

HERRAMIENTAS Y METODOLOGÍAS ADECUADAS PARA EL DISEÑO DEL
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y
CULTURA ANGLÓFONA I DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN EN LA
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

LADY CAROLINA ROJAS TAVERA



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN INFORMATICA

BOGOTA D.C

2010

CAPÍTULO 1.

1. ANTECEDENTES

1.1. JUSTIFICACIÓN

Junto con el gran avance tecnológico que se vivencia en pleno siglo XXI, todos los ámbitos sociales buscan adecuarse a las nuevas necesidades que se presentan para aprovechar las herramientas que el entorno les provee. Parece que la educación se ha tardado un poco en empezar a incluir la tecnología como estrategia para el aprendizaje, es por esto que empezando por organizaciones internacionales y otros estamentos al interior del país, han vislumbrado la gran gama de posibilidades que desprende la inclusión de lo que han denominado TIC¹. Desde ese momento muchas instituciones buscan la manera de desarrollar competencias tanto en sus docentes como en sus estudiantes hacia la utilización de las nuevas herramientas, como también el mejoramiento de su calidad educativa buscando estrategias incluyentes, utilizando para esto las TIC como medio o estrategia para brindar educación de calidad.

Ahora es cada vez más común escuchar términos como virtualidad, educación virtual, AVA², esto debido a la evolución del internet y lo que es denominado como web 2.0 que realizó una transición desde lo estático (web 1.0) a lo interactivo, mejorando así las herramientas tradicionales, aportando a la formación de las personas, fomentando competencias colaborativas, autonomía, personalización del aprendizaje, etc. Es por esto que en especial, las universidades vieron una gran estrategia para ofrecer programas de calidad a las personas ofreciéndoles libertad de tiempos y espacios (asincrónicos), de esta manera incluyendo educación a través de LMS³, en diferentes

¹ TIC: Tecnologías de la información y la comunicación

² AVA: Ambientes Virtuales de Aprendizaje

³ LMS: Learning Management System o Sistema de gestión del aprendizaje

modalidades, nace de este modo el e-learning (entendida como enseñanza a distancia a través de medios electrónicos) y blended learning (aprendizaje combinado) en la que en términos sencillos se refiere al apoyo a través de la virtualidad a la presencialidad.

La Universidad Minuto de Dios ha utilizado en los últimos años una amplia gama de herramientas que las TIC brinda, incluyéndolas en diversos programas de formación desde la presencialidad, semi-presencialidad y a distancia. En la actualidad se están abriendo nuevas carreras como es el caso de la licenciatura en inglés, la cual al estar empezando, presenta la necesidad de responder a todas estas necesidades con relación a la inclusión de la tecnología. Es por esto que como punto de partida se propone la creación de un aula virtual utilizando la metodología del aprendizaje combinado (b-learning) para la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I, dando los primeros pasos de lo que se espera sea una estrategia que se expanda a las demás asignaturas y aporte en gran medida al programa buscando la alta calidad y la formación de profesionales competitivos.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la Corporación Universitaria Minuto de Dios, facultad de educación, empezó la carrera LICENCIATURA EN INGLÉS a partir del año 2009. Debido a que es una carrera “nueva” en la universidad, los docentes de ella, al vislumbrar la posibilidad de ampliar el ámbito pedagógico y de enseñanza- aprendizaje en sus estudiantes, con el fin de mejorar y optimizar los procesos en la adquisición del inglés como segunda lengua, han optado, desde luego, por aprovechar las nuevas herramientas que nos brinda las tecnologías de la información y comunicación TIC.

Para empezar, en este intento de integración, la docente Angélica Saenz, de la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I, consciente de la necesidad de apoyar los estudiantes de manera virtual, y con el fin de aprovechar el aula virtual abierto por la universidad para la creación de su espacio en la plataforma conocida de moodle, que es un ambiente educativo virtual (su acrónimo en español es *Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos*) ha planeado buscar las estrategias para tener y usar esta herramienta constituyéndola en verdaderos Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).

Como son estudiantes que hasta ahora están empezando a utilizar los ambientes de aprendizaje virtuales (AVA), necesitan tener ciertas pautas en el manejo del AVA y a su vez, es importante saber las necesidades que tienen los estudiantes de la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I.

Para llevar a cabo este objetivo, un estudiante de último semestre en la licenciatura en informática, se ha vinculado al proyecto para ayudar a crear el espacio virtual, a la vez observando su impacto en los estudiantes de la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I y buscar las herramientas y metodologías más pertinentes para la situación deseada. Para esto se debe tener en cuenta la población de esta asignatura, donde se encuentran los estudiantes de esta asignatura en cuanto al manejo del aula, sus expectativas en el aula. Como en su mayoría son estudiantes que están iniciado semestre, es el momento adecuado para direccionar de la mejor forma el AVA hacia la formación en y para la calidad de los futuros licenciados y a su vez de las

nuevas generaciones que ellos tendrán en sus manos, sin dejar a un lado el crecimiento e importancia de la adquisición de habilidades para el trabajo autónomo y colaborativo así como la apropiación de las nuevas tecnologías.

1.3. DELIMITACION DEL PROBLEMA

La licenciatura de inglés cuenta con un ambiente de aprendizaje virtual (AVA) que aún no está en uso, se encuentra en proceso de diseño y ejecución. Esto permite que las herramientas utilizadas en el diseño y desarrollo del AVA sean enfocadas a las necesidades y contexto de los estudiantes de la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I.

1.4. POBLACIÓN A TRABAJAR

Los estudiantes de la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I de la licenciatura de inglés, en su mayoría son estudiantes que no aprendieron el idioma extranjero de inglés de manera simultánea, es decir que el contexto social en el que crecieron estas personas no se incluyó este idioma, solamente el español. Es importante tener en cuenta que su aprendizaje del idioma extranjero ha sido sucesivo por ende no existe en su marco social.

1.5. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las herramientas y metodologías adecuadas para el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) de la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I de la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios?

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. GENERAL

Identificar las herramientas y metodologías adecuadas para el diseño del ambiente virtual de aprendizaje –AVA- de la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I de la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

1.6.2. ESPECÍFICOS

- 1.6.2.1.** Analizar los resultados evidenciados en las encuestas aplicadas a los estudiantes del primer semestre de la licenciatura en informática I de la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I.
- 1.6.2.2.** Clasificar las herramientas ofrecidas por el LMS moodle de acuerdo a su pertinencia en el AVA a desarrollar.
- 1.6.2.3.** Diseñar un AVA para la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I.
- 1.6.2.4.** Elaborar un AVA diseñado en torno a la modalidad de aprendizaje combinado (b-learning) y aprendizaje colaborativo.

1.7. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se desarrolla usando los principios del sistema de diseño instruccional de ADDIE Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

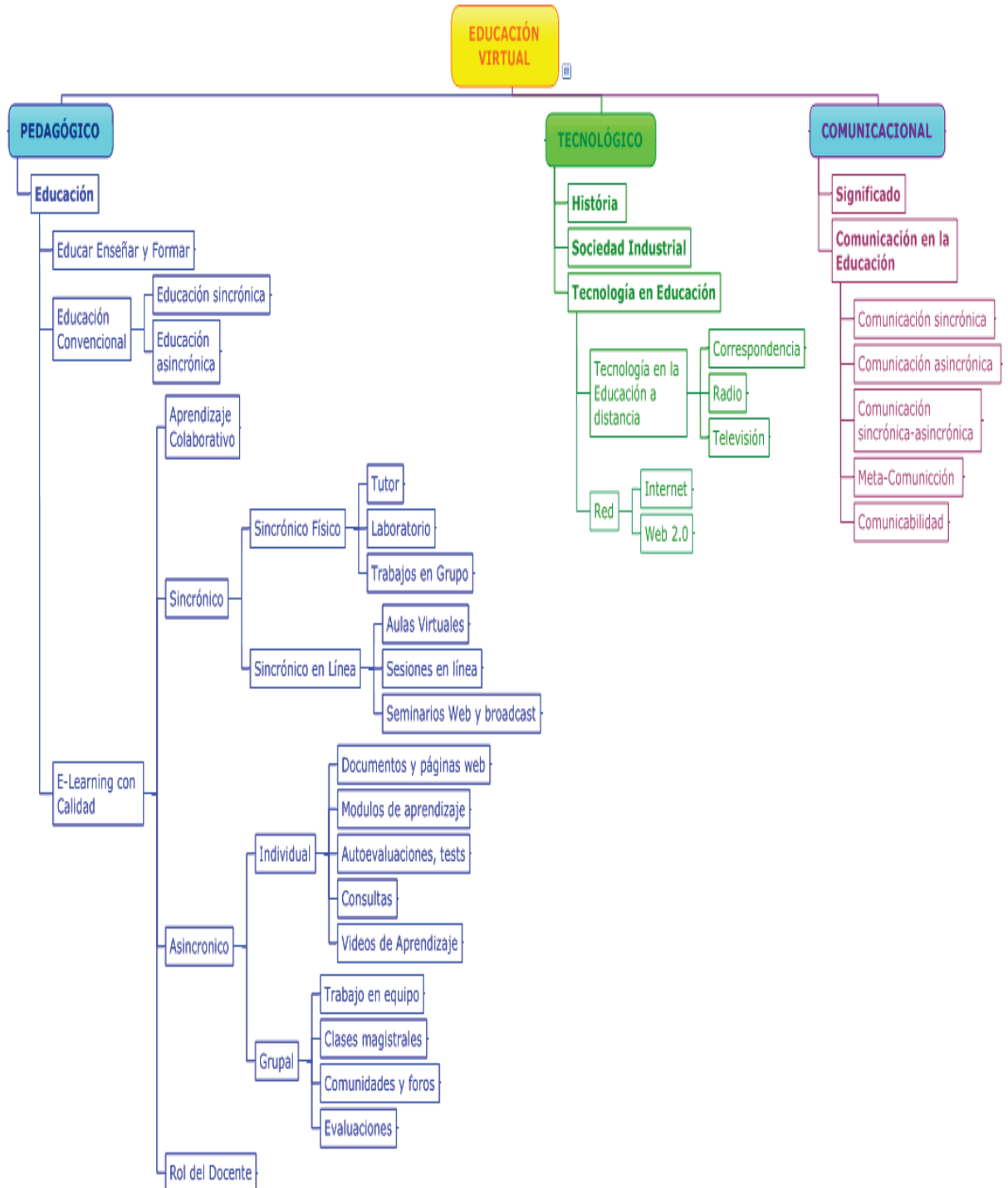
1.7.1. SISTEMA DE DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE

El modelo a utilizar ADDIE tiene cinco fases. De acuerdo con la empresa Intulogy⁴, la primera es el Análisis donde se identifica el problema instruccional. Luego se hace un análisis donde se valúa el contenido, si existe o no para implementarlo al AVA, y los objetivos. También se valúa las necesidades del integrante y su contenido. La segunda fase es el diseño instruccional. Aquí se recopila toda la información del análisis para luego empezar a diseñar el AVA. Se tiene en cuenta la comunicabilidad y la meta-comunicación, por ende trata de tener en cuenta el cómo será organizada la información, cómo y qué herramientas que ofrece el AVA resulte viable para los estudiantes y finalmente cómo este será evaluado. La tercera fase es el desarrollo, aquí se crea un prototipo, se desarrolla el material y se puede llegar a hacer una prueba piloto. La cuarta fase tiene que ver con la implementación del diseño. En esta fase, una vez implementada, el curso alcanza los objetivos propuestos y el curso cubre con todo el contenido que los integrantes deben saber. La última fase es la de la evaluación. No solo se trata de si los integrantes aprendieron algo pero también si les gustó el AVA, si alcanzaron las metas propuestas al final del curso, y si cambió en algo el conocimiento/ comportamiento del integrante.

⁴ INTUOLOGY, empresa que diseña ambientes de aprendizaje para empresas e instituciones.

CAPÍTULO 2.

