



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA DE
COMPUTACIÓN EN LA EDUCACIÓN



**COMUNIDAD VIRTUAL PARA LA PROMOCIÓN DE LA ESCRITURA EN
INGLÉS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 1º AÑO DEL LICEO
BOLIVARIANO “ABDÓN CALDERÓN”**

Autora: Licda. Yngrid Villalobos

Tutor: Prof. Juan Manzano

Valencia, julio 2013



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA DE
COMPUTACIÓN EN LA EDUCACIÓN



**COMUNIDAD VIRTUAL PARA LA PROMOCIÓN DE LA ESCRITURA EN
INGLÉS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 1º AÑO DEL LICEO
BOLIVARIANO “ABDÓN CALDERÓN”**

Autora: Licda. Yngrid Villalobos

Tutor: Prof. Juan Manzano

Trabajo Especial de Grado presentado ante la Dirección de Estudios de Post-grado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, Como requisito para optar al título de Especialización en Tecnología de la Computación en Educación.

Bárbula, julio 2013



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA DE
COMPUTACIÓN EN LA EDUCACIÓN



VEREDICTO

Nosotros, miembros del jurado designado para la evaluación del trabajo de grado titulado: **COMUNIDAD VIRTUAL PARA LA PROMOCIÓN DE LA ESCRITURA EN INGLÉS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 1º AÑO DEL LICEO BOLIVARIANO “ABDÓN CALDERÓN”**, presentado por la ciudadana **YNGRID VILLALOBOS**, titular de la cédula de identidad N° 12.773.141, para optar al título de **ESPECIALISTA EN TECNOLOGÍA DE LA COMPUTACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN**, estimamos que el mismo reúne los requisitos para ser considerado como:

Aprobado: _____

NOMBRE	APELLIDO	C.I	FIRMA
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Bárbula, julio 2013

DEDICATORIA

A Dios y a la Virgen, quien es la fuente de toda gracia y sabiduría.

A mi Papa Jesús que ya no está

Y a mí Mama Fany, a quienes les debo todo lo bueno que he alcanzado en mi vida.

A mi hija Dayana, lo más bello que Dios me ha dado

A mis hermanos

A todos ellos por ser mi familia y por estar siempre unidos

A la Universidad de Carabobo, que me ha formado académicamente y me ha ayudado a crecer profesionalmente.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
 ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA DE
 COMPUTACIÓN EN LA EDUCACIÓN



**COMUNIDAD VIRTUAL PARA LA PROMOCIÓN DE LA ESCRITURA EN
 INGLÉS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 1° AÑO DEL LICEO
 BOLIVARIANO “ABDÓN CALDERÓN”**

Autora: Licda. Yngrid Villalobos

Tutor: Prof. Juan Manzano

Año: 2013

RESUMEN

Con la tradicional praxis educativa que se ha vivido en la sociedad venezolana y el avance vertiginoso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, conducen a diseñar una Comunidad Virtual (CV), para mejorar el aprendizaje de la escritura del inglés en los estudiantes de 1° año. Se utilizó el Diseño Instruccional del Ciclo de Vida Clásico de Desarrollo de Sistema de Senn, J (2001), apoyado en las Teorías Constructivista: de Vigotsky (1978), Aprendizaje Significativo: Ausubel (1968), Novak y Gowin (1984,1988,1996), y teorías sustentadas en las Comunidades Virtuales: Coll (2001); y Barajas y Álvarez (2003). Tiene como objetivo general: Diseñar una Comunidad virtual para la promoción de la escritura en inglés dirigido a los estudiantes de 1° Año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”; como objetivos específicos: Explorar la necesidad que manifiestan los estudiantes del 1° año para mejorar la escritura en inglés. Desarrollar un estudio de factibilidad técnica, operativa y financiera de una comunidad virtual para mejorar la escritura en la asignatura de inglés. Diseñar una comunidad virtual para mejorar la escritura en inglés en los estudiantes de 1° Año. Se adoptó a la modalidad de proyecto factible, apoyado en una investigación documental, descriptiva y diseño de campo, el tipo de muestreo fue no probabilístico intencional, por lo que el investigador eligió a su juicio una sola sección de 1° año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”, por lo tanto la población se constituyó por una sección de veinticinco (25) estudiantes, tomándose como muestra los mismos veinticinco (25) estudiantes. El instrumento utilizado para la recolección de información fue la encuesta y se aplicó un cuestionario conformado por doce (12) preguntas dicotómicas (sí – no) representados en tablas y gráficos de torta. Una vez realizada la investigación. Este cuestionario respondió a la validez y confiabilidad de expertos de acuerdo a los objetivos, dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Palabras claves: Comunidad virtual, promoción, estrategias, tecnología, aprendizaje.

Línea de Investigación: Proceso educativo y tecnológico de la información y comunicación y su aplicación en la enseñanza y el aprendizaje.



UNIVERSITY OF CARABOBO
AREA OF POSTGRADUATE STUDIES
FACULTY OF EDUCATIONAL SCIENCES
TECHNOLOGY SPECIALIZATION OF
COMPUTING IN EDUCATION



VIRTUAL COMMUNITY FOR THE PROMOTION OF WRITING IN ENGLISH
ADDRESSED TO 1ST YEAR STUDENTS OF THE LICEO BOLIVARIANO "ABDÓN
CALDERÓN"

Author: Licda. Yngrid Villalobos

Tutor: Prof. Juan Manzano

Year: 2013

With the traditional educational practice that has been lived in Venezuelan society and the dramatic progress of Information and Communication Technologies, lead to the design of a Virtual Community (CV), to improve the learning of the writing of the English in the students of 1 year. Used the Instructional Design of the life cycle of development of Classic System of Senn, J (2001), supported in the constructivist theories: of Vigotsky (1978), significant learning: Ausubel (1968), Novak and Gowin (1984.1988), and theories based on Virtual Communities: Coll (2001); and Barajas and Alvarez (2003). General objective: design a virtual community for the promotion of writing in English intended for students of the Liceo Bolivariano "Abdón Calderón" 1st year; specific objectives: explore the need for the 1st year students express to improve writing in English. Develop a technical, operational and financial virtual community feasibility study to improve writing in the subject of English. Design a virtual community to improve writing in English in the 1st year students. It adopted the modality of project feasible, supported in a documentary, descriptive research and field, type of sampling design was intentional non-probability so the investigator chose in his view one section of 1 ° year of Liceo Bolivariano "Abdón Calderón", Therefore the population is constituted by a section of twenty-five (25) students, taking it as a sign the same twenty-five (25) students. The instrument used for the collection of information was the survey and a questionnaire consisting of twelve (12) questions dichotomous (yes - no) represented in tables and graphs of cake. Once carried out the research. This questionnaire responded to the validity and reliability of experts according to the goals, dimensions and indicators of the variable in study.

Key words: virtual community, promotion, strategies, technology and learning.

Research: educational and technological process of information and communication and its application in teaching and learning.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema.....	17
Objetivos de la Investigación.....	21
Justificación de la investigación.....	22
 CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	
Antecedentes de la Investigación.....	27
Bases Teóricas.....	31
 CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
Modalidad de la Investigación.....	61
Fase I: Investigación Documental y Diagnóstico de Campo	
Contexto de la Investigación.....	64
Población y Muestra.....	65
Técnicas para la Recolección de Datos.....	65
Instrumentos de Recolección de Datos.....	66
Construcción del Cuestionario.....	67
Tipo de Preguntas del Cuestionario.....	67
Validez y Confiabilidad del Instrumento.....	68
Operacionalización de las Variables.....	71
 CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	
Técnicas de Codificación de Datos	73
Presentación de los Resultados.....	74
FASE II: Estudio de Factibilidad	
Factibilidad Técnica.....	86

Factibilidad Operativa.....	87
Factibilidad Financiera.....	88

FASE III: Diseño de la Propuesta

Diseño de la Propuesta.....	89
-----------------------------	----

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Objetivos de la Propuesta.....	91
Objetivo General.....	91
Objetivos Específicos.....	91
Beneficios del Sistema Propuesto.....	91
Alcance y Limitaciones del Proyecto.....	92
La Propuesta.....	93
Diseño Instruccional: Ciclo de Vida Clásico de Desarrollo de Sistemas de Senn, J. (2001).....	95
Fase I: Investigación Preliminar.....	95
Fase II: Determinación de los Requerimientos.....	98
Fase III: Diseño de Sistemas de la CV.....	98
Fase IV: Desarrollo del Software de la CV.....	132
Fase V: Prueba del Sistema de la CV.....	133
Fase VI: Implementación y Evaluación.....	134

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	135
Recomendaciones.....	137
Referencias.....	139
ANEXOS.....	143

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Distribución de la Población.....	64
Cuadro N° 2: Distribución de la Muestra.....	64
Cuadro N° 3: Tipos de Preguntas del Cuestionario.....	67
Cuadro N° 4: Interpretación Coeficiente de Confiabilidad.....	70
Cuadro N° 5: Operacionalización de Variables.....	72
Cuadro N° 6: Análisis Estadístico de la Información.....	78
Cuadro N° 7: Guía de Contenido.....	103
Cuadro N° 8: Guía de Estilo.....	104
Cuadro N° 9: Guía Comunicacional.....	105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Coeficiente de Confiabilidad del Instrumento.....	69
Tabla N° 2: Respuesta del Cuestionario N° 1.....	74
Tabla N° 3: Respuesta del Cuestionario N° 2.....	75
Tabla N° 4: Respuesta del Cuestionario N° 3.....	76
Tabla N° 5: Respuesta del Cuestionario N° 4.....	78
Tabla N° 6: Respuesta del Cuestionario N° 5.....	79
Tabla N° 7: Respuesta del Cuestionario N° 6.....	80
Tabla N° 8: Respuesta del Cuestionario N° 7.....	81
Tabla N° 9: Respuesta del Cuestionario N° 8.....	81
Tabla N° 10: Respuesta del Cuestionario N° 9.....	82
Tabla N° 11: Respuesta del Cuestionario N° 10.....	83
Tabla N° 12: Respuesta del Cuestionario N° 11.....	84
Tabla N° 13: Respuesta del Cuestionario N° 12.....	85
Tabla N° 14: Costo de Beneficio de la Comunidad Virtual.....	88

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 1.....	74
Gráfico N° 2: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 2.....	75
Gráfico N° 3: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 3.....	77
Gráfico N° 4: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 4.....	78
Gráfico N° 5: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 5.....	79
Gráfico N° 6: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 6.....	80
Gráfico N° 7: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 7.....	81
Gráfico N° 8: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 8.....	82
Gráfico N° 10: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 10.....	83
Gráfico N° 11: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 11.....	84
Gráfico N° 12: Visualización Respuesta Cuestionario Ítem N° 12.....	85

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1: Basamento Legal de las Tics en la Educación Venezolana.....	33
Figura N° 2: Triángulo interactivo el alumno aprende a través de su construcción mental.....	41
Figura N° 3: Ciclo de Vida Clásico de Desarrollo de Sistemas de. Senn, J. (2001).	58

ÍNDICE DE PANTALLAS

Diseño de Pantalla Prototipo de Papel

Pantalla N° 1-a: Inicio.....	107
Pantalla N° 2-a: Mapa del Sitio.....	107
Pantalla N° 3-a: Contenido.....	108
Pantalla N° 4-a: Abecedario.....	108

Diseño de Pantalla de Alta Calidad

Pantalla N° 1-b: Inicio.....	109
Pantalla N° 2-b: Mapa del Sitio.....	109
Pantalla N° 3-b: Contenido.....	110
Pantalla N° 4-b: Abecedario.....	110

Pantallas Desarrolladas en Dreamweaver

Pantalla N° 1: Inicio.....	116
Pantalla N° 2: Mapa del Sitio.....	116
Pantalla N° 3: Contenidos.....	116
Pantalla N° 4: Abecedario.....	117
Pantalla N° 5: El Reloj.....	117
Pantalla N° 6: Los Animales.....	117
Pantalla N° 7: La Familia.....	119
Pantalla N° 8: Los Colores.....	119
Pantalla N° 9: Los Días de la Semana.....	119
Pantalla N° 10: Los Números.....	121
Pantalla N° 11: Los Meses del Año.....	121
Pantalla N° 12: El Foro.....	121
Pantalla N° 13: El Abecedario.....	122
Pantalla N° 14: Video del Abecedario.....	122
Pantalla N° 15: Evaluación del Abecedario.....	122
Pantalla N° 16: Actividad N° 1 del reloj.....	123

Pantalla N° 17: Actividad N° 2 del reloj.....	123
Pantalla N° 18: Actividad N° 3 del reloj.....	123
Pantalla N° 19: Evaluación del reloj.....	124
Pantalla N° 20: Escritura Inglés – Español.....	124
Pantalla N° 21: Evaluación Esquema Familia.....	124
Pantalla N° 22: Evaluación Oraciones Familia.....	125
Pantalla N° 23: Evaluación de los Animales.....	125
Pantalla N° 24: Sonidos e imágenes de Animales.....	125
Pantalla N° 25: Los Colores.....	126
Pantalla N° 26: Gran Variedad de Colores.....	126
Pantalla N° 27: Los Colores.....	126
Pantalla N° 28: Enlaces de Colores	127
Pantalla N° 29: Evaluación Combinación Colores.....	127
Pantalla N° 30: Continuación Meses del Año	127
Pantalla N° 31: Evaluación Meses del Año.....	128
Pantalla N° 32: Continuación Días de la Semana.....	128
Pantalla N° 33: Evaluación Días de la Semana.....	128
Pantalla N° 34: Segunda Evaluación Días de la Semana.....	129
Pantalla N° 35: Continuación de los Números.....	129
Pantalla N° 36: Continuación de los Números.....	129
Pantalla N° 37: Continuación de los Números.....	130
Pantalla N° 38: Continuación de los Números.....	130
Pantalla N° 39: Primera Evaluación de Números.....	130
Pantalla N° 40: Segunda Evaluación de Números.....	131
Pantalla N° 41: Enlace Juegos Divertidos.....	131
Pantalla N° 42: Correos Electrónicos.....	131

INTRODUCCIÓN

La tecnología educativa ha evolucionado constantemente con el transcurrir del tiempo en la sociedad venezolana, a través de los programas, las estrategias, los mecanismos interinstitucionales, los modelos pedagógicos y las redes, por ende la tecnología es una herramienta fundamental que ofrecen a los individuos y a la sociedad un gran conocimiento, una enseñanza y un aprendizaje.

El inicio de este aprendizaje en el presente estudio, se llevó a cabo a partir de algunas de las teorías más pertinentes como son: la teoría sociocultural basada en las inter subjetividades y la Zona de Desarrollo Próximo, teoría constructivista de (Vygotsky 1978), el aprendizaje significativo (Ausubel, 1963, 1968), (Novak, y Gowin, 1984, 1988, 1996), y las teorías de aprendizaje que sustentan las comunidades virtuales (Coll, 2001 y Barajas y Álvarez 2003), donde los estudiantes puedan crear y negociar significados e interactuar y comunicarse en la lengua extranjera. Cada una de estas teorías se basa en el precepto de que los estudiantes son agentes activos que buscan y construyen conocimiento con un propósito, dentro de un contexto significativo.

Por lo tanto, el estudiante busca construir sus conocimientos mediante contextos reales, utilizando herramientas que le sean de verdadera utilidad, y es evaluado de acuerdo a su desempeño en términos realistas permitiéndole a su vez, un andamiaje de apoyo en el medio tecnológico como videos, sonidos e imágenes para desarrollar sus conocimientos y habilidades significativamente. De igual forma, provee un entorno rico en colaboración, lo que permite al estudiante considerar múltiples perspectivas, resolver problemas, y brindar oportunidades para que el mismo pueda reflexionar sobre su propio aprendizaje en el medio tecnológico.

Por consiguiente, en este nuevo entorno de aprendizaje, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) constituyen una herramienta decisiva para ayudar a los estudiantes a acceder a recursos de conocimiento, a colaborar con otros compañeros, consultar a expertos, compartir conocimiento y resolver problemas utilizando herramientas cognitivas.

Por otra parte, la nueva concepción sobre el proceso de aprendizaje está basada en estudios que han surgido de un marco teórico sobre el aprendizaje humano. Muchos reflejan una visión constructivista del proceso de aprendizaje. Según esta teoría, los estudiantes son agentes activos que están involucrados en la construcción de su propio aprendizaje, mediante la integración de nueva información a sus estructuras o esquemas mentales.

Por ende, un entorno de aprendizaje constructivista también brinda oportunidades para que los estudiantes puedan estar en contacto con múltiples perspectivas. Al participar en grupos de discusión o debates, los estudiantes pueden considerar los problemas desde diversos puntos de vista, al lograr una comprensión común o compartida a partir de la colaboración con los demás. Este entorno constructivista destaca la evaluación real del proceso de aprendizaje, en lugar de las pruebas tradicionales de lápiz y papel.

Por consiguiente, el entorno de aprendizaje Ausubeliano ofrece la oportunidad de obtener aprendizajes significativos que se derivan de todo ese proceso educativo. Recalca que lo más importante que influye en el aprendizaje significativo es el estado de la estructura cognoscitiva de la persona en el momento del aprendizaje.

En otro orden de ideas, University of Cambridge Research Centre of English and AppliedLinguistics (2011), el Índice de Nivel de Inglés, detectó la baja calidad de

la educación pública en América Latina, donde aprender una segunda lengua extranjera amerita toda una estructura o un cambio en el proceso educativo, debido a que la baja calidad de la educación pública en América Latina, combinada con un índice poco elevado de matriculación, explica la debilidad de dicha región en inglés. En un estudio realizado en 1999 se informó que la mitad de los estudiantes que integraban los colegios públicos en América Latina no acabaron la educación primaria, y que sólo uno de cada tres estudiantes que reunían los requisitos cursó la educación secundaria. Comparado con Malasia, con una proporción del 95% de alumnos en educación primaria, la diferencia es asombrosa. Asimismo, incluso los que se benefician de la educación pública reciben a menudo una formación de baja calidad en la asignatura de inglés, lo que los deja desamparados frente a un mercado globalizado. Ciertamente, en los 90, se demostró internacionalmente que la calidad de la educación en América Latina estaba muy por debajo de la de países con niveles comparables de desarrollo en otras partes del mundo.

Por tal motivo, el inglés forma cada día más parte de la enseñanza escolar pública en el mundo, tanto como las matemáticas y la ciencia. El cambio de políticas acerca de la edad ideal para empezar a aprender un idioma ha significado, en los últimos diez años, que niños de 8 y 15 años hayan empezado a aprender inglés al mismo tiempo. Los cambios de política son lentos a la hora de mostrar sus efectos entre adultos. Para la población que completó nuestras pruebas, las políticas relativas al aprendizaje de idiomas entre 1980 y 2001 son las que más impacto tuvieron en sus años de escuela pública. Los gobiernos implementando reformas actualmente necesitan paciencia y dedicación para cumplir con un objetivo claro en cuanto al aprendizaje de idiomas, antes de que se pueda comprobar una mejora en el nivel de inglés de la población adulta.

Por lo tanto, la unión de la asignatura de inglés y una herramienta tecnológica como lo es una comunidad virtual, facilita el aprendizaje de los

estudiantes y es eficaz si hay una tarea organizativa del profesor y una capacidad para adaptar e integrar al grupo y el uso de esta herramienta en sus objetivos y en su metodología docente.

A continuación, se nombran los capítulos que se desarrollaron a lo largo de la investigación: Capítulo I, hace referencia a la problemática actual que se presenta en el plantel, seguido de los objetivos, tanto el general como los específicos; y por último se expone la justificación que conllevaron a la elaboración de la presente investigación. En el capítulo II, se presentan las investigaciones realizadas con anterioridad que muestran la necesidad de desarrollar este estudio, así como las bases teóricas sobre las que se fundamenta esta investigación. El capítulo III, atinente al marco metodológico, el cual contiene la modalidad de la investigación y las Fases de la investigación; Fase I: Investigación Documental y Diagnóstico de Campo, contexto de la investigación, población y muestra, técnicas de recolección de datos, instrumento de recolección de datos, construcción del cuestionario, tipo de preguntas, validez y confiabilidad. Fase II: Estudio de Factibilidad y Fase III: Diseño de la propuesta. El capítulo IV, Presentación y Análisis de la información; Capítulo V, Presentación de la propuesta; y seguidamente, se describen las conclusiones y recomendaciones propuestas por la investigadora en relación al problema estudiado.

Finalmente a través de los capítulos nombrados anteriormente, se impulsó el uso de las tecnologías de información y comunicación como apoyo a la educación secundaria mediante el diseño de una comunidad virtual para la promoción de la escritura de la asignatura inglés dirigida a los estudiantes de 1° año del Liceo bolivariano “Abdón Calderón”.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La tecnología en las ultimas décadas a nivel mundial ha evolucionado constantemente producto del gran desarrollo tecnológico que vive la sociedad y de los cambios que sufren las ciencias que lo fundamentan; los programas, las estrategias, los mecanismos de enseñanza, audiovisuales, programados, diseño curriculares e interinstitucionales, los modelos pedagógicos, las redes y finalmente las tecnologías son herramientas fundamentales que ofrecen a los individuos y a la sociedad un gran conocimiento, una enseñanza y un aprendizaje.

