien estas teorías para poder diseñar una clase ordenada y orientada a las necesidades reales que presenta el estudiante, según la teoría de aprendizaje que él escoja para desarrollar su clase.

Estas teorías son: teoría conductista, las teorías cognitivistas y la teoría del procesamiento de la información. La primera de ellas, la teoría conductista, cuyo mayor exponente es Skinner, con su condicionamiento operante plantea que el condicionamiento se da cuando las acciones del sujeto están acompañadas por un reforzamiento adecuado y tienden a ser repetitivas; entonces cuando el sujeto las repite y es de su agrado decimos que el reforzamiento fue positivo pero cuando el sujeto hace lo contrario o lo evita se dice que fue un reforzamiento negativo. Para esta teoría la conducta proviene del exterior y cuando es reforzada o recompensada esta conducta origina nuevas respuestas, de forma tal que la conducta es modificable según los hechos que se desencadenen a partir de ésta.

En relación con el lenguaje Skinner lo describe como el conjunto de unidades funcionales; éste es adquirido, desde esta perspectiva, cuando las vocalizaciones que el niño produce son selectivamente reforzadas y se asumen progresivamente las formas correctas según la lengua materna de los padres, quienes son los encargados de proporcionar el modelo y el refuerzo. En el caso de las frases largas, éstas, según Skinner, se aprenden mediante la imitación y encadenamiento de forma tal que “tras escuchar e imitar un número suficiente de ejemplos, los niños aprenden asociaciones entre palabras, lo que no significa que aprendan reglas gramaticales” (citado en Owens, 2003). Por su parte, la gramática es desarrollada mediante el aprendizaje de frases estructuradas y de patrones organizados; por lo anterior, se puede decir que la conducta lingüística inicial no está ligada a las reglas, sino que es modelada por las eventualidades del entorno.

El conductismo considera que el comportamiento escolar o académico debe ser enseñado de manera pertinente, para el conductismo la enseñanza sirve para proporcionar al alumno contenidos e información que serán adquiridos por los alumnos por medio del reforzamiento. Mientras, el profesor es considerado como un ingeniero de la educación ya que éste debe ser capaz de manejar eficazmente recursos tecnológicos, programas conductuales, entre otros.

La aplicación del conductismo en la educación se refleja en los siguientes aspectos, en la enseñanza programada y en los programas EAO (Enseñanza Asistida por Ordenador); el primero de estos aspectos, se desarrolló en los años 70 y fue la base para que los maestros utilizaran una metodología y una didáctica dentro de las aulas. La enseñanza programada tuvo 6 particulares: (Castillo Arredondo y Polanco González, 2005 p.11):

- a) Definición explícita de los objetivos a lograr mediante programa instructivo,
- b) Presentación secuenciada de la información según la lógica de dificultad creciente.
- c) Participación predeterminada del estudiante.
- d) Reforzamiento inmediato de la información.
- e) Individualización: avance de cada estudiante a su propio ritmo.
- f) Registro de resultados y evaluación continua.

El segundo aspecto es la Enseñanza Asistida por Ordenador o conocida también como los programas EAO, estos son programas de enseñanza mediada por un computador entre lo que se encuentra, por ejemplo, el software. Algunos autores como Colom, Sureda, Salinas,

(citados en Castillo y Polanco, 2005), sintetizaron las ventajas y desventajas de la enseñanza de EAO.

VENTAJAS E INCONVENIENTES MÁS RELEVANTES DE LA ENSEÑANZA ASISTIDA POR COMPUTADOR (EAO)	
Ventajas	Inconvenientes
Facilidad de uso, no se requieren conocimientos previos.	Alumno pasivo.
Existe interacción	No es posible la participación del educador para el planteamiento de dudas, etc.
La secuencia de aprendizaje puede ser programada de acuerdo a las necesidades del alumno.	Excesiva rigidez en la secuencia de los contenidos, que impide el tratamiento de respuestas no previstas.
Retroalimentación de inmediato sobre cada respuesta.	No se sabe por qué un reactivo es correcto o incorrecto.
Favorece la automatización de habilidades básicas para su aprendizaje más complejo.	Fragmentación de contenidos excesivamente uniforme y reductora, sea cual sea la materia.
Proporciona enseñanza individualizada de forma muy dirigida.	Individualización muy elemental; no tiene en cuenta el ritmo, no guía.

Tabla 1

Lo anterior nos muestra un panorama de la educación mediada por computador basada en el constructivismo, consideramos que podemos tomar dichos aspectos que favorecen este tipo de educación como base para el diseño de los materiales y a su vez podremos hacer fortalezas a partir de las dificultades mediante la implementación de otras teorías que puedan darnos luces en este campo.

Otra teoría del aprendizaje es la teoría cognitiva, en donde los procesos internos son los únicos que llevan al aprendizaje. Dentro de esta teoría el aprendizaje se concibe como el proceso en donde cambian las estructuras cognoscitivas y la relación con los factores del

exterior. Adicionalmente, Castillo Arredondo y Polanco González (2005) afirman que esta teoría:

“[...] se interesa por los fenómenos y procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, como introduce la información. A aprender, como se transforma esta en el individuo y como la información se encuentra lista para hacerse manifiesta cuando sea necesario. Considera el aprendizaje como un procesos en el cual cambian las estructuras cognitivas (organización de esquemas, conocimientos y experiencias que posee un individuo), debido a su interacción con los factores del medio ambiente” (P. 12)

Piaget, ha sido un gran influyente no sólo en la psicología, sino también en la enseñanza, cuyo mayor aporte fue la actividad espontánea del niño y la enseñanza indirecta. La actividad espontánea del niño se concentra en que la educación debe beneficiar y promover el desarrollo cognitivo del niño a través de la promoción de su autonomía moral e intelectual. Respecto a la enseñanza indirecta es indispensable la iniciativa y la curiosidad del alumno respecto a diferentes clases de conocimiento, ya que esto originara la auto-estructuración y el autodescubrimiento dentro del proceso educativo (Castillo Arredondo y Polanco González, 2005).

Frente al lenguaje esta teoría tiene dos corrientes, una planteada por Piaget y otra planteada por Vigotsky. Para Piaget el lenguaje depende del desarrollo del pensamiento y es sólo hasta los 12 años, aproximadamente, cuando el niño alcanza la etapa de las operaciones lógicas que el lenguaje toma un papel determinante siendo así un instrumento colaborador en la organización de los procesos desarrollados en el dominio más general del pensamiento conceptual. Para Vigotsky, “conciencia y pensamiento no son metáforas explicativas, sino realidades nuevas en la evolución filogenética, y son el resultado del intercambio de signos simbólicos que ha creado esta nueva adaptación funcional” (Serra, 2000). Así bien, vemos cómo para Vigotsky el lenguaje tiene un rol básico en la estructuración progresiva del pensamiento.

Para el desarrollo de este trabajo no nos centraremos sólo en una teoría específica sino que tomaremos los aspectos más pertinentes de cada una de ellas para que los criterios pedagógicos no queden anclados a un solo estilo de material. Con todo y lo anterior, el papel del diseñador se hace de vital importancia puesto que, visto desde el conductismo (por ejemplo), “[...] el sujeto no ha de tener ninguna dificultad si el material ha sido bien diseñado. Hay que destacar por tanto, la importancia de los buenos programadores de material instructivo” (Castillo y Polanco, 2005); en otras palabras, de la buena elaboración del programa dependerá que el estudiante pueda recibir correctamente el refuerzo positivo o negativo (según sea el caso), y si ello lo complementamos con la idea de Piaget sobre el desarrollo de la autonomía moral e intelectual del sujeto, podríamos ver que dicho diseño debe ser lo suficientemente flexible de forma tal que permita el refuerzo por parte del docente, sin coartar la autonomía del estudiante.

5.2.1.1 Didáctica de la lengua extranjera

Cuando se aprende una lengua extranjera, no sólo es importante aprender la lengua en lo concerniente a aspectos formales, sino también todo aspecto que le rodea, como la cultura, dado que, tal como afirma Martín Morillas (Citado en Aguaded 2002):

“La lengua, además de un sistema de comunicación, es un modo de representación simbólica de la cultura, [...] por tanto, aprender una lengua extranjera supone conocer sus recursos y tener la capacidad de utilizarlos según las necesidades y las distintas situaciones comunicativas, para lo que, sin duda, es imprescindible también aproximarse, conocer y comprender la cultura de la sociedad y el país que utiliza dicha lengua [...]” p.292

Lo anterior implica el desarrollo de ciertos aspectos comunicativos y socioculturales a lo largo del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Cuando enseñamos una segunda lengua tenemos que considerar la visión que se tiene del lenguaje puesto que ello influirá notablemente en la metodología a utilizar. No lo es mismo ver la lengua como un medio de comunicación a verla como un conjunto de reglas gramaticales aisladas del factor social que está circundante en ella. Adicionalmente se deben contemplar los diferentes procesos de aprendizaje y las formas de enseñanza.

Es importante, antes de hablar de la relación que existe entre las TIC y los métodos de enseñanza de lenguas, aclarar algunos términos que son indispensables dentro de la didáctica de las lenguas extranjeras: modelo, enfoque y método.

En primer lugar, encontramos los modelos pedagógicos, que son las teorías que resuelven algunas preguntas como el para qué, el cuándo y el con qué de la labor educativa; “un modelo exige tomar postura ante el currículo, delimitando en sus aspectos más esenciales los propósitos, los contenidos y sus consecuencias, y brindando las herramientas necesarias para que éstos puedan ser llevados a la práctica educativa” (Zubiría, 1994. p.34). Así mismo, el modelo permite la interacción entre el maestro, el saber y el alumno estableciendo sus características. Además, delimita la ocupación de los recursos didácticos que son necesarios para su ejecución. Y “los modelos educativos responden a las siguientes preguntas: ¿qué estudia?, ¿cuáles son los supuestos teóricos? y ¿Cómo se proyectan en el ámbito educativo?” (Maqueo, 2004. p.17) Algunos modelos educativos son: el modelo conductista, el cognitivo, el psicológico social, el sociocultural, el constructivista, los cuales se describen a continuación para mayor ilustración.

El conductista considera que la lengua es un conjunto de hábitos y la importancia radica en explicarla desde una visión mecanicista como una parte más dentro de los comportamientos humanos.

El modelo cognitivo nació en 1956 y aparece como la contra parte del conductista. Este modelo le da mayor validez al estudio de representaciones mentales como la percepción, la memoria, las ideas, entre otras; los cognitivistas están orientados al esclarecimiento de la manera en que se desarrollan tanto acciones como conductas humanas. El problema central

de este modelo se describe en los siguientes interrogantes que nos describe Hernández Rojas (citado en Maqueo, 2004):

- ¿Cómo las representaciones mentales guían los actos internos y externos del sujeto con el medio físico y social?
- ¿Cómo se elaboran o generan dichas representaciones mentales en el sujeto que se conoce?
- ¿Qué tipo de procesos cognitivos y estructuras mentales intervienen en la elaboración de las representaciones mentales y en la regulación de las conductas? (p.19)

Finalmente, los cognitivistas consideran que el comportamiento no está regulado por el medio externo, aunque si hay una influencia.

El modelo psicológico Social corresponde a uno de los campos de la psicología social de la Educación. Para la Psicología Social las conductas de las personas serán entendidas siempre y cuando se tengan en cuenta los factores del contexto social. Además, la psicología social de la educación tiene varias preocupaciones según Maqueo (2004):

Reflexiona sobre las bases psicológicas del comportamiento social de niños y adolescentes; se aboca al análisis de ciertos procesos psicosociales (fundamentalmente de tipo cognitivo) que se consideran como el aprendizaje social del sujeto. Por otra parte, se interesa en el papel que juegan los profesores y sus expectativas durante los procesos de enseñanza y aprendizaje. No descuida tampoco al alumno: su rendimiento social y étnicamente diferentes, así como en relación con su género. Por último, se ocupa también de estudiar la psicología social de los grupos. Ha profundizado asimismo en los factores que intervienen para que tenga éxito el trabajo cooperativo en el aula [...]. (p.20)

En cuarto lugar, encontramos el modelo sociocultural, cuyo mayor exponente fue Vigotsky, quien sostiene que el ambiente sociocultural es indispensable para el desarrollo del psiquismo del humano. Así mismo, el interés central en éste modelo es el estudio sociocultural de la conciencia y la mediación social se da dos maneras: 1) cuando el contexto sociocultural participa en un sentido amplio (los otros, las prácticas socioculturalmente organizadas), y 2) los elementos socioculturales que emplea el sujeto cuando conoce al objeto. (Ibíd., p.21)

En quinto lugar y último aparece el modelo constructivista, surgido en la tercera década del siglo XX el cual es actualmente uno de los modelos preferidos para la enseñanza, pues tiene algunas ideas piagetianas. Para algunos autores como Hernández Rojas, (citado en Maqueo, 2004, p.22), los problemas que aborda el modelo constructivista se pueden resumir en tres preguntas:

- a) ¿Cómo construimos el conocimiento científico?
- B) ¿cómo se traslada el sujeto de un estado de conocimiento inferior (de menor validez) a otro de orden superior (de mayor validez)?
- C) ¿Cómo se originan las categorías básicas del pensamiento racional (objeto, espacio, tiempo, casualidad, etc.)?

Para un constructivista la palabra evaluación hace referencia al diálogo y a la reflexión que se debe realizar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo indispensable es promover la enseñanza que tenga un aprendizaje con sentido, útil para los estudiantes. La evaluación vista como un mecanismo que permite regular y verificar si el proceso de enseñanza y aprendizaje ha sido apropiado por los estudiantes, tiene para algunos autores como Jorba y Casellas, Miras y Solé, Santos y Wolf, (citados en Díaz y Hernández, 2002) seis aspectos centrales en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

1. La demarcación del objeto, situación o nivel de referencia que se ha de evaluar: identificación de los objetos de evaluación. [...] lo que se refiere indudablemente a qué queremos evaluar.
2. El uso de determinados criterios para la realización de la evaluación. Estos criterios deben tomar como fuente principal las intenciones educativas predefinidas en la programación del plan de clase, del programa o del currículo en cuestión. Existen dos tipos de criterios: de realización (nombran los actos concretos que se esperan de los alumnos) y de resultados (contemplan aspectos tales como: pertinencia, precisión, originalidad, volumen de conocimientos utilizados). [...] lo que interesa saber es si para un objeto de evaluación dado se han alcanzado los conocimientos correspondientes y en qué grado.
3. Una cierta sistematización mínima necesaria para la obtención de la información. La sistematización se consigue mediante la aplicación de las diversas técnicas, procedimientos e instrumentos evaluativos que hagan emerger los indicadores en el objeto de evaluación, según sea el caso y su pertinencia. Es claro que la sección y el uso de los instrumentos nos aproxima de lleno a la pregunta de con qué vamos a evaluar.
4. A partir de la obtención de la información y mediante la aplicación de las técnicas será posible construir una representación lo más fidedigna posible del objeto de evaluación. [...].
5. La emisión de juicios. Con base en los puntos anteriores será posible elaborar un juicio de naturaleza esencialmente cualitativa sobre lo que hemos evaluado. Tras la confrontación entre los criterios predefinidos en las intenciones educativas y los indicadores emergerá este juicio valorativo que constituye la esencia de la evaluación. La elaboración del juicio nos permite realizar interpretación sobre cómo y que tanto han sido satisfechos los criterios de nuestro interés.
6. La toma de decisiones. La toma de decisiones realizada a partir del juicio construido constituye sin duda el por qué y para qué de la evaluación. Las decisiones que se tomen en la evaluación pueden ser de dos tipos: de carácter estrictamente pedagógico (para lograr ajustes y mejoras necesarias de la situación de aprendizaje o de enseñanza) y de carácter social (las cuales tienen que ver con asuntos como la acreditación, la promoción). (p.353)

La evaluación busca analizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, las actividades de enseñanza que se llevan a cabo en el salón de clases por el docente y la relación que se da entre estos aprendizajes, de esta forma se evalúa el aprendizaje.