MARCO TEÓRICO



2.1. MARCO CONCEPTUAL

EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA

La educación es un elemento de la sociedad que ha existido y evolucionado desde las civilizaciones más primitivas. Por mucho tiempo la educación convencional/ presencial, había formado la mayor parte de la educación de una persona. Teorías de aprendizaje como el conductismo “se basa en los cambios observables en la conducta del sujeto. La repetición es muy importante aquí” y el cognoscitivismo “se basa en los procesos que se llevan a cabo atrás de los cambios de conducta” también tuvieron un rol importante en la educación convencional. Aquí el docente es el protagonista del entorno. Es él quien tiene el conocimiento absoluto y los estudiantes aprenden solo de este. Los estudiantes no tienen la necesidad de reflexionar o cuestionar algo, ya que el docente es quien todo lo sabe. Luego llega el constructivismo se basa en que “cada persona construye su propia perspectiva del mundo que le rodea a través de sus propias experiencias y esquemas mentales desarrollados”. Con el constructivismo la persona es capaz de resolver problemas cotidianos ya que es reflexivo y observador.

El constructivismo se vive en el ambiente de e-learning. En el presente, se puede decir que la educación ha evolucionado de tal manera hasta llegar al nuevo concepto relativamente de E-Learning. El aprendizaje electrónico o mejor conocido como E-Learning es en sí un conjunto de herramientas educativas con la finalidad de enseñar, capacitar, e incluso formar en los integrantes un aprendizaje colaborativo por medios electrónicos (Flowerdew, 1993; Long & Crookes, 1992; Nunan, 1989; Pica, Lincoln-Porter, Paninos, & Linnell, 1996; Doughty & Long, 2003; Warschauer, 1997; Warschauer & Kern, 2000; Warschauer, Shetzer & Meloni, 2000). El computador es la herramienta más utilizada en e-learning donde el estudiante tiene la posibilidad de conectarse con todo el mundo sin tener que salir de su casa. Aunque más adelante se habla de la educación a distancia, esta podría decirse que ha evolucionado hasta llegar a e-learning, cubriendo así necesidades de falta de tiempo, medios económicos, etc. Las nuevas Tecnologías de la Informática y

Comunicaciones (TIC) hacen parte de una variedad de herramientas donde a diario se busca obtener calidad en e-learning. Es aquí donde el constructivismo se hace realidad con el docente quien es un mediador, emisor, tutor y el estudiante es el receptor pero a la vez el protagonista de su propio aprendizaje ya que el diseñador del ambiente tiene en cuenta sus necesidades y contexto. El estudiante aprende con la comunidad estudiantil. En un ambiente de aprendizaje virtual el estudiante tiene la posibilidad de construir y aportar el conocimiento entre todos los participantes.

E-learning se puede dividir en dos partes en el aprendizaje sincrónico y asincrónico. El sincrónico físico es donde está el tutor, un laboratorio y trabajo en grupo, el sincrónico en línea es donde existe una presencialidad en el tiempo pero no física. Aquí está el aula virtual, sesiones en línea y seminarios web y broadcast. El e-learning asincrónico es donde no existe presencialidad física y no necesariamente tiene que coincidir en el tiempo actual. Este modo se divide en dos, trabajo individual y grupal. En el individual hay documentos y páginas web, módulos de aprendizaje, autoevaluación, test, consultas, podcasts, videos entre otros. En el grupal hay trabajo en equipo, clases magistrales, comunidades y foros, y evaluación; co-evaluación, autoevaluación y hetero-evaluación. La evaluación continua hace parte de la calidad en e-learning. Aunque esta se puede vislumbrar más en b-learning.

El docente quien comparte los dos espacios tanto sincrónico como asincrónico tiene la ventaja de enseñar en el ámbito de aprendizaje combinado ya que puede llegar a reforzar, enriquecer y a adelantar. Mark Brodsky tiene razón cuando enuncia lo siguiente: *“Blended learning no es un concepto nuevo. Durante años hemos estado combinando las clases magistrales con los ejercicios, los estudios de caso, juegos de rol y las grabaciones de vídeo y audio, por no citar el asesoramiento y la tutoría”* (BRODSKY, 2003).

La tarea o rol del docente en este aspecto se centra en suministrar un feedback adecuado. Es decir, entregar al alumno información pertinente sobre lo que está haciendo de manera que le permita entenderlo e incorporarlo (integrarlo en su cuerpo) como parte de su experiencia personal y vital. Pero para que

haya feedback, es condición que el alumno tenga un proyecto que realizar, un contexto de trabajo, un rol que desempeñar, objetivos que cumplir, actividades, tareas, problemas, errores que se encuentran y transforman en el AVA.

Se tiene en cuenta lo que dice Javier Martínez Aldanondo en su artículo “El Rol del Tutor en la Educación Virtual”:

“...El resultado de aprender es la experiencia y sus palabras hermanas como experimentar (hacer, probar, practicar) y experto (el que acumula gran cantidad vivencias, casos y problemas resueltos). Lo que aprendemos forma parte de nosotros, de nuestro bagaje y nos lo llevamos puesto donde quiera que vayamos. Ahora bien, esto no significa que el aprendizaje sea individual y aislado. El hombre es un ser social y aprende DE otros y CON otros y la historia y la naturaleza humana nos demuestran que preferimos el aprendizaje colectivo...”.

El docente quien comparte los dos espacios tanto presenciales como no presenciales, tiene la ventaja de enseñar en el ámbito de aprendizaje combinado ya que puede llegar a reforzar, enriquecer y a adelantarse en la asignatura. Mark Brodsky tiene razón cuando enuncia lo siguiente: “*Blended learning no es un concepto nuevo. Durante años hemos estado combinando las clases magistrales con los ejercicios, los estudios de caso, juegos de rol y las grabaciones de vídeo y audio, por no citar el asesoramiento y la tutoría*” (BRODSKY, 2003).

El aprendizaje combinado ayuda a fortalecer el modelo de aprendizaje colaborativo “El aprendizaje colaborativo engloba una serie de métodos educativos mediante los cuales se pretende unir los esfuerzos de los alumnos y profesores para, así, trabajar juntos en la tarea de aprender.”⁵ El aprendizaje colaborativa estimula a los estudiantes para juntar su conocimiento, competencias, y aportes para así llegar a construir y cumplir con los objetivos propuestos.

⁵ Manual de Teorías De Aprendizaje <http://elaprendizaje.com/categorias/aprendizaje/teorias-de-aprendizaje>

COMUNICABILIDAD

Antes de hablar de la comunicabilidad, es indispensable enunciar de donde viene. La comunicación es algo que todos los seres humanos viven en todo momento. Por medio de la comunicación, se es posible expresar sentimientos, necesidades, expectativas, etc. Todas las sociedades han utilizado diferentes formas de comunicación. Al principios los nómadas se comunicaban por medio de gestos, luego la civilización sumeria un poco más avanzada empezó a utilizar la pictórica, la oral y luego la escritura cuneiforme (comunicación textual) que hasta el momento es la escritura más antigua. Pasó de ser dibujos a ser símbolos. “la comunicación es condición de los seres sociales. Pensarla exige una retrospectiva que remonta no sólo al origen de las sociedades y, por tanto, a su historia sino a su desarrollo y a su concreción en los individuos como seres únicos.” Hilda Rubio.

Para que exista comunicación, debe haber un emisor quien es el que transmite y codifica una idea y un receptor quien es el que decodifica la idea (Diccionario Real Academia Española). Cuando una persona va caminado por la calle esté consciente o no a su entorno, se encuentra leyendo o decodificando el contexto en el que se encuentra. Un niño por ejemplo, de tres años que ha tomado la bebida de “Coca-Cola” antes, que posiblemente haya visto algún comercial de esta en la televisión, fácilmente puede decodificar una valla publicitaria con las palabras de coca-cola sin tener que saber leer y escribir. Frank Smith enuncia que “la comprensión es relacionar lo que estamos atendiendo al mundo (elementos visuales) con lo que ya tenemos en nuestra cabeza. Mientras más sepa uno sobre el lenguaje escrito, más fácil será leer, y por lo tanto más rápido aprenderá a leer”.

En la comunicación eficaz en cualquier entorno, es importante que el emisor codifique bien, es decir que transmita bien el mensaje al codificador. Como se enunció anteriormente, el receptor es capaz de decodificar por medio un preconcepto. Es aquí donde el docente (emisor) juega un papel importante en la educación. Más adelante se hablará de educación de calidad pero un ejemplo de esto está en el aprendizaje sincrónico (presencial) donde se debe

enseñar (codificar) algo nuevo y a su vez asegurar que el estudiante (receptor) comprenda (decodifique) lo que está aprendiendo. Para esto el docente debe compartir o conocer algo del entorno de sus estudiantes para así poder transmitir su idea con claridad. “El gran desafío docente es poder comunicarse con sus alumnos en el relativamente pequeño espacio de códigos compartidos” (Juan Carlos Asinsten).

Ahora bien, si es desafiante para el docente que se encuentra sincrónicamente con sus estudiantes, es aún más complejo para el docente que se encuentra de manera asincrónica (educación no presencial o asincrónica) con sus estudiantes. Empezando por el hecho de que los docentes normalmente ya tienen preparado su ambiente virtual de aprendizaje antes de iniciar un proceso de aprendizaje. Por otro lado en numerosas ocasiones, el docente nunca llega a compartir un espacio sincrónico con sus alumnos. Por otro lado ni el docente o el estudiante tienen conocimiento del perfil que debe llevar en el aula. Un ejemplo de este es cuando el docente pueda que tenga una vasta experiencia en su área pero le falte conocimiento de diseño y de otras herramientas utilizadas en el aula y por este motivo pueda que no llegue a conocer bien a sus estudiantes. Afortunadamente cuando el docente es bien capacitado con respecto al aula este sabe que existen algunos conocimientos previos generales del estudiante como para poder construir un ambiente virtual que no sea sobre todo posible de decodificar por el estudiante. Antes de diseñar un ambiente de aprendizaje virtual, el docente debe tener los siguientes conceptos claros como la carrera en la que se encuentra el estudiante, que habla sobre el interés del estudiante y lo que aspira ser en un futuro. La mayoría de las universidades también tienen estudios previos del marco socioeconómico del ingresado, esto es de gran utilidad para el docente quien diseña el ambiente. Este proceso se llama meta-comunicación, donde “el docente es el emisor, el estudiante es el receptor, el mensaje es visión del diseñador, el código es el interfaz del sistema y el contexto es donde el diseñador y el usuario son interlocutores” (Dr. Cristian Rusu).

¿Qué pasa cuando existe la posibilidad de tener una comunicación sincrónica y a la vez asincrónica en el aula por medios virtuales? Esta combinación se llama

aprendizaje combinado (b-learning). Más adelante se hablará más sobre el concepto. Es más fácil construir un entorno educativo por el docente quien conoce a sus estudiantes directamente y a la vez tiene la posibilidad de comunicarse con este de manera no presencial. Tanto el docente como el estudiante tienen la posibilidad de construir su ambiente de aprendizaje partiendo de las necesidades de los que van a codificar. La comunicación se torna tanto vertical que es educador-educando como horizontal educando-educando (Lorenzo Garcia Aretio). Entonces el docente deja de ser completamente el emisor. Como la mayoría de los estudiantes comparten intereses y entornos similares, la comunicación se torna más viable. Para que el docente trabaje eficazmente el aula virtual, teniendo en cuenta al educando, es posible llevarlo a cabo el Modelo de la Comunicabilidad; “la capacidad de comunicar a los usuarios, de manera eficiente y efectiva, las intenciones del diseñador, a través de su representante (el sistema software)”

El diseñador/ docente se centra en el estudiante. El docente debe tener claro los objetivos funcionales e interactivos del sistema. De acuerdo con Peter Morville, estos objetivos deben responder a las necesidades del usuario, al contenido y al contexto. En cuanto al usuario, el docente debe buscar obtener un perfil del usuario como mencionado anteriormente para que el diseño de la interfaz sea enfocado y construido hacia el desarrollo en torno a él.

El contenido y las funciones del aula, ayudan a definir las características técnicas de implementación del sistema que será construido a partir de las necesidades y contexto del estudiante para que este ambiente sea amable y no desconocido.

“Aquí está mi entendimiento acerca de quién eres tú, qué es lo que he aprendido acerca de lo que tú quieres o necesitas hacer, de qué formas o maneras prefieres hacerlas y porqué. Este es el sistema que he diseñado para ti, y esta es la manera en que puedes o debes usarlo de manera que cumplas el rango de propósitos que caen en esta visión” De Sauve

TECNOLOGÍA

La tecnología desde un comienzo ha hecho parte de la necesidad del ser humano de mejorar su estilo de vida. Es un “Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico” (Diccionario de la Real Academia Española). Uno de los primeros artefactos inventados por el hombre fue la rueda. La rueda desde entonces facilitó la existencia de los seres humanos al no tener que cargar o transportar algo por sí mismos.