Por lo antes expuesto, se puede afirmar que a través de la tecnología se utilizan herramientas para contribuir al mejoramiento de los procesos educativos; debido a que su desarrollo ha sido muy diverso con el transcurrir del tiempo, comenzando con textos escolares, mapas, cassettes de audio o retroproyector, hasta la diversidad de componentes requeridos en la educación, para apoyar al personal docente en sus diferentes especialidades.

Cabe destacar, que en la actualidad con el avance vertiginoso de la ciencia, tecnología y la sociedad, la educación puede contar con un pilar fundamental para su desarrollo como lo es la tecnología. Las comunidades educativas deben habilitar espacios virtuales, que motiven a los estudiantes a descubrir potencialidades y acelerar el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Siguiendo con el tema, Robles, (2009), define a la comunidad virtual como:

Versiones electrónicas de las comunidades físicas que las refuerzan y fortalecen. Son más comunes comunidades de trabajos o las comunidades sociales como Facebook constituidas por personas que se conocen o que tienen algún vínculo previo que las comunidades constituidas por individuos que no se conocían con anterioridad. Es decir, son más comunes las comunidades virtuales físicas que las comunidades virtuales dispersas (p.43).

Partiendo de este concepto, se puede evidenciar que una comunidad virtual presenta tres elementos fundamentales como son la interactividad, la efectividad y el tiempo de la interactividad que es la que hace posible mantener una comunicación virtual con la sociedad en general. La sociedad a nivel mundial ha progresado en cuanto a la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en los últimos años, logrando progresos importantes en la educación, capacitación de profesionales, así como en la forma de obtener el conocimiento. En materia pedagógica, el uso de la tecnología educativa, como recurso de apoyo para la educación está enriqueciendo el proceso de enseñanza tradicional ya que se ha comprobado que mejora el aprendizaje, además de crear condiciones apropiadas para que el estudiante y el profesor interactúen dentro de un clima de práctica y aprendizaje. Estos recursos, como medio educativo, estimulan los sentidos fundamentales como oído y vista, además de activar la memoria facilitando el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, desde el uso primitivo de la pizarra hasta el actual y moderno uso del computador, la educación ha evolucionado con la incorporación de la tecnología a favor del proceso de enseñanza y aprendizaje; sumado al uso de las estrategias que nos es más que “el diseño de intervención en un proceso de enseñanza con sentido de optimización” Martínez y Prendes (2004:13). Las estrategias de aprendizaje están orientadas a favorecer que todos los estudiantes aprendan conjuntamente de forma significativa, con el fin de actuar estratégicamente

seleccionando distintos tipos de conocimiento en relación a las condiciones específicas de cada situación.

También se puede decir, que la palabra clave de una actuación estratégica está basado en el proceso y análisis consciente de una decisión, que pueda optimizar el pensamiento y el aprendizaje trayendo como consecuencia un resultado satisfactorio que se derive de él. Además de esto, las estrategias de aprendizaje se pueden enfocar para la enseñanza del inglés, ya que ha pasado a ser una lengua universal, debido al gran avance tecnológico, científico, técnico y cultural de países de habla inglesa.

En otro orden de ideas, University of Cambridge Research Centre of English and AppliedLinguistics (2011), el Índice de Nivel de Inglés, detectó la baja calidad de la educación pública en América Latina, en combinación con un índice muy bajo de matriculación, explican la debilidad del inglés en dicha región. Un estudio en el año1999 informó que la mitad de los estudiantes que integraban los liceos públicos terminaban la educación primaria; y que sólo uno de cada tres estudiantes que reunían los requisitos cursó la educación secundaria. Se comparó con Malasia, que tenía una proporción del 95% de alumnos en educación primaria, la diferencia es sorprendente.

Asimismo, los estudiantes que se benefician de la educación pública reciben a menudo una formación de baja calidad, lo que los deja desamparados frente a un mercado globalizado. Ciertamente, en los años 90, se demostró que la calidad de la educación en América Latina estaba muy por debajo de la de países con niveles comparables de desarrollo en otras partes del mundo.

Cabe destacar que en los últimos estudios realizados en el 2001 se pudo evidenciar que se necesita paciencia y dedicación para cumplir con los objetivos en

cuanto al aprendizaje de idiomas que permita aumentar la calidad de la asignatura del inglés en los liceos venezolanos. Por otra parte, a través de una revisión realizada a nivel local en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” ubicado en el Municipio Naguanagua del Estado Carabobo, se pudo evidenciar que existe un bajo promedio en las calificaciones de 7 a 12 puntos, específicamente en la asignatura de inglés de los estudiantes de 1° año.

Por otra parte, a través del cuestionario realizado a los estudiantes del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”, se pudo constatar la carencia de estrategias tecnológicas y se pudo evidenciar la forma tradicional de impartir las clases; al igual que la desmotivación que manifiestan los estudiantes para llevar a cabo las actividades en la asignatura de inglés, específicamente en la escritura del inglés relacionados a los temas de 1° año.

Esta carencia de estrategias y desmotivación señalada anteriormente, es producto de la educación tradicional impartida por el personal docente a los estudiantes del plantel, razón que no les permite motivarse al realizar las actividades en la asignatura inglés y por ende al aumento de las calificaciones. Por consiguiente, se propone diseñar una Comunidad virtual para la promoción de la escritura en la asignatura inglés dirigida a los estudiantes de 1° Año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”.

La comunidad virtual que se pretende diseñar, no es más que la interactividad, la efectividad y el tiempo de interactividad, que les va a permitir a los estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera mediante la aplicación de programas, estrategias de aprendizaje y tecnológicas en compañía del docente el cual será el facilitador y el computador su herramienta tecnológica.

Por consiguiente, el docente debe ser un personal calificado, que garantice un óptimo proceso de enseñanza educativo, didáctico y que planifique estrategias metodológicas ayudadas por la tecnología de la información y comunicación (TIC's), que anime a los estudiantes a la búsqueda de actividades o ejercicios sobre aspectos lingüísticos a través de un medio tecnológico se facilita a través de la práctica de las actividades, la pronunciación, la comprensión oral, la comprensión escrita, además de elegir el tipo de ejercicio en la práctica como respuestas múltiples; visualizar imágenes y escuchar sonidos. Por tal razón está comprobado que se aprende mas cuando se somete a corrección de lo que se hace. Por ende, las actividades que se incluyen en una herramienta tecnológica posibilitan la autocorrección e incluyen de modo que pueda conocer en el mismo momento la respuesta de los ejercicios resueltos y les permita repasar o volver a practicar.

De la situación expuesta, surge la siguiente interrogante: ¿Podría la implementación de una Comunidad Virtual que incorpore estrategias colaborativas e interactivas reforzar la escritura del idioma inglés en los estudiantes de 1° año?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Diseñar una Comunidad virtual para la promoción de la escritura en inglés dirigido a los estudiantes de 1° Año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”.

Objetivos Específicos

- Explorar la necesidad que manifiestan los estudiantes del 1° año para mejorar la escritura en inglés.

- Desarrollar un estudio de factibilidad técnica, operativa y financiera de una comunidad virtual para mejorar la escritura en la asignatura de inglés.
- Diseñar una comunidad virtual para mejorar la escritura en inglés en los estudiantes de 1° Año.

Justificación de la investigación

Los avances tecnológicos han provocado transformaciones en la estructura educativa, económica, social y cultural; su gran impacto ha hecho necesaria su utilización para garantizar su eficiencia en todos los niveles. Estos acontecimientos tecnológicos, sociales y culturales se encuentran enfocados en la búsqueda constante de objetivos para la educación. Algunos de los objetivos que requiere la sociedad y que complementan la educación para el desempeño son la educación para la vida, para el mundo, para el autodesarrollo y para el ocio.

En base a este objetivo, se planteó brindar a los estudiantes tanto las competencias como las estrategias necesarias para nutrir la administración y evaluación de la información que se presenta. Los educadores deben construir un contexto educativo donde los estudiantes no solo deben aprender, sino aprender a aprender, que formen al estudiante tanto académicamente como para la vida; de esta forma, se alcanza la coherencia de conocimientos a través de la construcción de estructura que faciliten un futuro aprendizaje.

Por consiguiente, los estudiantes deben conservar una relación con el saber al igual que con el proceso de enseñanza que se adapte a las situaciones educativas y a las prácticas de aprendizaje. Esta relación implica un alto rango de recursos de aprendizaje, control activo de los mismos, acceso a grupos de aprendizaje

colaborativo, participación de los discentes en experiencias de aprendizajes individuales y experiencias con tareas de resolución de problemas.

La investigación se centra en el diseño de una comunidad virtual para la promoción de la escritura en la asignatura inglés de los estudiantes de 1° año, ya que la tecnología de información y comunicación ha impactado en toda la sociedad, así como la comunidad virtual, que se define como “versiones electrónicas de las comunidades físicas que las refuerzan y fortalecen” Robles, (2000:43); esto permite al docente y al estudiante una interactividad efectiva en la comunicación virtual.

Por consiguiente, permite una amigabilidad entre el docente, computador, alumno, que hace posible crear e innovar escenarios de enseñanza y de aprendizaje logrando enlazar los modelos paradigmáticos a la tecnología de información, la cual va en la búsqueda de métodos y herramienta que les brinde a los educandos una eficiencia efectiva. A través de la búsqueda de actividades o ejercicios sobre aspectos lingüísticos en un medio tecnológico hace más fácil para los estudiantes la práctica por medio de actividades, la pronunciación, el vocabulario, la comprensión oral, la comprensión escrita, además de elegir el tipo de ejercicio en la práctica como respuestas múltiples, la visualización de imágenes y los sonidos facilitan el aprendizaje de la escritura del inglés. Esta comprobado que se aprende mas cuando se somete a corrección de lo que se hace. Las actividades que se incluyen en esta herramienta tecnológica posibilitan la autocorrección e incluyen de modo que pueda conocer en el mismo momento los ejercicios resueltos y les permita repasar o volver a practicar.

Sin duda alguna, la tecnología de la información está inmersa en la sociedad. la tecnología y está considerada como “herramientas, objetos usados para alcanzar determinados propósitos” por Burbules y Callister, (2006:20). La civilización telemática se ha implantado en los ámbitos de la telescuela, la telecompra, el

telebanco, el teletexto, el periódico teleimpreso, el videotex o la teleconferencia. De este modo, la red telemática se está constituyendo como el nuevo sistema nervioso de la sociedad.

Desde esta perspectiva, se puede asegurar que el impacto de la tecnología de la información y la comunicación ha producido un cambio turbulento en la sociedad, ya que se trata de un progreso basado en la innovación tecnológica que busca alcanzar un bien común. También ha acelerado el desarrollo del conocimiento en la sociedad actual, aunada a que ayuda a responder las demandas del sistema educativo, elaborar currículos que garantice la calidad en la formación de los ciudadanos. La escuela debe estar en función de preparar las nuevas generaciones para incorporarlos al mundo laboral, contar con personas preparadas, altamente capacitadas en todos los ámbitos, desarrollar teorías y aplicaciones prácticas que les permitan formar parte del mercado laboral, además de eso contribuir con su trabajo al desarrollo del país.

Por consiguiente, se propuso diseñar una Comunidad virtual para la promoción de la escritura en la asignatura inglés dirigido a los estudiantes de 1º Año, que permita construir un aprendizaje significativo mediante la visualización de imágenes, sonidos, videos y textos que acceda a realizar actividades en términos en inglés, la cual los motivará en la interacción amigable que se propague de la misma comunidad virtual. Esta herramienta tecnológica permite construir palabras a través de las actividades planteadas en la comunidad virtual, colocando el nombre en inglés de las diferentes imágenes que se presenten, realizando esquemas en inglés, la ayuda que le brinda los videos, los enlaces virtuales gratuitos y en unión con las estrategias diseñadas por el docente interactúan en un ambiente tecnológico, donde es más amigable y divertido el aprendizaje.

A continuación, se explicará a groso modo las ventajas que esta herramienta genera para la institución, los docentes, los estudiantes, los representantes y para el país:

La institución goza de un entorno virtual, establece vínculos y crea un verdadero ambiente de aprendizaje colaborativo que le permite a sus docentes y estudiantes obtener resultados positivos en la asignatura de inglés. A los docentes y estudiantes les permite trabajar conjuntamente bajo una comunicación multidireccional, se envían y reciben tareas, se visualizan contenidos mediados por estrategias de enseñanza metodológicas y tecnológicas que le permiten a los estudiantes alcanzar un aprendizaje significativo sobre la segunda lengua extranjera, específicamente la escritura del inglés; comparten ideas reciprocas.

A los estudiantes les proporciona un ambiente interactivo, amigable y motivador que les permite revisar y realizar sus tareas desde cualquier sitio de navegación que este a su alcance, (liceo, casa, cyber, entre otras), a cualquier hora del día; al momento de alguna interrogante que se les presente, se les facilita la comunicación de forma asincrónica con el docente y sus compañeros de clase a través del correo electrónico o los foros de discusión, además cuenta con la visualización de todos los contenidos de la asignatura de inglés, a través de los videos, los enlaces de guías didácticas, los sonidos, los textos, la completación y esquemas de las actividades propuestas, la cartelera informativa y los materiales didácticos; sin duda alguna, se les facilita aprender la escritura del inglés y resolver sus tareas significativamente; por otro lado, se rompe el paradigma tradicional de la enseñanza y aprendizaje donde el estudiante era solamente un receptor pasivo y el docente el emisor.

Por consiguiente para los padres es una herramienta que les permite estar al tanto de las tareas y evaluaciones de sus representados, de igual manera tienen la posibilidad de incorporarse y colaborar con sus hijos en caso que lo necesiten.

Finalmente, a través de estrategias de aprendizaje mediadas por la tecnología se hace posible obtener un aprendizaje significativo y motivador a través de la interactividad, la efectividad y el tiempo de interactividad, la cual mantiene una comunicación virtual, a su vez estimulan los sentidos fundamentales como el oído y la vista la cual activa la memoria facilitando el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, este medio tecnológico, colaborador y participativo inserta tanto a los estudiantes, como a los docentes, representantes y finalmente al estado para el desarrollo de un mejor país.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

Antecedentes de la Investigación

“Los antecedentes de la investigación se refieren a la revisión de trabajos previos sobre el tema en estudio” Contreras, (2011:1). Por lo tanto, los antecedentes son informaciones previas que sustentan el estudio, sirven de guía por la relación que guardan con el trabajo a investigar y que permiten comparar los problemas facilitando la realización de la investigación.

En el mismo orden de ideas, los antecedentes están constituidos por los acervos documentales o bibliográficos por lo que “representará el soporte que permitirá estar bien informado”. Bavaresco (2000:17). Por ende sustentan la información del estudio.

A continuación se presentan los antecedentes internacionales que se relaciona con el trabajo de investigación:

Dalla y Gava. (2009), en su trabajo de grado realizado en la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional de Córdoba U.N.C. El trabajo de investigación analiza las experiencias áulicas permitiendo construir el conocimiento del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en el nivel superior, empleando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's). Se busca un aprendizaje colaborativo y el rol de las TIC's en entornos virtuales. Se realizó una encuesta a dos grupos de estudiantes de la Cátedra de Lengua Inglesa II de la Facultad de Lengua de la Universidad Nacional de Córdoba. Con los resultados obtenidos de la encuesta se

llegó a la conclusión de que se debe aplicar el modelo de enseñanza y de aprendizaje presentado. La presente investigación se relaciona con el trabajo en estudio, ya que busca que los estudiantes a través de un entorno virtual de aprendizaje practiquen, fijen y consoliden el aprendizaje inglés, tal y como se pretende hacer en el caso de la comunidad virtual de la promoción de la escritura del idioma inglés en el trabajo en estudio.

Seguidamente, Barduy y Maccioni, (2009), en el trabajo elaborado en la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional de Córdoba U.N.C. La investigación menciona que el proyecto educativo facilita el proceso práctico orientado a la pedagogía, a la institución y a la sociedad, esta se inclina en estudiar las condiciones actuales en cuanto a formación personal, social o académica y proyectarlas a una visión futura a fin de identificar las carencias y necesidades para diseñar un aula virtual en una de las asignaturas que se dicta en el traductorado de inglés de la Facultad de Lenguas. Se evidenció la situación actual con la asignatura traducción jurídica y se proyectó hacia una visión futura donde se llegó a la conclusión de que se amerita una aula virtual que aporte gran volumen de información a los estudiantes, ya que en una clase tradicional y netamente presencial no será posible comprender los complejos sistemas de ciencia y tecnología. Esta investigación coincide con el tema en estudio, ya que elabora una comunidad virtual donde se refleja una didáctica de enseñanza en las asignaturas de traductorado de inglés, al igual que el trabajo en estudio donde la comunidad virtual va dirigida a promocionar la escritura del inglés.

Por otra parte, Roseti (2009), en su trabajo elaborado en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. En el 2008 se comenzaron a implementar los cursos de lectocomprensión del idioma inglés en esta Facultad a través de entornos virtuales y se describieron las diferentes modalidades actuales de estudio en cuanto a las clases presenciales, semipresenciales y a distancia. Se

evidenciaron las ventajas y dificultades y se aplicaron las estrategias a fin de desafiar positivamente la tecnología que se aplicaría al enseñar la lengua extranjera en el nivel superior. El presente trabajo es pertinente con el trabajo de estudio ya que representa un proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés a distancia para los estudiantes a través de un campus virtual. Tal como se evidencia en esta propuesta de estudio referida al diseño de una comunidad virtual para promocionar la escritura del idioma inglés como estrategia de aprendizaje.

Seguidamente, Canavosio (2009), según su trabajo realizado en la Facultad de Lenguas U.N.C. El Uso de la plataforma moodle que contribuye a la enseñanza de la fonética y fonología inglesa. Este estudio brinda al docente aplicaciones de moodle que le permite impartir una clase práctica que motive al estudiante y que conlleve a un proceso de enseñanza aprendizaje significativo. El estudio fue dirigido a los profesores de fonética y fonología inglesa II de la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional de Córdoba. Este antecedente, evidencia su semejanza con la presente investigación, porque incorpora actividades prácticas que le hagan significativo el aprendizaje. El trabajo en estudio diseñará una comunidad virtual que promueva la escritura del idioma inglés que le haga significativo el aprendizaje a través de esta herramienta.

Por consiguiente, Villar (2009), en su trabajo elaborado en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Cuyo. Propuesta pedagógica para el desarrollo de estrategias de aprendizaje durante el proceso de producción de folletos en inglés a través del diseño computacional. La tecnología de la información y comunicación es una herramienta para el desarrollo de las estrategias de aprendizaje, el cual ayuda a analizar los requerimientos de los estudiantes que permitan diseñar la Webquest en el entorno educativo. Se obtiene como resultado evidenciar las potencialidades educativas de la tecnología a través de la Webquest. Se relaciona con el tema en estudio en virtud de que se presentan estrategias de aprendizaje como las

Webquest., las cuales pueden potenciar las estrategias didácticas dentro de la comunidades virtuales. Mientras que el trabajo en estudio pretende diseñar una comunidad virtual que promueva la escritura del inglés. Los antecedentes internacionales muestran la situación o posición que se presentan en otros países en cuanto a los entornos virtuales de aprendizaje en comparación con las tesis o trabajos de grado realizados en el país Venezuela a través de antecedentes nacionales. Posteriormente se mencionan los antecedentes nacionales que se relacionan con el trabajo de estudio:

Omaña (2008), en su trabajo desarrollado en la universidad de Carabobo” Prototipo de una comunidad virtual de aprendizaje para apoyar los estudios académicos de los docentes de la asignatura Principios de Computación de la Universidad de Carabobo. Diseño de un prototipo de comunidad virtual que permita apoyar las actividades académicas de los profesores enmarcado en el proyecto factible que obtengan información a través de una página web. Se realizó un cuestionario a 253 alumnos pertenecientes a las 10 secciones de la asignatura principios de computación. El resultado arrojó la necesidad de crear un sitio web que permita informar noticias nacionales e internacionales al igual que relacionar a los alumnos y profesores social y académicamente. La investigación, se vincula al trabajo en estudio en virtud de que se enmarca en comunidades virtuales de aprendizaje para los estudiantes y los docentes que vienen a ser precisamente los interesados en mantenerse informados de las noticias publicadas. El caso en estudio busca una comunidad virtual pero para promover la escritura del idioma inglés.

Seguidamente, Salzano (2008), presentó su trabajo realizado en la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad de Carabobo”. La investigación busca facilitar la enseñanza implementando teorías de aprendizaje a través de espacios virtuales que permitan a los estudiantes una comunicación eficaz. Se realizaron entrevistas a personal clave y un cuestionario a los estudiantes interesados

de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. Se obtuvo como resultado un modelo de interfaz que genere una comunicación eficaz a los estudiantes de Faces. La presente investigación, se asemeja al trabajo en estudio se basa en una metodología que permita garantizar la usabilidad de una interfaz, pudiendo facilitar el procedimiento que permitirá a los investigadores conocer el aprendizaje que puedan obtener los estudiantes. Como lo evidencia el trabajo en estudio busca una comunidad virtual en este caso para la promoción de la escritura del idioma inglés.