Sin embargo, la evaluación desde la mirada constructivista debe centrar su atención en la evaluación de los procesos de aprendizaje, para verificar los procesos de elaboración del aprendizaje, la estructuración de las construcciones ya sean representaciones, esquemas o modelos mentales están siendo adquiridos de manera correcta por los alumnos. También en la evaluación la atención se localiza en el grado de significación que los estudiantes le han otorgado a su proceso de aprendizaje, el interés del profesor al evaluar los aprendizajes debe residir en:

El grado en que los alumnos han construido, gracias a la ayuda pedagógica recibida y al uso de sus propios recursos cognitivos, interpretaciones significativas y valiosas de los contenidos revisados.

El grado en que los alumnos han sido capaces de atribuir un valor funcional (no sólo instrumental o de aplicabilidad, sino también en relación con la utilidad que estos aprendizajes puedan tener para otros futuros) a dichas interpretaciones. (Ibíd., 2002, p.359)

Un factor importante para el constructivismo es el papel que desempeña el estudiante y para la evaluación también lo es, puesto que la enseñanza se presenta aquí para desarrollar la capacidad del estudiante en sus procesos de autorregulación y autoevaluación. La idea es aprender de una manera significativa y es por medio de la evaluación formadora que los alumnos aprenderán a autoevaluarse y autorregularse.

Sin embargo, la evaluación le brinda al profesor la información de los aprendizajes que están adquiriendo los alumnos. Ésta permite que el profesor evalúe si las estrategias de enseñanza que se desarrollan en la clase están funcionando. También, existen tres tipos de evaluación la primera se denomina evaluación diagnóstica, la segunda es la evaluación formativa y la tercera es la evaluación sumativa.

La evaluación diagnóstica se conoce como evaluación predictiva, y se encarga de realizar previamente un proceso educativo, es decir, cuando a un grupo de estudiantes se les ha realizado una evaluación específica y diferenciada en cada alumno se le denomina diagnosis, para algunos autores como Rosales, (citado en Díaz y Hernández, 2002) “la evaluación diagnóstica puede ser de dos tipos: Inicial y Puntal” (p.396). Además, esta evaluación se efectúa de manera única y exclusiva antes de un proceso o del ciclo educativo amplio. Pero para los autores Miras y Solé (citados en ibid. 2002) la evaluación diagnóstica se define como:

[...] Aquella que se realiza con la intención de obtener información precisa que permita identificar el grado de adecuación de las capacidades cognitivas generales y específicas de los estudiantes, en relación con el programa pedagógico al que se van a incorporar. [...] pueden obtenerse dos tipos de resultados:

1. Los que manifiestan que los alumnos son cognitivamente competentes y pueden, en consecuencia, ingresar sin ningún problema al proceso escolar correspondiente.
2. Aquellos otros donde un número significativo de los alumnos demuestran no poseer las aptitudes mínima necesarias para abordar con éxito el proceso, para lo cual, a su vez, se suelen tomar dos tipos de medidas:
 - a. Modificar la programación impuesta tanto como sea posible para que haya una mejor adecuación entre la capacidad cognitiva y el programa escolar.
 - b. Que los alumnos participen en algún curso o en una serie de lecciones preliminares de carácter propedéutico o remedial, o que se les excluya del ingreso al ciclo educativo. p.398

Respecto a la evaluación diagnóstica puntual, el profesor puede interactuar de manera sutil con sus alumnos ya que conoce el programa, sin embargo, algunos autores como Lucchetti y Berlanda (citados en ibid., 2002) señalan seis pasos para realizar una evaluación diagnóstica formal:

1. Identificar y decidir que contenidos principales son los que se proponen para el ciclo/unidad temática.
2. Determinar que conocimientos previos se requieren para abordar/construir los contenidos principales propuestos en el paso anterior. [...].
3. Seleccionar y/o diseñar un instrumento de diagnóstico pertinente.
4. Aplicar el instrumento.

5. Analizar y valorar los resultados.
6. Tomar decisiones pedagógicas sobre ajustes y adaptaciones en la programación, actividades estratégicas y materiales didácticos. (p. 399)

La evaluación diagnóstica cuenta con diversas técnicas y procedimientos que se utilizan para evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este tipo de evaluación al alumno le sirve para ser consciente y tener en cuenta sus conocimientos anteriores, para reconocer que es lo que sabe y lo que creía saber, es probable que este tipo de evaluación genere ciertas expectativas negativas en el caso que los resultados de la evaluación no sean los esperados.

El segundo tipo de evaluación es la formativa, la cual se ejecuta correspondientemente con el proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene como finalidad regular éste proceso y así concertar las condiciones pedagógicas en favor del aprendizaje de los estudiantes. Lo interesante de esta evaluación es que aquí no importa valorar los resultados, lo que importa es comprender el proceso, supervisararlo y así encontrar las fallas y solucionarlas.

En este tipo de evaluación se busca observar cómo ocurre la construcción de las representaciones que han sido establecidas por parte de los alumnos, al igual que conocer tanto la naturaleza como las características de las representaciones, es decir, conocer las relaciones que construyen los alumnos a partir de sus conocimientos previos y los que están aprendiendo, por ello los errores que comenten no serán juzgados.

Sin embargo, la evaluación formativa debe encontrar el equilibrio entre la intuición y la instrumentación y se deben emplear estrategias didácticas las cuales facilitarán la evaluación formativa (Díaz Barriga y Hernández Rojas, 2002, p. 406). Además, en este tipo de evaluación el profesor no es el único y exclusivo agente evaluador, puesto que los alumnos participan en este proceso evaluativo, es más, se pueden considerar tres tipos de evaluaciones que son alternativas y complementarias a las del docente; la primera es la autoevaluación, la segunda es la co-evaluación y la tercera es la hetero-evaluación. Retomando la evaluación formativa, ésta se puede realizar a cada momento del curso, aunque se puede realizar luego de un cierto número de clases.

La evaluación formativa, se puede realizar cada momento del curso, aunque se puede realizar luego de un cierto número de clases.

La tercera clase de evaluación es la sumativa, aquí el proceso evaluativo se da por antonomasia, cuando se nombra la evaluación inmediatamente se asocia con las comunidades escolares. Este proceso evaluativo se llama evaluación final ya que siempre se realiza cuando se acaba ya sea un proceso instruccional o un ciclo educativo, y su fin es verificar el grado que se alcanzó con las intenciones educativas; gracias a esta evaluación el profesor puede verificar si los aprendizajes determinados cumplieron con los criterios y las condiciones previamente establecidas. Para autores como Jorba y Sanmartí (citados en *ibíd.*, 2002) “la evaluación sumativa establece un balance general de los resultados conseguidos al finalizar un proceso de enseñanza-aprendizaje, y en ella existe un marcado énfasis en la recolección de

datos, así como en el diseño y empleo de instrumentos de evaluación formal confiables” (p.413).

Por otra parte, autores como Coll y Onrubia (citados en *ibíd.*, 2002) señalan una serie de propuestas para recuperar y reforzar la función pedagógica de la evaluación sumativa:

- Vincular la evaluación sumativa de los aprendizajes con la evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Y procurar que los resultados de la evaluación sumativa repercutan en las mejoras del proceso de enseñanza-aprendizaje. Como ya se mencionaba, la información arrojada por la evaluación sumativa en un momento dado puede contribuir a una mejor adaptación del programa nuevo al cual se integraran los alumnos y le permitirán al docente reflexionar y derivar conclusiones globales sobre la propuesta pedagógica que siguió en dicho proceso o ciclo.
- Uso continuando y sistemático de la evaluación sumativa para unidades relativamente pequeñas del proceso instruccional, con el objetivo de promover regulaciones proactivas para las próximas unidades de aprendizaje y para facilitar la adquisición de estrategias autorreguladoras en los alumnos.
- La utilización de técnicas, instrumentos o situaciones de evaluación en las que participen y se involucren activamente los alumnos, y les sirvan como experiencia para adquirir criterios de autoevaluación y autorregulación de sus aprendizajes. Los alumnos pueden participar junto con el profesor en la elaboración de pruebas o diseño de experiencias de evaluación, al definición de criterios, la corrección y valoración, el uso de técnicas de autoevaluación o de co-evaluación, el diseño y definición de estrategias como la evaluación del desempeño, los portafolios, etc.
- Buscar formas alternativas de comunicar a los padres y a los alumnos los resultados de la evaluación sumativa que procuren disminuir el componente acreditativo. En tal caso, habría que ir más allá del mero dato calificativo o comparativo, y en su lugar proveer información que destaque la dimensión pedagógica de la evaluación. [...]
- Que la evaluación sumativa asuma su función acreditativa sólo al término de un ciclo completo [...] (p.414).

Finalmente, en la evaluación sumativa los elementos utilizados son cuestionarios, las pruebas abiertas, los portafolios, pruebas de desempeño; estos se utilizan con el fin de valorar la enseñanza.

Después de revisar los anteriores modelos, decidimos orientar nuestro trabajo investigativo por la corriente constructivista puesto que ésta es más conveniente para nuestra investigación en cuanto da mayor participación al estudiante en su proceso de formación intelectual y da las pautas para que el profesor sea un mediador dentro de la clase y no el poseedor total del conocimiento; esta visión del profesor y del estudiante se acerca más a los retos que representa la educación mediada por tecnologías; adicionalmente en esta corriente se tienen en cuenta aspectos tanto cognitivos, afectivos y sociales, los cuales consideramos muy importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, el sujeto dentro de esta perspectiva es un ser que participa continuamente en su proceso de apropiación de lenguaje, siendo así un modelo que cuenta con una naturaleza activa y constructiva. Una explicación más específica es la que establece Mauri (citada por Maqueo, 2004):

La construcción de conocimientos (...) es posible gracias a la actividad que éstos [los alumnos] desarrollan para atribuir significado a los contenidos escolares que se le presentan. El alumno se muestra activo si (...) se esfuerza en seleccionar información relevante, organizarla coherentemente e integrarla con otros conocimientos que posee

y que le son familiares. (...) ¿Que hace que el alumno y la alumna aprendan los contenidos escolares? La naturaleza activa y constructivista del conocimiento. (p.62)

Además, un estudiante constructivista puede ser considerado como activo en el momento en que observe, analice, reflexione, haga preguntas, piense sobre determinado asunto y logre hacer una representación personal ya sea en el momento de leer o de saltar un obstáculo, pero al igual que el sujeto es importante también lo es el objeto, porque existe una interacción entre el sujeto y el objeto, debido a que cada vez que el sujeto hace una representación se acerca y conoce al objeto.

Sin embargo, los presupuestos teóricos de éste modelo se basan en el esquema conceptual de Piaget, y para éste autor un esquema son unidades de organización o de formación que posee el sujeto cognoscente, es decir, los esquemas son la parte central. Para algunos autores como Mauri, (citado en Maqueo, 2004) el proceso del desarrollo cognitivo son la organización y la adaptación:

La organización cumple tres funciones:

- 1) La conservación de los conocimientos adquiridos;
- 2) La tendencia de las estructuras a la asimilación de otros elementos para complementarlos y enriquecerlos, y
- 3) La tendencia a diferenciarse y establecer nuevas relaciones de integración

La adaptación se relaciona con un acto acomodación, resultado de la interacción del conocimiento existente con la nueva información. La adaptación asimila y acomoda elementos, objetos o estructuras dentro de las estructuras que el sujeto ya tiene; en este momento se realiza un acto de significación, esto es, “se interpreta la realidad a través de los esquemas.”.(p.63)

Es gracias a la adaptación que el sujeto es capaz de organizar y hacer estructuras con la nueva información; de esta manera, el aprendizaje no puede concebir simplemente como una acumulación asociativa. Sin embargo, lo que logra establecer tanto la acomodación como la asimilación es un factor denominado equilibrio; bajo la perspectiva de Piaget, (Ibid.) es posible identificar, junto con ella, tres factores que influyen en el desarrollo mental general; ellos son:

- a) el crecimiento orgánico y la maduración del sistema nervioso central y endocrino, b) la experiencia personal y el ejercicio a través de los objetos (que incluye la experiencia física y la lógico-matemático) y, por último, c) las interacciones y la transmisión social. Cada uno de ellos desempeña un papel necesario y concomitante, pero no suficiente para determinar los senderos del desarrollo biológico, lo ontogénico y lo social en el desarrollo psicológico (cognitivo y afectivo). Sin embargo, para él, es el mecanismo co-regulador- la equilibración autorreguladora (característica esencial de los seres vivos en tanto que sistemas abiertos que buscan auto-organización)- el que verdaderamente hace posible la actividad constructivista del sujeto, pues coordina la intervención de los otros tres factores que intervienen en el sujeto. Así, (...) el mecanismo de equilibración por autorregulación es determinante en la construcción de estructuras y en el desarrollo mental.(p.65)

Desde el punto de vista piagetiano en el momento que el sujeto interactúa con los objetos ya sean físicos o sociales aparecen tres estilos de conocimiento: el físico, el lógico o matemático y el social.

Para algunos autores como Solé y Coll (citados en Maqueo, 2004), “para los constructivistas el aprendizaje no se refiere únicamente al desarrollo de capacidades cognitivas, piensan que los contenidos de aprendizaje que se ofrecen al alumno se reflejan en todas sus capacidades, así como en su desarrollo global” (p.66). Además, la escuela es un lugar indispensable para el desarrollo personal en el que además de adquirir conocimientos, se tiene en cuenta el espacio cultural del estudiante activo cuya educación debe ser siempre integral con un aprendizaje significativo y dejando a un lado el acaparamiento de conocimientos puesto que esto no es suficiente. El profesor debe lograr que el alumno adopte un aprendizaje profundo, cuya finalidad es la interacción del sujeto con ese nuevo conocimiento; esto debe ser realizado siempre con agrado y no debe ser tomado como una obligación. Para lograr lo anterior es necesaria una nueva actitud lejana a la tradicional, además, un ambiente acogedor, agradable, relajado que permitirá despertar el interés de los alumnos por su propio y nuevo conocimiento.