Poco a poco se ha venido utilizando la tecnología con diversos objetivos. En cuanto a la educación, ha sido y sigue siendo un proceso evolutivo. Todo el mundo vive hoy en día en una sociedad industrial. Muchos profesionales desean recapitarse, otros aprender otras técnicas diferentes a las que utilizan y también ven la necesidad de actualizarse. El mundo se ha tornado en un espacio competitivo. Si el profesional no está a la par con lo que el mundo proclama, entonces llega a ser para muchos “incompetente”. La vida escolar y universitaria no quedó ahí sino que continúa una constante formación, es decir, la persona se va formando a lo largo de toda su vida.

Gracias a diferentes instituciones sociales y a los avances tecnológicos, la educación hoy en día ha dejado de ser solo para los que tienen los medios económicos. Todo el que quiera aprender y “competir” con el resto del mundo obtiene la posibilidad de aprender y formarse por el medio tecnológico.

Teniendo en cuenta lo anterior, es imposible que las aulas de hoy en día abastezcan esta necesidad de aprender y de competir, la educación ha logrado pasar del aula presencial al aula no presencial. Cómo se llegó a tener un ambiente de aprendizaje virtual? Antes de que existiera el internet para que hoy en día se hablara de un ambiente de aprendizaje virtual, la educación a asincrónica o a distancia según Garrison (1985 y 1989), se divide en tres generaciones. La clase convencional se convertía en un texto y llegaba a todo aquel que por algún motivo u otro no podía estar en el ambiente presencial y llegaba por medio de la correspondencia (*la primera generación*). A

continuación, se pretende hacer un paralelo de la evolución en la educación a distancia junto con la evolución del internet.

A pesar que el internet empezó a surgir a finales de los años 60s, este todavía no jugaba un papel importante en la educación. En 1962, surgía la idea de una “Red Galáctica” en Massachusetts Institute of Technology (MIT) por Licklider. La “Red Galáctica” era: “un conjunto de ordenadores interconectados para dar acceso a almacenes de datos”. En 1969, el internet comenzó por un nodo de comunicación en el Departamento de Defensa de los Estados Unidos con la red de computadoras *Advanced Research Projects Agency Network* (**ARPANET**). El Pentágono por medio de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (APRA: Advanced Project Research Agency) financia este proyecto y lo lleva a cabo en la Universidad de California en Los Angeles. Como en toda guerra, la comunicación es indispensable. ARPANET cumplía con la finalidad de comunicarse entre sí para evadir y planear estrategias durante la Guerra Fría.

Mientras se inventaba el “mouse” por Douglas Engelbart quien trabajaba en un proyecto sobre "Ampliación del intelecto humano" en Stanford Research Institute (SRI), en 1969, la Universidad de California en Los Ángeles creó el sistema de RFC (Request for Commentaries: petición de comentarios), este sistema fue el primer foro que permitía que los integrantes del proyecto tuviesen la oportunidad de opinar sobre los temas vistos. Fue en 1971 que Michael Hart creó el Proyecto Gutenberg para así poder escribir y difundir textos electrónicos de manera gratuita (el estándar ASCII databa de 1968). En 1972, aparece el primer correo electrónico, luego de esto, Robert Kahn creó “Internetting” porque tenía como función relacionar las redes entre sí.

Hasta este momento aproximadamente en los finales de los años setentas, la educación a distancia empezaba a utilizar medios de enseñanza multimedia o *segunda generación*, el internet aún no tenía mucho que ver con la educación. El texto se apoyaba en otros medios como audiovisuales junto con el uso del teléfono, donde el docente podía llegar a tener contacto con el estudiante. Este se encarga de darle un *feedback* o retroalimentación, motiva al estudiante para

que siga con sus estudios, siendo así el docente como un mediador o tutor como se indica en el presente.

En los años ochentas, mientras el National University Consortium producía y emitía programas educativos por medio de la televisión, en 1983, el internet se separa de la parte militar y civil de la red, es entonces donde nace el internet. Para entonces, 500 ordenadores estaban interconectados. Al poco tiempo, se creó el sistema de nombres dominios como .com, .edu, mas las siglas de los países. Mosaic fue el segundo navegador donde se podía ver gráficamente las páginas web del WWW (World Wide Web). La WWW surgió por Tim Berners-Lee un investigador que trabajaba en ese momento en CERN. La WWW en un principio se creó con la finalidad de poner en comunicación a los científicos.

Es en esta misma década, que la educación a distancia evoluciona hacia la *tercera generación* o la enseñanza telemática. Es aquí donde se integran las telecomunicaciones (comunicación a distancia ya que el prefijo en griego *tele* significa distancia y el prefijo comunicaciones significa *comunicare* en latín) con otros medios educativos. La educación a distancia es apoyada por el ordenador personal y programas de Enseñanza Asistida por Ordenador y sistemas multimedia. Si bien es cierto que aún se utiliza el texto de la primera generación en la actualidad, esta tercera etapa continúa creciendo. La educación en el ámbito virtual denominado como en e-learning se ha podido construir a partir de la evolución de la tecnología en la WWW también conocida como la web.

La web ha tenido varias fases. Entre 1994-1997, cuando se denominaba web 1.0, la web era estática y la seguridad era débil. Solo se podían ver artículos en html siglas de HyperText Markup Language (Lenguaje de Marcado de Hipertexto) y el formato gif (Grafic Interchange Format). Las páginas no daban la posibilidad de actualizarse con frecuencia, los sitios eran direccionales y no colaborativos. Luego de 1997 al 2003, se actualizó y pasó a la web 1.5., aquí la web era dinámica. La tecnología asociada es DHTML (Dinamic HTML), ASP (Active Server Pages) es una tecnología de Microsoft del tipo "lado del servidor" para páginas web tipo dinámicas, entre otras. En la web 1.5 las páginas web son construidas dinámicamente a partir de varias bases de datos.

Luego llega la web 2.0 en el 2003 hasta el día de hoy. Esta es considerada colaborativa. Ya que utiliza tecnología como Ajax acrónimo de *Asynchronous JavaScript And XML* (JavaScript asíncrono y XML), DHTML, XML y Soap. Aquí, los usuarios tienen más protagonismo, pueden publicar información y realizar cambios en los datos, es seguro para realizar compras, entre otras. También son posibles las redes sociales como Facebook y Myspace, el software social como ELGG. LMS (Learning Management System) es un Sistema de Gestión de Aprendizaje. A continuación se describe lo que el LMS.

Gracias a la web 2.0 se conoce la herramienta educativa LMS que es un programa (aplicación de software) instalado en un servidor, que se emplea para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación no presencial o e-Learning de una institución u organización.

El rol principal del LMS es: gestionar usuarios, los materiales y las actividades como foros de discusión, videoconferencias, etc., manejar el acceso al AVA, realizar un seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno, y generar informes.

“Un LMS generalmente no incluye posibilidades de autoría (crear sus propios contenidos), sino que se focaliza en gestionar contenidos creados por fuentes diferentes. La labor de crear los contenidos para los cursos se desarrolla mediante un LCMS (Learning Content Management Systems).” Normalmente los LMS funcionan únicamente con tecnología web.

Universidades de todo el mundo se encuentran utilizando las herramientas LMS (Learning Management Systems) como un apoyo y mejoramiento de la institución como tal, aunque es probable que estas herramientas estén siendo subutilizadas en el ámbito educativo ya que en un artículo de la OECD (Organization for Economic Co-Operation and Development) se argumenta que las LMSs en la educación superior están siendo utilizadas mayormente para propósitos administrativos (admisiones y registros, recibos y pagos, entre otras) y ha tenido un impacto limitado en cuanto a la educación. Esto ha ido cambiando debido a la importancia que se le está dando a la calidad en e-

Learning en parte, hoy en día es muy importante el diseño de un LMS ya que proporciona las herramientas adecuadas para que las metodologías del aprendizaje combinado y colaborativo sean funcionales.



Los individuos deben construir su propio conocimiento; un conocimiento colaborativo, para no caer en métodos tradicionales de nuevo y menos en la utilización de las TICs. Entre estas LMS tenemos la plataforma que se utilizara la cual es moodle.

Moodle es un sistema de gestión de aprendizaje con el fin brindar apoyo a las instituciones educativas no solo a las universidades pero también a colegios y otras entidades educativas. Moodle cuenta con herramientas como Hot Potatoes, Forums, Scorms, etc.

La herramienta Hot Potatoes es un sistema que permite realizar actividades educativas para luego poder publicarlos en herramientas como en Moodle. “Es una aplicación distribuida desde la web de la Universidad de Victoria, en Canadá, la cual permite crear páginas web dinámicas con ejercicios de autoevaluación y comprensión, sin necesidad de tener ningún tipo de conocimiento sobre lenguajes web (HTML) o de script (Javascript).”⁶

2.2. MARCO REFERENCIAL

Como referencia para el desarrollo del siguiente proyecto se tuvieron en cuenta las siguientes experiencias e investigaciones realizadas en torno a blended learning:

“Uso del e-learning para las ciencias sociales: Lecciones prácticas de la Universidad Libre de Berlín.”

Instituto Otto Suhr de Ciencias Políticas, Universidad Libre de Berlín

Resumen del proyecto: “En el transcurso del proyecto, se formó a e-tutores estudiantes en gestión de contenido y soporte. Se desarrollaron módulos digitales y se probaron una serie de medidas de formación, información y soporte dirigidas a profesores y estudiantes. Se realizó un seguimiento constante del proyecto, con evaluaciones al final de cada fase. Hasta la fecha han participado más de 300 cursos del departamento y el e-learning se ha extendido a toda la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.”

“CAAD y e-learning: Un enfoque combinado”

Universidad de Oporto Portugal

Resumen del proyecto: “Este estudio de caso lo llevó a cabo el profesor responsable del curso Computer Architectural Aided Design (CAAD), con la ayuda y la colaboración activa del Instituto de Recursos e Iniciativas Comuns da Universidade do Porto (IRICUP). El CAAD es un curso opcional para los

⁶ CENDEISSS, Glosario .

estudiantes de quinto curso de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Oporto (FAUP). El curso se desarrolla en un contexto de colaboración (entre profesor y estudiante, y entre estudiantes) que facilita el intercambio de ideas y la comunicación sobre diseño, así como la creación de un contexto de aprendizaje eficiente. Las bases teóricas y empíricas del curso ponen de relieve la preocupación por que el potencial de los ordenadores para comunicar el diseño urbano se emplee con conciencia crítica. Así, el objetivo es señalar atributos específicos para los distintos métodos de representación y hacer a los estudiantes reflexionar sobre por qué utilizan diferentes técnicas y representaciones informáticas para presentar su diseño.”

“Proyectos satisfactorios de aprendizaje combinado en 2006: Experiencias en diferentes entornos de aprendizaje formal, no formal e informal”

Tim Scholze y Sabine Wiemann

Resumen del proyecto: “Hace parte de un proyecto europeo formado por socios europeos de 11 países, este proyecto se divide en otros tres, INTEGRATION, JEM! Y (A-B-C.D). De estos proyectos nos interesa el tercero llamado Advance Blended Learning and Didactics que tenía como objetivo desarrollar un curso completo para diseñadores de aprendizaje combinado, ofreciendo apoyo para desarrollar proyectos mediante herramientas web 2.0 como blogs, wikis, e-portafolios e instrumentos de comunicación síncrona como conferencias en línea o skype.”

2.3. MARCO LEGAL

Para sustentar legalmente nuestra acción podemos tomar como referencia la Ley general de educación en los artículos:

Artículo 5.- Fines de la Educación

En este artículo se tendrá en cuenta los incisos 5 y 9 en que se lee textualmente:

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber;

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país;

Artículo 20.- Objetivos Generales de la Educación Básica

En este artículo tenemos en cuenta solamente el inciso “a” que dice:

“Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.”

Ley 1341 del 30 de julio de 2009

Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y la comunicación TIC.

Artículo 6. Definición de TIC

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes.

Artículo 39. Articulación del plan de TIC.