Los antecedentes nacionales e internacionales que se reflejan en esta investigación, forman parte del soporte que sustentan la investigación en su estudio y que sirven de guía para la realización del mismo.

Bases Teóricas

La investigación como proceso activo de generación de conocimiento, requiere que se muestren los aspectos a nivel de referencia que se desarrollaron para la sustentación teórica del presente estudio.

Basamento legal

Por otro lado, se señala el basamento legal que se contempla en las Tic's de la Educación Venezolana, planteado por Depablos, (2009:1).

En el marco legal Venezuela se fundamenta de manera concreta en nuestra Carta Magna del 1999, donde establece en los artículos (108, 109,110) que el estado venezolano garantizará y designará recursos suficientes para el servicio de información mediante los servicios de informática y medios de comunicación en pro del conocimiento y al derecho a acceder a la información.

La actual Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela reconoce como de interés público la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aspiraciones y los servicios de información, a los fines de lograr el desarrollo económico, social y político del país, y que el Ejecutivo Nacional a través del Ministerio de Ciencia y Tecnología donde actualmente asume y absorbe al ministerio del poder popular para las Telecomunicaciones.

Por consiguiente, uno de los objetivos que persigue el estado según el decreto 825 y conforme al artículo 110 de dicha constitución, incluir el uso de Internet, en el progreso social y económico del país, en la generación de conocimientos, en el incremento de la eficiencia empresarial, en la calidad de los servicios públicos lo, económico, social, cultural y político de la República.

Según, del Decreto 1290 el estado venezolano se compromete al financiamiento de la Tecnología para estimular el desarrollo de todos los estratos de la vida nacional. Por otra parte, con lo dispuesto en los artículos 110 y 226 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela en lo que respecta a los derecho educativos y culturales.

La informática educativa en Venezuela como lo refleja la Lopna en su artículo 73 fomentará y difundirá información y materiales informativos y audiovisuales a los niños y adolescentes para la promoción de valores y la paz, sin ninguna discriminación social.

Las TIC`s juegan un papel muy importante en la definición y ejecución de las políticas públicas a nivel nacional y su impacto produce grandes avances en los diferentes sectores como el social y educativo contribuyendo al desarrollo del país al acceso de la información y a la adquisición del conocimiento.

Seguidamente, se muestra a través de un mapa mental las bases legales de las TIC's en la educación venezolana (ver figura N° 1).

Figura N° 1



Las TIC`s y la Sociedad de la Información

La Universidad Mayor de San Andrés (2011), afirma:

Siendo la presencia de las tecnologías de la información y comunicación (TIC`s), una realidad en constante crecimiento cuantitativo y cualitativo se debe potenciar el uso adecuado. Todo ello en respuesta a una sociedad moderna que exige de los educadores propuestas innovadoras pertinentes con el contexto socio-cultural y mediático-tecnológico.

La eficiencia de las TIC`s en la enseñanza aprendizaje se basa en la percepción a través de los sentidos en su lenguaje atractivo y motivador,

que permite: Una mayor y más rápida comprensión e interpretación de las ideas. (p.4-5)

Por lo tanto, la integración didáctica de los mismos crea una enseñanza eficiente, participativa y un aprendizaje significativo y crítico. Las TIC`s, aportan automatización e interactividad, gran volumen de almacenamiento de información a través de discos, tarjetas, redes, códigos para registrar toda la información ya sea de tipo informativo, textual y audiovisual).

Siguiendo con el tema, Pacheco, (2008) manifiesta que la Tecnología de la Información y Comunicación han permitido llevar la globalidad al mundo de la comunicación, facilitando la interconexión entre las personas e instituciones a nivel mundial, y eliminando barreras espaciales y temporales. Se denominan Tecnologías de la Información y Comunicación al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TIC`s incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

Actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC`s están sufriendo un desarrollo vertiginoso, esto está afectando a prácticamente todos los campos de nuestra sociedad, y la educación no es una excepción. Por lo tanto, la interacción TIC`s-Educación viene despertando en todo el mundo. Esas tecnologías se presentan cada vez más como una necesidad en el contexto de sociedad donde los rápidos cambios, el aumento de los conocimientos y las demandas de una educación de alto nivel constantemente actualizada se convierten en una exigencia permanente. La relación entre las TIC`s y la educación tiene dos vertientes: Por un lado, los

ciudadanos se ven abocados a conocer y aprender sobre las TIC`s. Por otro, las TIC`s pueden aplicarse al proceso educativo.

Ese doble aspecto se refleja en dos expectativas educativas distintas: por un lado, tenemos a los informáticos, interesados en aprender informática, y, en el otro, a los profesores, interesados en el uso de la informática para la educación. Por lo tanto, la Educación enmarca la utilización de las nuevas tecnologías, hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de alumnos de poblaciones especiales que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de docencia y el tiempo disponible. Hoy en día las actuales tecnologías han cambiado al aparecer nuevos soportes, el soporte magnético y el soporte óptico de la información. La información ahora es digitalizada. Se pasa entonces del lápiz y el papel al teclado y la pantalla; el computador pasa de ser una sofisticada y veloz máquina de calcular, a ser una máquina para comunicarse y transmitir conocimientos; ya que nos permite transmitir información a través de textos, y el proceso de transmisión de información está en el ámbito del entorno multimedia, en donde el sonido, la voz, el texto y la capacidad de trabajar conjuntamente a distancia son una realidad.

La Tecnología de la Información y Comunicación han permitido llevar la globalidad al mundo de la comunicación, facilitando la interconexión entre las personas e instituciones a nivel mundial, y eliminando barreras espaciales y temporales. Se denominan Tecnologías de la Información y las Comunicación al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TIC`s incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

Por lo tanto, la integración de las nuevas tecnologías y los ambientes virtuales en la educación crea una enseñanza eficiente en los estudiantes, donde se pasa entonces del lápiz y el papel a una máquina de comunicación y transmisión de conocimientos a través de textos, sonidos y la capacidad de trabajar conjuntamente a distancia, en temas tan importante como por ejemplo el inglés, entre otros, estas tics producen una automatización e interactividad en el proceso de comunicación y por ende en la educación.

Comunidad Virtual

Una comunidad virtual se da cuando hay conversaciones públicas de muchas personas para formar redes a través del ciberespacio. Robles, (2009), define a la comunidad virtual como:

Versiones electrónicas de las comunidades físicas que las refuerzan y fortalecen. Son más comunes comunidades de trabajos o las comunidades sociales como Facebook constituidas por personas que se conocen o que tienen algún vínculo previo que las comunidades constituidas por individuos que no se conocían con anterioridad. Es decir, son más comunes las comunidades virtuales físicas que las comunidades virtuales dispersas (p.43).

Partiendo de este concepto, la comunidad virtual existe gracias a las grandes posibilidades de socialización de intercambio personal que proporcionan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC`s) y la existencia de internet. El ciberespacio se ha convertido en el territorio de las comunidades virtuales, un escenario que no es geográfico sino electrónico.

Siguiendo con el tema, la comunidad virtual es una comunidad personal, al tratar de personas con intereses individuales, afinidades y valores, que utilizan la red en función de una temática específica Gairín, (2006:8).

Por lo tanto, una comunidad virtual hace posible mantener una comunicación a distancia con temas de interés con la sociedad en general. Por lo tanto, para aprovechar de manera efectiva el poder de la tecnología de la información y la comunicación (TIC`s) deben cumplirse las siguientes condiciones: Los estudiantes y docentes deben tener suficiente acceso a las tecnologías digitales y a Internet en los salones de clase, escuelas e instituciones de capacitación docente, además de disponer de contenidos educativos en formato digital que sean significativos y de buena calidad; poseer habilidades y conocimientos necesarios para ayudar a los estudiantes a alcanzar altos niveles académicos mediante el uso de los nuevos recursos y herramientas digitales; y finalmente las instituciones de formación docente, se deben enfrentar al desafío de capacitar a la nueva generación docente, para incorporar en sus clases las nuevas herramientas de aprendizaje.

Algunas características a considerar sobre las comunidades virtuales son:

Son factibles en el ciberespacio, en la medida en que sus miembros se comunican en un espacio creado con recursos electrónicos. Su información se construye a partir de reflexiones conjuntas. Comparten un espacio cibernético y sus participantes son variados, presentan metas y tareas, lo que permite dar sentido a la comunidad. Los participantes comparten un objetivo en común, una necesidad o una actividad. Asumen a su vez, contextos, lenguaje y protocolos. Sus miembros toman una actitud activa de participación y comparten lazos emocionales. Sus miembros poseen acceso a recursos compartidos y a políticas que rigen el acceso a esos recursos. Existe reciprocidad de información, soporte y servicios entre sus miembros.

En conclusión, una comunidad virtual intercambia información y obtiene respuestas, conversa y socializa asincrónica y sincrónicamente a través de la participación simultánea. Aunado a que representa un espacio privilegiado de aprendizaje, ya que ofrecen la posibilidad y el desafío de compartir opiniones

personales en relación a problemáticas comunes. Las comunidades virtuales se crean para satisfacer las necesidades que motiven a interactuar en ella.

Los Roles del Tutor Virtual

Según Cueto, (2013), señala que los roles del tutor virtual es ser un guía y facilitador de todos los conocimientos que forman parte, directa o indirectamente, del curso. Para tal efecto, debe diseñar mecanismos pedagógicos dinámicos, en concordancia con la flexibilidad que ofrece la tecnología. Además de ejercer seguimiento constante y brindar al estudiante retroalimentación permanente, rápida y efectiva, a través de las áreas que se explican a continuación:

Área Social: El tutor tiene la obligación de crear un ambiente amigable en la clase virtual, fomentar la cohesión del grupo, ayudar a los estudiantes a trabajar juntos en un proyecto común.

Área Organizativa: El tutor debe preparar la agenda del curso y, sobre todo, las diferentes interacciones tutor-estudiantes y estudiantes-estudiantes.

Área Técnica: El tutor debe fomentar la transparencia de la tecnología para que los estudiantes centren su atención en el curso y no se dejen distraer por las posibles complicaciones en el manejo técnico de la plataforma utilizada.

En conclusión, el tutor es un facilitador que debe diseñar mecanismos pedagógicos y dinámicos de acuerdo a la flexibilidad tecnológica y fomentar una interacción recíproca estudiante - docente y estudiantes - estudiantes de una manera amigable el cual les permita trabajar juntos en un proyecto común.

Comunidad de Aprendizaje

Las comunidades de aprendizaje (CA) es una respuesta a una visión amplia de la educación, la cual busca transformar las prácticas pedagógicas y la organización habitual de las instituciones educativas formales, al igual que movilizan los recursos ajenos a estos poniéndolos al servicio de la educación y la formación de individuos. Cabe destacar que en una comunidad de aprendizaje también se crean grupos de personas organizadas, pero en este caso se involucran en un proyecto educativo, cultural donde se construye y aprende conjuntamente utilizando herramientas comunes de un mismo entorno.

Por consiguiente, Flecha y Puigvert (2001) señalan que para:

Transformar las prácticas pedagógicas y la organización habitual de las instituciones educativas formales se deben fundamentar los siguientes principios: La creación de una organización y de un ambiente de aprendizaje alternativo a la organizacional escolar tradicional, donde el centro educativo se convierta en un centro de aprendizaje de toda la comunidad. Planificar la enseñanza estableciendo finalidades expresadas en conjunto y la evaluación continua y sistemática del trabajo realizado delegando derechos y responsabilidades por igualdad para acceder al conjunto de los procesos formativos.(p.2).

Por su parte, la mayoría de los docentes en su praxis pedagógica unida a la tecnología, tratan de desarrollar algunas características pero le falta la agilidad o la experiencia en cuanto al dominio técnico de un ambiente virtual, como lo es la interacción o el feedback en foros de discusión, subir información, cargar y descargar archivos. Sin embargo, les permite trabajar en conjunto con las estrategias pedagógicas acordes a los objetivos planteados en la comunidad virtual.

Uso de la computadora en la escuela

Por otro lado, Tovar, (2010) expresa:

Para lograr un uso adecuado de la computadora en la escuela y sacar de ella el máximo provecho es importante que los docentes superen sus resistencias para incorporarlas cotidianamente en su quehacer cotidiano. Aún más, es necesario que haya una actualización y capacitación docente en la nueva sociedad de la información, que permita concebir a la computadora... La computadora como herramienta de aprendizaje Cuando el docente planea su clase y en ella diseña actividades en las cuales el alumno interactúa con el conocimiento, utiliza la computadora y los medios a su alcance para investigar, buscar información, organizarla, resolver problemas, jugar o exponer trabajos, está dimensionando el uso de este recurso como herramienta de aprendizaje (p.1)

Por lo tanto, el profesor nunca deberá utilizar la computadora en el aula, como pizarrón electrónico ni apoyar solamente la exposición del docente, convirtiendo al estudiante en un receptor pasivo, por el contrario, debe buscar la participación del estudiante. Debe emplear la computadora en el aula como una opción más para que el grupo y el profesor socialicen las ideas sustantivamente y como grupo en general expresen sus inquietudes, dudas y experiencias; el facilitador interactuará directamente con el grupo y la computadora, mientras los estudiantes se relacionan indirectamente con el recurso, pero directamente entre sí. Finalmente este recurso facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje a maestros y

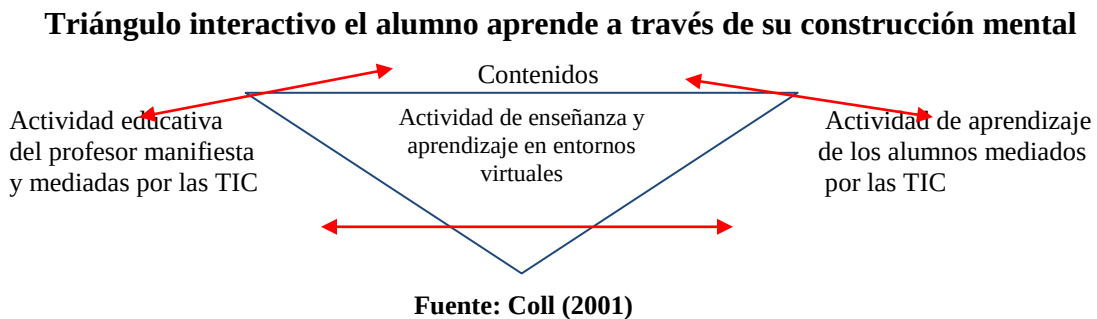
Teorías de aprendizaje que sustentan las comunidades virtuales de aprendizajes

Para diseñar una comunidad virtual de aprendizaje en el presente trabajo es pertinente tomar en consideración distintas teorías educativas de aprendizaje, bajo la visión constructivista y aprendizaje significativo, entre las cuales se mencionan los siguientes autores:

Teoría de Aprendizaje de Coll

El esquema que se presenta se refiere al proceso constructivo, interactivo y social que muestran los estudiantes conjuntamente con el profesor y el entorno virtual. Por lo tanto, se afirma que “Desde esta orientación constructivista y sociocultural, el aprendizaje se entiende como el resultado de una relación interactiva, entre profesor, alumno y contenidos” Coll, (2001:141). Cabe destacar que es un triángulo interactivo donde el alumno aprende a través del desarrollo de su construcción mental, el contenido es el objeto de estudio y el profesor actúa como guía para fortalecer y darle sentido al contenido finalmente aprendido. (Ver figura N° 2).

Figura N° 2



Por otro lado, según Coll (2001) señala que:

Se exige a sí mismo Un cambio profundo que replantee no solo lo que se enseña, sino también como se enseña, donde se enseña y para que se enseña. Replantearse a sí mismo lo que se aprende, como se aprende y para que se aprende, significa obtener un aprendizaje significativo construido a través de un conocimiento propio. (P.2).

Teoría de Aprendizaje de Barajas y Álvarez

Barajas y Álvarez (2003) manifiestan que:

Muchas de las innovaciones de aprendizaje que utilizan Entornos virtuales de aprendizaje se acercan a una visión constructivista del aprendizaje centrado en el estudiante, en la construcción de comunidades de aprendizaje, donde la colaboración entre los agentes del aprendizaje desempeña un papel crucial en el diseño instructivo de estos entornos (p.147).

Y para que estos entornos funcionen en forma eficiente se deben aplicar algunos principios señalados por Barajas y Álvarez (2003):

Estimular el contacto estudiante-profesor, estimular la cooperación entre estudiantes, estimular el aprendizaje activo, ofrecer retroalimentación rápida a los estudiantes, enfatizar el tiempo invertido en la tarea, transmitir altas expectativas, respetar las diferentes capacidades y estilos de aprendizaje.

Además, el autor señala que para el desarrollo e implementación de la comunidad se debe tener en cuenta lo siguiente: selección y diseño de la información como materiales de aprendizaje, orientación, y recursos, comunicación (lenguaje, sincrónico y asincrónico, canales, texto, audio, vídeo), Organización y gestión, herramientas a utilizar en el proceso de aprendizaje (correo electrónico, foro, videos, entre otros), aspectos pedagógicos básicos: la motivación y la interacción, en los contextos de profesor-alumno; alumno-alumno, teniendo en cuenta las diversas culturas de aprendizaje, el diseño de tareas y las unidades de control, evaluación (de procesos y resultados, deficiencias, entre otras).

A continuación se esbozará la teoría constructivista, el aprendizaje significativo y su aplicación en el ambiente de aprendizaje, a fin de teorizar todo lo anterior. ¿En qué se sustenta el constructivismo? En la premisa de que cada persona

construye su propia perspectiva del mundo que le rodea a través de sus propias experiencias y esquemas mentales desarrollados. El constructivismo se enfoca en la preparación del que aprende para resolver problemas en condiciones ambiguas.

¿En qué consiste el aprendizaje significativo? Proviene de un conocimiento previo que posee el estudiante y tiene la habilidad de analizar y obtener sus propias conclusiones y significado propio del tema aprendido.

Moreira, (1997), afirma que el concepto de aprendizaje significativo fue propuesto originalmente en la teoría de aprendizaje de Ausubel (1963, 1968), y es compatible con otras teorías constructivistas y subyacentes a ellas. Sin embargo, desde el punto de vista instruccional, el concepto de aprendizaje significativo es más útil en la visión original de Ausubel, (1968) y, más tarde, de Novak, y Gowin, (1984, 1988, 1996).

Seguidamente, el “aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento”. Ausubel, (1963:58). Por lo tanto, el aprendizaje significativo es un componente del ser humano que adquiere y almacena conocimientos para representarlo en cualquier campo del conocimiento.

Por otro lado, Escribano, A. (2004) señala que:

En el aprendizaje significativo se dan dos notas importantes: una es que el contenido se relaciona de una manera sustantiva, no arbitraria o exacta, con los conocimientos previos del estudiante; y la otra es que el estudiante habrá de tener una actitud positiva para la tarea puesto que la tiene que impregnar de significado propio a los contenidos que asimila (p. 149).

Por consiguiente, el aprendizaje significativo proviene de un conocimiento previo que posee el estudiante y tiene la habilidad de analizar y obtener sus propias conclusiones y significado propio del tema aprendido.

Teoría de Aprendizaje Ausubeliana

El modelo Ausubeliano exige cuatro momentos:

En primer lugar una interacción intensa entre el maestro y los estudiantes, seguidamente se presenta la lluvia de ideas con énfasis en la ejemplificación, se observa una exposición deductiva de los conceptos generales y los que se deriven de ellos; y finalmente se debe respetar la secuencia, destacándose que lo más importante que influye en el aprendizaje significativo es el estado de la estructura cognoscitiva de la persona en el momento del aprendizaje.

Por otro lado, la escritura del inglés es fundamental para el logro de individuos, autónomos y reflexivos ya que constituye una base de aprendizaje para asimilar el conocimiento. En este sentido, se puede generar una actitud favorable hacia la escritura espontánea y recreativa del inglés a través de imágenes con la intención de formar individuos capaces de interactuar con técnicas acordes a sus necesidades, intereses y preferencias.

Es importante destacar la necesidad de reorientar la enseñanza basada en escrituras significativas, creadoras de textos, hacer énfasis en el aprendizaje prescriptivo de normas gramaticales mediante ejercicios descontextualizados y carentes de significado para el alumno.

Para Moreira (1997), el aprendizaje significativo, la transformación de la enseñanza y el aprendizaje de la lengua debe fundamentarse en los paradigmas del aprendizaje significativo, Ausubel, (1963, 1968), Novak y Gowin, (1984, 1988, 1996) y cooperativo sustentados por las teorías socio constructivistas de Vygotsky (1978), donde los estudiantes puedan crear y negociar significados e interactuar y comunicarse en la lengua extranjera.

Hasta aquí el aprendizaje significativo se ha enfocado desde un punto de vista cognitivo. Donde, todos sabemos que el ser humano no es sólo cognición. La persona conoce, siente y actúa. El propio Ausubel (1968), al explicitar las condiciones del aprendizaje significativo (p.37 y 38), en cierta forma tiene en consideración el lado afectivo de la cuestión: el aprendizaje significativo requiere no sólo que el material de aprendizaje sea potencialmente significativo; sino que además requiere que el aprendiz manifieste una disposición para relacionar el nuevo material a su estructura de conocimiento.