El segundo término es enfoque que no sólo se utiliza para enseñar una segunda lengua sino que también al hablar de él nos referimos a las diferentes teorías que se encargan del estudio de la naturaleza de la lengua como son el estructuralismo, el funcionalismo, entre otros. Tanto las diferentes teorías y los procesos de aprendizaje serán utilizados posteriormente como parte fundamental dentro del aula educativa. Sin embargo, algunos autores como Richards y Rodgers, (citados en Palacios, 2007) consideran que hay tres visiones generales sobre la naturaleza del lenguaje que influyen en los diferentes enfoques:

- a) Una visión estructuralista, más tradicional, que defiende que la lengua es un sistema estructurado de unidades lingüísticas con significado. La meta de la enseñanza sería el dominio de los elementos de dicho sistema. Ejemplo: el Método audiolingüe.
- b) Una visión funcionalista, desde la cual el lenguaje se considera un vehículo para la expresión de funciones comunicativas y categorías nocionales. Ejemplo: el enfoque Comunicativo.
- c) Una visión basada en la interacción, que considera que la lengua es un vehículo utilizado por las personas para establecer y mantener relaciones sociales. Ejemplo: el aprendizaje de la lengua en comunidad. (p.124)

Los enfoques son utilizados en el aprendizaje para responder tanto los procesos psicolingüísticos y cognitivos que están dentro del aprendizaje de una lengua, como a las condiciones para lograr el funcionamiento de dichos procesos. Los enfoques para la enseñanza de lenguas extranjeras se dividen en 14: el cíclico, el comunicativo, comprensión oral, código cognitivo, estructural, humanístico, lingüístico global, modular, multidimensional, natural, oral, orientado a la acción, por tareas, procesual de la expresión escrita. Para el desarrollo de nuestra investigación nos centramos en solamente en dos de ellos dadas sus características y aportes para el aprendizaje de lengua extranjera mediada por TIC:

Enfoque comunicativo: Éste se desarrolló en Francia en 1970 como reacción contra el método audio-oral y el audio-visual. El enfoque comunicativo le dio una gran importancia al uso de la lengua dado que la lengua fue considerada como el instrumento de comunicación e interacción social y las cuatro habilidades fueron desarrolladas. Además en este enfoque los aspectos lingüísticos constituyeron la competencia gramatical. El objetivo fue llegar a tener una comunicación eficaz que implicaba una adaptación de las formas lingüísticas en la situación comunicativa, considerando que lo ideal es que los alumnos participen en tareas reales que sean fuera del aula otorgándole a las tareas un valor extralingüístico y para que las tareas tengan una comunicación real, las tareas están regidas por tres principios según lo establecieron Johnson y Morrow, citados Cortés (2000, p.265):

- a) Vacío de información: entre los interlocutores existe una necesidad real de comunicación. Cada uno tiene que averiguar algo que solo su compañero sabe. Si no lo averigua, no podrá realizar su propia tarea [.....]
- b) Libertad de expresión: el hablante decide el contenido que va a decir, la forma cómo va a decirlo, el tono, el momento, etc. Tales decisiones las va tomando sobre la marcha y están condicionadas por lo que va diciendo el interlocutor.
- c) Retroalimentación: (Feedback) las reacciones verbales y no verbales de nuestro interlocutor nos indican en qué medida estamos alcanzando nuestro objetivo en la conversación.

Además, en este enfoque, existen unas actividades comunicativas que algunos autores como Johnson, en Palacios (2007, p.125), las describe: “a) Atención a un uso del lenguaje apropiado a la situación concreta, b) énfasis en el mensaje c) intento real de simular procesos psicolingüísticos, d) importancia prestada a aquellas destrezas que supongan correr riesgos en el uso de la lengua; y, por último, e) desarrollo de técnicas de práctica de producción libre”.

Sin embargo, los materiales debían ser textos auténticos ya que lo que se aprende entre el salón de clases pueda ser aplicado en otro contexto, es decir, en la realidad, la gramática se enseña de una forma inductiva, en este método se utilizaron los juegos lingüísticos ya que desarrollaban la competencia comunicativa y aumentaban la motivación el alumno fue considerado como un proceso activo que desarrolla el interior y es influenciado por otro individuo ya que el buen desarrollo dependerá en la forma que se le da la información. Mientras que el profesor debe ser un consejero, el cual debe utilizar documentos, textos que sean auténticos. En clase se puede utilizar la lengua materna y la traducción pero se recomienda que el alumno hable y se comunique en la L2 y el error fue considerado aceptable mientras no interviniera en la comunicación.

Enfoque Natural: Se originó en 1983 gracias a las investigaciones acerca de las adquisiciones de segunda lengua de Krashen y Terrel aunque su mayor inspiración fue el método Directo, sirviendo como puente entre las teorías psicolingüísticas y el enfoque comunicativo que buscaban nivelar el papel del alumno no solo como individuo sino como ser social.

Los objetivos en este método no solo dependían de las necesidades, destrezas tanto en lectura, escritura y habla y el nivel de conocimiento del alumno sino que los alumnos adquirieran un tipo de estructuras al terminar un curso y que desarrollen las estrategias orales y escritas de comunicación personal. Además, el aprendizaje de una lengua fue considerado como el dominio gradual de las estructuras y la parte lexical y gramatical fue muy importante dentro del proceso de enseñanza. Sin embargo, las explicaciones y ejercicios gramaticales dentro del salón de clase no fueron tan bien recibidas en cambio los trabajos en grupo fueron indispensables para este método.

Las clases y sus actividades se desarrollaron de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes en algunos casos se tomaban otras técnicas de otros enfoques posteriormente eran adaptadas a este. Por otra parte, el profesor fue la figura clave ya que debía crear un ambiente ideal para la clase y diseñar las actividades didácticas de acuerdo con la situación mientras que el alumno debía plantear sus objetivos y decir el cómo y cuándo de los contenidos. Finalmente, los materiales utilizados debían ser auténticos, coloridos, llamativos y podían ser las revistas, mapas, periódicos, videos y especialmente juegos. Lo relevante de éste enfoque era que el alumno fuese capaz de utilizar temas específicos dependiendo de la situación.

Y en último lugar pero no menos relevante, aparecen los métodos para la enseñanza de lenguas extranjeras. El método es una serie de pasos precisos para manipular las herramientas que se utilizarán a fin de alcanzar un propósito específico, como lo es la enseñanza - aprendizaje de una lengua extranjera, es decir, el método es un conjunto de procedimientos en los cuales se explica cómo enseñar una lengua, las destrezas y contenidos que se deben enseñar. En palabras de Julián de Zubiría (1994, p.28) un método está determinado por la relación existente y papel asignado a estudiantes, maestros y saberes, inmersos en un contexto determinado. En el mismo sentido que en los enfoques, solo consideramos relevante mencionar los métodos a tener en cuenta en nuestro trabajo de grado:

Método Situacional: Este método se centró en las teorías desarrolladas en Inglaterra desde los años 30 a los 60 del siglo XX. Sus precursores fueron H. Palmer y A.S. Hornby. Este método considero el habla como la base de la lengua y el conocimiento de la estructura eran indispensable para poder hablarla. Así mismo, fue importante familiarizarse con el sistema fónico, comprender y practicar mensajes orales fáciles. Y realizar actividades de comprensión auditiva y expresión oral. El uso de la L1 se trataba de evitar aunque se podía usar para explicar el significado de algunas palabras y aspectos gramaticales.

Este método creo unos procedimientos de selección de vocabulario, esto fue los primeros ensayos por establecer principios de diseño curricular. Además en este método de trabajo y estudio las 4 habilidades aun que la comprensión escrita y oral solo se trabajó una vez que el alumno logrará un excelente nivel gramatical y lexical.

Método aprendizaje comunitario o el aprendizaje de la lengua en comunidad: Este fue desarrollado por Charles A. Curran quien fue un sacerdote jesuita y profesor de psicología

clínica en la Universidad de Loyola de Chicago. Este método se basó en el enfoque de aprendizaje asesorado.

El objetivo de este método fue conseguir la fluidez en la L2, además que el aprendizaje de la lengua en comunidad implica un enfoque global, completo en donde se armonice el plano cognitivo, el afectivo y se de la libertad de elección. Las clases bajo este enfoque deben tener un ambiente de comunidad y que exista cooperación entre el docente y el alumno, además se dividieron en dos la primera se llamó inmersión en donde la clase se iniciaba con una conversación de 5 a 10 minutos y los estudiantes debían estar sentados y la segunda parte de la clase se llamo reflexión. La clase siempre se desarrollaba igual, los alumnos comenzaban la conversación ya sea en la L1 o L2 y el profesor traducía si era necesario, en este método el alumno es que él decide que quiere aprender, así mismo, las clases eran grabadas ya sea en cintas o videos esto era con el propósito de revisar posteriormente los errores. Las tareas se asignaban en grupos pequeños ya sea para crear frases nuevas con palabras de la transcripción, preparando una exposición aunque el profesor también dejaba tareas por parejas.

Para este método el éxito del aprendizaje estaba en que el profesor debía evitar que los alumnos estuvieran a la defensiva, para lograrlo es indispensable contar con los principios citados por Cortés Moreno (2000, p. 256):

- a) Seguridad: confianza en los compañeros, en el profesor y en uno mismo. Explicándoles en qué consiste cada tarea antes de empezarla, los alumnos se sienten más tranquilos.
- b) Atención, directamente relacionada con la motivación.
- c) Participación activa, poniendo en práctica lo aprendido.
- d) Reflexión sobre la labor en el aula.

En este método son indispensables los aspectos gramaticales, léxicos, fonéticos y considerando más importante el lenguaje oral que el escrito, el uso de la L1 fue usada solo para aclarar el significado, dar instrucciones y dar retroalimentación. Por otro lado, los materiales utilizados eran las notas de gramática, algo que proporcione el profesor y las conversaciones de los alumnos ya que no se consideraban ni libros de texto, ni objetivos definidos.

El rol del alumno fue el de colaborar con sus compañeros sobre el proceso de aprendizaje y también el alumno tiene la oportunidad de diseñar el programa y es el encargado de fomentar la motivación, mientras que el profesor es un asesor que no sólo escucha, comprende y ayuda a combatir los sentimientos negativos que impiden el aprendizaje sino que es un ordenador ya que repite las veces que el alumno lo necesite. Finalmente, la evaluación se presenta de manera global ya sea por medio de una entrevista o tratar los errores sin causar miedo a los alumnos.

Para el desarrollo de este trabajo tomaremos del enfoque natural la importancia de que los materiales sean coloridos, llamativos y auténticos permitiendo que el alumno descubra la función que tiene la lengua; del método situacional retomaremos la importancia de conocer y habituarse a los sistemas fonéticos para poder comprender y practicar mensajes orales básicos, así como las actividades de comprensión auditiva y las de expresión oral; del método comunitario tendremos en cuenta la parte referente al uso de la lengua materna como canal para hacer aclaraciones y retroalimentar el proceso de aprendizaje, lo cual crea un alumno con un alto grado de seguridad y confianza que será indispensable para el buen desempeño de su proceso de aprendizaje. Del enfoque comunicativo consideramos importante el hecho de desarrollar tareas sencillas apoyadas en material auténtico y con un fin comunicativo que ayude al estudiante a mejorar su nivel de conocimiento de la lengua, que pueda ser aplicada en la realidad. Por otra parte, del método situacional la importancia de conocer y habituarse a los sistemas fonéticos para poder comprender y practicar mensajes orales básicos, así como las actividades de comprensión auditiva y las de expresión oral; del método comunitario tendremos en cuenta la parte referente al uso de la lengua materna como canal para hacer aclaraciones y retroalimentar el proceso de aprendizaje, lo cual crea un alumno con un alto grado de seguridad y confianza que será indispensable para el buen desempeño de su proceso de aprendizaje.

5.2.1.2 Tipos de actividades

Tal como señalan Richards y Lockhart (1998, p.148), cada docente de lengua extranjera adopta un enfoque didáctico bajo el cual desarrolla su labor docente o bien puede tomar elementos de uno y otro a fin de consolidar su propio enfoque; dicha selección de enfoque se hace teniendo en cuenta las creencias que él tenga sobre el cómo aprenden sus estudiantes y la metodología que cree puede ser de mayor utilidad para apoyar dicho proceso de aprendizaje. Así bien, los autores plantean 9 clases diferentes de actividades acordes con el objetivo que el docente defina para su clase: actividades de presentación, práctica, memorización, comprensión, aplicación, estrategias, actividades afectivas, reacción y respuesta y finalmente, actividades de evaluación, las cuales se han considerado como pertinentes para el presente trabajo y se presentan brevemente a continuación:

Actividades de presentación: En estas actividades se hace la exposición por primera vez de un material nuevo de aprendizaje, pueden ser útiles en la introducción de un tema nuevo o en la clarificación de un nuevo elemento de aprendizaje.

Actividades de práctica: Son todas aquellas tareas que implican producción o aprendizaje de un elemento que ha sido presentado en la clase con anterioridad. En las clases de lengua extranjera estas actividades requieren un gran control en la producción que haga el alumno e implican la aplicación de un modelo específico.

Actividades de memorización: Las cuales implican retener la información trabajada con anterioridad en la clase. Estas actividades pueden ser una estrategia útil en la consolidación

de nuevos elementos del aprendizaje o como un preámbulo para una actividad de mayor complejidad que se hará posteriormente.

Actividades de comprensión: Entendidas como las actividades que requieren el entendimiento de textos tanto orales como escritos. Éstas pueden ir desde la comprensión hasta la inferencia.

Actividades de aplicación: En estas tareas el conocimiento o destrezas adquiridas o practicadas anteriormente deben ser usadas con creatividad en diversos contextos a fin de alcanzar el objetivo propuesto.

Actividades de estrategias: Cuyo fin es hacer aplicación de métodos específicos, según la actividad a desarrollar por el alumno; es decir, en el caso de la conceptualización, se buscaría una actividad que ayude al estudiante a desarrollar la capacidad de entender el significado de una palabra teniendo como base los sufijos y prefijos o demás elementos lingüísticos a fin que él logre comprender el significado de la palabra.

Actividades afectivas: éstas no tienen a fin el desarrollo o mejoramiento de competencias lingüísticas, sino que están encaminadas a despertar la motivación e interés de los estudiantes frente al aprendizaje.

Actividades de reacción y respuesta: entendidas como las actividades que buscan generar un mayor compromiso y despertar la consciencia del estudiante frente a su proceso de formación.

Actividades de evaluación: Pueden ser desarrolladas tanto por el profesor como por el estudiante, en tanto pretenden hacer revisión de los objetivos planteados en una actividad o clase a fin de ver si han sido alcanzados satisfactoriamente o no; adicionalmente, pueden ser una herramienta que evidencie los vacíos conceptuales que estén latentes en el grupo y que por lo mismo necesitarían refuerzo o una revisión.

Frente al planteamiento de estas actividades consideramos que las actividades de reacción y respuesta, y las estratégicas deberían ser los puntos centrales en la enseñanza de lengua extranjera, puesto que a medida que el estudiante vaya tomando conciencia del modo en el cual puede ir mejorando su desempeño en la lengua meta, va a estar en mayor capacidad de llevar a cabo un proceso de aprendizaje autónomo; adicionalmente las actividades de reacción y respuesta mantendrán en constante ejercicio el conocimiento adquirido durante las sesiones de trabajo. Sin embargo, no podemos desconocer la importancia que las otras actividades, consideramos que la pertinente articulación de las 9 clases de actividades dentro del diseño del material digital es importante puesto que de esta forma el estudiante llegará al desarrollo de aprendizaje significativo que le permita tener un proceso efectivo.

5.2.2 Marco de Referencia Europeo para las lenguas

El Marco de Referencia Europeo (MRE) contiene de manera precisa lo que deben aprender los estudiantes de lengua extranjera con el fin de manejarla para comunicarse, así mismo los conocimientos y destrezas que desarrollen, las cuales serán indispensables para que el estudiante actúe de una forma eficaz. El Marco cuenta con unos niveles de dominio de la lengua que permiten verificar el desarrollo del alumno en su proceso de aprendizaje, además el Marco de Referencia Europeo suministra una base común para la preparación de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, entre otros.

El MRE suministra a los administradores educativos, a los diseñadores de cursos, a los profesores, a los formadores de profesores, a las entidades examinadoras, los medios adecuados para que reflexionen sobre su propia práctica con el fin de ubicar y coordinar sus esfuerzos y cerciorar que estos satisfagan las necesidades sus alumnos. También, el marco beneficia la transparencia de los cursos, los programas y las titulaciones, provocando de esta forma la cooperación internacional en el campo de las lenguas modernas. Además, este marco realiza la descripción de clasificaciones parciales que son apropiadas solo cuando se requiere un conocimiento más restringido de la lengua o cuando se dispone una cantidad limitada de tiempo para el aprendizaje de una tercera o cuarta lengua lo que lleva a tener resultados más útiles.