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos. Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para:

1. Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación
2. Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital.
3. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.
4. Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.
5. Ejercer mayor control en los cafés Internet para seguridad de los niños

Normas UNESCO sobre competencias en TIC para docentes

Los objetivos de las Normas UNESCO sobre Competencias en TIC para Docentes apuntan a:

- Elaborar un conjunto de directrices que los proveedores de formación profesional puedan utilizar para definir, preparar o evaluar material de aprendizaje o programas de formación de docentes con vistas a la utilización de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje.
- Suministrar un conjunto básico de calificaciones que permitan a los docentes integrar las TIC en sus actividades de enseñanza y aprendizaje, a fin de hacer avanzar el aprendizaje de los alumnos y mejorar la realización de las demás tareas profesionales.

- Ampliar la formación profesional de los docentes para incrementar sus competencias en materia de pedagogía, cooperación, liderazgo y desarrollo escolar innovador, utilizando las TIC.
- Armonizar las distintas ideas y el vocabulario relativo a las utilidades de las TIC en la formación de los docentes.

PLAN NACIONAL DECENAL DE EDUCACIÓN 2006-2016

Renovación pedagógica y uso de las TIC en la educación

4) Fortalecimiento de los procesos pedagógicos a través de las TIC: Fortalecer procesos pedagógicos que reconozcan la transversalidad curricular del uso de las TIC, apoyándose en la investigación pedagógica

6) Fortalecimiento de los proyectos educativos y mecanismos de seguimiento: Renovar continuamente y hacer seguimiento a los proyectos educativos institucionales para mejorar currículos con criterios de calidad, equidad, innovación y pertinencia propiciando el uso de las TIC

7) Formación inicial y permanente de docentes en el uso de las TIC: Transformar la formación inicial y permanente de docentes y directivos para que centren su labor de enseñanza en el estudiante como sujeto activo, la investigación educativa y el uso apropiado de las TIC.

Ciencia y tecnología integradas a la educación

1) Política pública: Implementar una política pública que fomente el desarrollo de la ciencia, la tecnología y la innovación entre las diferentes instituciones, niveles educativos y sectores.

2) Cultura de la investigación y el conocimiento: Fomentar, desarrollar y fortalecer de manera permanente una cultura de ciencia, tecnología e innovación

PLAN NACIONAL DE TECNOLOGÍAS LA INFORMÁTICA Y LA COMUNICACION

A mediados del 2007 el Ministerio de Comunicaciones de Colombia realizó una convocatoria de universidades y colegios, profesionales en el área de las TIC, entidades oficiales entre otros para discutir el Plan Nacional Colombia de TIC que se llevaría a cabo desde el 2008 hasta el 2019. El Gobierno Nacional se compromete con el plan para que por medio de proyectos y objetivos específicos todos los ciudadanos en Colombia estén informados y se comuniquen de la manera más apropiada utilizando las Tecnologías de la Informática y la Comunicación para lograr una mayor índice de competitividad a nivel internacional e incluso mejorar la sociedad.

Para que estos proyectos se cumplan existen unos ejes verticales y otros horizontales. El eje de educación es vertical junto con la salud, justicia y competitividad empresarial. Los ejes horizontales que afectan directamente con estos ejes son la comunidad, el gobierno en línea, investigación y desarrollo e innovación y marco regulatorio e incentivos.

“El objetivo principal del eje de la educación es el siguiente: consolidar a las TIC como plataforma para mejorar la cobertura y la calidad de los servicios educativos, fortalecer la fuerza laboral en el uso de las TIC y promover la generación de contenidos educativos.”

COMPETENCIAS Y HABILIDADES EN INGLÉS

De acuerdo con los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras (Inglés) en Colombia, los criterios para el aprendizaje en este idioma deben tener la función de guiar y de tener un punto de partida para que la Secretaria de Educación y toda la comunidad educativa puedan guiar al estudiante en su proceso de aprender a ser y a saber. En este ambiente virtual se refuerza las Competencias Comunicativas en actividades sencillas que promueven un refuerzo en vocabulario, pronunciación, y escritura gramatical. Estas competencias se dividen en tres:

1. Competencia Lingüística:

“Se refiere al conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Incluye los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas, entre otras. Esta competencia implica, no sólo el manejo teórico de conceptos gramaticales, ortográficos o semánticos, sino su aplicación en diversas situaciones. (Por ejemplo, hacer asociaciones para usar el vocabulario conocido en otro contexto o aplicar las reglas gramaticales aprendidas en la construcción de nuevos mensajes).”

2. Competencia pragmática:

“Se relaciona con el uso funcional de los recursos lingüísticos y comprende, en primer lugar, una competencia discursiva que se refiere a la capacidad de organizar las oraciones en secuencias para producir fragmentos textuales. En segundo lugar, implica una competencia funcional para conocer, tanto las formas lingüísticas y sus funciones, como el modo en que se encadenan unas con otras en situaciones comunicativas reales.”

3. Competencia sociolingüística:

“Se refiere al conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua. Por ejemplo, se emplea para manejar normas de cortesía y otras reglas que ordenan las relaciones entre generaciones, géneros, clases y grupos sociales. También se maneja al entrar en contacto con expresiones de la sabiduría popular o con las diferencias de registro, de dialecto y de acento.”

HABILIDADES

Tal y como lo enuncia el documento de los estándares básicos, estas competencias no se llevan a cabo de manera individual. Para esto se necesita complementar ciertas habilidades que permiten al individuo poner en práctica lo aprendido en todos los contextos de su vida. Reforzando dimensiones de ética, estética, social y cultural. Cuando el individuo desarrolla habilidades y saberes se da la oportunidad de abrir sus horizontes, acrecentar su conocimiento y conocer culturas que hablan el idioma aprendido.

El documento hace referencia al informe *La educación encierra un tesoro*, presentado por la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI de la Unesco, donde se proponen como pilares de la educación, “*aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser*”.

1. Conocimientos declarativos:

“Son los derivados, por una parte de la experiencia y, por otra, del aprendizaje formal, es decir, de los conocimientos académicos. A ellos se suma lo que podría llamarse el “conocimiento del mundo” que incluye los valores y las creencias compartidas por grupos sociales de otros países y regiones. Por ejemplo, las creencias religiosas, los tabúes, la historia y las tradiciones, entre otras, son esenciales para la comunicación intercultural.”

2. Destrezas y habilidades:

“Incluyen, por una parte, las destrezas y habilidades prácticas (vitales, profesionales, deportivas; gustos, aficiones, artes) y, por otra parte, las interculturales, como la capacidad de relacionarse, la sensibilidad, la posibilidad de superar las relaciones estereotipadas, etc.”

3. Conocimiento personal:

“Abarca la suma de las características individuales, los rasgos y las actitudes que conforman la personalidad y que influyen en la imagen que tenemos sobre nosotros mismos y sobre los demás. Así mismo, se refiere a la voluntad de entablar relaciones con otras personas e incluye, por lo tanto, motivaciones, actitudes, valores, creencias y factores de personalidad, entre otros.”

4. Habilidad para aprender.

“Se concibe como la predisposición o la habilidad para descubrir lo que es diferente, bien sea que se trate de otra lengua o cultura, de otras personas o de nuevas áreas de conocimiento. Incluye también la conciencia sobre cómo funcionan la lengua y la comunicación, las habilidades de estudio y las estrategias heurísticas.

Estas habilidades también se desarrollan de manera conjunta. Si el estudiante no entiende algo, en lugar de traducirlo puede utilizar el contexto para deducir la palabra. Si aún el estudiante no entiende puede deducirlo de manera visual al relacionarlo con un gráfico. Una forma práctica de enriquecer el vocabulario es que el estudiante aprenda a realizar metáforas y comparaciones, aunque esta situación se evidencia más en un nivel avanzado. Si un estudiante no sabe como pronunciar algo se busca utilizar la fonética y lenguaje gestual como punto de partida. Cuando hay un problema abstracto, con un ejemplo concreto el estudiante puede entender mejor.

CAPÍTULO 3.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. FASE UNO: ANÁLISIS DEL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

PEDAGÓGICO:

La asignatura Lengua y Cultura Anglófona I cuenta con un aula virtual en Moodle que aún no ha sido diseñada ni implementada. Se identificó en primera instancia que se está utilizando el espacio físico pero no el espacio en línea.

Para poder tener claro el diseño del AVA, fue necesario realizar un análisis del proyecto para así llegar a cumplir los objetivos propuestos de este.

1. EL PROPÓSITO DEL AULA VIRTUAL DE APRENDIZAJE:

Se empezó el análisis teniendo en cuenta que era necesario saber qué era lo que quería alcanzar con la implementación del AVA. Trabajamos con Angélica Sáenz ya que ella era la profesora de inglés en el momento. En la primera reunión que tuvimos, ella nos indicó que la función principal del AVA era reforzar el idioma inglés como segunda lengua. El rol del diseñador era entonces diseñar una un AVA teniendo en cuenta los objetivos y el contenido de la asignatura, utilizando herramientas y metodologías adecuadas y así cumplir con el objetivo del docente que es reforzar el idioma de inglés

2. OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA ASIGNATURA PRESENCIAL:

Una vez conocido el propósito del AVA. La coordinadora de la licenciatura en inglés, Carolina Piñeros, subió los objetivos y contenidos al AVA. El contenido de la asignatura y sus objetivos fueron el punto de partida para crear el diseño que el contenido del AVA sea un refuerzo a lo que los estudiantes están aprendiendo en el momento. Los objetivos de la asignatura presencial se pueden evidenciar en el Anexo 5.

3. METODOLOGÍA:

A. CONSTRUCTIVISMO:

El *constructivismo* será utilizado en el diseño del AVA se que los objetivos principales de la asignatura es aprender a saber, hacer y a

ser. Los estudiantes así logran construir entre si su propio aprendizaje.

B. COMUNICABILIDAD:

Como ya se conocen el propósito del aula y lo que la docente requiere de esta, también es necesario poner a la práctica la *comunicabilidad* entre el estudiante y el AVA. Para dar respuesta a esto, se implementó una encuesta (ver Anexo 1) a los estudiantes de la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I con el objetivo de conocer sus necesidades y aspiraciones para el ambiente de aprendizaje.

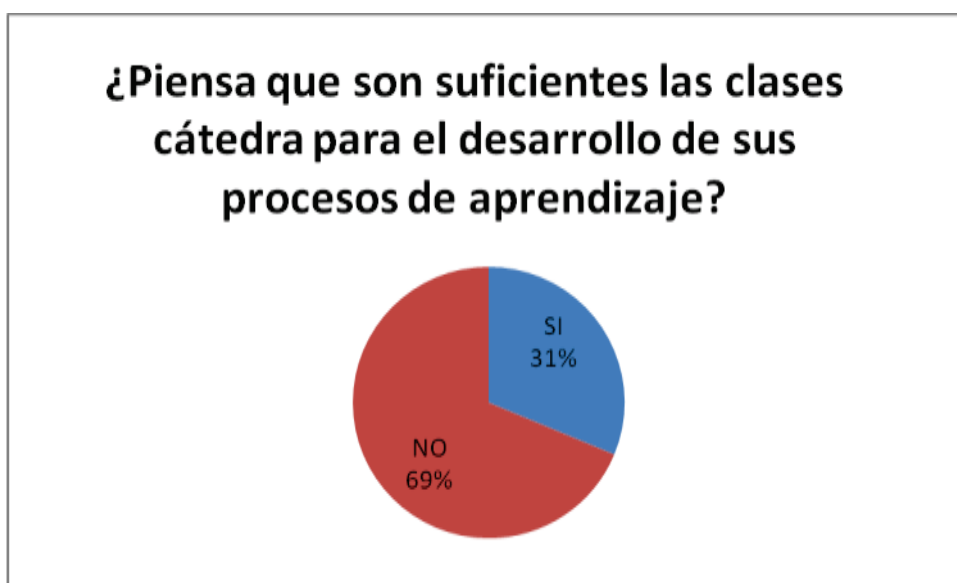
C. APRENDIZAJE COMBINADO:

Es una gran ventaja que el docente tenga la oportunidad de compartir dos espacios, tanto presencial como no presencial. Es por esta razón que se propone combinar el ambiente virtual de aprendizaje como una herramienta y refuerzo para la asignatura presencial.