De lo antes expuesto, se deriva que para aprender de manera significativa quien aprende debe querer relacionar el nuevo contenido de manera no-arbitraria a su conocimiento previo. En esta disposición, para aprender se puede percibir la importancia del dominio afectivo en el aprendizaje significativo ya en la formulación original de Ausubel. El aprendizaje significativo subyace a la integración constructiva entre pensamiento, sentimiento y acción lo que conduce al engrandecimiento (“empowerment”) humano. Para Novak, una teoría de educación debe considerar que los seres humanos piensan, sienten y actúan y debe ayudar a explicar cómo se pueden mejorar las maneras a través de las cuales las personas hacen eso. Cualquier evento educativo es, de acuerdo con Novak, una acción para cambiar significados (pensar) y sentimientos entre aprendiz y profesor.

Partiendo de lo señalado por Moreira, (1997):

Gowin, (1984, 1988, 1996), ve una relación triádica entre profesor, materiales educativos y aprendiz. Para él, un episodio de enseñanza-aprendizaje se caracteriza por compartir significados entre alumno y profesor con respecto a conocimientos “vehiculados” por los materiales educativos del currículum. Usando materiales educativos del currículum, alumno y profesor buscan congruencia de significados. En una situación de enseñanza, el docente actúa de manera intencional para cambiar significados de la experiencia del estudiante, utilizando materiales

educativos del currículum. Si el alumno manifiesta una disposición para aprender, él o ella también actúa intencionalmente para captar el significado de los materiales educativos. El objetivo es compartir significados. El profesor presenta al alumno los significados ya compartidos por la comunidad con respecto a los materiales educativos del currículum. El alumno, a su vez, debe devolver al docente los significados que captó. Si compartir significados no se alcanza, el profesor debe, otra vez, presentar, de otro modo, los significados aceptados en el contexto de la materia de enseñanza. El alumno, de alguna manera, debe externalizar nuevamente los significados que captó. El proceso continúa hasta que los significados de los materiales educativos del currículum que el alumno capta son aquéllos que el profesor pretende que tengan para los estudiantes.

Ahí, según Gowin, se consuma un episodio de enseñanza. En este proceso, profesor y alumno tienen responsabilidades distintas. El profesor es responsable de verificar si los significados que el alumno capta son aquéllos compartidos por la comunidad de usuarios de la materia de enseñanza. El alumno es responsable de verificar si los significados que captó son aquéllos que el profesor pretendía que captase, los significados compartidos en el contexto de la materia de enseñanza. Si compartir significados se alcanza, el alumno está listo para decidir si quiere aprender significativamente o no. La enseñanza requiere reciprocidad de responsabilidades; sin embargo, aprender de manera significativa es una responsabilidad del alumno que no puede ser compartida por el profesor.

Para aprender significativamente, el alumno tiene que manifestar una disposición para relacionar, de manera no-arbitraria, a su estructura cognitiva, los significados que capta con respecto a los materiales educativos, potencialmente significativos, del currículum.

En esta sección el autor se propuso dejar claro que la facilitación del aprendizaje significativo en el aula está lejos de ser trivial. En cada referente teórico que considera, surgen implicaciones didácticas importantes y difíciles. ¿Cómo promover el equilibrio? ¿Cómo compatibilizar la enseñanza con el nivel de desarrollo del alumno, evitando el desequilibrio cognitivo que no conduce a modificación? ¿Cómo tener en cuenta los modelos mentales y los constructos personales del alumno? ¿Cómo poner en práctica la interacción personal que lleve a compartir significados? Son cuestiones complejas que deben estar atormentando la conciencia de los profesores que quieren ser realmente constructivistas y promover el aprendizaje significativo.

Por consiguiente, es difícil ser constructivista en el aula. Es difícil facilitar el aprendizaje significativo. Y las teorías constructivistas no ayudan mucho porque no se proponen eso. No son teorías de enseñanza. Son de aprendizaje, si no somos muy rigurosos con el término.

Sin embargo, la teoría original de Ausubel, enriquecida por Novak, a pesar de ser también una teoría de aprendizaje, es la que ofrece, explícitamente, más directrices instruccionales, principios y estrategias en las que se puede vislumbrar más fácilmente cómo ponerlas en práctica y que están más cerca del aula. Por lo tanto, la teoría original de Ausubel enriquecida con los aportes de Novak a través de sus directrices instruccionales, principios y estrategias se adaptan al trabajo en estudio de la comunidad virtual de aprendizaje que promoverá la escritura en la asignatura de inglés, ya que se necesitará tanto de la enseñanza como del aprendizaje para obtener un aprendizaje significativo.

Aprendizaje significativo en un enfoque vygotskiano

Según Moreira, (1997):

Para Lev Vygotsky (1987,1988), señala que el desarrollo cognitivo no puede entenderse sin referencia al contexto social, histórico y cultural en el que ocurre. Para él, los procesos mentales superiores (pensamiento, lenguaje, comportamiento voluntario) tienen su origen en procesos sociales; el desarrollo cognitivo es la conversión de relaciones sociales en funciones mentales. En este proceso, toda relación y función aparece dos veces, primero a nivel social y después en un nivel individual, primero entre personas (interpersonal, interpsicológico) y después en el interior del sujeto (intrapersonal, intrapsicológico) (p.7).

Por consiguiente, se debe tener una referencia de acuerdo al contexto social, histórico y cultural, que permita que el proceso mental superior tenga su origen en los procesos sociales.

Por otro lado, Carretero (1997) plantea:

Una de las contribuciones esenciales de Vygostky ha sido concebir al sujeto como un ser eminentemente social, en la línea del pensamiento marxista y al conocimiento como al producto social, por la cual Vygostky fue un pionero autentico al formular postulaciones que fueron retomadas por las psicologías de varias décadas que más tarde dieron lugar a importantes hallazgos del cognitivismo. De los cuales uno de los más importantes fue que los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento) se adquieren primero en un contexto social y luego lo interiorizan. Ejemplo cuando un niño pequeño empieza a señalar objetos con el dedo, es simplemente el intento de agarrar un objeto. Entonces la madre presta atención e interpreta que el movimiento aparte de querer agarrar está señalando. Entonces el niño comienza a interiorizar esa acción que representa señalar. (p. 28).

Por lo tanto, una de las postulaciones más importantes del cognitivismo fueron los procesos psicológicos superiores como la comunicación, el lenguaje y el razonamiento, donde se adquiere primero el contexto social y luego lo exteriorizan,

es decir, cuando un niño reconoce que al hacer algún movimiento es atendiendo, entonces el entiende y repite nuevamente esa señal.

Siguiendo con el tema, Rodríguez y García (2005), expresa lo afirmado por de Vygostky (1978):

Un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal. En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, a escala social y, más tarde, a escala individual; primero, entre personas (interpsicológicas). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, memoria lógica y formación de conceptos. Todas las funciones psicológicas superiores se originan como relaciones entre seres humanos. (p.2).

En conclusión, el proceso interpersonal es transformado a un proceso intrapersonal y se aplica a la atención voluntaria, a la memoria y la formación de cada concepto que se originan de las relaciones entre los seres humanos.

Otro de los conceptos esenciales de Vygostky (1978) es la zona de desarrollo próximo, según sus términos:

No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz... El estado de desarrollo mental de un niño puede determinarse únicamente si se lleva a cabo una clasificación de sus dos niveles: nivel real del desarrollo y la zona de desarrollo potencial. (p.2)

Teoría constructivista de Vygotsky

Según, Vygotsky (1964), el desarrollo psicológico es un proceso socio genético y afirma que “la cultura se internaliza en forma de sistemas neuropsíquicos, sobre la base fisiológica de la actividad del cerebro humano”. (p.638).

Seguidamente, Vygostky establece que las reglas escolares implican: participar en actividades que comprometan la cognición y la voluntad; dominar gradualmente los instrumentos de mediación (lengua escrita, conceptos científicos); considerar que los instrumentos de mediación son portadores de una estructura propia; regular el uso de los instrumentos mediadores de la enseñanza que funcionan al mismo tiempo como contenido y vehículo; regular tiempos, espacios y distribución de responsabilidades en el desarrollo de las tareas; recontextualizar los instrumentos mediadores en el escenario escolar; realizar tareas cognitivas que demanden una motivación diferente a la comúnmente implicada en el desarrollo espontáneo en escenarios cotidianos; el alumno debe ser un individuo activo.

Por consiguiente, la visión constructivista del aprendizaje de una segunda lengua extranjera ha sustentado los nuevos enfoques pedagógicos en la educación. La teoría de constructivismo descansa en el diseño curricular para la I y II etapa, sin embargo no es tomado en cuenta en los diseños curriculares de la tercera etapa y la Educación Media, Diversificada y Profesional debido a que esto no ha sido modificado.

El constructivismo está estrechamente ligado al aprendizaje significativo de Ausubel. El mencionado anteriormente exalta el papel mediador del docente en el encuentro del alumno con el conocimiento, es el alumno el encargado de aprender y el rol del docente cambia de dador de información a facilitador.

Además en estas teorías de aprendizaje, la teoría de zona de desarrollo próximo, es vygotskiana y aporta aprendizajes significativos; se considera que es la distancia que hay entre lo que el alumno es capaz de hacer por sí solo, mediante su conocimiento, habilidades, destrezas y lo que es capaz de aprender a través de la observación.

Esta teoría de aprendizaje se ha visto influenciada por el entorno social y económico del país. Sin embargo, determina la existencia de procesos activos en la construcción del conocimiento en los que el modelo cognoscitivo rebasa, mediante su labor constructivista, lo que le ofrece su entorno, aspecto positivo para los diseñadores de programas de educación a distancia. Este aprendizaje se obtiene a través de repetición y conocimientos previos, por recepción y por descubrimientos que ocurren a través del proceso de enseñanza y aprendizaje, la cual le permite al estudiante construir su propio conocimiento.

Un entorno de aprendizaje constructivista, brinda oportunidades para que los estudiantes puedan estar en contacto con múltiples perspectivas. Al participar en diferentes grupos o discusiones pueden considerar distintos puntos de vistas, desgranar los significados para lograr una comprensión compartida en colaboración con los demás. Este entorno constructivista enfatiza la evaluación real del proceso de aprendizaje, en lugar de las pruebas tradicionales de lápiz y papel.

Seguidamente, Vygotsky (1964), expresa el siguiente enfoque histórico cultural:

El aprendizaje es aquel proceso en el cual el individuo asimila determinada experiencia histórica-cultural al mismo tiempo que se apropia de ella, esto por supuesto necesita, de un sujeto activo, que le dé sentido a esta experiencia, transformándola en su subjetividad.

De igual forma, es aceptado el enfoque histórico cultural como un “proceso que partiendo de lo externo, del medio como fuente proveedora, se realiza por y en el individuo atendiendo a sus necesidades y a través de la actividad y de la comunicación propias y de los otros como portadores, estos últimos, de toda la riqueza individual y social.” Febles, (1999: 217).

Según Vygotsky, el aprendizaje en el contexto escolar implica siempre adquisición de conocimiento y construcción de significados. El aprendizaje tiene lugar en un sistema interpersonal y, por tanto a través de las interacciones con el docente y con los compañeros del aula, el estudiante aprende los instrumentos cognitivos y comunicativos de su cultura. El objetivo de la teoría de Vygotsky es descubrir y estimular la zona de desarrollo potencial o desarrollo próximo en cada estudiante; en esta teoría se destaca la idea de que el sujeto no se limita a responder a los estímulos de modo pasivo o mecánico sino que actúa sobre ellos.

Por lo tanto, una de las razones por las cuales los docentes de lenguas extranjeras se basan en la enseñanza de enfoque socio cultural es el énfasis en que se toma la mediación del proceso de aprendizaje y de acuerdo a vygotsky es a través de la mediación social que se genera un conocimiento viable y coherente; donde las actividades socio culturales externas se transforman en funcionamiento mental interno. Por consiguiente, cuando se aprende una lengua extranjera se puede mediar a través de un libro, un discurso de aula, una instrucción, un material visual, o cualquier material con que pueda ayudarse el docente. La mediación social en la forma interactiva se puede entre una persona inexperta o una persona experta y en el tema de estudio de la lengua extranjera se puede dar entre docente (experto) y estudiantes (inexperto).

Cabe destacar, que desde la concepción Vygotskiana de mediación el pensamiento del ser humano surge del contexto de actividades que se presente en cada escenario, donde la mediación incluye los medios de enseñanza y aprendizaje, ya sea de manera escrita o hablada, ambas formas de lenguaje son importantes para la construcción del conocimiento y el desarrollo cognitivo. El docente desde una visión socio cultural debe emplear esta manera de enseñanza y aprendizaje como herramientas cognitiva que le permita al estudiante desarrollar pensamientos e ideas en esa lengua; a raíz de esos pensamientos es que el estudiantes es capaz de completar

tareas de manera independiente a medida que alcanzan su nivel potencial de desarrollo. Para finalizar, el aprendizaje se construye mediante la actividad conjunta del docente y el estudiante, transformándose mediante la construcción de los significados.

Teoría Cognoscitiva Bigge

Es un proceso de interacción en el espacio vital o campo psicológico, donde las personas adquieren nuevas estructuras cognoscitivas. El espacio vital no es una entidad física, es definido como “un modelo paradigma o metáfora básica que les permiten tener en cuenta las situaciones totales o contemporáneas de la vida de un individuo” Bigge, (1985:256).

Entre los psicólogos del aprendizaje del ámbito cognoscitivo se encuentra Ausubel, (1976), según él, las personas enriquecen su conocimiento a través de la recepción más que a través del descubrimiento. Mientras más organizado sea la presentación de un concepto, hechos o ideas, mejor será el aprendizaje. Destaca el aprendizaje significativo como algo esencial.

Constructivismo, Tutoría y Educación Virtual

El modelo teórico que se relaciona a la enseñanza virtual es la teoría constructivista por la riqueza de sus enfoques y amplia aceptación. La teoría y la experiencia en la educación a través del tiempo han generado distintas formas de pensamiento y paradigmas educativos, donde la educación a distancia ha observado la necesidad de flexibilizar la estructura curricular fundamentando la construcción del conocimiento a través de postulados constructivistas para facilitar el aprendizaje mediante el estudio de los adultos, las estrategias y actividades de aprendizaje, la

enseñanza individualizada, los materiales y medios didácticos, la evaluación y las funciones de las tutorías en los sistemas a distancia.

Esta teoría de aprendizaje se ha visto influenciada por el entorno social y económico del país. Sin embargo, determina la existencia de procesos activos en la construcción del conocimiento en los que el modelo cognoscitivo rebasa, mediante su labor constructivista, lo que le ofrece su entorno, aspecto positivo para los diseñadores de programas de educación a distancia. Este aprendizaje se obtiene a través de repetición y conocimientos previos, por recepción y por descubrimientos que ocurren a través del proceso de enseñanza y aprendizaje, la cual le permite al estudiante construir su propio conocimiento.

Metodología para el Desarrollo de Sistemas de Información James Senn

Senn, (2001), considera que existen tres estrategias para el desarrollo de método clásico del ciclo de vida: Desarrollo de sistemas, Método de desarrollo por análisis estructurado y Método de construcción de prototipos de sistemas. Cada una de estas estrategias tiene un amplio uso en cada una de los diversos tipos de empresas que existen, y resultan efectivas si son aplicadas de manera adecuada.

Es importante destacar que para el presente trabajo en estudio, está centrado en crear una comunidad virtual que esté al servicio de la formación, el intercambio creativo y que contribuya al desarrollo de un aprendizaje constructivo y significativo en la escritura del inglés para los estudiantes de 1° año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”, la meta es lograr que las nuevas tecnologías de la información que hacen posible la virtualidad, la comunicación multidireccional, los intercambios oportunos, el enriquecimiento de la experiencia local; puedan integrarse a la generación de nuevos ambientes y experiencias en el ámbito educativo y de la acción social. Las distintas teorías analizadas anteriormente permiten presentar la metodología para el

análisis y desarrollo de la comunidad virtual. La comunidad virtual está conformada por un conjunto de recursos y servicios educativos para contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje en la promoción de la escritura del inglés a través de imágenes, sonidos, videos y textos, para los estudiantes de 1° año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”, la cual está conformada por los siguientes recursos:

- **Carteleras Informativas:**

En un espacio donde se colocará todo lo relacionado a fechas de evaluaciones y actividades o cualquier otra eventualidad que crea pertinente el docente en cuanto a la asignatura del inglés.

- **Foros de Discusión:**

Es un área web dinámica que permite que distintas personas se comuniquen. En este particular se utilizó con la finalidad de que se mantenga la discusión permanente del tema de estudio del inglés, entre facilitador-estudiantes, realizando preguntas, aportando ideas, enlazando los conocimientos y experiencias logrando la construcción de nuevos conocimientos: Existe una comunicación asincrónica en tiempo y espacio con los integrantes de 1° año y se puede participar respondiendo mensajes o enviando nuevos mensajes.

- **Materiales Didácticos:**

En este espacio, los docentes colocarán guías de aprendizaje relacionadas a la asignatura del inglés, a fin de que los estudiantes puedan utilizarlas a manera de fortalecer el estudio, ya sea en el mismo liceo o desde cualquier otro lugar.

- **Correos Electrónicos:**

Será el lugar donde se alojarán las direcciones de correo electrónico de los integrantes de la comunidad virtual de aprendizaje, también se podrán enviar o recibir sugerencias, opiniones, ideas, consejos sobre los ejercicios de la escritura de la asignatura inglés.

- **Contenidos y actividades:**

Los contenidos y las actividades constituyen una opción para facilitar la instrucción y adiestramiento de los objetivos. Están basados en la aplicación de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, que permiten el aprendizaje sin limitaciones de tiempo y ocupación para los estudiantes. En este espacio se encuentran los contenidos, actividades, evaluaciones, imágenes con sonidos, videos, esquemas de aprendizaje, enlaces de materiales didácticos gratis relacionados al inglés; a fin de que el estudiante pueda utilizar estos recursos tanto en sus clases presenciales como en cualquier otro sitio. Satisface una necesidad de los estudiantes, que requerían de un espacio donde pudieran bajar información y otros materiales didácticos sin tener que trasladarse hacia casa de alguno de sus compañeros de clase.

- **Evaluación:**

Consta de un espacio que les permite contestar preguntas, sobre la familia, los animales, los meses del año, entre otros, enlazar información, a través de sonidos e imágenes y esquemas.

Diseño de la Propuesta de la Comunidad Virtual, Conjunto de Recursos y Servicios Educativos

La propuesta se sustenta en una Comunidad Virtual, la cual se desarrolló en base al Diseño Instruccional de Ciclo de vida clásico de Desarrollo de Sistemas de Senn (2001), donde los procesos de enseñanza y aprendizaje son considerados como actos comunicativos en los que los estudiantes o grupos, orientados por los docentes, realizan diversos procesos cognitivos con la información que reciben o deben buscar y los conocimientos previamente adquiridos. Por lo tanto, la gran potencialidad educativa de las CV está en que pueden apoyar estos procesos aportando a través de Internet todo tipo de sistema de información, programas informáticos para el proceso

de datos y canales de comunicación síncrona y asíncrona a nivel mundial, a continuación se describen las fases que lo conforman:

Fase I: Investigación Preliminar: La solicitud para recibir ayuda de un sistema de información puede originarse por varias razones: sin importar cuales sean estas, el proceso se inicia siempre con la petición de una persona o un grupo de personas.

Fase II: Determinación de los requerimientos: El aspecto fundamental del análisis es comprender todas las facetas importantes de la parte de la empresa que se encuentra bajo estudio. Los analistas, al trabajar con los empleados y administradores, deben estudiar los procesos de una empresa para dar respuesta a las siguientes preguntas claves dependiendo de lo que persigue el investigador.

Fase III: Diseño del Sistema: El diseño produce los detalles que establecen la forma en la que este cumplirá con los requerimientos identificados durante la fase de análisis. Los especialistas en sistemas se refieren, con frecuencia, a esta etapa como diseño lógico en contraste con la del desarrollo del software, a la que denominan diseño físico ó software para la comunidad virtual.

Fase IV: Desarrollo del Software: Los encargados de desarrollar software, pueden instalar comprobando a terceros o escribir programas diseñados a la medida del solicitante. La elección depende del costo de cada alternativa, del tiempo disponible para escribir el software y de la disponibilidad de los programadores. Por lo general, los programadores que trabajan en las grandes organizaciones pertenecen a un grupo permanente de profesionales. Esta se desarrolla en paralelo con la fase anterior.