Además, es importante reconocer que el Marco de Referencia Europeo está cumpliendo con el objetivo del Consejo Europeo, el cual requiere que se logre una mayor unidad entre sus miembros y que acoja una misma acción común en el ámbito cultural.

Es oportuno mencionar los usos que tiene el MRE, los cuáles comprenden la planificación de aprendizaje de lenguas y se pueden dividir en 3 aspectos: el primero es *la planificación de los certificados de lenguas*, este tiene en cuenta la descripción de los contenidos de los exámenes y los criterios de evaluación sobre la base del rendimiento positivo, en segundo lugar está *La planificación del aprendizaje independiente*, lo cual lleva al despertar en el alumno la conciencia de su estado actual de sus conocimientos, instaurar objetivos viables y útiles por parte del alumno, la selección del material y la evaluación y finalmente esta los programas de aprendizaje y certificaciones que pueden ser globales, modulares, ponderados y parciales. Los primeros hacen referencia al qué-hacer del alumno para que mejore en la competencia comunicativa y que tenga un mejor dominio de lengua, las segundas permiten que el alumno tenga un mejor dominio de la lengua un área delimitada y con una finalidad concreta. Del mismo modo, los ponderados enfatizan el aprendizaje en direcciones determinadas y llevan a la creación de un perfil en el cual hay un nivel superior en algunas áreas del conocimiento y destrezas. Y en último lugar encontramos los parciales que se responsabilizan únicamente de determinadas destrezas y actividades dejando otras a un lado.

Respecto al cumplimiento de sus funciones el MRE debe ser integrador, transparente y ante todo coherente. Al hablar de integrador se debe tener en cuenta que este debe explicar una serie de conocimientos, destrezas y el uso de la lengua de una forma amplia, sin olvidarse del

efectivo desarrollo de la competencia comunicativa. En lo que se refiere a transparente este debe contar con una información que sea coherente y formulada explícitamente lo cual permitirá mayor accesibilidad y más fácil de entender por los usuarios. Y por último está el término coherente, en donde es fundamental que la descripción no tenga contradicciones internas y respecto a los sistemas educativos; además de esta coherencia debe existir una relación armónica entre sus componentes que son: identificación de las necesidades, la determinación de los objetivos, la definición de los contenidos, la selección o creación del material, el establecimiento de programas de enseñanza y aprendizaje, los métodos de enseñanza y aprendizajes utilizados y la evaluación, exámenes y las calificaciones.

Finalmente el MRE debe ser un sistema abierto que pueda ser ampliado y mejorado para que sea flexible y capaz de adaptarse a cualquier contexto educativo; además es necesario que sea dinámico, que esté en continua evolución, debe ser fácil de usar y que los contenidos sean entendidos y comprendidos, que tenga una finalidad múltiple, es decir, que se pueda utilizar para la extensa variedad de fines relacionados con la planificación y la reserva de medios para el aprendizaje de idiomas.

Para el presente trabajo es de vital importancia tener en cuenta el Marco de Referencia Europeo puesto que al postular los criterios para el diseño de material digital se tendrán en cuenta los niveles de competencia lingüística, en otras palabras, será el MRE es el que nos delimita las habilidades lingüísticas que el estudiante debe desarrollar según el nivel en el que se encuentre. Adicionalmente, es necesario tener en cuenta que desde el 2001, el MRE ha sido el documento brújula para los procesos de aprendizaje y enseñanza de Lenguas Extranjeras en todo el mundo, lo cual ha generado el desarrollo de diferentes exámenes de lengua extranjera internacionales (IELTS, TOELF, DELF, DELE) y del mismo modo el diseño de material educativo ha tenido la misma guía.

5.2.2.1 Niveles comunes del Marco de Referencia Europeo²

El Marco de Referencia Europeo establece tres niveles (A, B, C) y dos categorías (1, 2) para cada uno de los niveles, pero en conjunto niveles y categorías son llamados simplemente niveles.

Esta clasificación se hizo para facilitar la descripción de objetivos y la evaluación apropiada de los estudiantes, al tiempo que puede inspirar decisiones respecto a los modelos apropiados para el proceso educativo. Así bien tenemos el nivel A1 correspondiente a un nivel principiante, el nivel A2 corresponde al nivel elemental; en el nivel B1 el estudiante alcanza un nivel de dominio de lengua intermedio, en el B2 alcanzaría un nivel intermedio alto; y finalmente encontramos los niveles C1 y C2, correspondientes a los niveles avanzados del dominio de lengua. (Ver anexo 1)

² Adaptado del Marco Común de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación, cuadro 2. Niveles de referencia: cuadro de autoevaluación (2002, p. 30,31)

El Marco de Referencia Europeo es pertinente para nuestro proyecto puesto que es éste el que marca los parámetros para el diseño de libros y demás material físico empleado en las instituciones educativas en el área de inglés. Adicionalmente, en el caso de Colombia, el Ministerio de Educación Nacional adoptó este Marco de Referencia como eje del Plan Nacional de Bilingüismo 2004 – 2009, cuyo objetivo es capacitar a los ciudadanos para comunicarse apropiadamente en inglés teniendo como base dichos estándares internacionales. Del mismo modo, consideramos importante tener este marco como eje para la creación de materiales digitales puesto de de esta forma se lograría la unificación de los criterios, así pues, tomándolo como cimiento de los parámetros podemos dar un paso en la dirección deseable, de esta forma nuestros criterios apuntarán a que los materiales que sean “evaluados” teniéndolos como base, ayuden a desarrollar las habilidades propuestas para cada nivel de competencia lingüística dentro del MRE.

5.2.3 Uso del Internet en la enseñanza de lenguas extranjeras

Antes de empezar a hablar del uso del Internet en la enseñanza de lenguas, es necesario empezar por definir qué es el internet. Al respecto Bartolomé (1999) define al Internet como una “interconexión (internet en inglés) de numerosas redes locales y amplias. Para ello utiliza unos protocolos o acuerdos de comunicación entre ordenadores que permiten comunicarse sin restricciones” (p.145). Así bien, teniendo en claro el concepto de internet podemos empezar a hablar de los usos que éste pueda tener, específicamente, en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Según Aguaded (2002), el Internet y todo su ramillete de herramientas tienen gran incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en tanto que:

- *Ofrece acceso a gran variedad de fuentes informáticas:* mediante el Internet, el usuario puede tener acceso a fuentes de información de cualquier lugar del mundo sólo con un “click”.
- *Permite la utilización de material real:* dado que se tiene el acceso a las web de otros países y que éstas contienen material auténtico de audio, video y escrito, el docente puede hacer una compilación de ellos y tomarlos para hacer las adaptaciones necesarias de forma tal que enriquezcan su labor educativa.
- *Da un ritmo de aprendizaje a la medida:* al no tener la presión del tiempo, la web se adapta a la velocidad de aprendizaje del alumno, evitando que éste tenga que hacer mayor esfuerzo en ir al ritmo del grupo.
- *Conocimiento interdisciplinar:* El acceso a una gran información permite también establecer conexiones conceptuales, enriquecer el saber para mejorar el quehacer a fin de hacer construcciones globales del conocimiento.
- *Multiculturalidad:* abre las puertas a una educación que ve en la variedad la oportunidad de crecer y enriquecerse, dejando de lado toda clase de barrera. Forma, además, una generación de ciudadanos del mundo que dejan sus islas para ocuparse de los asuntos y problemáticas mundiales. (p. 291)

Adicionalmente, Fernández Pinto (citado en Aguaded, 2002, p.293) destaca algunos recursos del Internet que pueden resultar útiles para la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras,

entre las que se encuentran los *sistemas de distribución de cursos “online”*, y lo que el autor define como *los portales de instituciones oficiales de distintos idiomas*.

El primero de éstos facilita el acceso al conocimiento de lenguas extranjeras en aulas virtuales, de forma tal que los procesos de auto-aprendizaje se ven impulsados. Estos cursos incorporan, en su mayoría, actividades interactivas orales y escritas, videos y pruebas de evaluación. Por su lado, los portales de instituciones oficiales, se encargan de la defensa y divulgación del conocimiento de un idioma específico para lo cual ofrece una serie de servicios para el mejor conocimiento del idioma correspondiente y su cultura, así pues, incluyen otras páginas de interés y enlaces institucionales, entre los que se encuentran: www.britishcouncil.org, www.alianzafrancesa.org.co y www.ibraco.org.co.

Consideremos, también, las herramientas, que sin necesidad de ser pedagógicas, pueden llegar a ser de gran utilidad en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Siguiendo a Bartolomé (1999) tomaremos solamente las que, a nuestro parecer, son más conocidas y usadas, ellas son:

- *Chat*: éste fomenta la comunicación, tanto oral como escrita, entre personas de diversas culturas, países, ubicación geográfica y obviamente, diversas lenguas, sin tener la limitación geográfica, con la ventaja que por este medio la comunicación es en tiempo real. Los interesados en establecer contacto con hablantes nativos de otras lenguas sólo necesitan una cuenta de correo electrónico y un grupo en el cual puedan contactar personas con mayor facilidad.
- *Correo electrónico (mail)*: al dar la posibilidad de intercambiar mensajes de forma casi instantánea entre personas sin importar en qué parte del mundo se encuentren, adicionalmente, en ella se intercambian características propias de la comunicación escrita. Esta herramienta, a diferencia del chat, no requiere que los sujetos estén conectados al mismo tiempo.
- *Foros*: éstos facilitan el intercambio de opiniones en tiempo no real en torno a un tema específico. De este modo, se puede lograr el desarrollo de habilidades y estrategias discursivas escritas, así como diferentes tipos de discursos, eso sin contar con la posibilidad de acceder al conocimiento de la jerga, expresiones idiomáticas y demás giros lingüísticos propios de cada cultura.
- *Video-conferencia*: Actualmente es posible realizar llamadas desde un computador a otro mediante programas especialmente diseñados para tal fin. El sistema de video conferencia, permite tener contacto en tiempo real con el agregado de la posibilidad de ver y escuchar a nuestro interlocutor, sin importar el lugar del planeta en el que éste se encuentre.

A este grupo de herramientas descrito por Bartolomé, podemos agregar *las redes sociales*: redes como yahoo, neurona, dejaboo.net y la creada en el 2004 por el estudiante de la Universidad de Harvard, Mark Zuckerberg, facebook. Estas redes pueden ser de gran utilidad en el campo pedagógico, aunque están diseñadas con fines específicos (ampliar red de

profesionales, orientaciones culturales, etc.), pueden ser encaminadas para que potenciar el uso de una lengua extranjera.

Palmero (2005, p.16) plantea una serie de aspectos que él denomina “potencialidades” del internet para estudiantes y docentes. Él afirma que por el lado de los estudiantes, el uso de las TIC facilita el acceso a gran cantidad de materiales y recursos y abre la posibilidad de aprender independientemente del horario y la ubicación geográfica. Adicionalmente el internet facilita el trabajo interdisciplinario, incrementa el nivel de responsabilidad y autonomía en el estudiante con respecto a su propio proceso de aprendizaje, la capacidad investigativa del alumnado se ve optimizada y el pensamiento crítico se ve altamente enriquecido puesto que el estudiante debe tomar decisiones, elegir y contrastar la información encontrada.

Respecto a los docentes el Internet reduce el tiempo de búsqueda y uso de la información, a la vez que la búsqueda, almacenamiento y clasificación se facilitan enormemente. Quizá los dos más grandes beneficios son, primero, que la información a la que se tiene acceso es nueva, actual y variada y segundo, que tiene la oportunidad de crear entornos virtuales de trabajo colaborativo (P.16).

5.3 Diseño de material didáctico con soporte tecnológico

En la actualidad es muy común encontrar en el mercado una gran cantidad material digital con diseños muy atractivos y aplicaciones llamativas; sin embargo, algunos de ellos no siempre coinciden con las necesidades pedagógicas de los estudiantes, puesto que como afirma Palmero (2005): “(...) el principal problema de los materiales que podemos encontrar es que pueden servir para un grupo determinado de alumnos y no para otro, puede ser válido para un centro concreto y no tener utilidad en otro” (p. 59).

Por ello se hace necesario que el desarrollo de dicho material cumpla con ciertas fases en su diseño a fin que sea aprovechado óptimamente por la población a quien va dirigido.

Frente a esta situación, Bartolomé (1999) plantea siete fases para el diseño de materia multimedia.

- a) **Idea básica, objetivo general, finalidad e intenciones:** En este punto se enlaza el diseño general de aprendizaje y se da el paso inicial al diseño del recurso
- b) **Descripción de contenidos:** En este paso se plantea la definición de interfaz lo cual implica definir funciones como audio y video entre otros.
- c) **Evaluación:** Para tener llevar a cabo el proceso de evaluación se requiese de clases de apreciación:
 - a. Evaluación de expertos en la materia

b. Evaluación de expertos en comunicación

Los primeros se encargarán de hacer la valoración sobre los contenidos expuestos en el material y los segundos efectuarán la evaluación de la interfaz.

- d) **Primeras ideas sobre producción:** En esta etapa se tendrá en cuenta la definición de entorno, es decir, lo concerniente a la máquina, las características, la potencia, etc., y la definición de los elementos multimedia y las herramientas que se van a utilizar, en otras palabras lo relacionado con el uso de vídeo, audio, grafismo y animación.
- e) **Elaboración del guión técnico:** Donde tendrá lugar la producción del contenido en audio, los sonidos, las imágenes (reales y animadas), los videos, los textos en pantalla entre lo que se encuentran los títulos, las instrucciones de funcionamiento y los gráficos (fijos o animados).
- f) **Evaluación del guión técnico:** Se realiza en tres niveles:

- a. Textos sonoros: El estilo empleado, el uso de la gramática, pronunciación etc.
- b. Textos escritos: El estilo, la ortografía, el uso correcto de la gramática.
- c. Vídeo

Adicionalmente en este paso se hace una depuración del diseño interactivo, es el momento de agregar, modificar o eliminar elementos anteriormente planteados dentro de la estructura del material.

- g) **Planificación de la producción:** Se plantea en cuatro niveles diferentes:

- a. Vídeo
- b. Audio
- c. Traducción
- d. Grafismo y desarrollo del control de flujo.

Adicionalmente, la primera de estas fases llamada por Bartolomé como “*Idea básica, objetivo general, finalidad e intenciones*”, es retomada por Cebrián de la Serna (2005) y es definida como la “*fase de cimentación*” y correspondería a la fase en la cual tendría lugar el establecimiento de las bases para el desarrollo del material multimedia. Al respecto Cebrián afirma:

En esta fase nuestro trabajo consistiría en asegurar un conocimiento de todas las necesidades y objetivos a los que queremos dar respuesta con nuestra actuación. A raíz de esto, hemos de

tener en cuenta desde las características de la población a la que iría dirigido el producto, hasta los objetivos que queremos conseguir tras su uso. (p.122)

Adicionalmente Cebrián de la Serna establece que se hace necesaria la selección de medios, (entendiendo la palabra “medios”, como sinónimo de “material”) puesto que no solo es importante la apariencia del material, sino que también ha de ser evaluada la pertinencia de dicho medio en el proceso formativo. Cebrián de la Serna afirma que quizá uno de los elementos que son tomados en cuenta al momento de seleccionar un material como programa de apoyo en el proceso de aprendizaje es que logre combinar elementos formativos pero que a la vez sean entretenidos, puesto que esta es la mejor forma de despertar una mayor motivación del estudiante.