- 4. RESULTADOS DE LA ENCUESTA:** Las preguntas de la uno a la seis fueron preguntas con respuestas si o no pero a la vez, había un espacio para que el estudiante argumentara cada respuesta. A continuación se muestra de manera gráfica los resultados cuantitativos y cualitativos. El análisis cualitativo se basa en el argumento en general del estudiante.

Pregunta #1:

I. Análisis gráfica cuantitativa:



II. Análisis de la respuesta argumentativa:

1. Los estudiantes que respondieron “si”:

El 31% de los estudiantes sienten que las clases cátedra son suficientes para su proceso de aprendizaje ya que sienten que las tareas que les deja el docente son suficientes.

En conclusión, el 31% de los estudiantes no necesitan otros medios para alcanzar los objetivos requeridos en el semestre de la asignatura Lengua y Cultura Anglófona I.

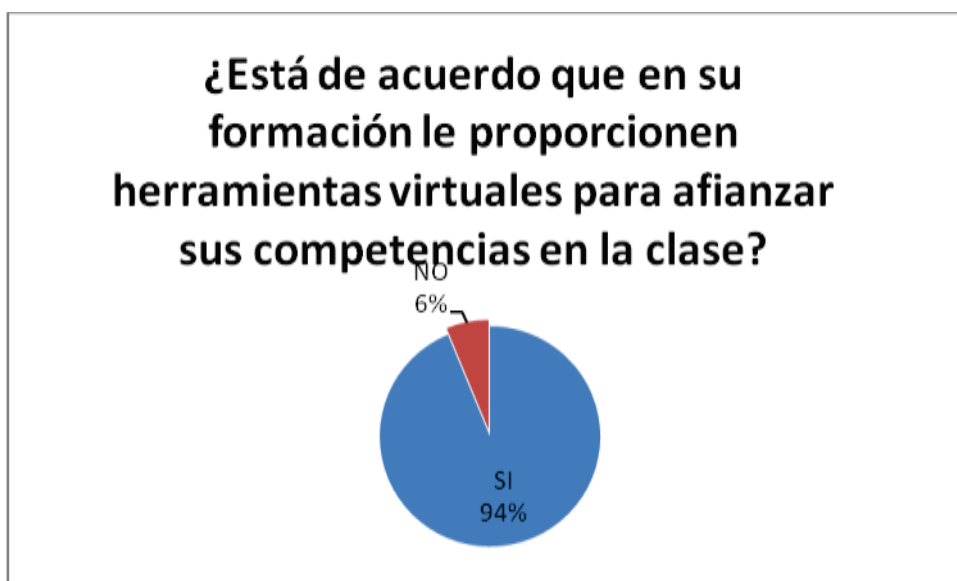
2. Los estudiantes que respondieron “no”:

El 69% de los estudiantes opinan en su mayoría, que hace falta más herramientas para el aprendizaje de inglés ya que las clases que ven a la semana son muy pocas para reforzar y llenar los vacíos que algunas veces quedan.

Cuando se implemente el ambiente de aprendizaje, la mayoría de los estudiantes van a tener y mostrar un buen interés en el AVA, ya que ven la necesidad de reforzar constantemente el inglés.

PREGUNTA #2:

I. Análisis gráfica cuantitativa:



II. Análisis de la respuesta argumentativa:

1. Los estudiantes que respondieron “sí”:

La mayoría de los estudiantes escribieron que con una herramienta virtual podrían reforzar más en otros espacios. Un estudiante dijo específicamente lo siguiente:

“Uno se relaciona, aprende sobre tecnología y herramientas...además permite que la información y conocimiento entre más didácticamente.”

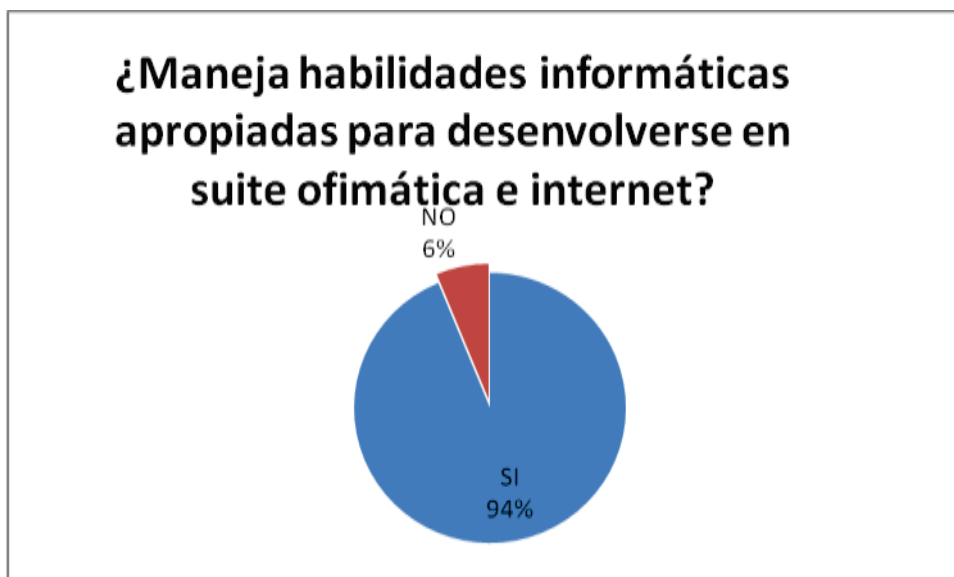
Es bueno que en su mayoría vean la importancia de esta herramienta como parte de su proceso de aprendizaje ya que esto permite una mayor participación de todos los integrantes.

2. El estudiante que respondió “no”:

El estudiante que respondió “no”, explicó que no conocía las herramientas virtuales, por ende las competencias.

Pregunta #3:

I. Análisis gráfica cuantitativa:



II. Análisis de la respuesta argumentativa:

1. Los estudiantes que respondieron “sí”:

Casi todo el curso opinó que tienen algo de conocimiento de suite ofimática e internet pero también opinaron que les falta reforzar más en el tema.

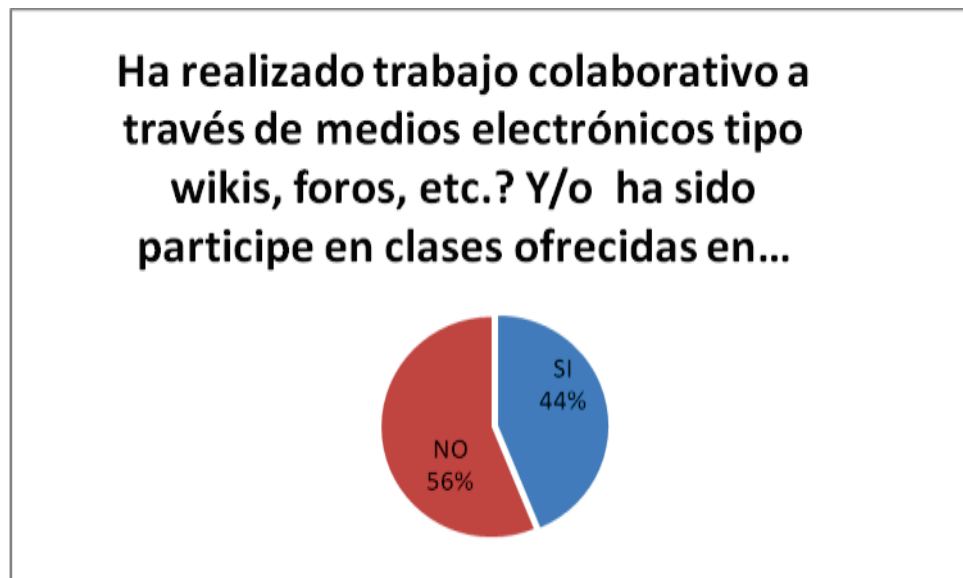
2. El estudiante que respondió “no”:

Se aclara que este estudiante no es el mismo de la respuesta “no” en la pregunta numero 2. El estudiante indica que no tuvo formación alguna sobre el tema por dos años y medio en el colegio.

En general el AVA debe ser entonces diseñado de una manera sencilla y legible para el estudiante.

Pregunta #4:

I. Análisis gráfica cuantitativa:



II. Análisis de la respuesta argumentativa:

1. Los estudiantes que respondieron “si”:

Algunos estudiantes del 44% opinaron que habían participado en una o dos actividades como en foros y en cursos que impartían esta clase de herramientas y metodologías.

2. Los estudiantes que respondieron “no”:

Más de la mitad de la asignatura respondieron “no” ya que nunca han tenido una experiencia de las mencionadas anteriormente.

Pregunta #5:

I. Análisis gráfica cuantitativa:



II. Análisis de la respuesta argumentativa:

1. Los estudiantes que respondieron “si”:

Gran porcentaje de los estudiantes entienden el concepto de la TIC de manera general.

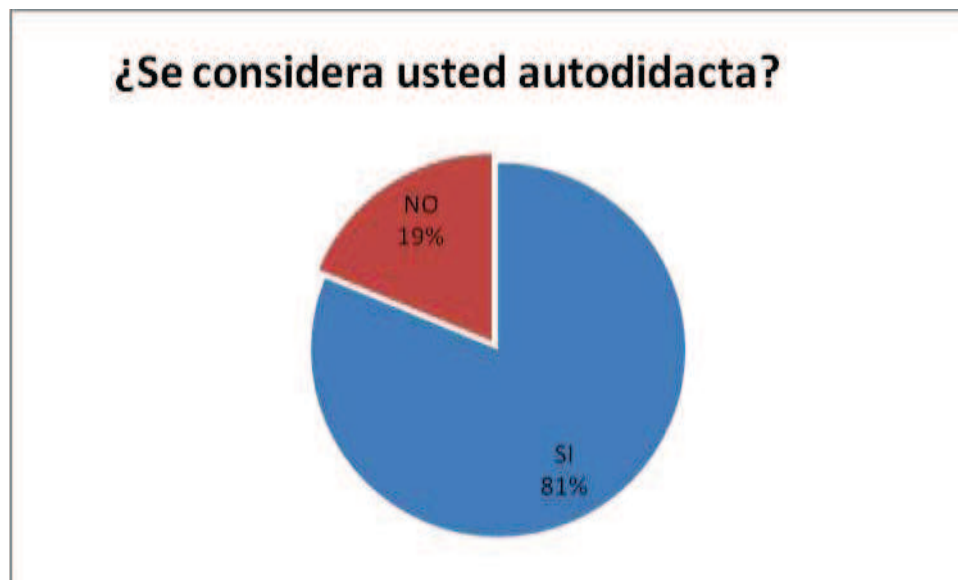
2. Los estudiantes que respondieron “no”:

Los estudiantes entienden el concepto pero no saben mucho del tema.

El diseño del aula debe ser claro y específico, es decir que tanto las instrucciones como el objetivo debe ser claro para ellos.

Pregunta #6:

I. Análisis gráfica cuantitativa:



II. Análisis de la respuesta argumentativa:

1. Los estudiantes que respondieron “sí”:

La mayoría se considera auto didacta especialmente en temas donde muestran mayor interés.

2. Los estudiantes que respondieron “no”:

Algunos necesitan un apoyo externo y continuo para su aprendizaje.

El aula virtual de aprendizaje puede ser diseñado de una manera en que los estudiantes sean protagonistas del AVA y así puedan colaborar unos con otros.

ANÁLISIS CUALITATIVO

A través de la encuesta se puede analizar un poco el panorama de la asignatura ingles I hacia el tema de la virtualidad, el resultado vislumbra que los estudiantes estan dispuestos a trabajar con temas de apoyo a través de

dispositivos electronicos, ellos mismos son concientes de la importancia de ellos y les gustaria que se implementaran herramientas de este tipo.

ANÁLISIS DE LAS PREGUNTAS ABIERTAS DEL #7-10:

7. ¿Cuál es su rol como estudiante en la universidad?

Si bien el rol del estudiante en la universidad es prácticamente ser protagonista de su propio aprendizaje. La mayoría de los estudiantes respondieron algo diferente a esto. El promedio contestó que deberían ser responsable y autónomos, aprender para luego enseñar.

8. ¿Qué actividades o tema le gustaría realizar/ reforzar en un espacio virtual?

Al preguntarles sobre las actividades que les gustaria que se usaran en un ambiente virtual que complementara su formacion en la clase los estudiantes respondieron: Vocabulario, listening, y ejercicios con imágenes y audio para resolver preguntas. Esto da las bases para conocer la forma en que debe ser estructurado el ambiente.