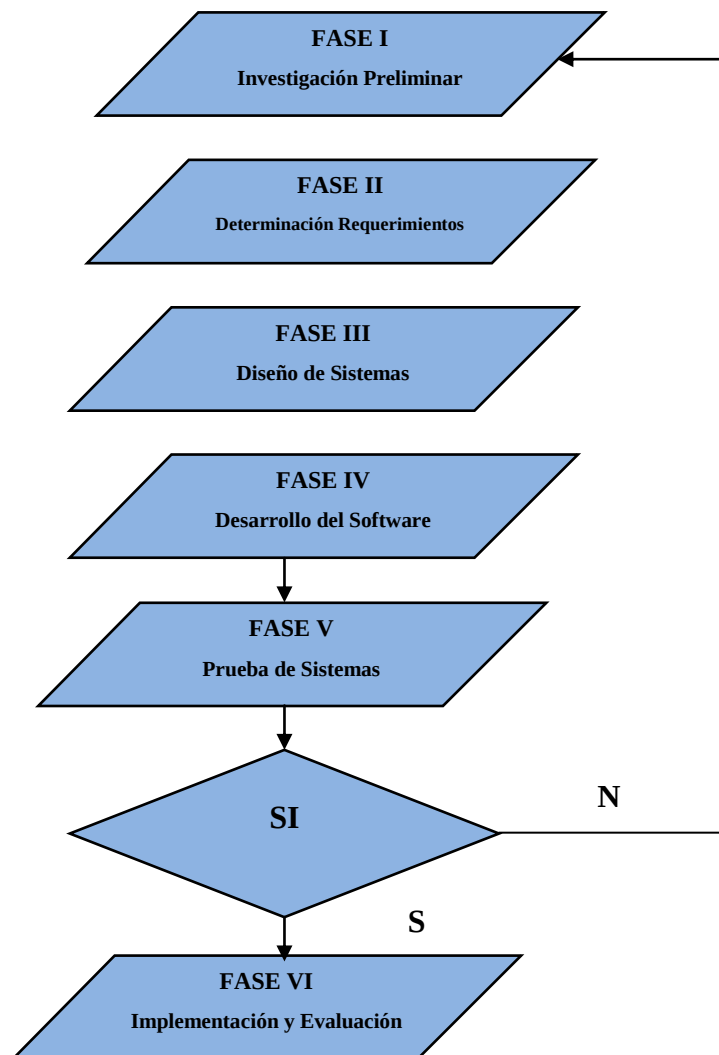
Fase V: Prueba de Sistemas: Durante esta fase el sistema se emplea de manera experimental para asegurarse de que el software no tenga fallas, es decir, que funciona de acuerdo con las especificaciones y en la forma en que los usuarios esperan que lo haga. Se alimentan como entradas conjunto de datos de prueba para su procesamiento y después se examinan los resultados.

Fase VI: Implantación y Evaluación: La implantación es el proceso de verificar e instalar nuevo equipo, entrenar a los usuarios, instalar la aplicación y construir todos los archivos de datos necesarios para utilizarla. Una vez instaladas, las aplicaciones se

emplean durante muchos años. Sin embargo, las organizaciones y los usuarios cambian con el paso del tiempo, incluso el ambiente es diferente con el paso de las semanas y los meses.

Figura N° 3

Diseño Instruccional
Ciclo de Vida Clásico de Desarrollo de Sistemas de. Senn, J. (2001)



Fuente: Villalobos (2013), en base a Senn, J. (2001)

Principios de Heurística

La heurística de usabilidad o principios de Nielsen y Molich (1990), es una herramienta muy importante que permite a través de una serie de pasos o instrucciones, evaluar el diseño de una interfaz (prototipo de la comunidad virtual para el aprendizaje de la escritura del inglés) de manera más fácil, rápida y económica, además de ser revisado por al menos tres evaluadores, quienes van a detectar errores que no son visualizados por el diseñador y facilite el entendimiento eficaz de los usuarios que operen la comunidad virtual.

Por consiguiente, Nielsen y Molich, (1990), explican los diez (10) principios para el diseño de interfaz de usuario:

1.- Visibilidad del estado del sistema: el sistema debe mantener siempre a los usuarios informados sobre lo que está sucediendo en el sistema a través de comentarios acorde en un corto plazo.

2.- Partido entre el sistema y el mundo real: el sistema debe emplear el mismo idioma de los usuarios a través de palabras, frases y conceptos que se familiaricen con el mismo de una manera lógica y natural.

3.- Control de usuario y la libertad: los usuarios generalmente eligen funciones del sistema por error y será necesario una claramente marcada como por ejemplo “salida de emergencia” que le permita al usuario abandonar de inmediato el estado no deseado, es recomendable apoyar la función de deshacer y rehacer.

4.- Consistencia y normas: los usuarios no deben detenerse a preguntarse si las palabras, situaciones y acciones del sistema significan la misma cosa, ellos deben seguir las convenciones de la plataforma.

5.- Prevención de error: se debe cuidar el diseño para evitar que haya un error, de qué manera se puede evitar? Presentando opciones de confirmación antes de pulsar la opción.

6.- Reconocimiento en lugar de recuperación: minimizar la carga de memoria del usuario, colocando objetos, acciones y opciones visibles, que le permitan al usuario estar familiarizado constantemente con el sistema.

7.- Flexibilidad y eficiencia del uso: aceleradores aún no descubiertos por el usuario principiante, a menudo pueden acelerar la interacción para el usuario experto tal que el sistema pueda atender tanto a usuarios expertos como inexpertos.

8.- Diseño estético y minimalista: los diálogos no deben contener información innecesaria, ya que debilita las informaciones relevantes disminuyendo su visibilidad.

9.- Ayudar a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores: los mensajes de error deben ser formulados en un lenguaje sencillo sin códigos, se debe indicar el problema y constructivamente sugerir una solución.

10.- Ayuda y documentación: a pesar de que es mejor que el sistema pueda ser usado sin documentación, puede resultar necesario la ayuda y la documentación. Tal información debe tener fácil acceso para ser llevado a cabo por los usuarios.

En resumen, este tipo de evaluación es capaz de detectar hasta el 42% de los problemas graves de diseño y el 32 % de los problemas menores, dependiendo del número de evaluadores. Además, de ser un tipo de evaluación muy sencillo y económico, es suficiente evaluar el diseño con solo tres (03) o cinco (05) evaluadores para que sea efectiva su evaluación.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Modalidad de la Investigación

En el presente capítulo, se estudiaron los distintos aspectos procedimentales en la cual se dio respuestas a los objetivos planteados. La investigación se enmarca bajo un proyecto factible, “consiste en la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos” Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2003:7).

En este caso, se presenta el estudio de una situación problemática a través de una necesidad de aprendizaje en la escritura del inglés presente en los estudiantes de 1° año, razón por la cual se brinda una propuesta como solución factible ha dicho problema estudiado.

Fase I: Investigación Documental y Diagnóstico de Campo

La investigación es documental, descriptiva, Arias (1999), define la investigación documental como:

Proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos. (p.27).

Por esta razón, la investigación documental se basa en fuentes impresas, en documentos que aportan opiniones de diversos autores referentes al tema en cuestión y a obtener información necesaria a partir de las fuentes primarias, la entrevista instrumento de recolección de datos seleccionado para la investigación; y secundaria: libros, revistas, monografías e Internet.

Seguidamente, Arias, (1999) define a la investigación descriptiva como:

La caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (p.24).

En conclusión, el tipo de investigación descriptiva observa y cuantifica las características de los grupos analizando las variables de manera autónoma e independiente.

Cabe destacar, que en la Unidad Educativa “Abdón Calderón” se realizó una investigación documental, ya que se revisaron muchos libros en busca de conceptos relacionados a estrategias de aprendizaje, enfoques de constructivismo, aprendizaje significativo y cognoscitivas, tecnología en la educación, comunidades virtuales entre otros; que ayudaron a estudiar la situación actual que presenta el liceo y poder relacionarlo con la realidad observada.

El diseño de la investigación es de campo ya que estudió la realidad observada directamente en el liceo “Abdón Calderón”, a través del cuestionario aplicado a los estudiantes de la institución, lo cual hace posible la incorporación de información detallada que permita conocer y mejorar la problemática existente en dicho plantel. En este sentido, Arias, (1999), establece lo siguiente:

Es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. (p.24).

Actualmente en los planteles educativos se hace necesario integrar las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC`s), que permitan implementar herramientas pedagógicas y tecnológicas que contribuyan al desarrollo educativo, la adquisición de destrezas investigativas que se apliquen al proceso de enseñanza aprendizaje que va en función de la excelencia académica sustentado en un diseño educativo innovador que permita al docente y al estudiante una interacción efectiva.

Posteriormente, se pudo evidenciar que el Liceo Abdón Calderón cuenta con una infraestructura adecuada, constituida por 1200 estudiantes en ambos turnos en su totalidad. Adicionalmente cuenta con una junta integrada por una (01) directora, dos (02) Sub-directores, ciento cincuenta (150) docentes de aula, entre ellos (04) docentes del área de inglés. Todo este personal demostró su disposición, apoyo en la implementación y práctica del proyecto. Así mismo, se pudo conocer la existencia de un laboratorio y un facilitador de informática, el laboratorio cuenta con quince (15) máquinas.

Por consiguiente, el proyecto va dirigido a los estudiantes de 1° año, en edades comprendidas entre 12 y 14 años, debido al bajo promedio en las calificaciones finales específicamente en la asignatura de inglés en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”. En definitiva, la propuesta para la aplicación de este proyecto fue ofrecer un proceso de aprendizaje integral, colaborativo, cooperativo y significativo que promueva la escritura del inglés, mostrando imágenes, textos, videos y produciendo sonidos, que ayude a los estudiantes a completar actividades y a

interactuar con el medio tecnológico y el docente, aplicando estrategias de aprendizaje que faciliten su comprensión y formación.

Contexto de la investigación

El estudio se realizó en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”, ubicado en el Municipio Naguanagua del Estado Carabobo, específicamente a los estudiantes de una (01) sección de 1° año de la asignatura inglés. El total de la población está constituida por (25) estudiantes de una (01) sección de la asignatura inglés de 1° año del turno de la mañana, en edades comprendidas entre 12 y 14 años; cabe destacar que la muestra tomada fue el total de la población. (Ver cuadro N° 1 y N° 2)

Distribución de la Población (Estudiantes de 1° año)

Turno mañana

CUADRO N° 1

ESTUDIANTES	1° año
25	25

Fuente: Villalobos (2013)

Distribución de la muestra (Estudiantes de 1° año)

Turno mañana

CUADRO N° 2

ESTUDIANTES	1° año
25	25

Fuente: Villalobos (2013)

Población y Muestra

A continuación, se dice que “la población o universo se refiere al conjunto para la cual serán válidas para las conclusiones que se obtenga, a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) que se van a estudiar”. Hurtado y Toro, (1999:78). A partir de esta definición, se puede concluir que la población debe estar acorde al objeto de estudio y poseer características similares que la enlace con la investigación.

Siguiendo el mismo orden, la población se define como: “conjunto de todos los casos que concuerden con determinadas especificaciones”. Sampieri, y Lucio, (2006:239). Se manifiestan situaciones concretas, aclarando que no solamente puede ser un grupo de personas sino de hechos ocurridos que induzca a la búsqueda de respuesta al problema.

En este sentido, la muestra “es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” Arias, (1999:30). Como bien se dice, la muestra es una parte de la población que se extrae para hacer el estudio.

El tipo de muestreo es no probabilístico intencional, debido a que la muestra no se eligió al azar, sino que se hizo por juicio de la investigadora, esta decisión se tomó en base a la facilidad de acceso a la información. La muestra estuvo comprendida por una (01) sección de 1° año de la asignatura inglés constituida por veinticinco (25) estudiantes del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”.

Técnicas para la recolección de los datos

En la presente investigación, se aplicó el cuestionario a los estudiantes para medir a través de una serie de preguntas simples las necesidades que presentan para

aprender a escribir en inglés. Para ello, se utilizó un listado de preguntas escritas que se entregó a los sujetos, quienes en forma anónima la respondieron por escrito. Palella y Martins (2003:111).

Dicha encuesta, es pertinente a la investigación como técnica de recolección de datos, debido a que mediante estas preguntas formuladas a los estudiantes, se pudo obtener la información que fue utilizada para la medición del presente trabajo. Por consiguiente, esta técnica es de mucha utilidad, ya que al mismo tiempo se presenta en forma escrita y en consecuencia genera mayor manejo para la evaluación de los resultados.

Instrumentos de recolección de los datos

El instrumento que se utilizó en la investigación fue el cuestionario adaptado a la escala de Lickert, donde “Los cuestionarios son un conjunto de preguntas estructuradas y enfocadas que se contestan con lápiz y el papel. Los cuestionarios ahorran tiempo porque permiten a los individuos llenarlos sin ayuda ni intervención directa del investigador”. Salkind, (1999:149).

El cuestionario es un instrumento de investigación que forma parte de la técnica de la encuesta. Se aplicó un (01) instrumento dirigido a los estudiantes para medir la variable dependiente. Este instrumento se utilizó en el estudio por ser fácil de realizar y porque arroja resultados directos, logrando que el investigador fije su atención en ciertos aspectos y se sujete a determinadas condiciones, enfocándose exclusivamente en los aspectos del fenómeno que se consideren necesarios. La elaboración del cuestionario requiere un conocimiento previo del fenómeno que se va a investigar. Lo cual es el resultado de la primera etapa del trabajo.

Construcción del cuestionario

Para proceder a la elaboración del cuestionario, se tomó en cuenta en primer lugar, los objetivos de la investigación de la forma más concreta posible para garantizar el logro de las finalidades previamente definidas. En segundo lugar, se seleccionaron y definieron las variables de estudio, se realizó la tabla operacional de las variables con sus respectivos elementos: variables, definición operacional, dimensiones e indicadores. Posteriormente, se planteó el tipo de preguntas a utilizar, valoración de las mismas y el tamaño representativo de la muestra a la que se aplicó el instrumento.

Tipos de preguntas del Cuestionario

Respecto a los tipos de preguntas se utilizaron preguntas dicotómicas, la cual consiste en un reactivo que no presupone ninguna clase de respuesta, dejándola al libre arbitrio del encuestado. El mismo constó de doce (12) ítems, con dos alternativas de respuesta, para evaluar a los estudiantes. (Ver cuadro N° 3).

CUADRO N° 3

ALTERNATIVAS	SI	NO
RANGO	1	1

Fuente Villalobos (2013)

La redacción de las preguntas es: (a) Suficientemente sencilla para ser comprendida con facilidad. (b) En forma clara y precisa a fin de que se refiera directa e inequívocamente al punto de información deseado. Este tipo de preguntas aseguraron que todos los encuestados respondieran en la misma dimensión.

Validez y Confiabilidad

Cabe resaltar que en toda investigación los instrumentos de recolección de datos deben contar con una validez y una confiabilidad previa a la aplicación del instrumento, por ende la validez se realizó a juicio de expertos; y se define como “la cualidad de una prueba que hace aquello para la cual se diseñó” Salkind (1999:125).

Siendo la validez, una condición necesaria de todo diseño de investigación, que permite detectar la relación real que se pretende analizar, en esta investigación se generó cada ítem o pregunta del cuestionario partiendo del primer objetivo específico (Diagnóstico) y a su vez la variable o variables que resulten de ella, seguidamente se operacionalizó a través de los indicadores con el objeto de medir y observar. (Ver cuadro N° 4).

La confiabilidad puede ser enfocada como el grado de homogeneidad de los ítems del instrumento en relación con la característica que pretende medir. Es lo que se denomina la confiabilidad de consistencia interna u homogeneidad. Luego de validado el instrumento, se realizó una prueba piloto, donde se tomaron al azar a 10 personas con características similares a la población objeto de estudio y se procedió a calcular la confiabilidad. (Ver tabla N° 1).

TABLA N° 1
COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD
KUDER RICHARSON KR-20

	ÍTEMS												
SUJETOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL
1	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	8
2	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	8
3	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	10
4	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	8
5	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	9
6	NO	SI	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	7
7	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	5
8	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	SI	SI	SI	6
9	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	9
10	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	8
TOTAL SI	0	10	3	9	8	1	9	0	10	9	9	10	
TOTAL NO	10	0	7	1	2	9	1	10	0	1	1	0	
P	-	1,00	0,30	0,90	0,80	0,10	0,90	-	1,00	0,90	0,90	1,00	2,18
Q	1,00	-	0,70	0,10	0,20	0,90	0,10	1,00	-	0,10	0,10	-	
Pxq	-	-	0,21	0,09	0,16	0,09	0,09	-	-	0,09	0,09	-	

La fórmula matemática del coeficiente Kuder-Richardson KR-20 es:

$$Kr_{20} = \frac{N}{N-1} * \left[\frac{V_t - \sum p_{xq}}{V_t} \right] =$$

En donde:

KR-20 = Coeficiente de confiabilidad

N = Número de ítems que contiene el instrumento

Vt = Varianza total de la prueba

Σ pq = Sumatoria de la varianza individual de los ítems

Cuadro N° 4
Interpretación del Coeficiente de Confiabilidad

Coeficiente Alfa	Rangos
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Fuente: Ruiz C. (1998)

Lo importante de haber empleado la técnica Kuder – Richardson es que permite calcular la confiabilidad con una sola aplicación del instrumento y no requiere el diseño de pruebas paralela. Sin embargo, ésta técnica es limitada debido a que se aplica solo a instrumentos de tipo dicotómico, es decir, con valores 1-0, (Si – No), como fue el caso de este estudio. A continuación, se mencionan los datos obtenidos:

Número de ítems = 12

Número de sujetos = 10

$V_t = 2,18$

$\Sigma pq = 0,82$

$$Kr_{20} = \frac{N}{N-1} * \left[\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right] = \quad \mathbf{0,680}$$

Por consiguiente, la confiabilidad permite verificar que tan consistentes, estables y exactos son los resultados alcanzados al aplicar el instrumento. El resultado obtenido indico un coeficiente 0,680 demostrando así que el instrumento posee una

ALTA confiabilidad; este resultado fue analizado con la aplicación de la fórmula del coeficiente Kurder-Richardson KR-20, el cual determina la consistencia de los sujetos para responder las preguntas del cuestionario basados en respuestas dicotómicas (si-no). Esto lógicamente, permitió medir la confiabilidad ya que los resultados fueron los más representativos posibles a la población investigada. Concluyéndose que el instrumento es confiable desde el punto de vista estadístico, presentando consistencia interna.

Operacionalización de Variables

Por otro lado, Pinto y Flores (2011), definen a la operacionalización como:

El proceso de llevar una variable desde un nivel abstracto a un plano más concreto, su función básica es precisar al máximo el significado que se le otorga a una variable en un determinado estudio, también debemos entender el proceso como una forma de explicar cómo se miden las variables que se han seleccionado. (p.1)

Por consiguiente, Operacionalizar es definir las variables para que puedan ser medibles y manejables. Por lo tanto, el investigador necesita traducir las variables a situaciones observables que le permita lograr su medición.

Cuadro N° 5
Operacionalización de Variables

Objetivo General: Diseñar una comunidad virtual para la promoción de la escritura en inglés dirigido a los estudiantes de 1° año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”.						
OBJETIVO ESPECÍFICO	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Explorar la necesidad que manifiestan los estudiantes de 1° año para mejorar la escritura en inglés.	Tecnología de la información	- Definiciones Básicas - Innovaciones	Foro de discusión, correos electrónicos, comunicación asincrónica, juegos de entretenimiento, comunidad virtual. (sonidos, imágenes, textos, videos)	3,5,6,7, 8,9, 10,12	Encuesta	Cuestionario
	Teorías de Aprendizaje	Teoría comunidades virtuales de aprendizaje. Estrategias de aprendizaje	Combinación de aprendizaje tradicional y tecnología Proceso de enseñanza y aprendizaje. Teoría constructivistas motivadoras, aprendizaje significativo,	1, 2,,4,11		

Fuente: Villalobos (2013)

Las preguntas del cuestionario realizadas a los estudiantes de 1° año, se fortalecieron a través de la validez de los docentes expertos de la asignatura de inglés del Liceo Bolivariano “Abdón calderón”, quienes brindaron su valiosa colaboración para la realización del cuestionario.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Técnica de Codificación de Datos

Para analizar las respuestas de los ítems del cuestionario aplicado a los estudiantes se codificaron las alternativas de respuestas asignándoles un rango tal como se muestra a continuación:

CUADRO N° 6

Análisis Estadístico de la Información

N° ÍTEMS	CATEGORÍA	RANGO
12	SI	1
	NO	1

Fuente Villalobos (2013)

Por consiguiente, la presentación y análisis de la información, consiste en la técnica de Codificación de Datos, el cual procesa los objetivos propuestos al comienzo de la investigación sustentado por la información suministrada. Cabe destacar que los datos aquí expuestos fueron tomados de 25 estudiantes del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” ubicado en Bárbula del Estado Carabobo.

De esta forma, los datos provenientes de la aplicación de los instrumentos aplicados en la población objeto de estudio, sirvieron de base para justificar la evaluación de los procedimientos y en consecuencia se muestran claramente en las

tablas de análisis de la información, correspondiente a las respuestas obtenidas en cada uno de los ítems.