Adicionalmente, Cebrián de la Serna toma las palabras de Cabero y otros (1999) al decir que el proceso evaluativo de un material multimedia tendría un mínimo de tres fases: la primera de ellas sería la llevada a cabo por los mismo realizadores del material, la segunda por parte de expertos en la materia y finalmente la que es realizada por y desde los usuarios.

Pero no conforme con la visión del aspecto evaluativo que tiene Cabero, Cebrián de la Serna (2005) reseña la herramienta pedagógica de material didáctico adelantada por Martínez y cols. (2002). Dicha herramienta está constituida por cinco dimensiones para evaluar:

- **La identificación y descripción del material:** en la que se contemplarán los aspectos relacionados con los objetivos del material, los contenidos centrales del mismo y los aspectos técnicos y de diseño gráfico.
- **Los aspectos didácticos:** en donde se considerarán las actividades, el material complementario y el sistema de ayuda, entre otros.
- **Los elementos psicopedagógicos:** Entre los que se encuentran la motivación, la creatividad y la interactividad.
- **El valor económico:** en cuanto a lo relacionado con la distribución del material

Y finalmente,

La dimensión de valoración global del material: Donde se hace el análisis objetivo e interrelacionado de todos los aspectos, viendo el material como el conjunto de los aspectos anteriormente mencionados. (p. 123)

En el momento de crear materiales virtuales es importante tener en cuenta a qué personas estará orientado este material, además de tener en cuenta que el acceso a este sea fácil y es que en el momento de diseñar algún material virtual es importante tener en cuenta ciertos aspectos que facilitaran el acceso a este medio virtual. Además, algunos autores han establecido ciertos principios en el diseño web como es el caso de Meyertons y Bowers (citado en Aguaded, 2002)

Principio 1: Igualdad. Todas las personas tienen el mismo derecho al acceso de la información. Pautas:

- Proporcione los mismos medios del uso para todos los usuarios, [...]

- Evite segregar a cualquier usuario.
- Las disposiciones de privacidad y seguridad debe ser la misma para todos los usuarios.
- Haga el diseño atractivo a todos los usuarios.

Principio 2: Flexibilidad en uso. El diseño debe adaptarse a una amplia gama de preferencias y de capacidades individuales. Pautas:

- De la opción de elegir un método de uso
- De la opción de adaptarlo a personas diestras o zurdas
- Facilite la exactitud y la precisión del usuario
- Proporcione la adaptabilidad al usuario

Principio 3: Uso simple e intuitivo. En el diseño que se realice debe predominar la claridad de forma que sea fácil de entender, sin importar la experiencia del usuario, el conocimiento, la concentración, etc. Pautas:

- Elimine la complejidad innecesaria en el diseño
- Sea constante con las expectativas e intuición del usuario
- Utilice un lenguaje coloquial y claro
- Organice la información acorde su importancia
- Proporcionen feedback durante y después de cada acción

Principio 4: Información perceptible. El propio diseño comunica información al usuario. Pautas:

- Utilice diversos modos (visual, verbal, táctil) para presentar la información importante
- Utilice contraste adecuado entre el fondo y la información esencial
- Maximice la legibilidad de la información importante.

Principio 5: Mínimo esfuerzo físico. El diseño de la página hace que pueda ser utilizada eficazmente, cómodamente y con un mínimo de fatiga. Pautas:

- Permita que el usuario mantenga una posición neutral del cuerpo.
- Reduzca al mínimo las acciones repetitivas.
- Reduzca al mínimo el esfuerzo físico prolongado.

Principio 6: Tamaño y espacio para el acercamiento y el uso. Aunque parezca extraño, también es importante en el que el tamaño y el espacio proporcionen una aproximación, manipulación y uso en el que no importe el tamaño del cuerpo, la postura o la movilidad del usuario. Pautas:

- Sitúe de forma clara y a la vista los elementos importantes para cualquier usuario que esté sentado.
- Sitúe todos los componentes de la página de forma que le resulte cómodo a cualquier usuario que esté sentado. (p. 162-163)

Además de los anteriores principios, es importante destacar que dentro de un proceso de enseñanza de un segunda lengua la creación y la utilización de materiales digitales está teniendo una gran aceptación en el campo de la educación, por lo que varias universidades y centros de enseñanza cada vez están más ligados a utilizar estas herramientas; por tal razón, algunos autores como Cebrián (2003) establecen algunos módulos básicos que deberían recoger los cursos virtuales, éstos son: modulo de administración, guía, de contenidos, de ayuda, de comunicación, del autor virtual, sistema de seguridad, módulo de evaluación de los aprendizajes y módulo de evaluación del curso.

En primer lugar se encuentra el módulo de administración éste no debe tener ninguna restricción para los usuarios puesto que debe ser visible porque ofrece toda la información, los elementos, requerimientos y características que todo curso debe poseer, así debe crearse un modulo que tenga su información, éste debe ser clara y con una presentación visible. En segundo lugar está el módulo guía, y tal como su nombre lo indica éste debe ser la brújula que facilite el aprendizaje al usuario, para este fin se utilizarán programas que permitan estudiar, navegar y trabajar de forma que el usuario comprenda tanto la estructura jerárquica como la estructura del sistema por medio de un mapa de navegación.

Respecto al módulo de contenidos, éstos dependerán del área de conocimiento a la que esté dirigido, es necesario que el material virtual contenga diversos contenidos como animaciones, videos interactivos, simuladores, entre otros. Además, los contenidos deben ser vinculados con otros elementos que complementen el aprendizaje y la información; para lograr esto se utilizan los hipertextos.

El módulo de ayuda está diseñado para solucionar problemas con respecto a la navegación, lo que supone que el usuario no va a tener ningún problema para ingresar dado que todo estará explicado, ya sea por medio de un sistema de configuración multi-idioma, el cual permite que el texto se adapte a cualquier idioma por un sistema de acceso. En el módulo de comunicación, se tiene en cuenta la necesidad del estudiante de compartir alguna necesidad con su profesor o con otros alumnos. Para Cebrián (2003) este modulo cuenta con dos tipos de comunicaciones, por un lado las comunicaciones informales las cuales son producidas por la necesidad de compartir hechos, elementos y anécdotas; y por otro lado, las comunicaciones formales que son las que pretenden facilitar un aprendizaje individualizado apoyado en el intercambio con los demás.

El módulo del tutor virtual ofrece no sólo una guía sino también es el encargado de moldear el aprendizaje, además señala las debilidades que se presentan, de esta manera el tutor ofrece al usuario una nueva ayuda dentro de su proceso de aprendizaje. Sin embargo, el sistema de

seguridad es el mecanismo que se encargará de comprobar, permitir o restringir la información de los anteriores módulos. Los siguientes dos módulos son los de evaluación: evaluación de los aprendizajes y evaluación de curso. Por el lado la evaluación de los aprendizajes cuya valoración se definirá teniendo en cuenta los diferentes ejercicios que serán realizados por medio de diferentes pruebas, o de trabajos; y por el lado del módulo de evaluación de curso, es el que permitirá verificar la eficacia no sólo del sistema sino de los elementos que tiene el curso como el uso, la consistencia, la flexibilidad, la navegabilidad.

Por su parte, Palmero (2005) nos habla de tres aplicaciones informáticas específicas que pueden ser útiles en el diseño de material según lo que se quiera crear y él los clasifica en tres grupos: editores, lenguajes de programación y editores multimedia.

“Editores: son aplicaciones específicas para algún tipo de código o varios (procesadores de textos, editores de audio o video, etc.).

Lenguajes de programación: Los lenguajes se encuentran más acerca de lo que entiende el ordenador y permiten un control alto del mismo. Su inconveniente reside en que el programador debe crear toda la estructura del programa y emplear un tiempo considerado (con respecto a otras herramientas) en su aprendizaje.(...)

Editores multimedia: son herramientas informáticas que permiten diseñar y producir multimedia para diversos soportes (CD-ROM, disco duro o Internet).

Estos editores ofrecen varias posibilidades de interacción:” (p.60)

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, el papel que tienen los materiales digitales dentro de la enseñanza de una lengua extranjera es indispensable no sólo para apoyar el aprendizaje y la relación entre los usuarios, porque esto trae cambios significativos en la forma en que el conocimiento se construye. Así mismo, la interacción es un concepto importante de mencionar debido a que es la que facilitará una buena comunicación entre los usuarios mediante una interfaz.

La interfaz se refiere al dispositivo que asegura el intercambio de datos entre dos sistemas o entre un sistema informático y una red de comunicación. Se entiende la interfaz como una membrana que separa los espacios y las porciones de materia. Ésta permite la comunicación entre datos de dos sistemas informáticos que pueden ser un computador y una impresora. Actualmente, de acuerdo con Scolari, (2004) “a través de la interfaz, la computadora envía una serie de informaciones -una página de texto o una imagen- a un dispositivo externo-la impresora, el cual responde transmitiendo otros datos- la impresora puede indicarle al ordenador cuanto tiempo falta para la conclusión de la impresión o avisar si falta papel” (p.40)

Además, el Dictionary of Computing (citado en Scolari, 2004) define la interfaz de la siguiente manera:

1. Límite en común entre dos sistemas, dispositivos o programas.
2. La conexión de señal y los circuitos de control asociados utilizados para conectar dispositivos.
3. Especificaciones de comunicación entre dos unidades de programa [...] (p.41)

La definición pertinente para nuestro trabajo está dada por Scolari cuando señala que “la interfaz ya no es considerada un dispositivo hardware sino un conjunto de procesos, reglas y convenciones que permiten la comunicación entre el hombre y las máquinas digitales. La interfaz se presenta así como una especie de gramática de la interacción entre el hombre y la computadora” (p.42).

Podemos considerar que la interfaz es un elemento crucial dentro del desarrollo de material digital que apoya los procesos de enseñanza y aprendizaje puesto que gracias a ella el sistema tiene la posibilidad de establecer comunicación entre sus componentes y a la vez estos elementos con agentes externos que siendo retomados como uno de los ejes para el diseño de material y proporciona mayor posibilidad de interconexión entre los agentes que se ven involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por tal razón, el papel que tiene el diseñador virtual para que este proceso sea exitoso será indispensable pues éste es el encargado de crear y de ajustar una interfaz que supla la mayoría de necesidades que dieron origen al diseño del material. En la interfaz se ven reflejados los procesos de reflexión en el orden pedagógico, disciplinar y técnico.

6. Marco metodológico

La presente investigación planteó algunos parámetros pedagógicos para el diseño de material digital que apoye la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras. Así mismo, para el proyecto no se formuló de antemano una hipótesis que debía ser afirmada o refutada al finalizar la investigación, por el contrario, dicha hipótesis se constituye en el aporte de esta investigación. El proceso de indagación y de recolección de información no fue estandarizado sino flexible y estuvo sujeto a interpretaciones.

Por otro lado, nuestra investigación se ocupó de un tema hasta el momento poco estudiado: el diseño de material digital que apoye la enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras, lo cual supone una innovación en este campo; de este modo el estudio hace el planteamiento de las diversas relaciones entre estructuras conceptuales que dejan el camino abierto para que, tomándola como base, se adelanten nuevos estudios en esta área. Considerando lo anterior y tomando como criterio la clasificación hecha por Hernández Sampieri (2006), podemos afirmar que nuestra investigación tuvo un alcance exploratorio; al respecto Ortiz y García (2006) afirman que este tipo de investigación “se determina cuando el objetivo de la indagación sea examinar un tema o un problema de investigación que haya sido poco estudiado, o que en definitiva nadie había abordado con anterioridad. [...] Luego entonces los estudios exploratorios permiten familiarizarse con fenómenos desconocidos o establecer prioridades para investigaciones posteriores.” (p.36)

Por otra parte, Namakforoosh (2008) afirma que “el objetivo principal de la investigación exploratoria es captar una perspectiva general del problema. [...] La investigación exploratoria se puede aplicar para generar el criterio y dar prioridad a algunos problemas”.(p.89)

Él sintetiza la utilidad de los estudios exploratorios en cinco aspectos:

- Formular problemas para estudios más precisos o para el desarrollo de hipótesis.
- Establecer prioridades para futuras investigaciones.
- Aumentar el conocimiento respecto del problema.
- Aclarar conceptos. (p.90)

Teniendo en cuenta lo anterior, la presente investigación se llevó a cabo a lo largo de 3 fases o etapas:

- 1) Detección del problema (observar):** En esta primera etapa se llevó a cabo la observación frente al diseño de los materiales digitales existentes, se prestó especial atención que se utilizan para apoyar la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras. Teniendo como base las observaciones y una vez identificadas las necesidades, se hizo el planteamiento del problema.
- 2) Elaboración del plan (pensar):** La segunda fase se llevó a cabo una inspección bibliográfica a fin de conocer los avances que hay en materia de diseño de material digital, y comprobar si el problema propuesto es realmente un problema. Aquí mismo fue donde se definieron y desarrollaron los ejes temáticos sobre los cuales gira la investigación, se hizo también el planteamiento de la posible ruta investigativa que se llevará, es decir la metodología de investigación. También fue en este punto donde se hizo la delimitación del problema de investigación, dando como resultado la centralización del problema en el nivel A1 según el Marco de Referencia Europeo.
- 3) Diseño de parámetros (actuar):** En esta etapa final se produjo el aporte de la presente investigación, es decir, se consolidaron los parámetros pedagógicos para el diseño de material digital que apoye la enseñanza y el aprendizaje de francés como la lengua extranjera, teniendo en cuenta los componentes del nivel A1 del Marco de Referencia Europeo.

Basta aclarar que, en este diseño, las etapas 2 y 3 se desarrollaron en espiral, lo cual significa que al mismo tiempo que se hizo la construcción teórica, se propusieron los criterios.

7. Resultados

La propuesta de criterios pedagógicos surge desde la mirada constructivista que se revisó en el marco teórico. Estos se relacionaron con los elementos pedagógicos que se involucran en toda acción educativa; ellos adquieren vital importancia en nuestra propuesta dado que de acuerdo a su concepción y ejecución se llevará a cabo toda la labor educativa y se hará la planeación y el desarrollo de las actividades digitales en los materiales.

7.1 Definición de criterios

El siguiente cuadro está basado en la síntesis y apropiación de los conceptos trabajados en el Marco Teórico en relación con el diseño de materiales digitales para el apoyo de la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas extranjeras.

CRITERIOS		SI	NO	OBSERVACIONES
Procesos de Aprendizaje y enseñanza	Se hacen explícitas las concepciones educativas y pedagógicas desde las cuales se parte para diseñar el material.			
	Cuenta con actividades de presentación al inicio de cada unidad facilitando así la introducción del nuevo tema.			
	Se busca que el usuario logre un aprendizaje significativo de la lengua extranjera como una herramienta útil para su vida, mediante la realización de actividades de práctica, memorización, comprensión y aplicación.			
	Se tienen en cuenta los conocimientos y experiencias previas de los usuarios, para establecer relaciones con los			

	conocimientos nuevos.			
	Se plantea el aprendizaje como fin del material y para ello se establecen unos objetivos claros para cada actividad propuesta.			
Acompañamiento virtual	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para resolver dudas de orden gramatical.			
	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para resolver dudas de orden cultural.			
	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para reforzar la fonética.			
	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para la producción escrita.			
	Cuenta con espacios propicios de retroalimentación hacia los usuarios y de colaboración entre ellos, a través de la lengua extranjera			

El usuario	Puede ampliar su aprendizaje de la lengua extranjera mediante las actividades propuestas en el material.			
	Apoya a sus pares mediante el ejercicio de la lengua extranjera en los distintos espacios de interacción			
	Tiene la oportunidad de hacer aportes para el desarrollo del curso de lengua mediante herramientas tecnológicas para el contacto con el acompañante.			
	Tiene la posibilidad de cooperar en la construcción del ambiente de aprendizaje de lengua extranjera por medio de la interacción con el grupo.			
	Puede gestionar procesos de autorregulación y autoevaluación en su aprendizaje de la lengua objetivo.			
	Son materiales coloridos, llamativos y auténticos de la lengua extranjera que aprovechan la tecnología hipermedia.			