9. ¿Si se llegara a proporcionar un espacio virtual, preferiría que el contenido y las instrucciones de este fuera en inglés o en español?

En su mayoría, están de acuerdo que se utilice el inglés de una manera sencilla para tener un contexto completamente en inglés.

10. ¿Cuál sería su expectativa(s) en un ambiente virtual?

Tambien se les preguntó acerca de sus expectativas hacia un posible ambiente virtual respondiendo de esta manera: aprender nuevos temas y reforzar otros junto con unas dinámicas llamativas y un tutor al frente del proceso de cada quien. Otros estudiantes opinaron que querian un espacio virtual tranquilo y más dinámico siendo participativo entre estudiante-docente; es decir que exista un feedback por parte del docente.

3. ANÁLISIS DEL CONTENIDO Y LAS ACTIVIDADES:

El contenido será el mismo que el contenido que se utiliza en la clase presencial, es decir que se utilizará el mismo nivel de inglés y el mismo

vocabulario; ya que el diseño del aula debe ser un refuerzo. En cuanto a las actividades se pueden diseñar con el propósito de que cada estudiante construya su conocimiento y el del otro a partir de sus preconceptos.

TECNOLOGÍA:

Teniendo en cuenta el análisis dado anteriormente en la parte pedagógica, ahora se realiza un análisis del diseño como tal del AVA.

1. HERRAMIENTAS:

Diseño del AVA:

Teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes y como la plataforma esta en Moodle, fue necesario mirar las herramientas que ofrece Moodle como apoyo al AVA. A continuación se hizo un listado de las posibles herramientas:

- Flash y Constructor Atenex: Utilizando la herramienta de Flash, se diseña la introducción donde se incluye de manera general los objetivos, las actividades propuestas y el rol del estudiante. Luego se utiliza Atenex para que suba la introducción al AVA como scorm.
- Hot Potatoes incluye las siguientes herramientas para poder adaptarlas al AVA. Estas son ideales para reforzar el vocabulario visto en el aula presencial.

Crossword Puzzle

Matching game

Fill in the blanks

- Voice Recorder: El voice recorder realiza grabaciones. Esta herramienta puede ser utilizada para mejorar la pronunciación de los estudiantes.
- Foros de discusión: Los foros ayudan a que los estudiantes trabajen en equipo y construyan su conocimiento entre todos.

3.2. FASE DOS: DISEÑO DEL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

El ambiente se estructura de la siguiente manera:

3.2.1. PRINCIPIOS

El AVA se regirá bajo los siguientes principios de seguimiento fundamental para el buen desarrollo del mismo, apuntando hacia la calidad del ambiente:

- a. Los estudiantes deberán ingresar a la plataforma como mínimo una vez por semana y participar activamente en el foro propuesto para esa semana.
- b. Las participaciones en los foros no deben ser muy largos, deben estar bien fundamentados y se debe procurar leer las opiniones de los demás para no repetir lo que ya se ha dicho y de esta manera terminar cada foro temático con una conclusión (realizada por estudiante o tutor según el caso) el cual será difundido en el espacio correspondiente.
- c. Los contenidos y actividades serán direccionadas de acuerdo a las necesidades y contexto de los estudiantes para que de esta manera sean más relevantes. Para esto se propone actividades iniciales diseñadas en la misma plataforma y otras realizadas en la clase presencial.
- d. Las mayoría de actividades (aparte las que busquen acciones evaluativas y envíos de trabajos) que se presentan en el ambiente son de apoyo y refuerzo, cada estudiantes es autónomo de escoger cual realizar.
- e. El docente-tutor podrá hacer modificaciones al ambiente de acuerdo a las expectativas de sus estudiantes.
- f. Se dará uso al blog interno que moodle nos proporciona para que cada cual pueda expresarse libremente y comunicarse con los demás actores del AVA.

3.2.2. COMUNICACIÓN

Debe existir un buen ambiente de interacción y comunicación entre estudiante-estudiante, estudiante-docente, para esto se propone estrategias en las cuales, en especial el estudiante se sienta en un ambiente correctamente guiado. Para lograr esto se utiliza:

Herramientas asincrónicas:

Foros: En el ambiente se encuentra un foro de dudas en el cual los estudiantes pueden hacer preguntas que no solo serán respondidas por el docente sino también por sus mismos compañeros, quedara el historial en la plataforma para que a su vez otra persona pueda ver la discusión y enriquecerse de ella.

Correo electrónico: A través de esta herramienta los participantes del curso podrán pedir tutorías personalizadas, como también el docente-tutor utiliza esta herramienta para recordar a sus estudiantes acerca de las actividades, respuestas a preguntas, participaciones en foros y demás noticias que pueda interesarles y motivarlos a acceder al ambiente.

Chat: De acuerdo a las necesidades de los estudiantes, se planea sesiones de chat para que los participantes del curso puedan interactuar y trabajar de manera colaborativa.

3.2.3. MOTIVACION

Por un tiempo, la motivación en el aula virtual se tomaba desde el punto de vista del diseño, es decir que solo unas actividades aprendizaje elaboradas servirían para enganchar al estudiante. Pero sin una motivación apropiada a los estudiantes, la experiencia del aprendizaje junto con todas las actividades de e-learning puede llegar a no tener éxito. Existen tres factores para motivar al estudiante de acuerdo con el documento de “Estrategias para Motivar el Aprendizaje Colaborativo en Cursos a Distancia” y son los siguientes:

1. La selección apropiada de las herramientas como:
 - a. Blogs en el aula
 - b. Grupos virtuales
 - c. Quizzes

2. Actividades que motivan el aprendizaje colaborativo

Foros de discusión

3. El rol del docente para motivar una participación activa y colaborativa.

3.2.4. CONTENIDO

En este ambiente de aprendizaje, se busca combinar las tareas para el aprendizaje de otro idioma junto con un contenido basado en el diseño instruccional y un aprendizaje basado en lo colaborativo por medio del computador. A través del contenido, los estudiantes son animados a desarrollar en ellos habilidades de aprendizaje autónomo y colaborativo y trabajar para alcanzar sus metas de aprendizaje en el idioma. El ambiente también permite que el estudiante adquiera cierto conocimiento de cultura con respecto al idioma que están aprendiendo. Por medio de la guía de texto *Upstream Beginner A1+* del cual los estudiantes trabajan y utilizan como base de su aprendizaje, y el aula virtual, los estudiantes tienen la oportunidad de enriquecer y crecer en la cultura anglo americana y en el idioma como tal.

El computador entonces tiene el rol de herramienta ya que este provee el medio a los estudiantes para obtener acceso a la información y por ende interactuar entre los estudiantes (CROOK, 1994)⁷. Su función es de ser un recurso y catalizador del conocimiento y entendimiento construido socialmente

⁷ Crook, C. (1994). *Computers and the Collaborative Experience of Learning*. London: Routledge.

(Snyder & Palmer, 1986; Penfield, 1987; Papert, 1993; Winograd & Flores, 1988) y apoyar las actividades colaborativas haciendo posible integrar la autenticidad y creatividad en programa de inglés.

La Corporación Universitaria Minuto de Dios utiliza Moodle en los espacios virtuales. El contenido ha sido seleccionado teniendo en cuenta las respuestas de los estudiantes en las encuestas. En el espacio se implementó el material de listening, writing, lesson and vocabulary quizzes, and reading comprehension. El estudiante utilizará recursos como una grabadora de voz incluida en la plataforma, foros de discusión, el texto de trabajo: Upstream Beginners A1+, mensajería, agenda, un reporte de progreso del estudiante, entre otros.

3.3. ACTIVIDADES

En primera instancia, se trabajó con el docente para que tuviera algún conocimiento en cuanto a la comunicabilidad entre el estudiante y docente, y aprendizaje combinado.

ACTIVIDAD #1: DOCENTE

Objetivos:

- ✓ Identificar con el docente las necesidades de los estudiantes.
- ✓ Identificar factores importantes en el aprendizaje que combina lo presencial con tecnología no presencial.

ACTIVIDAD:

Se inicia analizando con el docente las necesidades del estudiante. El docente le da una guía al diseñador en cuanto a las actividades y el desarrollo del aula. Luego el docente empieza a apropiarse del tema del aprendizaje combinado con lecturas y ejemplos dados a este. Lee detalladamente los beneficios y las metas propuestas en el aula para ejecutar las actividades diseñadas, aprovechando las herramientas y las metodologías de B-Learning.

ACTIVIDAD #2: WELCOME!!

Objetivos:

- ✓ Presentación del programa.
- ✓ Dar a conocer los objetivos propuestos para el aula.

ACTIVIDAD:

Por medio de un scorm creado en flash y subido por Constructor Atenex, se presentarán de forma breve las actividades a realizar. Como estas fueron propuestas por los estudiantes entonces están dispuestas al cambio. También se da a conocer los objetivos del AVA que son los mismos de la asignatura.

ACTIVIDAD #3: REGLAS**Objetivos:**

- ✓ Comprometer a los estudiantes en la participación activa del aula, haciendo partícipe y protagonista de su propio aprendizaje.
- ✓ Establecer entre todos(as) reglas claras tanto del rol del docente como el del estudiante en el aula virtual.

ACTIVIDAD:

Desde antes de iniciar las actividades con el estudiante en el aula virtual, el docente tiene el rol de motivar a sus estudiantes a ser partícipes de su proceso de aprendizaje. Por ende, el docente se reúne con los participantes y discute acerca de los siguientes puntos:

- a. El manejo y la estructura del aula.
- b. El modo en que se mezclaran los espacios sincrónico con el asincrónico.
- c. Las metas a cumplir en el espacio y la importancia de trabajar en equipo para que estas se cumplan.

- d. Les dirá que se tuvo en cuenta sus necesidades y peticiones en el aula.
- e. El docente propone ciertas reglas a llevar en el aula, como la responsabilidad de cumplir y participar activamente, el trabajo colaborativo, el respeto entre ellos y hacia los demás como es respetar los derechos de propiedad intelectual.
- f. El docente les da la oportunidad de proponer reglas a seguir en el aula.
- g. El docente propone lo que los estudiantes deben esperar de él, por ende los estudiantes expresan lo que esperan del docente.

ACTIVIDAD #4: GETTING TO KNOW EACHOTHER

Objetivos:

- ✓ Familiarizarse con las herramientas que provee nuestro perfil.
- ✓ Escribir acerca de ellos en inglés.
- ✓ Seguir instrucciones básicas en inglés para lograr completar la actividad.
- ✓ Reforzar el vocabulario de la Unidad #1 que es “famous people”.

ACTIVIDAD:

Los estudiantes ingresan al aula virtual y empiezan a seguir las instrucciones que es llenar su perfil con datos en inglés, subir una foto reciente de ellos y participar en el foro. En el foro tendrán que hablar de una persona famosa con el cual se identifican. Existe un ejemplo para que ellos se puedan guiar.

Objetivos:

- ✓ Contestar a un foro para así darle seguimiento a la encuesta dada a los estudiantes.

ACTIVIDAD:

Después de que los estudiantes hubiesen realizado la encuesta, se observó la diversidad que existe en algunos estudiantes en cuanto al nivel de inglés de cada uno. Aunque la mayoría opinó que preferían que el aula fuese totalmente en inglés, hubo algunos estudiantes que no opinaron lo mismo. Por ende, es importante que exista mucha cooperación y disponibilidad de parte de todos los estudiantes para lograr el objetivo.

El foro dice lo siguiente:

Thanks for answering the questions from the “opinion poll”. Most of the students want this space to be only in English. For it to be only in English, we all need to commit ourselves in helping each other.

Directions: In this forum you are going to answer the following question:

How can we help each other if someone doesn't understand something?

ACTIVIDAD #6: COUNTRIES

Objetivos:

- ✓ Practicar en inglés las capitales con los países del mundo.

ACTIVIDAD:

Los estudiantes han visto las capitales del mundo en el salón, ahora van a reforzarlo. Se diseñó en la herramienta Hot Potatoes un crucigrama donde leen la pista de un país y luego deben escribir el país correspondiente a la pista.

ACTIVIDAD #7: Physical Descriptions:

Objetivos:

- ✓ Identificar las descripciones físicas de la imagen dada.
- ✓ Reforzar vocabulario.