Presentación de los Resultados

Para analizar y comprender los datos recogidos fue necesaria la clasificación y tabulación de estos, a través de la inserción de gráficos de torta que permitieron ilustrar y comparar los datos estadísticos, además del análisis e interpretación de cada uno a fin de obtener claramente los resultados de la investigación en relación a cada variable.

A continuación se muestran las tablas, gráficos e interpretación correspondientes a cada ítem:

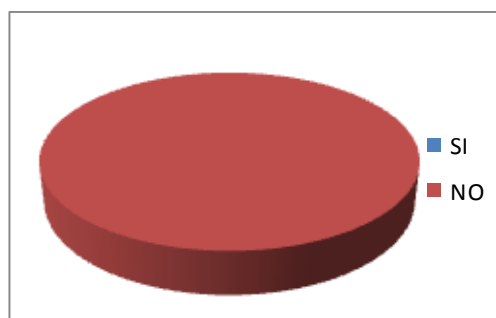
Tabla N° 2

N°	ÍTEM	ALTERNATIVAS			
		SI	%	NO	%
1	¿Usted como estudiante ha utilizado algún equipo de computarización para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje en inglés?	0	0	25	100

Fuente: (Villalobos 2013)

Gráfico N° 1

Equipo Computarizado



Fuente: Villalobos (2013)

En este primer ítem el 100% de los estudiantes de primer año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” ubicado en Bárbula Estado Carabobo respondió que no han utilizado ningún equipo de computación para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje en inglés. Cabe destacar que usar una computadora en el salón de clases permite enriquecer el interés, la capacidad y el logro a la motivación en la realización de proyectos y dar soluciones a situaciones o problemas que se presenten en el desarrollo de las actividades propuestas.

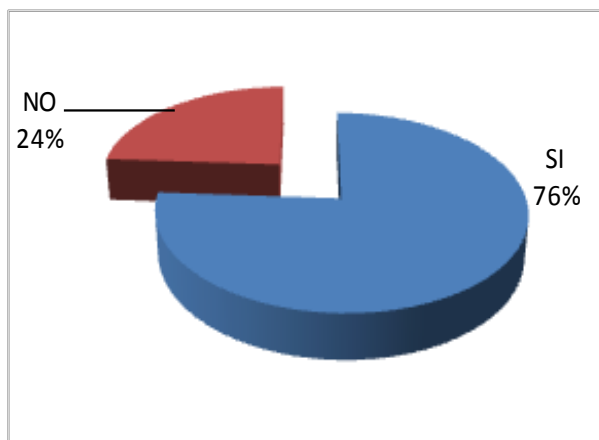
Tabla N° 3

N°	ÍTEM	ALTERNATIVAS			
		SI	%	NO	%
2	¿A usted como estudiante le gustaría combinar la manera tradicional de recibir clases de inglés con la tecnología en computación?	19	76	6	24

Fuente: Villalobos (2013)

Gráfico N° 2

Uso de la tecnología en la enseñanza de inglés



Fuente: Villalobos (2013)

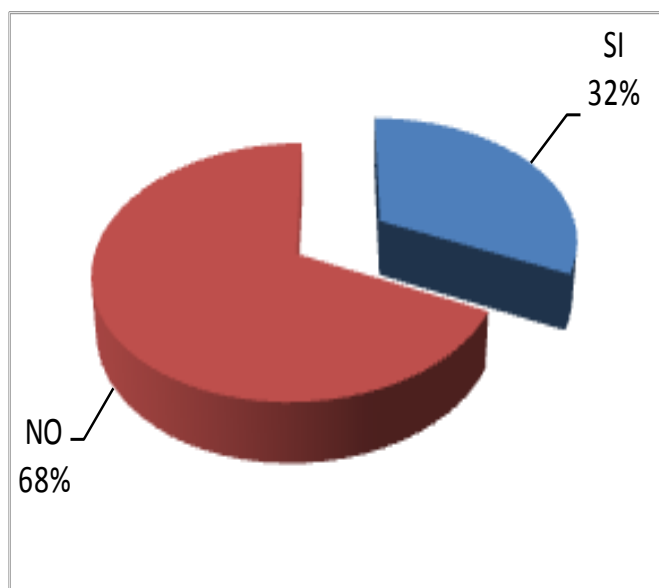
De acuerdo al ítem N° 2, de la participación de 25 estudiantes de primer año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” ubicado en Bárbula estado Carabobo el 76% contestó afirmativamente que le gustaría combinar la manera tradicional de recibir las clases de inglés con la tecnología en computación, mientras que el 24% restante respondieron que no les gusta recibir clases de inglés mediante el uso de la computadora; lo que significa que esta minoría de estudiantes son reacios al cambio, pero si se logra la interacción entre el docente, el estudiante y el computador se obtendrán excelentes resultados y un aprendizaje significativo en el educando. Según Flecha y Puigvert (2001:2) puntan que para transformar las prácticas pedagógicas y la organización habitual de las instituciones educativas formales se deben fundamentar los siguientes principios: la creación de una organización y de un ambiente de aprendizaje alternativo a la organizacional escolar tradicional, donde el centro educativo se convierta en un centro de aprendizaje de toda la comunidad. En conclusión, transformar las prácticas pedagógicas tradicionales a una herramienta novedosa contribuye a mejorar el nivel de estudio de los educando a través de un ambiente amigable e interactivo.

Tabla N° 4

N°	ÍTEM	ALTERNATIVAS			
		SI	%	NO	%
3	¿Usted como estudiante sabía que la comunidad virtual es un sistema de comunicación en el que sus habitantes aparecen como emisores y receptores a través de redes en el ciberespacio?	8	32	17	68

Fuente: Villalobos (2013)

Gráfico N° 3
La Comunidad Virtual: sistema de comunicación a través de redes en el ciberespacio



Fuente: Villalobos (2013)

En relación a los datos obtenidos en este ítem, el 68% de los estudiantes respondieron que no sabían que una comunidad virtual es un sistema de comunicación en que sus habitantes aparecen como emisores y receptores a través de redes en el ciberespacio, sin embargo el 32% afirma conocer lo que es una comunidad virtual y en consecuencia se facilita producir la web como medio de aprendizaje para los estudiantes de 1° año de la asignatura inglés en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” ubicado en Bárbula estado Carabobo. La comunidad virtual se define como: “Versiones electrónicas de las comunidades físicas que las refuerzan y fortalecen” Robles, (2009:43). Esta comunicación electrónica permite que haya efectividad y tiempo de interactividad.

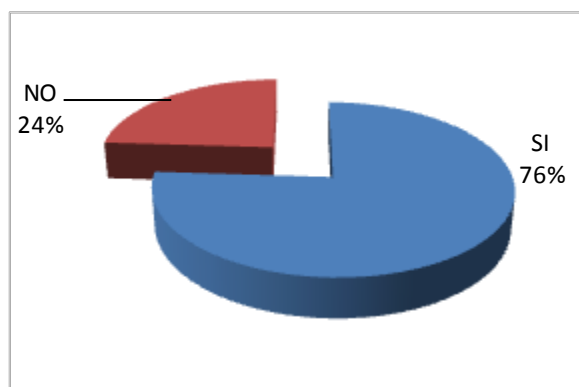
Tabla N° 5

N°	ÍTEM	SI		NO	
		Fa	%	Fa	%
4	¿Usted como estudiante cree que es pertinente diseñar una comunidad virtual que proporcione un aprendizaje amigable entre computador, docente y estudiante en la asignatura inglés?	19	76	6	24

Fuente: Villalobos (2013)

Gráfico N° 4

Diseño de una Comunidad Virtual



Fuente: Villalobos (2013)

El 76% de los estudiantes de 1° año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” ubicado en Bárbula estado Carabobo” cree que es pertinente diseñar una comunidad virtual que proporcione un aprendizaje amigable entre computador, docente y estudiante en la asignatura inglés, mientras que el 24% de los estudiantes responde que no, obviamente la minoría de los estudiantes son reacios al cambio. “En esta orientación constructivista y sociocultural, el aprendizaje se entiende como el resultado de una relación interactiva, entre profesor, alumno y contenidos” así lo expresó, Coll, (2001:141). Cabe destacar que es un triángulo interactivo donde el alumno aprende a través del desarrollo de su construcción mental, el contenido es el

objeto de estudio y el profesor actúa como guía para fortalecer y darle sentido de una manera amigable.

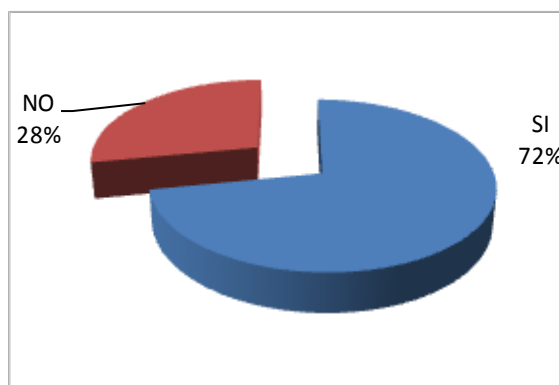
Tabla N° 6

N°	ÍTEM	SI		NO	
		Fa	%	Fa	%
5	¿A usted como estudiante le motivaría aprender inglés a través de imágenes, sonidos, audio, texto y videos que le brinda una comunidad virtual de aprendizaje?	18	72	7	28

Fuente: Villalobos (2013)

Gráfico N° 5

Aprender inglés a través de imágenes

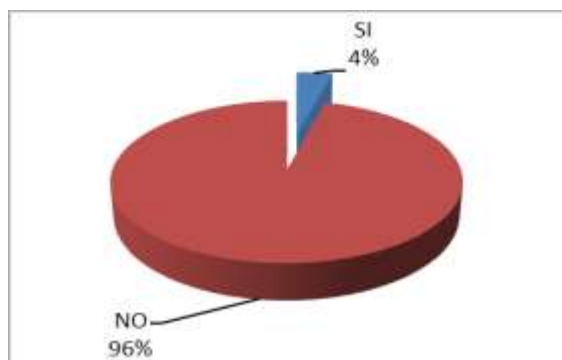


Fuente: Villalobos (2013)

El 78% de los estudiantes de 1° año muestreados en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” ubicado en Bárbula estado Carabobo” afirma que les motivaría aprender inglés a través de imágenes, sonidos, audio, texto y videos que le brinda una comunidad virtual de aprendizaje, mientras que el 28% se niega a aprender inglés a través de esta comunidad virtual de aprendizaje; estas imágenes, sonidos y videos que presenta esta herramienta tecnológica e interactiva hace que el estudiante retenga el contenido de forma visual y auditiva dependiendo del poder de interpretación que posea cada estudiante.

Tabla N° 7

N°	ÍTEM	SI		NO	
		Fa	%	Fa	%
6	¿Usted como estudiante sabía que un foro de discusión es un área web dinámica que permite que distintas personas se comuniquen. En este caso se mantiene la discusión de un tema en específico entre el estudiante y facilitador realizando preguntas, aportando ideas, enlazando conocimientos y experiencias logrando la construcción de nuevos conocimientos?	1	4	24	96

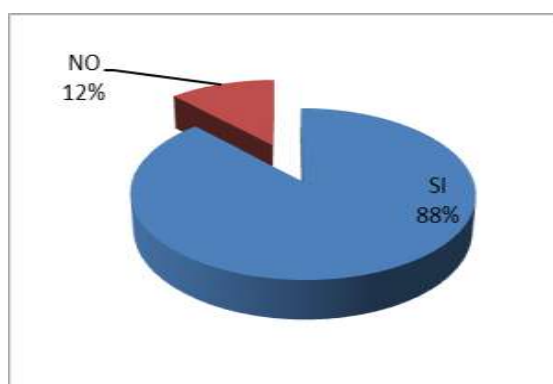
Fuente: Villalobos (2013)**Gráfico N° 6****Foro de discusión un área web****Fuente: Villalobos (2013)**

De acuerdo al ítem N° 6, el 4% de los estudiantes contestó afirmativamente saber el concepto de foro de discusión, mientras que el 96% no sabía su significado. Es considerado que el foro de discusión tiene una alta potencialidad formativa que conlleva al éxito de los procesos o diálogos compartidos en la medida que elaboran procesos de reflexión sobre el tema objeto de estudio; así lo consideraron Pérez, Álvarez, García, Pascual (2004). Consecutivamente se realizan interpretaciones desde el punto de vista de estudiantes y docente respectivamente, ocasionándose un aprendizaje significativo y colaborativo a través de esta herramienta novedosa como es el foro de discusión.

Tabla N° 8

N°	ÍTEM	SI		NO	
		Fa	%	Fa	%
7	¿Usted como estudiante utiliza el correo electrónico?	22	88	3	12

Fuente: Villalobos (2013)

Gráfico N° 7**Correo electrónico**

Fuente: Villalobos (2013)

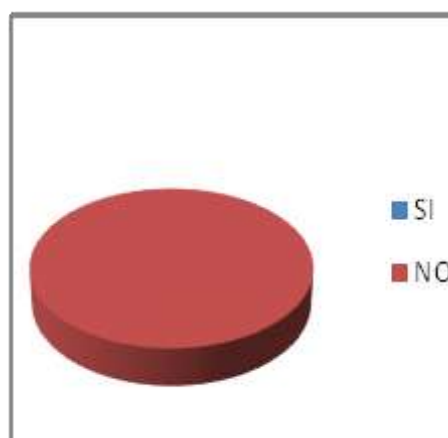
De acuerdo al ítem N° 7, el 12% de los estudiantes no utilizan el correo electrónico, mientras que el 88% de los estudiantes afirman que sí; el correo electrónico es una herramienta importante que permite intercambiar mensajes de forma electrónica y en un tiempo record, la cual facilita que los estudiantes puedan enviar y recibir información en cuanto a las inquietudes que se les presenten en el transcurso de las actividades y contenidos relacionados a la asignatura de inglés.

Tabla N° 9

N°	ÍTEM	SI		NO	
		Fa	%	Fa	%
8	¿Usted como estudiante utiliza el foro de discusión?	0	0	25	100

Fuente: Villalobos (2013)

Gráfico N° 8
Utiliza foro de discusión



Fuente: Villalobos (2013)

Seguidamente, en relación al ítem N° 8, el 100% de los estudiantes encuestados respondieron no haber utilizado un foro de discusión; sin embargo como se mencionó en el ítem N° 6; un foro de discusión es una herramienta de alta potencia formativa donde se comparten diálogos en la medida que se elaboran procesos de aprendizaje sobre el tema objeto de estudio y en consecuencia al éxito de las actividades o tareas realizadas.

Tabla N° 10

N°	ÍTEM	SI		NO	
		Fa	%	Fa	%
9	¿Usted como estudiante utiliza los juegos y entretenimientos de internet?	25	100	0	0

Fuente: Villalobos (2013)

A continuación, en el ítem N° 9, se constató que el 100% de los estudiantes de 1° año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”, se entretienen a través de los juegos en internet, por ende, se facilita la incorporación voluntaria por parte de los

estudiantes a una herramienta tecnológica que les permita aprender inglés de una manera distinta y amigable, trayendo como resultado un aprendizaje significativo.

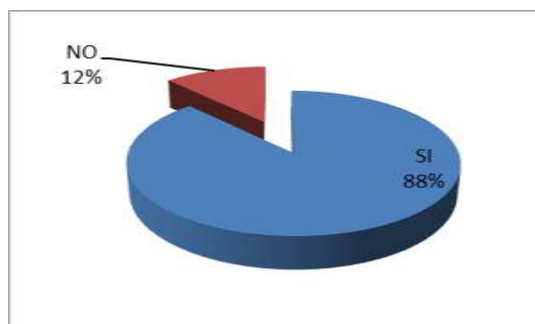
Tabla N° 11

N°	ÍTEM	SI		NO	
		Fa	%	Fa	%
10	¿A usted como estudiante le sería favorable contar con un espacio de internet, accesible a cualquier hora y desde cualquier lugar a fin de realizar las tareas de inglés?	22	88	3	12

Fuente: Villalobos (2013)

Gráfico N° 10

Internet accesible a cualquier hora

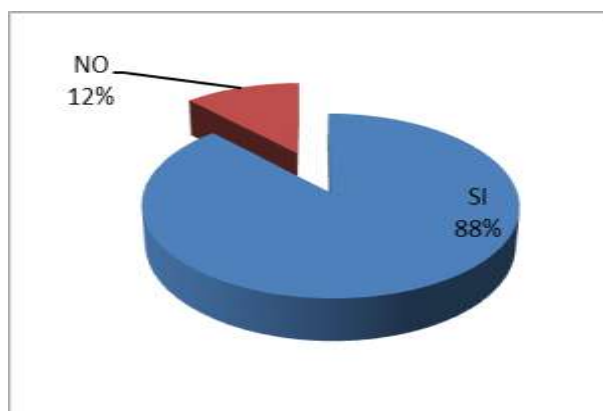


Fuente: Villalobos (2013)

De acuerdo al ítem N° 10, el 12% de los estudiantes del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” respondieron negativamente a la idea de contar con un ambiente de internet accesible a cualquier hora y desde cualquier lugar a fin de realizar sus tareas de inglés, mientras que el 88% de los estudiantes respondieron afirmativamente que les favorecería la idea. El simple hecho de contar con un equipo de computación e internet en su casa, o en cualquier lugar le permite trabajar interactivamente con cada uno de sus compañeros y aclarar dudas relacionadas al contenido de la asignatura de inglés.

Tabla N° 12

N°	ÍTEM	SI		NO	
		Fa	%	Fa	%
11	¿En tu opinión como estudiante, si tuvieras la oportunidad de participar activamente en un espacio virtual de tu Liceo con diversas herramientas de comunicación, sentirías tus clases de inglés MAS EMOTIVAS?	22	88	3	12

Fuente: Villalobos (2013)**Gráfico N° 11****Clases más emotivas a través de internet****Fuente: Villalobos (2013)**

Por consiguiente, en el ítem N° 11, el 88% de los estudiantes encuestados en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” respondieron que les gustaría participar activamente en un espacio virtual en el plantel, utilizando herramientas que hagan más emotivas las clases de inglés, mientras que el 12% restante de los estudiantes respondió negativamente; según Barajas y Álvarez (2003:35), en el desarrollo e implementación de la comunidad virtual se debe tener en cuenta “aspectos pedagógicos básicos: la motivación y la interacción, en los contextos de profesor-alumno; alumno-alumno; teniendo en cuenta las diversas culturas de aprendizaje. Por

consiguiente, la oportunidad de tener un ambiente virtual de aprendizaje en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” ciertamente hará más emotivas las clases de inglés.

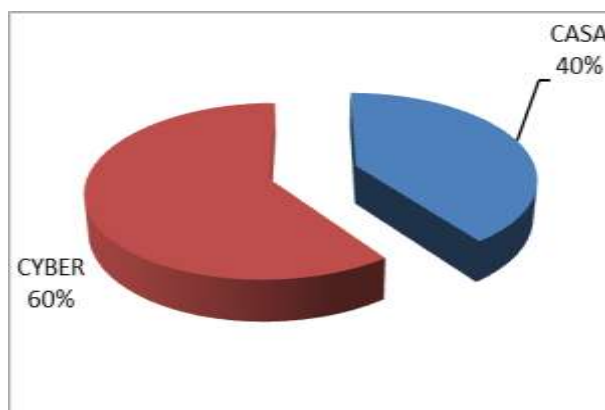
Tabla N° 13

N°	ÍTEM	Casa		Centro de Navegación	
		Fa	%	Fa	%
12	¿Usted como estudiante navega en internet desde su casa, o centro de navegación?	10	40	15	60

Fuente: Villalobos (2013)

Gráfico N° 12

Navega en casa o centro de navegación



Fuente: Villalobos (2013)

Finalmente en el ítem N° 12, el 40% de los estudiantes encuestados en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” manifestaron navegar en internet desde su casa, mientras que el 60% restante navega desde los centros de navegación; se deduce entonces que el 100% de los estudiantes mantienen conexión a internet, por lo tanto, trabajar con una herramienta tecnológica como lo es la comunidad virtual de aprendizaje en la asignatura inglés, es factible para todos los estudiantes y en

consecuencia mejoraría el nivel de estudio de una forma emotiva, amigable e interactiva.

Fase II: Estudio de Factibilidad

En esta fase se estudia la factibilidad técnica, operativa y económica de diferentes alternativas que puede contribuir a solucionar satisfactoriamente el problema existente.

Factibilidad Técnica

Por lo tanto, la “factibilidad técnica evalúa si el equipo y software están disponibles (o, en el caso del software, si puede desarrollarse) y si tienen las capacidades técnicas requeridas por cada alternativa del diseño que se esté considerando. Así lo señala, Sojo (2008:1).

Cabe destacar, que en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” se pudo ratificar que para poder llevar la ejecución de la propuesta enmarcada en el diseño de la comunidad virtual para la promoción de la escritura en la asignatura inglés dirigida a los estudiantes de 1° año, se requiere de un compromiso profesional y de una serie de recursos tanto humanos como materiales que haga posible la implementación de una herramienta tecnológica e interactiva en los laboratorios de computación.

En tal sentido, la factibilidad técnica estuvo determinada de la siguiente manera: se cuenta con el compromiso y la responsabilidad que presentan los docentes en cuanto a la posibilidad de diseñar una comunidad virtual que promueva la escritura de la asignatura inglés.