Recursos para la enseñanza y el aprendizaje	Las actividades planteadas están centradas en las necesidades de los usuarios y no en el programa tecnológico.			
	Promueve la capacidad creativa del usuario a través de herramientas tecnológicas.			
	Las actividades propuestas promueven el uso de la lengua y su aplicación al contexto real.			
	Permite conocer parte de la cultura de la lengua extranjera por la variedad de recursos reales a los que recurre el material.			
	El diseño del material permite el fácil acceso y rápida navegabilidad combinando el lenguaje iconográfico con el textual			
	Promueve la autonomía en el aprendizaje de la lengua extranjera a través de actividades de reacción y respuesta			
	Ofrece mecanismos de homologación acordes con el Marco de Referencia Europeo			

Proceso de evaluación	para la enseñanza de L2			
	Se basa en la proficiencia del usuario en la lengua extranjera por su desempeño en las actividades propuestas.			
	Se establece con base en los objetivos de aprendizaje planteados para cada actividad			
	Contempla una evaluación diagnóstica, una auto-evaluativa, co-evaluativa y una final.			
	Motiva un proceso de reflexión permanente durante la interactividad con el material.			
Interacción entre los agentes	Se promueve el sentido de comunidad y colaboración académica entre sus miembros mediante dispositivos de comunicación e integración.			
	Se da prioridad a las relaciones humanas por encima de la técnica, mediante la aplicación de actividades afectivas.			
	La interfaz promueve la			

	cooperación entre los actores			
	Se reduce el uso de la lengua materna para explicar algunos aspectos gramaticales			

El anterior cuadro se desarrolló a partir de la apropiación y consolidación de los conceptos trabajados que se resumen en los siguientes:

7.1.1 Aprendizaje – enseñanza

Desde el punto de vista del constructivismo, el aprendizaje es un proceso de construcción interna, en el cual no es suficiente con hacer la presentación de determinada información para que ésta sea aprendida por el sujeto, por el contrario, el aprendizaje depende de las relaciones que el estudiante logre establecer entre el conocimiento nuevo y el conocimiento previo. El aprendizaje es entendido como el producto de una actividad mental mediante la cual el estudiante construye e incorpora a su estructura mental los nuevos significados y representaciones. Así mismo podemos ver cómo el constructivismo ve al estudiante, en todas sus dimensiones, no como un producto del ambiente ni un resultado de las disposiciones innatas, sino como una construcción que se va generando a diario a partir de la interacción entre dichas dimensiones mediante la participación en la sociedad; lo cual se asemeja con el método de aprendizaje comunitario en tanto, en dicho método se pretende mantener una armonía entre los aspectos que influyen en el desarrollo del individuo a fin que éste se sienta en un ambiente cómodo y no a la defensiva; permitiendo así lo que el constructivismo ha llamado “aprendizaje profundo”, es decir, el aprendizaje dado por interés de aprender, interactuar con el nuevo conocimiento y establecer relaciones entre lo nuevo y lo cotidiano.

7.1.2 Rol del profesor

En el constructivismo el docente ya no es el portador del conocimiento, sino un guía; ya no es quien “manda” en el grupo sino que es un integrante que participa en el proceso de aprendizaje del grupo. Debe ser muy ágil para descubrir los conocimientos previos del estudiante y a la vez debe ser capaz de relacionar lo nuevo con lo anteriormente conocido para que el estudiante establezca relaciones con situaciones fuera del contexto académico. Lo anterior se encuentra estrechamente relacionado con el fin el enfoque natural puesto que en dicho enfoque los objetivos del proceso educativo dependen de las necesidades, destrezas y nivel de conocimiento que tenga el estudiante. Además, en este enfoque la figura del profesor es de vital importancia puesto que él es el encargado de crear un ambiente ideal para la clase y diseñar las actividades didácticas, lo cual es importante dado que los materiales que se encuentran en el mercado no siempre se ajustan a las necesidades del grupo con el que se está trabajando, por cual el docente es la persona con mayor “autoridad” para diseñar una

actividad o un material que se ajuste a las necesidades que él va descubriendo en el grupo a medida que avanza su trabajo con él; lo ideal es que una vez establecidas las relaciones asociativas entre los conocimientos, el estudiante desarrolle la capacidad de hacer uso pertinente de dichos saberes según el contexto en el que se encuentre, para lo cual el profesor debe diseñar estrategias que guíen al estudiante en el proceso de dar significado al contenido para alcanzar el aprendizaje profundo.

Tal como se pudo ver en la tabla donde están establecidos los criterios, no se menciona al profesor, en su lugar se habla de un proceso de acompañamiento virtual dado que no todo aquel que está frente a esta clase materiales es un docente aunque cumplen su función dentro del proceso.

7.1.3 Rol del estudiante

En el método de aprendizaje comunitario el estudiante es quien apoya a sus compañeros a lo largo del proceso de aprendizaje puesto que tiene una responsabilidad dentro de él, en tanto es autónomo; por lo cual también tiene la oportunidad hacer aportes para el desarrollo del programa y coopera en esa construcción del ambiente propicio para el aprendizaje puesto que, tal como plantea el constructivismo, él es un constructor y transformador dinámico del conocimiento, ello implica que él debe hacer su aporte al proceso formativo, no debe quedarse únicamente con esa fracción del conocimiento que el profesor le aporta, él mismo haciendo ejercicio de su autonomía se permite la búsqueda, implementación y enriquecimiento de los saberes trabajados en la clase, a la vez que puede generar nuevos saberes a partir de su labor investigativa. Así mismo, tal como plantea el enfoque natural, el estudiante debe plantearse sus objetivos, tener la capacidad de decir el cómo y cuándo de los contenidos.

El estudiante alcanza su desarrollo mediante la interacción el ambiente de comunidad que se crea entre el docente y el grupo de estudiantes, donde se fomenta la cooperación y no la competición de forma tal que el estudiante pueda manifestar sus características individuales. Éstas van a enriquecer el proceso de aprendizaje en la medida en que sean detectadas y exploradas por el grupo para su beneficio, entre esas características encontramos los diferentes estilos de aprendizaje, estrategias cognitivas, manejo de la ansiedad y motivación.

Dado lo anterior y considerando que el diseño de material no está siempre sujeto a un grupo académico, optamos por denominar “usuario” al sujeto que emplea los medios digitales como soporte para su proceso de aprendizaje, dado que no todo aquel que los emplea está enrolado en un proceso de aprendizaje formal.

7.1.4 Recursos para la enseñanza

Cuando hablamos de los recursos para la enseñanza, nos referimos a los materiales utilizados y a las actividades propuestas para el desarrollo de las clases.

Por el lado del enfoque natural, se plantea la utilización de materiales auténticos, coloridos y llamativos, puesto que ellos despiertan la motivación del estudiante, llaman su atención y

despiertan su capacidad creativa; adicionalmente, con ello, el estudiante puede descubrir el funcionamiento real de la lengua, esto último se encuentra relacionado con el método situacional, puesto que, él plantea que la utilización de objetos concretos, dibujos y el mismo material autentico, combinado con acciones y gestos puede ser utilizado para exponer nuevos elementos de la lengua. Respecto a las actividades, el enfoque natural plantea que las actividades no deben estar centradas en un programa, sino que, por el contrario, éstas deben centrarse en las necesidades de los estudiantes. Del mismo modo, el enfoque comunicativo apoya la idea de usar textos auténticos. Éste afirma que la utilización de material auténtico facilita la aplicación del conocimiento en contextos diferentes a la academia, es decir, a la vida “real”. Así pues, se pretende desarrollar la competencia comunicativa.

7.1.5 Proceso de evaluación

Para establecer los parámetros, tomaremos la evaluación como la reflexión que se debe realizar en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo cual, tal como plantea el aprendizaje comunitario, se tratará de evitar que los estudiantes sientan miedo ante el proceso evaluativo.

La evaluación como herramienta utilizada para la regulación y verificación del proceso de enseñanza y aprendizaje, se centrará no en ver la cantidad de conocimiento que el estudiante tiene, sino en la calidad de éste a fin de generar en el estudiante lo que se ha denominado aprendizaje profundo.

La evaluación que se da en forma cuantitativa, está basada en los criterios que el profesor ha dado para hacer la calificación y que son de antemano conocidos por el estudiante, por lo cual éste debe llevar a cabo procesos de autorregulación y autoevaluación.

Haciendo uso de los principios de evaluación que plantea el constructivismo, a lo largo del proceso de aprendizaje deben presentarse tres tipos de evaluación; la primera de ellas al iniciar el proceso, evaluación diagnóstica, en tanto se hace necesario ubicar al estudiante en un nivel de acuerdo a sus conocimientos previos de lengua, de forma tal que pueda avanzar; la segunda es la auto-evaluación en la cual el estudiante mediante un proceso de evaluación establece la calidad de su avance en el proceso y la última denominada evaluación final que es aquella que da el criterio definitivo en relación a la adquisición del conocimiento trabajado.

Teniendo en cuenta que los planteamientos del enfoque comunicativo, diremos que tanto en el desarrollo de las clases como en la evaluación final lo ideal sería usar material auténtico, de forma tal que se acerque el contexto real al estudiante. El material auténtico, adicionalmente, nos da la oportunidad de conocer esa parte de cultura que está inmersa en la forma en que los individuos hablan.

7.1.6 Interacción entre los agentes

Para el planteamiento de los parámetros se entiende por interacción entre los agentes la relación existente entre el acompañante virtual y su grupo de usuarios. Teniendo en claro esto y retomando los principios teóricos del enfoque comunicativo y lo propuesto por Williams y

Burden (1999, p. 214) en tanto “la práctica de la lengua es esencialmente una actividad social, y la interacción en la lengua objeto es una parte fundamental del proceso de aprendizaje”, veremos esta relación establecida como uno de los elementos de mayor importancia.

El aprendizaje comunitario da prioridad a las relaciones humanas por encima de la técnica, así pues, se puede combinar esta idea con el objetivo del enfoque comunicativo que propone otorgarle a las tareas un valor extralingüístico a fin que se transformen en comunicación real entre los integrantes del grupo. Adicionalmente, el aprendizaje comunitario concibe el proceso de aprendizaje como un logro colectivo fruto de la colaboración, no como una consecución individual, por lo cual en la clase se crea un ambiente de comunidad integrada por los estudiantes y el profesor en la que se fomenta la cooperación y no la competición; teniendo en cuenta el aporte del método situacional, proponemos que se evite el uso de la lengua materna aunque el docente podría hacer uso de ella para explicar el significado de algunas palabras y aspectos gramaticales.

7.2 Aplicación de los criterios

Con el fin de poner a prueba los elementos contemplados dentro de los criterios, realizamos el ejercicio de revisar dos materiales educativos muy comunes entre los estudiantes de Lenguas. Ellos son: Tell me more, el cual es un programa digital que cuenta con diversas secciones para practicar diferentes habilidades en diferentes idiomas, dentro de los cuales se encuentran inglés, francés e italiano, éste cuenta con ejercicios de gramática, vocabulario e incluso pronunciación; el segundo material es la página web: <http://www.englisch-hilfen.de/en/> esta página, cuyo fin es la práctica de la gramática de la lengua inglesa, cuenta con actividades de práctica en diferentes temas desde los más básicos hasta los niveles más avanzados.

7.2.1 Análisis del programa *Tell Me More*³:

CRITERIOS		SI	NO	OBSERVACIONES
	Se hacen explícitas las concepciones educativas y pedagógicas desde las cuales se parte para diseñar el		X	No se explicitan los elementos pedagógicos fundamentales del

³ Versiones 2004 y 2009

Procesos de Aprendizaje y enseñanza	material.			programa.
	Cuenta con actividades de presentación al inicio de cada unidad facilitando así la introducción del nuevo tema.	X		Cuenta con un video a modo de introducción en cada unidad.
	Se busca que el usuario logre un aprendizaje significativo de la lengua extranjera como una herramienta útil para su vida, mediante realización de actividades de práctica, memorización, comprensión y aplicación.	X		Hace aplicación de las 4 clases de actividades, éstas no empiezan con explicaciones gramaticales, inician con elementos de la vida cotidiana.
	Se tienen en cuenta los conocimientos y experiencias previas de los usuarios, para establecer relaciones con los conocimientos nuevos.	X		Se asume que el estudiante ya tiene nociones del idioma, por lo cual no se hace una explicación sobre temas como “pronombres personales”; sin embargo hay un aparte donde se hacen dichas explicaciones gramaticales
	Se plantea el aprendizaje como fin del material y para ello se establecen unos objetivos claros para cada actividad propuesta.		X	No se hace un planteamiento explícito del objetivo, éste es más de tipo implícito.
	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea			En la página web del programa se sugiere que

Acompañamiento virtual	acompañado por un tutor para resolver dudas de orden gramatical.		X	es posible contactar al tutor pero no dice cómo
	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para resolver dudas de orden cultural.		X	Hay un icono que da la opción de escribirle al tutor virtual pero nunca se recibe respuesta.
	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para reforzar la fonética.		X	El material asume que el estudiante puede practicar solo. No se menciona la posibilidad de un tutor que asesore la parte fonética
	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para la producción escrita.		X	El programa tiene una carencia en cuanto a producción escrita, solo se corrige como correcto o incorrecto según coherencia gramatical, sin explicar el por qué.
	Cuenta con espacios propicios de retroalimentación con los usuarios y de colaboración entre ellos, a través de la lengua extranjera		X	Aunque el vínculo está creado, la interacción se hace nula ante la ausencia de respuesta por parte del tutor
El usuario	Puede ampliar su aprendizaje de la lengua extranjera mediante las actividades propuestas	X		El programa cuenta con variedad de actividades en las cuales el usuario puede trabajar desde vocabulario hasta pronunciación.

	Apoya a sus pares mediante el ejercicio de la lengua extranjera en los distintos espacios de interacción		X	Hay interactividad con el programa, el cual corrige pronunciación del usuario. No hay opción de interacción con los pares.
	Tiene la oportunidad de hacer aportes para el desarrollo del curso de lengua, mediante herramientas tecnológicas para el contacto con el acompañante		X	Las actividades ya están pre-establecidas y no hay opción de comunicarse con el creador del programa
	Tiene la posibilidad de cooperar en la construcción del ambiente de aprendizaje de lengua extranjera mediante la interacción con el grupo.		X	Al ser un programa de difusión masiva, no se tiene un sentido de grupo, este programa fue creado más con miras a un trabajo individual.
	Puede gestionar procesos de autorregulación y autoevaluación en su aprendizaje de la lengua objetivo.	X		Al no haber quien supervise el proceso que él está llevando, el usuario toma protagonismo en su proceso de aprendizaje; siendo él mismo quien decide cuándo y cómo avanzar.
	Son materiales coloridos, llamativos y auténticos de la lengua extranjera que aprovechan la tecnología	X		Las imágenes son reales, coloridas y en su gran mayoría con movimiento.