ACTIVIDAD:

En esta actividad que también fue diseñada en Hot Potatoes, el estudiante debe encajar la descripción escrita con la imagen.

ACTIVIDAD #8: Tongue Twisters:

Objetivos:

- ✓ Practicar la pronunciación correcta en inglés.
- ✓ Escuchar y entrenar el oído.

La actividad se ha diseñado con la herramienta voice recorder. Donde se subido un podcast con el trabalenguas a practicar. Una vez que los estudiantes escuchen el trabalenguas y lo practiquen en voz alta, ellos también podrán subir el trabalenguas con la herramienta voice recorder.

ACTIVIDAD #9: Occupations:

Objetivos:

- ✓ Reforzar el vocabulario de las profesiones.
- ✓ Reforzar en aprendizaje colaborativo.

Por medio de la actividad que la profesora diseñó para ser implementada en el aula, se crea en Hot Potatoes una sopa de letras junto con tips para que los estudiante encuentre la profesión en la sopa de letras. Luego se creará un foro donde los estudiantes tendrán que ir construyendo oraciones con el vocabulario de las ocupaciones, hasta utilizar el vocabulario encontrado en la sopa de letras.

3.3.1. MAPA DE NAVEGACIÓN DEL AVA



CAPITULO 4.

4. CONCLUSIONES

1. El diseño del ambiente virtual de aprendizaje, seguido por la metodología del constructivismo antes mencionado, se encuentra estructurado de tal manera que la interacción directa del docente como “transmisor de conocimientos” se ha cambiado por el acompañamiento como “facilitador” del proceso, en el cual el estudiante es autónomo para escoger las actividades a realizar y el docente-tutor solo lo guía para que la lleve a cabo de la mejor manera posible.
2. También es de resaltar que el aprendizaje está íntimamente ligado al Hacer. Se trata de una experiencia activa de construcción de conocimiento frente a las habituales experiencias de recepción pasiva de información. Aprender no consiste en acumular datos ni memorizarlos y estudiar no tiene sentido aunque el colegio insiste en la relevancia de saber la respuesta correcta. A través del Análisis se pudo identificar algunas características y expectativas de los estudiantes de la carrera de licenciatura en inglés, específicamente en la asignatura INGLÉS I, de tal manera que se pudo visualizar el provecho que se podía obtener de la utilización de un AVA para la complementariedad de la clase presencial en la universidad.
3. Los estudiantes según encuesta realizada (ver anexo #1) son conscientes de la necesidad de la implementación de otro tipo de estrategia en la clase en cuestión de tal manera que tuvieran la oportunidad de reforzar sus debilidades o complementar la formación recibida de manera autónoma y colaborativa. Se diseñó el ambiente virtual para que respondiera a las características poblacionales y a las necesidades tanto de los docentes interesados como de los estudiantes. El ambiente optó por utilizar el modelo pedagógico del constructivismo, alimentado de las concepciones de aprendizaje colaborativo y significativo, de tal manera que, a su vez se diera provecho de las herramientas de la web 2.0 que se tienen al alcance, incorporándolas a la educación, como también

utilizando la modalidad de enseñanza conocida como b-learning o aprendizaje combinado.

4. Se recomienda la implementación y la evaluación para la posterior evaluación y comprensión del impacto real de la estrategia llevada a cabo en su diseño, se propone su futura puesta en marcha para realizar una verificación de su utilidad.
5. El implemento de esta AVA, puede llegar a causar un buen proceso de aprendizaje en los estudiantes ya que en muchas universidades no se tienen en cuenta los procesos y las necesidades de los autores quienes son los estudiantes. Los criterios de este proyecto y el proyecto en sí, se pueden enfocar en otras materias de la universidad ya que busca un aprendizaje autónomo y colaborativo a por medio de las herramientas virtuales. Como la mayoría de las licenciaturas de la universidad son semi-presenciales, este proyecto le ayudará al docente a tener un mayor contacto con sus estudiantes y a su vez ser un tutor en el camino. Este proyecto puede llegar a ser utilizado por docentes que no tienen claro como diseñar un AVA. Muchos conocen las herramientas pero pocos la utilizan como una estrategia para el aprendizaje constructivo; donde todos construyen de forma grupal su conocimiento.

REFERENCIAS

Ospina, Diana. (2008) *¿Qué es un ambiente virtual de aprendizaje?*
Recuperado el 12 de febrero de 2010, del sitio web Universidad de Antioquia:
http://aprendeonline.udea.edu.co/banco/html/ambiente_virtual_de_aprendizaje/

López, Ana., Ledesma, Rocío., Escalera, Silva. Ambientes virtuales de aprendizaje. Recuperado el 18 de febrero de 2010, de
<http://www.wikispaces.com/file/view/Ambientes+virtuales.doc>

Wikipedia. LMS (Learning Management System) Recuperado el 18 de febrero de 2010 de [http://es.wikipedia.org/wiki/LMS_\(Learning_Management_System\)](http://es.wikipedia.org/wiki/LMS_(Learning_Management_System))

Barbosa, Lugo. Ventajas del uso de moodle. Recuperado el 2 marzo de 2010, de sitio web Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca:
http://www2.unicolmayor.edu.co:8070/cmc/hermesoft/portal/home_3/rec/arc_1263.pdf

Gosende, Javier. (Microsoft) Qué es la web 2.0. Recuperado el 20 de marzo de 2010, de http://www.microsoft.com/business/smb/es-es/internet/web_2.mspx

Schiedering, Katharina. (2007) Using e-learning for social sciences: practical lessons from the Free University of Berlin. Recuperado el 12 de Abril de 2010, de <http://www.elearningeuropa.info/files/media/media11894.pdf>

Leão, Neto., Amaral, Margarida. (2007). CAAD and e-learning: a blended approach. Recuperado el 12 de Abril de 2010, de:
<http://www.elearningeuropa.info/files/media/media12070.pdf>

Scholze, Tim., Wiemann, Sabine. (2007). Successful Blended Learning Projects in 2006: Experiences in different formal, non-formal and informal learning environments. Recuperado el 12 de Abril de 2010, de
<http://www.elearningeuropa.info/files/media/media11897.pdf>

Documento: PLAN NACIONAL DE TECNOLOGÍAS LA INFORMÁTICA Y LA COMUNICACION (2008)

Martinez, Javier (2004). El rol del tutor en la educación virtual. Revista electrónica Tokland. Recuperado el 10 mayo de 2010, de <http://www.tokland.com/elearning/?p=80>

Villavicencio, Lileya(2004) El aprendizaje autónomo en la educación a distancia. Recuperado el 30 mayo de 2010, de:

http://www.ateneonline.net/datos/55_03_Manrique_Lileya.pdf

Colombia aprende. Objeto virtual de aprendizaje. Recuperado el 30 mayo de 2010 de: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-88892.html>

Universidad Cooperativa de Colombia. Sin título. Recuperado el 30 de mayo de 2010 de:

<http://www.ucc.edu.co/Objetos%20Virtuales%20de%20Aprendizaje.pdf>

BRODSKY, MARK W. (2003). Four Blended Learning Blunders and How to Avoid Them. *Learning Circuits*, Noviembre 2003.

<http://www.astd.org/ASTD/Publications/LearningCircuits/2003/nov2003/elearn.html>

Dr. Chistian Rusu
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
Valparaíso- Chile

Usabilidad y Comunicabilidad en Sistemas Software Interactivos PUCV.CL

Revista multidisciplinar sobre personas y tecnología: **Comunicabilidad, paradigma de la Interacción Humano-Computador**

Manual: Produccion de Contenidos para Educación Virtual: Guia del trabajo del docente-contendista.

ANEXOS #1



FACULTAD DE EDUCACIÓN

LIC. EN EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN INGLÉS

ENCUESTA I

Tema de encuesta: AMBIENTE VIRTUAL DE INGLÉS

Objetivo: Esta encuesta tiene como objetivo conocer su apreciación y preconceptos en cuanto a las aulas virtuales para así llegar a tener un ambiente colaborativo productivo en este ambiente de aprendizaje.

Favor contestar y explicar su respuesta de la manera más concreta y clara. Gracias.

N o	PREGUNTA	S I	N O	FAVOR ARGUMENTAR SU RESPUESTA
1	¿Piensa que son suficientes las clases cátedra para el desarrollo de sus procesos de aprendizaje?			
2	¿Está de acuerdo que			

	en su formación le proporcionen herramientas virtuales para afianzar sus competencias en la clase?			
3	¿Maneja habilidades informáticas apropiadas para desenvolverse en suite ofimática e internet?			
4	Ha realizado trabajo colaborativo a través de medios electrónicos tipo wikis, foros, etc.? Y/o ha sido participe en clases ofrecidas en aulas virtuales (ejemplo Sena virtual)?			
5	Conoce el concepto de “Tecnologías de la Información y la Comunicación” y papel que tiene en la educación de hoy en día?			
6	¿Se considera usted autodidacta?			

7	¿Cuál es su rol como estudiante en la universidad?	
8	¿Qué actividades o tema le gustaría realizar/ reforzar en un espacio virtual?	
9	¿Si se llegara a proporcionar un espacio virtual, preferiría que el contenido y las instrucciones de este fuera en inglés o en español?	
10	¿Cuál sería su expectativa(s) en un ambiente virtual?	

ANEXOS #2

Vocabulary Woorkshop 1: Countries and nationalities

Look at the following flags. Can you remember the countries? Try to complete the names of the countries under each picture

A		B		C		D	
	A_STR_L_A		B_A_IL		_OREA		DE_MAR_
E		F		G		H	
	E_PT		FR_NC_		GRE_C_		HOL__D
I		J		K		L	
	_RE_AND		JA_A_CA		KE_YA		L_XEMB_UR_
M		N		O		P	
	MO_OC_O		N_W ZE_LAN_		OM_N		P__AND
R		S		T		U	
	R_S_IA		S_IT_ER_AND		T_RKE_		U__GUAY



VIE_NA_



_AL_S



YU_OS_AV_A



_AMB_A

Now, complete the information in the columns using the chart below:

norwegian-peru-czech-ecuador-italian-mexico-honduran-barbadian-germany-spanish-japan-argentina-venezuela-american-canadian-thailand-finnish-lithuanian-yemeni-rumanian-

	Country	nationality		Country	nationality
A		Argentinian	M		Mexican
B	Barbados		N	Norway	
C	Canada		O		
CH	Czech Republic		P		Peruvian
D			R	Rumania	
E		Ecuadorian	S	Spain	
F	Finland		T		Thai
G		German	U	USA	
H	Honduras		V		Venezuelan
I	Italy		W		
J		Japanese	Y	Yemen	
K			Z		
L	Lithuania				

In Class...

Some activities to do in class with the list of countries:

1-Can you remember any flags? What color are they? Make a picture of five flags.

3-Spell five countries and five nationalities to your partner.

4-Play hungman using this vocabulary.

5-Make a new list of countries and nationalities from heart. How many can you remember?

6-How many capital cities can you remember from the countries named above?

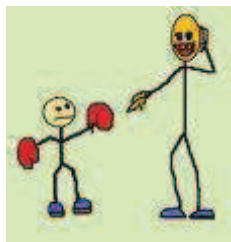
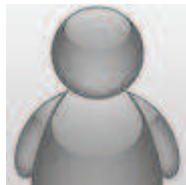
ANEXOS #3

Vocabulary Workshop 2: Physical Descriptions

Look at the pictures showing several features to describe physical appearance. Match the pictures to the features in the box below. Write them under each picture.