Por otro lado, la motivación y el interés que presentan los estudiantes para la ejecución de estrategias que permitan realizar las actividades escolares de forma interactiva y didáctica utilizando las herramientas tecnológicas. Además de contar con la infraestructura de un laboratorio adecuado con 15 computadoras actualizadas para implementar de manera eficiente el proyecto propuesto

Factibilidad Operativa

“Esta factibilidad comprende una determinación de la probabilidad de que un nuevo sistema se use como se supone. Así lo afirma, Sojo (2008:1).

Por lo tanto, en condiciones generales, se puede señalar que el liceo cuenta con el apoyo del personal directivo, docente y estudiantil para desarrollar a cabalidad el proyecto propuesto. Por supuesto, la junta directiva apoya el diseño de este recurso didáctico e innovador, ya que actualmente la institución maneja una enseñanza tradicional que no les permite a los estudiantes construir conocimientos de una forma significativa. Asimismo, los docentes y estudiantes del 1° año adscritos a esta institución podrán colaborar en el entrenamiento que se les preste a fin de brindar sus conocimientos eficazmente en la formación del educando en cuanto a la ejecución de las actividades escolares aunado a los avances tecnológicos que conduzcan a promover la escritura del inglés.

La motivación, creatividad e interactividad que tenga el estudiante en conjunto con el docente, genera que el uso de esta tecnología se haga más productivo y eficaz trayendo resultados significativos al estudiantado. Por consiguiente la propuesta de esta herramienta cambió significativamente la estrategia actual de la praxis educativa, a estrategias de teorías de aprendizaje constructivistas y basadas en la tecnología que guíe al estudiante de una forma motivadora, amigable e interactiva

en el mundo tecnológico y le permita obtener un aprendizaje significativo en la escritura del inglés.

Factibilidad Financiera

Esta fase estudia la viabilidad económica en cuanto al tiempo, el sistema, el entrenamiento a los usuarios (personal docente y estudiantes) y el costo de la Web. En definitiva se estudió cuanto sería la inversión para llevar a cabo el objeto de estudio, se realizó una evaluación absoluta de los costos que generan la implementación del mismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Análisis de costo beneficio del sistema propuesto:

En virtud de que el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” cuenta con un laboratorio de computación con 15 máquinas, conectadas a través de redes y con acceso a internet, se puede decir que se evita el costo de tipo tecnológico; sin embargo, hay otros gastos que se mencionan a continuación: (ver tabla N° 14).

Tabla N° 14

Costo de Beneficio de la Comunidad Virtual

Diseño de la Comunidad Virtual	2.000.000
Elaboración de las Páginas Web	1.800.000
Costo Totales	3.100.000

Fuente: Villalobos (2013)

Aprobación de la solicitud:

Cabe destacar que la Directora del plantel ha aprobado la propuesta de diseñar la comunidad virtual de aprendizaje en virtud de que la institución posee los equipos conectados a través de redes; y a futuro sería factible económicamente la

puesta en marcha de esta herramienta tecnológica en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”

Fase III: Diseño de la Propuesta

Mediante la recolección de datos que se obtuvo en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”, a través del cuestionario realizado a los estudiantes, se pudo constatar que existe una desmotivación y carencia de estrategias tecnológicas al momento de impartir la asignatura de inglés a los estudiantes de 1° año.

Cabe destacar, que la asignatura de inglés es nueva para los estudiantes de 1° año, por tal razón, se hace necesario buscar estrategias que les permitan a los estudiantes motivarse y por ende mejorar la escritura del inglés a través de una serie de imágenes, sonidos, videos y textos que se encuentren inmersos dentro una comunidad virtual.

De esta manera, la propuesta se fundamentó en diseñar una Comunidad virtual para la promoción de la escritura en inglés dirigido a los estudiantes de 1° Año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” que le proporcione una interacción computador, docente, alumno y por ende obtener un aprendizaje significativo, a través de esta herramienta amigable, motivadora e innovadora, la cual se describe en el capítulo V.

CAPÍTULO V

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

COMUNIDAD VIRTUAL PARA LA PROMOCIÓN DE LA ESCRITURA EN INGLÉS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 1° AÑO DEL LICEO BOLIVARIANO “ABDÓN CALDERÓN”

Este capítulo contempla el diseño de una comunidad virtual que promueva la escritura para la asignatura inglés a través de un conjunto de recursos que permite actividades didácticas para los estudiantes del curso, permitiéndole obtener un aprendizaje significativo, a través de esta herramienta amigable, motivadora e innovadora.

Su importancia se centra en la participación de la comunidad virtual, la cual se desenvolverá en diferentes actividades y ejercicios relacionados al programa del curso de inglés, con la finalidad de internalizar, interactuar, reflexionar, intercambiar información, generando así conocimientos en cuanto a definiciones, clasificaciones, detectar imágenes para realizar la escritura del inglés y posteriormente desarrollar los ejercicios que le sugieren, siendo los protagonistas de su propio aprendizaje en la resolución de ejercicios propuestos.

Destacándose una gran ventaja; como es el de brindar al estudiante la oportunidad de abrir esta comunidad virtual desde cualquier sitio, solo con contar con un equipo de computación e internet, también pueden comunicarse y estudiar de manera amigable y didáctica, mejorando así la forma en que aprende y por ende su rendimiento.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general:

Promover la escritura en la asignatura inglés a través de la comunidad virtual.

Objetivo específicos:

- Identificar las necesidades que manifiestan los estudiantes de 1° año para mejorar la escritura de la asignatura inglés.
- Establecer la interacción comunidad virtual-docente-estudiante relacionada al proceso educativo actual.
- Analizar las estrategias que contribuyan al mejoramiento de la escritura del inglés.
- Evaluar los conocimientos de inglés una vez concluidos los contenidos a través de la elaboración de ejercicios o estrategias utilizadas.

Beneficios del Sistema Propuesto

La Comunidad Virtual (CV), permite establecer una comunicación e interacción permanente entre el estudiante y el docente, en relación a la escritura del inglés; predomina términos en español e inglés, con sonidos, videos e imágenes, los temas hacen referencia a la familia, los meses del año, los días de la semana, el abecedario, la hora, los animales, los colores, los números; se promueve la comunicación asincrónica a través foros y correos; y evaluaciones interactivas que hace posible a los estudiantes obtener un aprendizaje significativo en la escritura del inglés, lo que afirma que con el uso de esta CV, proporcione la motivación que los estudiantes necesitan para aprender y al mismo tiempo fortalecer sus logros e interacciones sociales.

La estructura de la CV se detalla a continuación: presentación de la CV, mapa del sitio, desarrollar las habilidades a través de la ejercitación, resolver las pruebas que se encuentran en la CV facilitar el aprendizaje significativo a través de la autocorrección, dinamizar la acción formativa y el trabajo en la red, estimular a los miembros de la comunidad para desarrollar en conjunto los argumentos presentados por cada uno de sus compañeros, videos musicales relacionados al abecedario en inglés la cual permite motivar y hacer más placentero el aprendizaje a través del canto, estimular la creación de grupos de trabajo, anima y estimula la participación, facilita la creación de un entorno social, interactividad entre estudiantes y docente, reducir el tiempo que se utiliza para impartir los objetivos de la asignatura de inglés y finalmente integrar a los estudiantes y docente al mundo de la tecnología y la información en la educación.

Alcance y Limitaciones del Proyecto

Alcance

Esta propuesta va dirigida a apoyar las actividades académicas y brindar una herramienta para la integración de los estudiantes y docentes de 1° año de educación básica del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”, al uso y manejo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, ofrecen a estos, la posibilidad de participar en una CV, donde puedan bajar y subir información relacionada a la escritura del inglés, espacios interactivos de información, enlaces de material didácticos, foros de discusión, videos. En esta comunidad se espera que en el futuro, cada profesor pueda utilizar sus propios contenidos para enriquecer sus clases presenciales con apoyo de la CV.

Limitaciones

Para la presente propuesta las limitaciones que surgieron son las siguientes: los costos de desarrollar, implementar y evaluar el sitio Web, donde se aloje la

comunidad virtual de aprendizaje, para así mantener la suscripción activa; la poca literatura con relación al diseño de CV aplicado a la educación del inglés, esto debido a que el auge se masifico a partir de año 2005 y todavía hay muy pocas disponibles en las bibliotecas y en la web; la rapidez con que cambian las necesidades de los usuarios, lo cual exigiría cambios constante en la CV.

DISEÑO DE LA COMUNIDAD VIRTUAL PARA LA PROMOCIÓN DE LA ESCRITURA EN INGLÉS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 1° AÑO DEL LICEO BOLIVARIANO “ABDÓN CALDERÓN”

La propuesta

Diseñar una Comunidad Virtual para la promoción de la escritura en inglés dirigida a los estudiantes de 1° año del liceo bolivariano “Abdón Calderón”. La cual se conformó por un conjunto de recursos y servicios educativos que apoyan las actividades académicas para la escritura del inglés, la CV estará conformada por los siguientes recursos:

Comunicación e Intercambio

Foros de discusión:

Es un área web dinámica que permite que distintas personas se comuniquen. En este particular se utilizó con la finalidad de que se mantenga la discusión permanente del tema de estudio del inglés, entre facilitador-estudiantes, realizando preguntas, aportando ideas, enlazando los conocimientos y experiencias logrando la construcción de nuevos conocimientos.

Correo Electrónico:

Será el lugar donde se alojarán las direcciones de correo electrónico de los integrantes de la comunidad virtual de aprendizaje, también se podrán enviar sugerencias, opiniones, ideas, consejos sobre los ejercicios de la escritura de la asignatura inglés.

Contenidos y actividades:

Los contenidos y las actividades constituyen una opción para facilitar la instrucción y adiestramiento de los objetivos. Están basados en la aplicación de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, que permiten el aprendizaje sin limitaciones de tiempo y ocupación para los estudiantes. En este espacio se encuentran los contenidos, actividades, evaluaciones, imágenes con sonidos, videos, esquemas de aprendizaje, enlaces que materiales didácticos gratis relacionados al inglés; a fin de que el estudiante pueda utilizar estos recursos tanto en sus clases presenciales como en cualquier otro sitio. Satisface una necesidad de los estudiantes que requerían un espacio donde pudieran bajar información y otros materiales didácticos sin tener que trasladarse hacia casa de alguno de sus compañeros de clase.

Evaluación:

Consta de un espacio que les permite contestar preguntas, sobre la familia, los animales, los meses del año, entre otros, enlazar información, a través de sonidos e imágenes y esquemas.

Cartelera Informativa:

En este espacio, se colocará todo lo relacionado a fechas de evaluaciones y actividades o cualquier otra eventualidad que crea pertinente el docente en cuanto a la asignatura del inglés.

Materiales Didácticos:

En este espacio, los docentes colocarán guías de aprendizaje relacionadas a la asignatura del inglés, a fin de que los estudiantes puedan utilizarlas a manera de fortalecer el estudio, ya sea en el mismo liceo o desde cualquier otro lugar.

DI: Ciclo de Vida Clásico de Desarrollo de Sistema de Senn, J (2001)

Para el desarrollo de la propuesta se utilizó este DI, apoyado en las teorías Constructivista: de Vigotsky (1978), Aprendizaje Significativo: Ausubel (1968), Novak y Gowin (1984,1988,1996) y teorías sustentadas por las comunidades virtuales: Coll (2001); y Barajas y Álvarez (2003) el cual se describe a continuación:

Fase I: Investigación Preliminar

Aclaración de la Solicitud:

Diseñar una Comunidad virtual para la promoción de la escritura en inglés dirigido a los estudiantes de 1° Año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”

Estudio de Factibilidad

Factibilidad Técnica

Recursos Humanos:

- Facilitador de laboratorio de informática y profesor de la asignatura Funciones: Revisar los contenidos que se hospedarán en la Comunidad Virtual y su Diseño Instruccional. Especialista en tecnología en computación Lic. Yngrid Villalobos: Funciones: Elaborar la página Web de la Comunidad Virtual de acuerdo al diseño planteado. Actualizarlas cuando se requiere.

Recursos Técnicos:

- Recursos Técnicos utilizados:
- Para los diseños:

Photoshop CS2, Maquetación y editor PHP, Dreamweaver 8

- Para correr la página en forma local, en tiempo de desarrollo:

- Servidor Web:

IIS (Internet Information Server).

Tipos de documentos

- Audio
- Imagen
- Texto
- Video

Formato de presentación electrónica

- Para Audio: MIDI, MP3, WMA
- Para Imágenes: JPG, GIFF, TIFF
- Para texto: PDF, DOC, TXT
- Para videos: WMV, AVI, MPEG, MOV
- Conceptualización de la base de información
- Objetos de información y sus asociaciones
- Caracterización de procesos
- Desarrollo funcional de la aplicación (Entradas, consultas, salidas, entre otras.)
- Diseño de interfaces (íconos, fondos, colores, fuentes y estilos).

Laboratorio de Computación con 15 computadoras, con conexión a Internet.

Análisis de costo de beneficio del sistema propuesto

En virtud, de que el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” cuenta con un laboratorio de computación con 15 máquinas, conectadas a través de redes y con acceso a internet, se puede decir que se evita el costo de tipo tecnológico; sin embargo, hay otros gastos que se mencionan a continuación: (ver tabla N° 14)

Tabla N° 14
Costo de Beneficio de la Comunidad Virtual

Diseño de la Comunidad Virtual	2.000.000
Elaboración de las Páginas Web	1.800.000
Costo Totales	3.100.000

Fuente: Villalobos (2013)

Aprobación de la solicitud:

Cabe destacar que la Directora del plantel ha aprobado diseñar la comunidad virtual en vista de que la institución posee los equipos y en conclusión, es factible económicamente la puesta en marcha de la comunidad virtual de aprendizaje en el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”

Finalmente, el estudio preliminar determinó la necesidad de desarrollar la propuesta de diseñar una CV para apoyar las actividades académicas del curso de 1° año de inglés de la educación básica del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”, se presentó la primera, como es la falta de herramientas tecnológicas que complemente el proceso de enseñanza y aprendizaje en inglés, la ausencia estrategias de comunicación y metodológicas adecuadas a los nuevos cambios tecnológicos, dando paso a la fase II en la determinación de requerimientos.

Fase II: Determinación de los Requerimientos

El Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” no cuenta con un ambiente virtual como lo es una comunidad virtual de aprendizaje, y gracias a la recolección de información derivada de los estudiantes, se detectó que es muy motivador combinar la manera tradicional de impartir las clases de inglés con la tecnología de la información; además de poseer una comunicación asincrónica a través de los foros de discusión y el correo electrónico, la cual les permite comunicarse desde cualquier sitio con solo tener internet y a cualquier hora. En la encuesta dirigida a los estudiantes se les hizo referencia a las bondades que tendría la construcción de la comunidad virtual de aprendizaje, a continuación se presentan los elementos que contiene:

- Foros
- Correo Electrónico
- Contenidos y actividades: videos, enlaces interactivos gratuitos, estrategias didácticas (interacción comunidad – docente – estudiante, para promover la escritura de inglés).
- Materiales Didácticos.

Fase III: Diseño de Sistemas

Para el diseño de la CV, se consideró, que la implantación de los procesos de Entornos Virtuales de Aprendizaje debe asumir modelos teóricos específicos de enseñanza y aprendizaje, por lo cual esta comunidad estará sustentada en el **Modelo Constructivista y Significativo** del aprendizaje centrado en el estudiante, ya que el mismo construye su conocimiento tanto en forma individual como interactuando con sus pares; así mismo, para la elaboración de la CV se utilizó el Ciclo de Vida de

Desarrollo de Sistemas de Senn (2001). El diseño incluyó tanto el prototipo técnico como el visual, para posteriormente desarrollar su implantación y prueba.

A continuación se describe la metodología:

1.- Perfil del Usuario de la CV

Está dirigido a estudiantes entre 12 y 14 años y docentes, de 1° año del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”.

2.-Características que presentan los integrantes

Adolescentes que les gusta navegar en internet a través de juegos, abiertos a experimentar en las nuevas tecnologías combinadas con la asignatura del inglés, con estilo de lenguaje español, fluido, sencillo, claro, con dominio básico de la computadora. Los docentes tienen conocimientos básicos de tecnología y estrategias pedagógicas de teorías de aprendizajes.

3.- Área de Contenido y unidad de Instrucción que beneficia el diseño de la CV

Se puede generar una actitud favorable hacia la escritura espontánea y recreativa del inglés a través de imágenes, sonidos y textos con la intención de formar individuos capaces de interactuar con técnicas acordes a sus necesidades, intereses y preferencias. Por lo tanto, la transformación de la enseñanza y el aprendizaje de esta lengua debe fundamentarse en los paradigmas del aprendizaje significativo y cooperativo sustentados por las teorías socio constructivistas, donde los estudiantes puedan crear y negociar significados e interactuar y comunicarse a través de una lengua extranjera. A continuación presenta sus áreas:

- **Área de Contenido:** 1° año de Educación Básica.
- **Área de aprendizaje:** Comunicación y Representación.
- **Contenido:** El Abecedario, la familia, los colores, los días de la semana, los meses del año, los animales, el reloj, los números.

- **Objetivos:** promover la escritura en la asignatura inglés a través de la comunidad virtual
- **Unidad de Instrucción:** El Abecedario, la familia, los colores, los días de la semana, los meses del año, los animales, el reloj, los números.

4.-Que bondades presenta la CV con relación a la solución de la problemática planteada.

Un espacio destinado a la publicación de contenidos y actividades que giran en torno al ámbito de la comunidad; posee hipervínculos o direcciones relacionadas con la temática de la comunidad que sirvan para orientar a los docentes y estudiantes en la búsqueda de materiales; contemplar enlaces que contengan recursos de información relevante para el área del inglés; foros de discusión, para mantener una comunicación asincrónica relacionada a las dudas, informaciones, discusiones e ideas entre el profesor y los estudiantes y por ende entre otras secciones; un espacio electrónico destinado a enviar y recibir archivos o cualquier otra información y/o dudas relacionadas a los contenidos de inglés.

Por lo tanto, es una comunidad virtual del inglés, un espacio de comunicación y un espacio que vincula a la comunidad con el mundo exterior.

5.- Diseño del sistema

Para el diseño de la comunidad virtual se tomó en cuenta lo siguiente, “Desde esta orientación constructivista y sociocultural, el aprendizaje se entiende como el resultado de una relación interactiva, entre profesor, alumno y contenidos” Coll, (2001:141). Además de su triángulo interactivo: el alumno aprende a través de su construcción mental, por lo tanto, es un proceso constructivo, interactivo y social que presentan los estudiantes conjuntamente con el profesor y el entorno virtual; el estudiante aprende a través del desarrollo de su construcción mental, el contenido es

el objeto de estudio y el profesor actúa como guía para fortalecer y darle sentido al contenido finalmente aprendido. Por lo antes expuesto, se trabajara con un modelo constructivista y de aprendizaje significativo centrado en el estudiante; ya que el mismo, construye su conocimiento de manera individual o interactuando con sus pares.

A continuación se desarrollaran las etapas para diseñar la Comunidad Virtual del presente trabajo:

5.1. Objetivos de la CV

5.1.1.- Mejorar la escritura del inglés en el proceso de enseñanza y aprendizaje del abecedario, la familia, los días de la semana, los meses del año, los colores, los animales y la hora a través de herramientas tecnológicas.

5.1.2.- Integrar a los docentes y estudiantes de 1° año en la asignatura de inglés del Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” mediante una comunidad virtual, que les permita una interacción amigable y motivadora

5.2. Análisis detallado de los objetivos

Para poder hacer efectivo los objetivos antes señalado, se ejecutan los siguientes objetivos específicos:

5.2.1.- Informar sobre todo el acontecer de las actividades académicas formativas y no formativas en carteleras interactivas relacionadas con el conocimiento y aprendizaje del abecedario, la familia, los colores, los días de la semana, los meses del año, los animales, el reloj.

5.2.2.- Promover la investigación educativa con foros de discusión, colocados en la comunidad relacionados con el Abecedario, la familia, los colores, los días de la semana, los meses del año, los animales, el reloj.

5.2.3.- Incentivar a través de la producción de los contenidos para el conocimiento del abecedario, la familia, los colores, los días de la semana, los meses del año, los animales, el reloj, utilizando las nuevas tecnologías que integran a los docentes, padres y representantes.

5.2.4.- Generar un cambio positivo en la actitud del docente y el estudiante al utilizar las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y colocar las asignaciones relacionadas a la escritura del inglés dentro de la Comunidad Virtual.

5.2.5.- Fortalecer el conocimiento por medio del foro, los videos, las actividades y evaluaciones propuestas en la comunidad que tienen la opción de autocorrección.

5.2.6.- Posibilitar la construcción de conocimientos a través del aprendizaje colaborativo el cual se pondrán en ejecución con las actividades inmersas en la comunidad virtual para que los docentes y estudiantes trabajen en grupos interactivos.