Recursos para la enseñanza y el aprendizaje	hipermedia.			
	Las actividades planteadas están centradas en las necesidades de los usuarios y no en el programa tecnológico	X		Cada eje temático está basado en situaciones reales que los usuarios podrían enfrentar si viajaran a un país de habla extranjera.
	Promueve la capacidad creativa del usuario a través de herramientas tecnológicas.		X	Los ejercicios escritos dependen de la imaginación del usuario. El criterio de correcto o incorrecto está basado en la presencia o ausencia de errores gramaticales
	Las actividades propuestas promueven el uso de la lengua y su aplicación al contexto real.	X		Las actividades son, en su mayoría, de tipo comunicativo lo cual permite ver el contexto en el cual puede ser aplicado el vocabulario que se está aprendiendo.
	Permite conocer parte de la cultura de la lengua extranjera por la variedad de recursos reales a los que recurre el material		X	Las imágenes y palabras empleadas en el programa son exactamente iguales independientemente de la lengua que se esté practicando, lo cual no permite diferenciar una cultura de otra; sin embargo al revisar versiones más recientes notamos avances en este

				aspecto dado que cuenta con un módulo de lecturas relacionadas con contextos geográficos e históricos dependiendo de la lengua.
	El diseño del material permite el fácil acceso y rápida navegabilidad combinando el lenguaje iconográfico con el textual	X		Los iconos están diseñados de forma tal que a primera vista sugieren su uso y adicionalmente al pasar el cursor sobre éste, la explicación se hace visible.
	Promueve la autonomía en el aprendizaje de la lengua extranjera a través de actividades de reacción y respuesta	X		El programa está diseñado para que el usuario avance a su ritmo sin restricción alguna.
Proceso de evaluación	Ofrece mecanismos de homologación acordes con el Marco de Referencia Europeo para la enseñanza de L2		X	El programa clasifica en nivel principiante intermedio o avanzado, pero no hace mención al MRE
	Se basa en la proficiencia del usuario en la lengua extranjera por su desempeño en las actividades propuestas.		X	No se presenta una secuencia de actividades interrelacionadas
	Se establece con base en los objetivos de aprendizaje planteados para cada actividad		X	Los objetivos de cada actividad no se hacen explícitos al iniciar la

				actividad
	Contempla una evaluación diagnóstica, una auto-evaluativa y una final		X	La evaluación se da únicamente en términos de correcto e incorrecto según cada actividad
	Además de la evaluación del docente, se tiene en cuenta la auto-evaluación y la co-evaluación como parte integral del proceso en las actividades grupales.		X	No hay espacio para el proceso de auto-evaluación, no hay posibilidad de hacer una co-evaluación puesto que no hay contacto alguno con pares.
	Motiva un proceso de reflexión permanente durante la interactividad con el material	X		El proceso de reflexión puede ser llevado a cabo por el usuario por sí mismo, aunque el programa no lo proponga
Interacción entre los agentes	Se promueve el sentido de comunidad y colaboración académica entre sus miembros mediante dispositivos de comunicación e integración		X	Por el contrario se promueve un sentido de individualización del aprendizaje.
	Se da prioridad a las relaciones humanas por encima de la técnica, mediante la aplicación de actividades afectivas.		X	No se trabaja con sentido humano, solo hay interactividad entre el usuario y el programa.
	La interfaz promueve la			La interfaz plantea el

	cooperación entre los actores		X	acompañamiento de un tutor, pero como se dijo anteriormente no se muestra el procedimiento en dicho caso.
	Se reduce el uso de la lengua materna para explicar algunos aspectos gramaticales	X		Todas las actividades son centradas en la lengua extranjera, pero la explicación gramatical está dada en lengua materna.

7.2.2 Análisis de la página Englisch-Hilfen.de⁴

CRITERIOS		SI	NO	OBSERVACIONES
Procesos de Aprendizaje y enseñanza	Se hacen explícitas las concepciones educativas y pedagógicas desde las cuales se parte para diseñar el material.		X	No se hace planteamiento alguno respecto a las concepciones pedagógicas.
	Cuenta con actividades de presentación al inicio de cada unidad facilitando así la introducción del nuevo tema.		X	Solo se centra en refuerzo de funciones gramaticales.
	Se busca que el usuario logre un aprendizaje significativo de			Todas las actividades

⁴ <http://www.englisch-hilfen.de/en/>

	la lengua extranjera como una herramienta útil para su vida, mediante realización de actividades de práctica, memorización, comprensión y aplicación.	X		son de práctica y memorización
	Se tienen en cuenta los conocimientos y experiencias previas de los usuarios, para establecer relaciones con los conocimientos nuevos.	X		Se parte de la base que todo estudiante tiene un conocimiento previo de la lengua, sin embargo se encuentra en un enlace donde se encuentran explicaciones gramaticales
	Se plantea el aprendizaje como fin del material y para ello se establecen unos objetivos claros para cada actividad propuesta.		X	Aunque el material sí plantea de forma implícita que el fin es el aprendizaje, no se proponen objetivos.
Acompañamiento virtual	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para resolver dudas de orden gramatical.		X	El material asume que el usuario está solo en su proceso de aprendizaje, no se sugiere acompañamiento alguno.
	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para resolver dudas de orden cultural.		X	El material no se sugiere acompañamiento alguno.
	El material sugiere que el			No se trabaja el aspecto

	proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para reforzar la fonética.		X	fonético.
	El material sugiere que el proceso de aprendizaje sea acompañado por un tutor para la producción escrita.		X	No hay espacio para la revisión escrita. Solo hay revisiones gramaticales por temas. Para el ejercicio de la producción escrita hay ejemplos, pero no hay opción de recibir una corrección concreta.
	Cuenta con espacios propicios de retroalimentación con los usuarios y de colaboración entre ellos, a través de la lengua extranjera		X	En la página principal se muestra el número de usuarios conectados, pero no hay opción de establecer comunicación alguna con ellos.
El usuario	Puede ampliar su aprendizaje de la lengua extranjera mediante las actividades propuestas en el material.	X		La página web está diseñada de forma tal que usuario desarrolle habilidades lingüísticas en la lengua objetivo.
	Apoya a sus pares mediante el ejercicio de la lengua extranjera en los distintos espacios de interacción		X	No hay forma alguna de contactar a los otros usuarios que están en línea.
	Tiene la oportunidad de hacer aportes para el desarrollo del curso de lengua mediante	X		La página web cuenta con un enlace para sugerencias.

	herramientas tecnológicas para el contacto con el acompañante.			
	Tiene la posibilidad de cooperar en la construcción del ambiente de aprendizaje de lengua extranjera por medio de la interacción con el grupo.		X	No hay sentido de grupo o comunidad
	Puede gestionar procesos de autorregulación y autoevaluación en su aprendizaje de la lengua objetivo.	X		El usuario es libre de repetir la actividad propuesta cuantas veces desee.
Recursos para la enseñanza y el aprendizaje	Son materiales coloridos, llamativos y auténticos de la lengua extranjera que aprovechan la tecnología hipermedia.		X	En efecto, los materiales aprovechan la tecnología hipermedia, pero no son coloridos ni llamativos, sino que emplean imágenes.
	Las actividades planteadas están centradas en las necesidades de los usuarios y no en el programa tecnológico.	X		Las actividades incluyen los casos especiales en términos de gramática (tales como el uso de “ <i>I were</i> ” en los condicionales) de forma tal que el usuario pueda tenerles en cuenta.
	Promueve la capacidad creativa del usuario a través de herramientas tecnológicas.		X	Los ejercicios son de tipo tradicional, es decir se limita a pedir al usuario que complete los

				espacios en blanco.
	Las actividades propuestas promueven el uso de la lengua y su aplicación al contexto real.	X		Las actividades cuentan con ejemplos que fácilmente permiten al usuario establecer conexiones con la realidad.
	Permite conocer parte de la cultura de la lengua extranjera por la variedad de recursos reales a los que recurre el material.	X		Si cuenta con diversa información que permite introducir al usuario el aspecto cultural de la lengua que está aprendiendo.
	El diseño del material permite el fácil acceso y rápida navegabilidad combinando lenguaje icnográfico con el textual	X		Este diseño permite al usuario tener un acceso rápido y fácil a cualquier actividad o información que desee realizar.
	Promueve la autonomía en el aprendizaje de la lengua extranjera a través de actividades de reacción y respuesta	X		Algunas actividades son de reacción y de respuesta, lo que permite al usuario seguir reforzando el conocimiento nuevo.
Proceso de evaluación	Ofrece mecanismos de homologación acordes con el Marco de Referencia Europeo para la enseñanza de L2		X	No hay clasificación alguna de las actividades propuestas en el material
	Se basa en la proficiencia del usuario en la lengua extranjera			El material busca que el usuario se desenvuelva

	por su desempeño en las actividades propuestas.		X	bien en el campo escrito, sin embargo omite los demás aspectos que implican competencia comunicativa.
	Se establece con base en los objetivos de aprendizaje planteados para cada actividad		X	No hay objetivos explícitos para las actividades.
	Contempla una evaluación diagnóstica, una auto-evaluativa, co-evaluativa y una final.		X	El proceso de evaluación se basa en decir si los ejercicios gramaticales están correctos o incorrectos.
	Motiva un proceso de reflexión permanente durante la interactividad con el material.	X		El usuario no tiene la presión de una valoración final por lo cual el proceso de aprendizaje se hace más flexible y el usuario se siente más libre para llevar a cabo un proceso de reflexión honesto.
Interacción entre los agentes	Se promueve el sentido de creación de comunidad y colaboración académica entre sus miembros mediante dispositivos de comunicación e integración.		X	Esta página está diseñada más para potenciar aprendizajes individuales que colectivos.
	Se da prioridad a las relaciones humanas por encima de la técnica, mediante la aplicación de actividades afectivas.	X		En esta página algunas actividades como los juegos están encaminados para

				generar motivación en el usuario.
	La interfaz promueve la cooperación entre los actores		X	No hay opción de cooperación.
	Se reduce el uso de la lengua materna para explicar algunos aspectos gramaticales		X	Las explicaciones están dadas solo en inglés y alemán.

8. Conclusiones

El desarrollo de la investigación permitió definir algunos criterios pedagógicos para el diseño de material digital que apoye la enseñanza en lengua extranjera, los cuales se relacionaron anteriormente. A partir de esta experiencia se evidencian las siguientes conclusiones, las cuales están clasificadas en 4 grupos (diseño, comunicación entre usuarios, contenidos y experiencia investigativa):

8.1 Sobre el diseño de los materiales:

- El diseño de material digital requiere un enfoque pedagógico inclusivo que dirija los procesos de enseñanza y aprendizaje que vea al estudiante como un sujeto activo dentro de la construcción de su conocimiento.
- En cuanto a su diseño, el material debería procurar que sus usuarios tengan un acceso fácil a la información contenida, ofrecer módulos específicos de ayuda al usuario, así como un mapa de navegación en el cual el estudiante pueda visualizar todas las posibilidades de acceso.
- En su presentación, los parámetros de evaluación deben estar claramente planteados y visibles para la comunidad participante de forma tal que las partes conozcan desde el principio de su interacción con el material las reglas del juego.

8.2 Sobre la comunicación entre usuarios:

- El material digital debería contar con una interfaz que además de permitir la comunicación del usuario, con la propuesta de contenidos, facilite y promueva la comunicación entre los usuarios. Dicha comunicación puede tener fines sociales, académicos o evaluativos según se requiera.
- El material digital debería promover la cooperación en el grupo de estudio, a la vez que permitir que el docente establezca relaciones entre el conocimiento compartido y la dimensión social de los estudiantes, viendo de esta forma al estudiante como un agente activo dentro del proceso.

8.3 Acerca de los contenidos:

- Se considera indispensable contemplar un espacio de trabajo para cada una de las cuatro habilidades comunicativas, que impliquen el fomento de la cultura propia de lengua.

- El material debería procurar el uso de documentos auténticos a fin de incrementar el conocimiento lingüístico y extra-lingüístico de la lengua meta, a la vez que permitir ver ciertos aspectos culturales que se encuentran inmersos en lengua.
- Un material digital pedagógicamente diseñado debería establecer relaciones conceptuales entre lo conocido anteriormente por el educando y el conocimiento nuevo que está siendo construido, a fin de llevar a cabo procesos de aprendizaje profundos y significativos.

8.4 Respecto a la experiencia investigativa:

- Nuestra investigación fue de tipo teórica y permitió aportar marcos conceptuales para el esclarecimiento de dudas que se presentan al docente a abordar campos de conocimiento que no ha explorado a profundidad.
- La experiencia investigativa enriqueció nuestra formación docente porque nos dio la oportunidad de ver la práctica educativa desde otra óptica.
- A lo largo de nuestra investigación una de las dificultades que se presentaron fue la carencia de material bibliográfico que se ocupe del diseño de material específicamente para lengua extranjera. Adicionalmente, en los materiales bibliográficos encontrados no hacen una definición precisa de modelo, enfoque y método pedagógico.
- Respecto a la limitación que se presentó en esta investigación consistió en que los criterios pedagógicos quedaron establecidos mas no se procedió a la realización de éstos, es decir, no se alcanzó a elaborar ningún software ya que todo quedo en la teoría mas no se llevo a la práctica.

9. Anexos

Anexo 1

Adaptado del Marco Común de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación, cuadro 2. Niveles de referencia: cuadro de auto-evaluación. (2002, p.30)