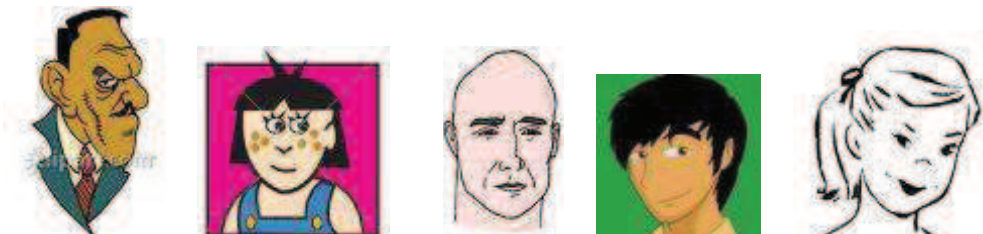
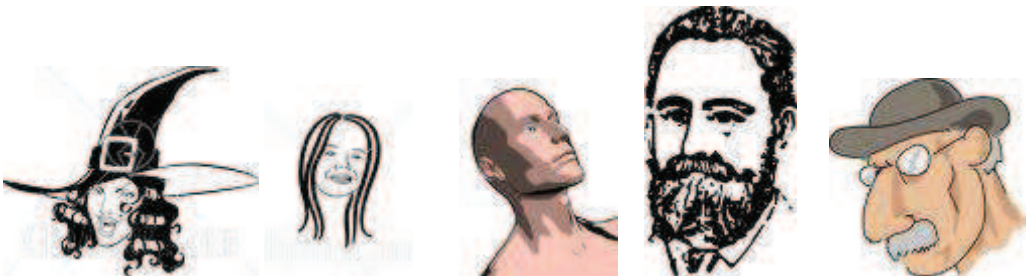
Wavy hair Brown hair grey hair Dark skin short man tall and short
chubby people skinny ladies chubby person serious man old man Brown eyes
slim person Slim woman long hair short hair shoulder length
blonde hair Big blue eyes green eyes eyes straight nose pointy nose

white hair red hair curly hair straight hair he is bald
beard & moustache moustache Scar face freckles on face he has fair skin
tanned skin small nose and eyes Fat woman





All images taken from www.googleimages.com

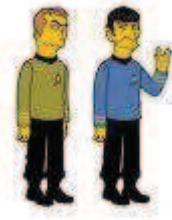




All images taken from www.googleimages.com

Here`s a set of pictures of people to describe. Choose 5 people and write the descriptions. Your partner has to find out who is the person being described.





All images taken from www.googleimages.com

ANEXOS #4

Vocabulary Workshop 3: Occupations

Find a list of occupations or professions in the following Wordfinder. There are 30 words corresponding to the pictures below

N	R	E	T	R	O	P	E	R	Y	W	T	E	N	O	A
A	E	J	A	N	I	T	O	R	E	N	R	N	E	Q	E
M	H	R	R	N	C	T	E	C	A	B	E	G	W	P	N
S	C	E	A	V	I	G	O	T	U	S	N	I	S	T	E
T	A	Y	Y	D	D	N	N	S	R	M	G	N	P	S	R
R	E	W	U	U	O	U	I	U	Q	U	I	E	R	I	O
O	T	A	J	M	O	N	N	P	Z	U	S	E	E	R	T
P	O	L	I	C	E	O	F	F	I	C	E	R	S	U	C
S	A	S	C	S	A	R	T	I	S	T	D	E	E	C	A
E	T	A	S	C	A	M	E	R	A	M	A	N	N	I	P
S	J	M	T	C	E	T	I	H	C	R	A	V	T	N	R
Z	A	S	T	R	O	N	A	U	T	U	U	Y	E	A	I
N	R	R	Y	E	F	I	W	E	S	U	O	H	R	M	E
Y	W	A	I	T	R	E	S	S	R	E	G	N	I	S	S
T	S	I	L	Y	T	S	R	I	A	H	K	I	N	G	T
U	M	P	I	R	E	L	O	T	S	I	M	E	H	C	E



All images taken from www.clipartimages.com



The Professions or occupations are:

- 1- _____ 2- _____ 3- _____
- 4- _____ 5- _____ 6- _____
- 10- _____ 11- _____ 12- _____
- 13- _____ 14- _____ 15- _____
- 16- _____ 17- _____ 18- _____
- 19- _____ 20- _____ 21- _____
- 22- _____ 23- _____ 24- _____

25- _____ 26- _____ 27-

28- _____ 29- _____ 30-

All images taken from www.clipart.com

Complete these sentences for each profession

- A _____ sings songs in front of an audience
- A _____ teaches children how to read and write
- An _____ produces works of art
- An _____ rules a game and supervises the players
- A _____ invents pictures and graphics and works with illustrations
- A _____ plans business and makes money
- A _____ cuts people's hair and helps them change their appearance
- An _____ supervises the work of a group of accountants.
- A _____ decides if a person is guilty or innocent at trial.
- A _____ serves people in a restaurant and takes orders.
- An _____ creates several things
- A _____ uses a video camera to film scenes.
- A _____ finds the news in the street and reports them on television.
- An _____ creates designs for buildings.
- A _____ protects people and keeps the security in the streets.
- A _____ cleans and repairs things at school.
- A _____ is the female governor of a country with Monarchy.
- A _____ helps patients in hospital.
- A _____ practices a sport.
- An _____ travels to space and explores planets.
- An _____ calculates how best to use and invest the money.
- A _____ clips and files your nails at the beauty shop.
- A _____ defends people and learns the Law.
- A _____ works at home and looks after the children.
- An _____ works in the theatre or cinema and performs roles.
- A _____ gives mass and meets people at church.
- A _____ presents the news on television.
- An _____ does calculations of the money that a business uses.
- A _____ designs and studies new chemical components.
- A _____ is the male governor of a country with a Monarchy.

ANEXO #5
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

ESTRUCTURA METODOLÓGICA

INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO	
Nombre de la asignatura	Lengua y cultura anglófona I
Programa o Unidad académica que la ofrece	Licenciatura en idioma extranjero – inglés
Número de créditos	3
Modalidad	Presencial

SÍNTESIS
<p>Lengua y cultura anglófona I es un espacio de complementación al aprendizaje de inglés a través del cual los estudiantes estarán en capacidad de comunicarse de manera sencilla en contextos propios de su realidad. Esta clase brinda a los estudiantes un espacio para interactuar en inglés con sus compañeros y así mismo desarrollar habilidades comunicativas en todas las dimensiones del lenguaje. De igual forma, este espacio académico es un abre bocas al estudio de diferentes culturas de habla inglesa, sus costumbres, estilos de vida y aspectos más significativos que permitirán al estudiante realizar un trabajo de indagación, selección y síntesis que conduce a la elaboración de un producto final que evidencie dicho proceso.</p>

JUSTIFICACIÓN

Aprender inglés no significa manejar un código solamente. Este conlleva un conocimiento de aquellas culturas en las cuales dicho idioma es hablado. Es necesario entonces, brindar a los estudiantes los elementos que le permitan no solo comunicarse a través de este idioma, sino que también puedan utilizar la lengua como medio para ampliar su bagaje cultural y su conocimiento del mundo. En este espacio, los estudiantes tendrán la oportunidad de estar en contacto con información real sobre los diferentes aspectos culturales de aquellos países en los cuales se habla inglés y realizarán una indagación sobre dichos aspectos con el fin de conocer a profundidad un país de su elección y aprender más sobre dichas culturas.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Conocer e indagar sobre diferentes aspectos culturales de varios países de habla inglesa y así facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través del estudio de tópicos de índole cultural.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Saber:

Reconocer diferentes palabras y expresiones utilizadas en un contexto cotidiano tanto en las habilidades receptivas (leer y escuchar) como en las productivas (escribir y hablar) con el fin de expresar ideas concretas sobre la indagación realizada.

Comprender los aspectos culturales más importantes del país de su elección.

Hacer:

Comprender y construir textos cortos con claridad, organización y precisión sobre aspectos culturales.

Leer y entender textos cortos e identificar información específica en los mismos.

Realizar presentaciones sobre los aspectos culturales del país elegido para realizar la indagación.

Ser:

Reconocer la importancia de nuestra lengua nativa y respetar la existencia de otras lenguas, entendiendo las diferencias culturales que se presenten.

Participar de manera activa en las actividades realizadas en clase entendiendo que la interacción con otros es básica para el aprendizaje de una lengua extranjera.

Desarrollar prácticas autónomas en cuanto al proceso de búsqueda, selección y síntesis de la información a presentar.

COMPETENCIAS**COMPETENCIAS COGNITIVAS (o del SABER)**

Reconoce y maneja una serie de vocabulario y estructuras que le permiten expresar ideas relacionadas con los aspectos culturales a presentar.

Reconoce y diferencia las estructuras y funciones de los diferentes tiempos gramaticales con el fin de expresar ideas adecuadamente relacionadas con tiempo, lugar y modo de una actividad específica.

Comprende textos cortos acerca de temas cercanos a su experiencia con el fin de buscar información detallada e identificar ideas generales del mismo.

Conoce y comprende los aspectos culturales del país de su elección.

COMPETENCIAS PROCEDIMENTALES o INSTRUMENTALES (del HACER)

Produce conversaciones sencillas e intercambios con sus compañeros acerca de la información encontrada sobre el país elegido.

Encuentra y selecciona información detallada acerca de las diferentes culturas donde se habla el inglés y las compara y contrasta con nuestra cultura.

Presenta adecuadamente los aspectos culturales más relevantes de dicho país de forma creativa.

COMPETENCIAS ACTITUDINALES (del SER)

Trabaja en grupo y reconoce que la colaboración entre pares es vital para el aprendizaje efectivo de una lengua.

Reconoce y valora su propia cultura al igual que aquellas en las que se hablan otros idiomas.

Es responsable y autónomo en el manejo del tiempo que dedica al estudio del idioma.

DESARROLLO DE COMPETENCIAS		
COMPETENCIA	CRITERIOS DE DESEMPEÑO (Resultados de aprendizaje)	CONTENIDOS
<p>Reconoce y maneja una serie de vocabulario y estructuras que le permiten expresar ideas relacionadas con los aspectos culturales a presentar.</p> <p>Reconoce y diferencia las estructuras y funciones de los diferentes tiempos gramaticales con el fin de expresar ideas adecuadamente relacionadas con tiempo, lugar y modo de una actividad específica.</p> <p>Encuentra y selecciona información detallada acerca</p>	<p>Elabora escritos periódicos sobre diferentes tópicos teniendo en cuenta aspectos formales de la lengua tales como vocabulario utilizado, estructuras gramaticales, coherencia y habilidades de síntesis.</p> <p>Elabora un portafolio de avances de acuerdo a un cronograma establecido semanalmente con tópicos a indagar.</p>	<p>Aspectos generales del país</p> <p>Familias</p> <p>Estilos de vida</p> <p>Tipos de vivienda</p> <p>Comida</p> <p>Clima y vestuario</p> <p>Lugares importantes</p> <p>Iconos</p> <p>Celebraciones</p> <p>Historia</p> <p>Actualidad</p>

de las diferentes culturas donde se habla el inglés y las compara y contrasta con nuestra cultura.	Elabora un informe de profundización a través de una pregunta de investigación sobre un tema específico del país elegido.	
Produce conversaciones sencillas e intercambios con sus compañeros acerca de la información encontrada sobre el país elegido. Conoce y comprende los aspectos culturales del país de su elección. Presenta adecuadamente los aspectos culturales más relevantes de dicho país de forma creativa.	Comparte sus ideas y avances con sus compañeros de clase con el fin de interactuar y complementar dicha información. Realiza una presentación formal y creativa sobre los resultados del proceso de indagación acerca del país elegido a través de una feria.	

ESTRATEGIAS DIDACTICAS

El curso se desarrolla a través del trabajo por proyectos el cual se perfila como una herramienta crucial dentro de nuestra propuesta metodológica, puesto que los estudiantes son los gestores de su propio aprendizaje (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997). Esto significa que la creación y ejecución de proyectos aplicables a los diferentes campos de acción evidenciará una producción oral y escrita significativa y útil para el estudiante. El estudiante decide los temas sobre los cuales desea enfocar su producción oral y escrita, así como la información que desea obtener de acuerdo con sus motivaciones e intereses particulares. Algunas características del trabajo por proyectos son: el aprendizaje significativo, la actitud favorable, planeación. Evaluación del proceso, y, en definitiva, una concepción de la globalización entendida como un proceso mucho más interno que externo, en el que las relaciones entre contenidos y diversas áreas de conocimiento tienen lugar en función de las necesidades que conlleva atender una situación comunicativa específica.

El programa de Lengua y Cultura Anglófona I se desarrolla en el marco del modelo praxeológico educativo, en el cual el estudiante es centro y parte activa en un proceso de reflexión permanente. El

trabajo independiente del estudiante consiste en la práctica de las estrategias orientadas en clase con material suministrado por el docente y la consulta en diferentes fuentes de material relacionado con su temática de elección.

Elaboró	Revisó	Aprobó
Carolina Piñeros Pedraza		