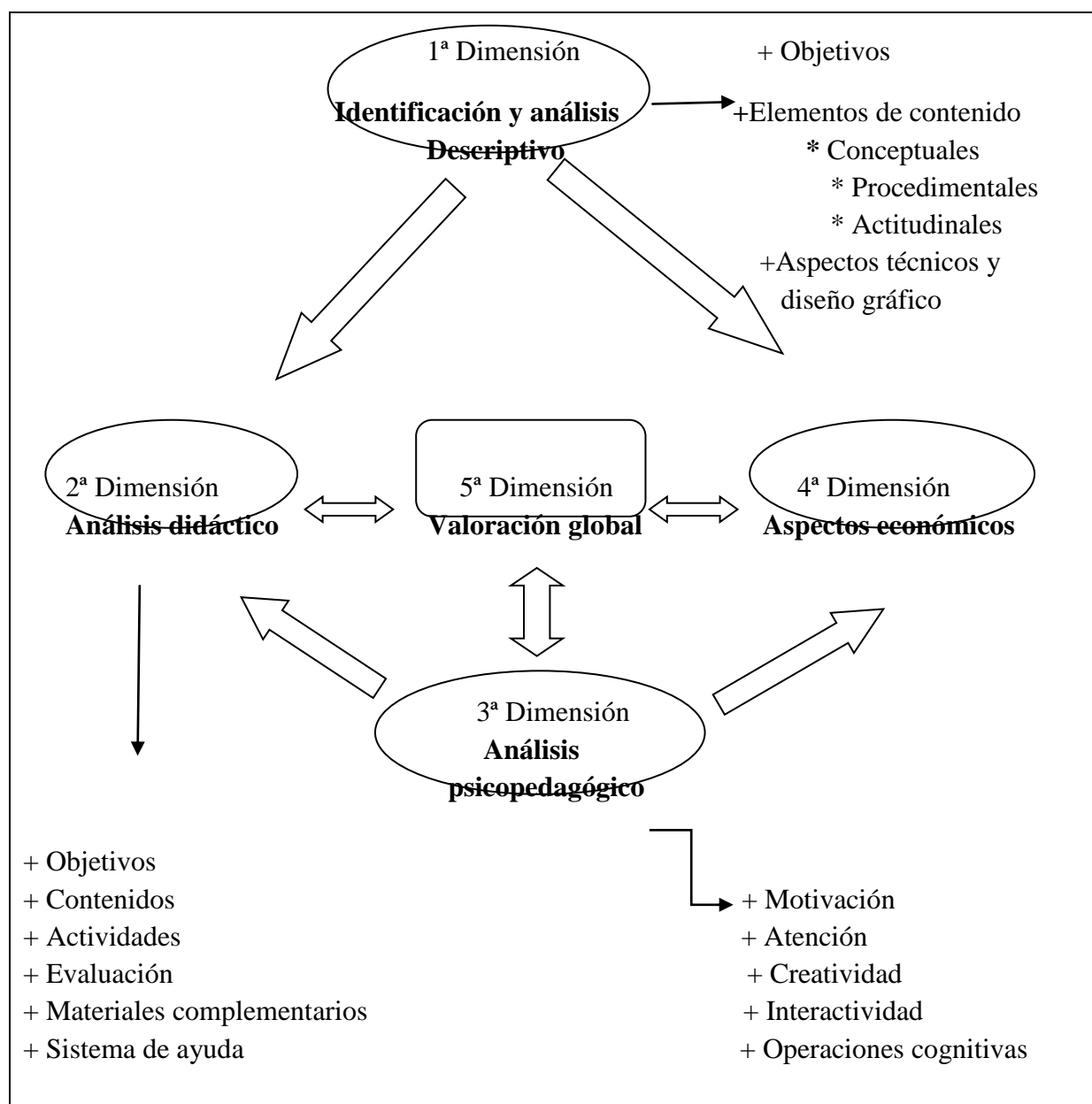
		A1	A2
C O M P R E N D E R	Comprensión Auditiva	Reconoce palabras y expresiones muy básicas que se usan habitualmente, relativas a sí mismo, su familia y entorno inmediato cuando se habla despacio y con claridad.	Comprende frases y el vocabulario más habitual sobre temas de interés personal (información personal y familiar muy básica, compras, lugar de residencia, empleo). Es capaz de captar la idea principal de avisos y mensajes breves, claros y sencillos.
	Comprensión De Lectura	Comprende palabras, nombres conocidos y frases muy sencillas; por ejemplo las que hay en letreros, carteles y catálogos.	Es capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sabe encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos, como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios y comprende cartas personales breves y sencillas
H A B L A R	Interacción Oral	Puede participar en una conversación de forma sencilla siempre que la otra persona esté dispuesta a repetir lo que ha dicho o a decirlo con otras palabras a una velocidad más lenta, y le ayuda a formular lo que intenta decir. Plantea y contesta preguntas sencillas sobre temas de necesidad inmediata o asuntos muy habituales.	Puede comunicar en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos. Es capaz de realizar intercambios sociales muy breves aunque, por lo general, no comprende lo suficiente como para mantener la conversación por sí mismo.
	Expresión Oral	Utiliza expresiones y frases sencillas para describir el lugar donde vive y las personas conocidas.	Utiliza una serie de expresiones y frases para describir en términos sencillos a su familia y a otras personas, condiciones de vida, origen educativo y su trabajo actual o el último que tuvo.

E S C R I B I R	Expresión Escrita	<p>Es capaz de escribir postales cortas y sencillas; por ejemplo, para enviar felicitaciones.</p> <p>Sabe rellenar formularios con datos personales; por ejemplo, el nombre, la nacionalidad, la dirección en el formulario del registro de un hotel.</p>	<p>Es capaz de escribir notas y mensajes breves y sencillos relativos a sus necesidades inmediatas.</p> <p>Puede escribir cartas personales muy sencillas; por ejemplo, agradeciendo algo a alguien.</p>
		B1	B2
C O M P R E N D E R	Comprensión Auditiva	<p>Comprende las ideas principales cuando el discurso es claro y normal y se tratan asuntos cotidianos que tienen lugar en el trabajo, en la escuela, durante el tiempo de ocio, etc.</p> <p>Comprende la idea principal de muchos programas de radio o televisión que traten temas actuales o asuntos de interés personal o profesional, cuando la articulación es relativamente lenta y clara.</p>	<p>Comprende discursos y conferencias extensos, e incluso sigue líneas argumentales complejas siempre que el tema sea relativamente conocido.</p> <p>Comprende casi todas las noticias de la televisión y programas sobre temas actuales. Comprende la mayoría de las películas en las que se habla en un nivel de lengua estándar.</p>
	Comprensión De Lectura	<p>Comprende textos redactados en una lengua de uso habitual y cotidiano o relacionado con el trabajo. Comprende la descripción de acontecimientos, sentimientos y deseos en cartas personales.</p>	<p>Es capaz de leer artículos e informes relativos a problemas contemporáneos en los que los autores adoptan posturas o puntos de vista concretos.</p> <p>Comprende la prosa literaria contemporánea.</p>
H A B L A R	Interacción Oral	<p>Se desenvuelve en casi todas las situaciones que se presentan cuando viaja a donde se habla la lengua aprendida. Puede participar espontáneamente en una conversación que trate temas cotidianos de interés personal o que sean pertinentes para la vida diaria (por ejemplo, familia, aficiones, trabajo, viajes y acontecimientos actuales).</p>	<p>Puede participar en una conversación con cierta fluidez y espontaneidad, lo que posibilita la comunicación normal con hablantes nativos. Puede tomar parte activa en debates desarrollados en situaciones cotidianas, explica y defiende sus puntos de vista.</p>

	Expresión Oral	Sabe enlazar frases de forma sencilla con el fin de describir experiencias y hechos, sueños, esperanzas y ambiciones. Puede explicar y justificar brevemente sus opiniones y proyectos. Sabe narrar una historia o relato, la trama de un libro o película, y puede describir sus reacciones.	Presenta descripciones claras y detalladas de una serie de tramas relacionados con su especialidad. Sabe explicar un punto de vista sobre un tema exponiendo las ventajas y los inconvenientes de varias opciones.
E S C R I B I R	Expresión Escrita	Es capaz de escribir textos sencillos y bien enlazados sobre temas que le son conocidos o de interés personal. Puede escribir cartas personales que describen experiencias e impresiones.	Es capaz de escribir textos claros y detallados sobre una amplia serie de temas relacionados con sus intereses. Puede escribir redacciones o informes transmitiendo información o proponiendo motivos que apoyen o refuten un punto de vista concreto. Sabe escribir cartas que destacan la importancia que le da a determinadas hechos y experiencias.
		C1	C2
C O M P R E N D E R	Comprensión Auditiva	Comprende discursos extensos incluso, cuando no están estructurados con claridad y cuando las relaciones están solo implícitas y no se señalan explícitamente. Comprende sin mucho esfuerzo los programas de televisión y las películas.	No tiene ninguna dificultad para comprender cualquier tipo de lengua hablada, tanto en conversaciones en vivo, como en recursos retransmitidos, aunque se produzca a una velocidad de hablante nativo, siempre que tenga tiempo para familiarizarse con el acento.
	Comprensión De Lectura	Comprende textos complejos y de carácter literario o basado en hechos, apreciando distinciones de estilo. Comprende artículos especializados e instrucciones técnicas largas, aunque no se relacionen con mi especialidad.	Es capaz de leer con facilidad prácticamente todas las formas de lengua escrita, incluyendo textos abstractos estructural o lingüísticamente complejos, como, por ejemplo, manuales, artículos especializados y obras literarias.
	Interacción	Se expresa con fluidez y espontaneidad	Toma partes sin esfuerzo en cualquier

H A B L A R	Oral	<p>sin tener que buscar de forma muy evidente las expresiones adecuadas. Utiliza el lenguaje con flexibilidad y eficacia para fines sociales y profesionales.</p> <p>Formula ideas y opiniones con precisión y relaciona sus intervenciones hábilmente con las de otros hablantes.</p>	<p>conversación o debate, y conoce bien los modismos, frases hechas y expresiones coloquiales. Se expresa con fluidez y transmite matices sutiles de sentido con precisión. Si tiene un problema, sortea la dificultad con tanta discreción, que los demás apenas se dan cuenta.</p>
	Expresión Oral	<p>Presenta descripciones claras y detalladas sobre temas complejos que incluyen otros temas. Desarrollando ideas concretas y terminando con una conclusión apropiada.</p>	<p>Presenta descripciones o argumentos de forma clara y fluida, y con un estilo que es adecuado al contexto, y con una estructura lógica y eficaz que ayuda al oyente a fijarse en ideas importantes y a recordarlas.</p>
E S C R I B I R	Expresión Escrita	<p>Es capaz de expresarse en textos claros y bien estructurados, exponiendo puntos de vista con cierta extensión.</p> <p>Puede escribir sobre temas complejos, en cartas, redacciones o informes, resaltando lo que considera que son los aspectos importantes. Selecciona el estilo apropiado para los lectores a los que van dirigidos sus escritos.</p>	<p>Es capaz de describir textos claros y fluido y un estilo apropiado. Puede describir cartas, informes o artículos complejos que presenten argumentos con una estructura lógica y eficaz que ayude al lector a fijarse en las ideas importantes y a recordarlas. Escribe resúmenes y reseñas de obras profesionales o literarias.</p>

Anexo 2



Fuente: Cebrián de la Serna, M., 2005, p. 124

10. Bibliografía

- Aguaded Gómez, J.I. y Cabero Almenara, J. (Dir.), (2002), *Educación en red: Internet como recurso para la educación*; Málaga, Aljibe
- Ardizzone, P. y Rivoltella, P. (2003), *Didáctica para E-learning: Métodos e instrumentos para la innovación de la enseñanza universitaria*, Roma, Aljibe
- Barriga Díaz, F. y Hernández Rojas, G., (2002), *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*, México D.F., Mc Graw Hill
- Bartolomé, A. (1999), *Nuevas Tecnologías en el aula. Guía de supervivencia*, Barcelona, Grao.ICE, Universidad de Barcelona.
- Bautista, G., Borges, F. y Forés, A. (2006), *Didáctica universitaria en entornos virtuales*, Madrid, Narcea
- Cardona Ossa, G. (2006), *Metodologías y didácticas virtuales*; Bogotá, Centro de Investigación en Educación Virtual
- Carretero, M. (1993), *Constructivismo y educación*; Buenos Aires, Aique Grupo Editor S. A.
- Castillo Arredondo, S. y Polanco González, L. (2005), *Enseña a estudiar... aprende a aprender: Didáctica del estudio*; Madrid, Pearson Prentice Hall
- Cebrián De La Serna, M. (coord.), (2003), *Enseñanza virtual para la innovación universitaria*, Madrid, Narcea
- -----, (2005), *Tecnologías de la información y comunicación para la formación de docentes*, Madrid, Pirámide
- Cohen, L. y Manion L. (1994), *Research methods in education*, Londres, Routledge
- Coll, C., (1997), *¿qué es el constructivismo?*, Buenos Aires, Magisterio del Río de la Plata
- Colombia, Ministerio de Educación (2006, 2 de noviembre), *“Decreto número 3870 del 2 de noviembre del 2006, por el cual se reglamenta la organización y funcionamiento de los programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano en el área idiomas y*

se establecen las condiciones mínimas de calidad' en Diario Oficial, núm. 46.440, 2 de noviembre de 2006, Bogotá

- Cortés Moreno, M. (2000), *Guía para el profesor de idiomas: didáctica del español y segundas lenguas*, Barcelona, Octaedro
- Dudeney, G. y Hockly, N, (2007), *How to teach English with technology*, Malasia, Pearson Longman
- Durán, L.M, (2006), *Mente bilateral: Canales de percepción y aprendizaje de una lengua extranjera*, Bogotá, Universidad Distrital Francisco José de Caldas
- Ellis, R. (1999), *Understanding second language acquisition*, China, Oxford University Press
- ----- (2001), *SLA Research and language teaching*, Hong Kong, Oxford University Press.
- ----- (2003), *Task-based Language Learning and Teaching*, China, Oxford University Press.
- Ellsworth, J. (1994), *Education on the Internet*, Indianapolis, Sams Publishing.
- Escolari, C. (2004), *Hacer click: hacia una socio-semiótica de las interacciones digitales*, Barcelona, Gedisa, S.A.
- Fernández, E.I (2004) *E-Learning: implantación de proyectos de formación On-line*, México D.F., Alfaomega
- Gutiérrez J.A. (2004) *Definición de un modelo para la educación virtual en el CES*, Medellín, Instituto de Ciencias de la Salud CES.
- Hernández Gallardo, S.C. (2007) *El constructivismo social como apoyo en el aprendizaje en línea*, Universidad de Guadalajara, Revista Apertura revista de innovación, extraído el 10 de noviembre de 2010 desde <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/num7/pdfs/constructivismo.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2006) *Metodología de la investigación*, Bogotá, Mc Graw-Hill
- Iverson, K. (2005), *E-learning games: Interactive learning strategies for digital delivery*, New Jersey, Pearson Prentice Hall.

- Jordan, G. (2004), *Theory Construction in Second Language Acquisition*, Philadelphia, LL<.
- Lomas, C. y Osorio, A. (comps.), (1998), *El enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua*; Barcelona, Paidós
- López Ruiz, J.,(2000), *Aprendizaje docente e innovación curricular: dos estudios de caso sobre el constructivismo en la escuela*; Málaga, Aljibe
- Maqueo, A.M. (2004), *Lengua, aprendizaje y enseñanza: el enfoque comunicativo, de la teoría a la práctica*; México D.F, Limusa
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Cooperación Internacional (2002), *Marco Común de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación*, Madrid.
- Montijano Cabrera, M.P. (2001), *Claves didácticas para la enseñanza de Lengua Extranjera*; Málaga, Aljibe
- Namakforoosh, M. (2008), *Metodología de la investigación*; México D F, Limusa
- Owens, R.E. (2003), *Desarrollo del lenguaje*; Madrid, Pearson Prentice Hall
- Palacios Martínez, I. (Dir.), (2007), *Diccionario de enseñanza y aprendizaje de lenguas*; Málaga, EnCLAVE-ELE / CLE International
- Palmero Ruiz, J., Sánchez Rodríguez, J., Palomo López, R (2005), *Materiales y recursos en Internet para la enseñanza bajo diferentes sistemas operativos: Guía práctica*; Málaga, Aljibe
- Parra Castrillón, J.E. et al. (2005), *Educación virtual: reflexiones y experiencias*; Medellín, Fundación Universitaria Católica del Norte
- Richards, J.C.y Lockhart, C. (1998), *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas*; Madrid, Cambridge University Press
- Richardson, K. (1998), *Modelos de Desarrollo Cognitivo*, Madrid, alianza ensayo.
- Rodríguez Lozano, A. y Burgos Aguilar, J.V. (comps.), (2007), *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*; México D.F., Limusa

- Rosenberg, M. (2001), *E-learning: Estrategias para transmitir conocimiento en la era digital*, Bogotá, McGraw-Hill Interamericana
- Serra, M. et al. (2000), *La adquisición del lenguaje*, Barcelona, Ariel.
- Skehan, P. (2000), *A Cognitive Approach to Language Learning*, Hong Kong, Oxford University Press.
- Vasilanchis de Gialdino, I. (coord.), (2006), *Estrategias de investigación cualitativa*, Barcelona, Gedisa.
- Vigotsky, L.S. (1999), *Pensamiento y lenguaje*, La Habana, Pueblo y educación.
- Williams, M. y Burden, R. (1999), *Psicología para profesores de idiomas: Enfoque del constructivismo social*, Madrid, Cambridge University Press.
- Zubiría, J. (1994), *Materiales educativos e innovaciones programa materiales educativos y calidad de la educación básica*, Bogotá, Convenio Andrés Bello.