Cuadro N° 7
Guía de Contenido

Contenidos a trabajar:	Grado de profundidad:	Estrategias para su tratamiento	Diversidad de secuencias en su tratamiento	Evaluación	Alternativas de exigencia
El abecedario	Al finalizar el contenido, el estudiante identificará las diferentes letras del abecedario en inglés.	El estudiante observa videos enlaces, participara en foros y actividades	Es constante y variada la secuencia de las estrategias.	Formativa	Feed-back, foros resolución de actividades
El reloj	Una vez finalizado el contenido el estudiante conocerá la hora en inglés.	El estudiante participa en foros y realizara actividades	Es constante y variada la secuencia de las estrategias.	Formativa	Feed-back, foros resolución de actividades
Los animales	Una vez finalizado el contenido el estudiante conocerá como se escribe en inglés algunos nombres de animales.	El estudiante, trabaja con sonidos, imágenes y textos que le facilite la memoria.	Es constante y variada la secuencia de las estrategias.	Formativa	Feed-back, foros resolución de actividades
La familia	Una vez finalizado el contenido el estudiante aprenderá a escribir en inglés el grupo familiar.	El estudiante, trabaja con esquemas, completación e imágenes sobre la familia	Es constante y variada la secuencia de las estrategias.	Sumativa	Foros resolución de actividades y pruebas de autocorrección
Los colores	Una vez finalizado el contenido el estudiante conocerá como se escribe en inglés los colores primarios y secundarios.	El estudiante Enlaza combinación de colores	Es constante y variada la secuencia de las estrategias.	Sumativa	Resolución de actividades y pruebas de autocorrección
Días de la semana	El estudiante aprenderá a escribir en inglés los 7 días de la semana.	El estudiante completa esquemas de la semana y participa en foro para resolver actividades	Es constante y variada la secuencia de las estrategias.	Sumativa	Foro, resolución de actividades.
Meses del año	El estudiante aprenderá a escribir en inglés los doce meses del año.	El estudiante completa esquemas sobre los meses y participa en foro para resolver actividades	Es constante y variada la secuencia de las estrategias.	Sumativa	Foro, resolución de actividades.
Los números	El estudiante aprenderá a escribir en inglés los números del 1 al 100.	El estudiante suma grupo de objetos , cuenta de 10 en 10 y resuelve actividades	Es constante y variada la secuencia de las estrategias.	Sumativa	Resolución de actividades, pruebas de autocorrección

Fuente: Villalobos 2013

Cuadro N° 8**Guía de Estilo**

Código tipográfico:	Fuente: calibri, Tamaño: 18 en el 90% de las diapositivas, en el 10% de las diapositivas tamaño 16. Debido a la información que contiene cada contenido.
Código icónico:	-Los botones estarán presentes en todas las diapositivas de la comunidad virtual para una mejor navegación del mismo. - Existen botoneras inferiores en las diapositivas: 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42 - Existen botoneras superiores en las diapositivas: desde la 1 hasta la 42 (todas las diapositivas).
Código cromático:	- Fondo de la diapositiva: color azul oscuro; fondo del contenido: colores claros. - Botones: color blanco.
Código de gestión de pantalla:	Membrete e información institucional: horizontal y en la parte superior
Botones:	Horizontal en la parte superior y horizontal en la parte inferior.
Contenido:	Se mostrará debajo de la botonera superior.

Fuente: Villalobos 2013

Cuadro N° 9
Guía Comunicacional

Niveles de comunicación	Al comenzar la presentación de la comunidad virtual el usuario tendrá la oportunidad de visualizar la pantalla de presentación con la información institucional, en la siguiente pantalla puede visualizar el mapa del sitio y en la tercera todos los contenidos.
Lenguaje de interfaz	El lenguaje utilizado en la comunidad virtual fue adaptado a las necesidades y objetivos que persiguen los estudiantes. Siendo sencillo, simple y natural pero adaptado al nivel académico de los adolescentes que van acceder al curso de aprendizaje para que el usuario no tenga problemas al navegar por la herramienta.
Secuencias de evaluación	La comunidad virtual están ordenas según el contenido que representa cada uno de los contenidos seleccionados, con la finalidad de comprobar el nivel de entendimiento que han tenido los participantes sobre determinados temas.
Tipos de navegación	La navegación será de tipo global ya que la botonera que lleva a los usuarios por los contenidos estará dispuesta en todas las pantallas de la comunidad virtual.
Toma de decisiones por parte del usuario	El usuario podrá ir al contenido y al lugar que desee, cuantas veces sea posible y este dentro de su comprensión y análisis.
Organización del contenido	• Presentación • Mapa del sitio • Contenido • El abecedario • El reloj • Los animales • La familia • Los colores • Días de la semana • Meses del año • Los números • Foros de discusión • Evaluación • Materiales didácticos • Cartelera informativa • Enlace • Correo electrónico
Selección de estrategias de evaluación	Responder pruebas, intervención en foros y la elaboración de las diferentes actividades que se presentan en la comunidad virtual.

Fuente: Villalobos 2013

6.- Diseño de Comunicación: es la zona de comunicación en la que se maneja la interacción entre los usuarios y la interfaz, determina cómo se comunican estos entre sí, estableciendo los dispositivos y usando códigos o mensajes (interfaz de entrada); además resultó inevitable establecer la forma de cómo se comunicará con el usuario, a través de que dispositivos y de que códigos o mensajes (interfaz de salida). Primeramente se especificará el prototipo de interfaz y como segundo la interactividad

Prototipo de la interfaz

El prototipo es la representación del diseño que permite a los usuarios interactuar con ella y explorar si es idónea o no. La cual proporciona las primeras versiones de los componentes del sistema realizados con lápiz y papel, herramientas de diagramación y diseño gráfico, herramientas de desarrollo, vídeo, entre otros.

Un prototipo debe solucionar dos aspectos:

La presentación (look):

- Aspecto visual de la interfaz. Colocación de los elementos que la componen, colores, tipos de letra.

Comportamiento de la interfaz (feel):

- Cómo se realizan las distintas interacciones y el resultado que producen.
- Diseñar la apariencia de la interfaz. ¿Cómo vamos a mostrar a los usuarios, el propósito de la misma?
- Diseñar las interacciones. ¿Qué comportamiento mostrará cuando los usuarios la utilicen?

El prototipo de papel de la comunidad virtual, no fue más que un bosquejo que se desarrolló a lápiz y seguidamente en power point de acuerdo al aspecto visual de cómo se quería lograr el material, se tuvo que partir del diseño instruccional y los principios de la heurística de Nielsen, Molich, (1990), en la cual no todos los errores fueron distinguidos por el diseñador.

Diseño de las pantallas prototipo de papel:

Pantalla N° 1 – a



Inicio

La diapositiva de presentación posee un fondo azul oscuro, con imagen de una clase de inglés y un título en letras azules con fondo de color beis, tamaño 28, con letra algerian, posee los botones de color blanco de forma vertical.

Pantalla N° 2 – a



Mapa del sitio

Se presenta el mapa del sitio, la diapositiva posee imágenes relacionadas a los contenidos y en la parte inferior presenta la botonera de deslizamiento de forma horizontal, mientras que en la parte vertical se presenta la botonera de los contenidos, el inicio, la evaluación, los foros, mapa del sitio, contactos y enlaces.

Pantalla N° 3 – a



Contenido

Esta diapositiva presenta los contenidos y en la parte vertical presenta la botonera de los contenidos, el inicio, la evaluación, los foros, mapa del sitio, contactos y enlaces.

Pantalla N° 4 - a



Abecedario

La diapositiva presenta un cuadro de fondo blanco donde muestra el primer contenido que en este caso es el abecedario, seguidamente tiene una imagen relacionada al tema, botonera de forma horizontal en la parte inferior que indica a donde irá el usuario y botonera de forma vertical de los contenidos, el inicio, la evaluación, los foros, mapa del sitio, contactos y enlaces.

Diseño de las pantallas en alta calidad:

Las pantallas que se muestran a continuación, son la representación de las pantallas anteriores modificadas de acuerdo a la evaluación de los principios de Nielsen y Molich, (1990).

Pantalla N° 3 – b



Contenido

Pantalla N° 4 – b



El abecedario

Esta diapositiva cuenta con un fondo azul, un membrete de información institucional, en letras de color blanco tamaño 10, letra arial y las imágenes relacionadas a los contenidos, presenta los contenidos de la comunidad virtual bajo un fondo blanco, de forma horizontal se encuentra la botonera de color blanco en la parte superior indicando los contenidos, el inicio, la evaluación, los foros, mapa del sitio, contactos y enlaces.

Esta diapositiva cuenta con un fondo azul, un membrete de información institucional, en letras de color blanco tamaño 10, letra arial y las imágenes relacionadas a los contenidos, presenta el contenido del abecedario de la comunidad virtual bajo un fondo blanco y una imagen relacionada al abecedario, de forma horizontal se encuentra la botonera de color blanco en la parte superior indicando los contenidos, el inicio, la evaluación, los foros, mapa del sitio, contactos y enlaces; finalmente se encuentra una botonera horizontalmente en la parte inferior indicando cada uno de los contenidos de la comunidad virtual.

Evaluación del diseño de interfaz

El diseño se evaluó mediante usuarios expertos, a cargo del Profesor de Proyecto de Diseño de Interfaz Roger Meléndez, Evaluación heurística es una evaluación en la cual los evaluadores se guían por un conjunto de principios de Nielsen y Molich, (1990). Es el método más popular entre los métodos de inspección de usabilidad, es fácil, rápido y económico para evaluar el diseño de interfaces. Este

método emplea un grupo de tres a cinco evaluadores que realiza la inspección de las interfaces, chequeando que se cumplan cada uno de los principios seleccionados. Se seleccionó cuatro (4) principios de Nielsen y Molich (1990); a continuación las observaciones realizadas al diseño de papel o de interfaz, las cuales fueron tomadas en cuenta para el prototipo final:

Principio violado: dialogo simple y natural

Pantalla N°. 02

Problema N°1: dentro de la pantalla no hay información relevante.

Sugerencia N° 1: ser más explicativo en esta pantalla.

Principio violado: salidas claramente marcadas

Pantallas N°. 01, 02, 03

Problema N° 2: hay pantallas que no poseen todos los botones.

Sugerencia N° 2: colocar botoneras en todas las pantallas.

Principio violado: hablar el lenguaje del usuario

Pantalla N°. 04, 03, 02

Problema N° 3: el contenido no posee título

Sugerencia N° 3: colocar títulos.

Principio violado: ayuda y documentación

Todas las pantallas

No se ve por ningún lado en el menú la opción de ayuda.

Problema N° 4: hay pantallas que no poseen todos los botones.

Sugerencia N° 4: colocar botoneras en todas las pantallas.

Las mejoras a este prototipo se presentarán más adelante en el desarrollo de alto nivel en el formato Web (dreamweaver) (Pantalla N° 1 - 42)

6.2 La Interactividad

La interactividad es la relación que hay entre los usuarios y la interfaz. En tal sentido, las actividades de aprendizaje planteadas en función de los contenidos elaborados y de sus objetivos se describen a continuación:

El usuario debe indicar el sitio a dónde desea dirigirse, con solo pulsar cualquiera de los iconos u opciones que se presentan en el menú de navegación (menú de navegación principal: está localizado en la parte superior de la pantalla de forma horizontal, panel de navegación secundario: está localizado en la parte inferior de forma horizontal de la pantalla), o pulsando las imágenes, los videos, las actividades, los enlaces y las pruebas que indiquen acción. La navegación es en red y desde cualquier sitio puedes acceder a todos los contenidos que presenta la comunidad, de manera que nunca exista la posibilidad de perderse dentro del espacio virtual.

Descripción de la Página de la CV

El desarrollo de este espacio estuvo basado en las necesidades determinadas en la Fase del Análisis de los Requerimientos, cabe destacar que el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón” no cuenta con un ambiente virtual como lo es una comunidad virtual; y gracias a la recolección de información derivada de los estudiantes, se detectó que es motivador para ellos combinar la manera tradicional de impartir las clases de inglés con la tecnología de la información; además de poseer una comunicación asincrónica a través de los foros de discusión y el correo electrónico, la cual les permite comunicarse desde cualquier sitio con solo tener internet y a cualquier hora. En la encuesta dirigida a los estudiantes se les hizo referencia a las bondades que tendría la construcción de la comunidad virtual de aprendizaje, a continuación se presentan los elementos que la contiene:

- Foros

- Correo Electrónico.
- Contenidos y actividades: videos, enlaces interactivos gratuitos, estrategias didácticas (interacción comunidad – docente – estudiante, para promover la escritura de inglés).
- Materiales didácticos.

Además, el diseño de la página fue desarrollado en dreamweaver, con el color azul en sus diferentes tonalidades, acompañadas del blanco y distintas combinaciones que le dieron presencia y estética a la comunidad virtual. A continuación se mencionan las características que contiene:

- Capas
- Tablas
- Hipervínculos
- Imágenes
- Videos
- Botones
- Fuente

Recursos con que cuenta la Comunidad Virtual

- Los contenidos del curso de 1° año de inglés.
- Videos sobre el abecedario del inglés
- Enlaces de juegos gratis sobre el inglés
- Foros para integrar con el grupo de compañeros.
- Mail: comunicarse a través de correos electrónicos.
- Materiales didácticos: se encuentran las guías didácticas como apoyo al aprendizaje del inglés.
- Evaluaciones: resolución de ejercicios y autocorrecciones
- Actividades: sobre los distintos contenidos relacionados a la asignatura del inglés.

- Cartelera informativa espacio destinado a colgar actividades del plan de evaluación (recursos y asignaciones).

GUIÓN TÉCNICO

A continuación, se describe cada uno de los elementos que contienen las pantallas de la comunidad virtual a fin de ser utilizada:

Pantallas

Pantalla inicial para dar acceso a la CV, en ella se encuentran los distintos link que le permite navegar en ella

En el resto de las pantallas se encuentra:

- **Enlaces o Link:** Los enlaces son los hipervínculos que presenta la comunidad virtual, la cual permite acceder al sitio solo con hacer clic en cada uno de ellos.
- **Imágenes:** posee imágenes la cual permite visualizar todos los contenidos y realizar algunas de las actividades, además de motivar a los miembros de la comunidad
- **Videos:** El video genera una captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.
- **Botones:** Los botones son los cuadros creados por el administrador de la página y de la información, la cual permite la movilización de las distintas opciones como: inicio, mapa del sitio, contenido, foro, evaluación, enlace, contáctanos, cartelera informativa, material didáctico, el abecedario, el reloj, los animales, la familia, los colores, los días de la semana, los meses del año, los números, la hora.
- **Inicio:** Esta página contiene la presentación, aprendiendo inglés a través de la comunidad virtual

- **Mapa del sitio:** En esta parte se presenta todo el contenido de la comunidad virtual y es accesible entrar a todos y cada uno de los hipervínculos.
- **Contenido:** En este espacio se muestra a través de un mapa mental todo el contenido de la comunidad virtual y es accesible entrar a todos y cada uno de los hipervínculos.
- **Foro de discusión:** Esta página es un área web dinámica que permite que los estudiantes se comuniquen y se haga más participativa desde la virtualidad la clase de inglés.
- **Evaluación:** Este es un espacio que le permite a los estudiantes realizar ejercicios y autocorregirse ellos mismos, debido a que no tienen respuesta hasta tanto no contesten un grupo en específico de las actividades, eso les genera pensar un poco más y los anima hasta poder conseguir la solución correcta.
- **Enlace:** Esta página presenta un enlace de juegos didácticos del inglés de forma gratuita.
- **Cartelera Informativa:** En este sitio de la comunidad, se le informará a los estudiantes sobre las fechas de las evaluaciones u otra información que sea pertinente a la asignatura.
- **Materiales Didácticos:** Sitio donde se almacenará material de apoyo para el aprendizaje de la escritura del inglés como por ejemplo guías didácticas.
- **Contacto:** este es un lugar para la información de contacto. Esta página debería contener el correo electrónico de cada una de las personas involucradas en la comunidad.

Seguidamente, se presentan las pantallas de la comunidad virtual desarrolladas en Dreamweaver con su respectiva información:

INICIO



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 1

Pantalla de presentación de la Comunidad Virtual. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

MAPA DEL SITIO



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 2

Esta pantalla muestra el Mapa del Sitio Web. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

CONTENIDO



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 3

La pantalla muestra los contenidos de la comunidad virtual a través de textos e imágenes. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

ABECEDARIO



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 4

Presenta la primera página del abecedario, incluye video, actividades y foro. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

RELOJ



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 5

Presenta la primera página del reloj, incluye actividades y foro. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

LOS ANIMALES



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 6

Presenta la primera página de los animales, incluye imágenes – sonidos, actividades y foro. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

La Familia



Fuente: Villalobos (2013)

Los Colores



Fuente: Villalobos (2013)

Los días de la Semana



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 7

Presenta la primera página de la familia, incluye, actividades y foro. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 8

Presenta los colores, incluye, actividades y foro. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 9

Presenta la primera página de los días de la semana, incluye, actividades y foro. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Los Números



Fuente: Villalobos (2013)

Los Meses del Año



Fuente: Villalobos (2013)

El Foro



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 10

Presenta los números, incluye, actividades y foro. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 11

Presenta la primera página de los meses del año, incluye, actividades y foro. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 12

Esta pantalla presenta el foro. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Abecedario



Fuente: Villalobos (2013)

El Abecedario



Fuente: Villalobos (2013)

Evaluación Abecedario



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 13

Esta pantalla presenta continuación del contenido del abecedario. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 14

Esta pantalla presenta el video del abecedario. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 15

Esta pantalla presenta la evaluación del abecedario. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

El reloj



Fuente: Villalobos (2013)

El reloj



Fuente: Villalobos (2013)

El Reloj



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 16

Esta pantalla presenta la actividad N°1 del reloj. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 17

Esta pantalla presenta la actividad N° 2 del reloj. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 18

Esta pantalla presenta la actividad N° 3 del reloj. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Evaluación del Reloj



Fuente: Villalobos (2013)

La Familia



Fuente: Villalobos (2013)

Evaluación de la Familia



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 19

Esta pantalla presenta la evaluación del reloj. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

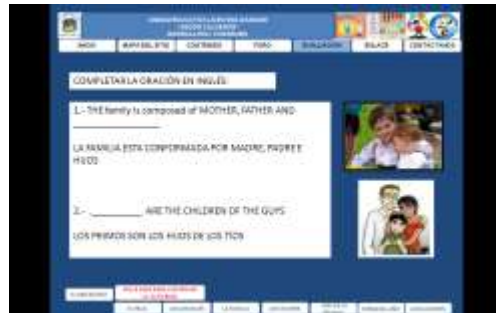
Pantalla N° 20

Esta pantalla presenta la escritura del inglés – español a través de imágenes sobre la familia. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 21

Esta pantalla presenta una evaluación esquema de completación, indicando un texto español – inglés sobre la familia, Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Evaluación de la Familia



Fuente: Villalobos (2013)

Evaluación de los Animales



Fuente: Villalobos (2013)

Los Animales



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 22

Esta pantalla presenta segunda evaluación de completación de oraciones en inglés – español. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 23

Esta pantalla presenta una evaluación de los animales, donde debes señalar donde está la palabra del animalito. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 24

Esta pantalla presenta los sonidos una vez que pulsas la imagen de los animalitos. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Los Colores



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 25

Esta pantalla presenta los colores y textos (inglés – español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Los Colores



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 26

Esta pantalla presenta más variedad de colores y textos en inglés. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Los Colores



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 27

Esta pantalla presenta colores y textos en inglés. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.



Fuente: Villalobos (2013)



Fuente: Villalobos (2013)



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 28

Esta pantalla presenta enlace de colores y textos (inglés – español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 29

Esta pantalla presenta una evaluación sobre el enlace de combinación de colores primarios y textos (inglés - español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 30

Esta pantalla presenta continuación de los meses del año en inglés. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 31

Esta pantalla presenta una evaluación de los meses del año y textos (inglés – español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 32

Esta pantalla presenta continuación de los días de la semana en inglés. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 33

Esta pantalla presenta primera evaluación sobre los días de la semana y textos (inglés – español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.



Fuente: Villalobos (2013)



Fuente: Villalobos (2013)



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 34

Esta pantalla presenta segunda evaluación sobre los días de la semana y textos (inglés – español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 35

Esta pantalla presenta continuación de los números y textos (inglés - español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 36

Esta pantalla presenta la continuación de los números y textos (inglés - español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.



Fuente: Villalobos (2013)



Fuente: Villalobos (2013)



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 37

Esta pantalla presenta los números de diez en diez y textos (inglés – español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 38

Esta pantalla presenta algunos ejemplos de números y textos (inglés - español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

Pantalla N° 39

Esta pantalla contiene la primera evaluación de los números a través de grupos de imágenes y textos (inglés – español). Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 40

Esta pantalla presenta segunda evaluación de los números. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 41

Esta pantalla presenta enlace de juegos divertidos. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.



Fuente: Villalobos (2013)

Pantalla N° 42

Esta pantalla presenta correos electrónicos. Facilita el enlace a todos los sitios a visitar que presenta la comunidad virtual.

7.- Diseño Computacional:

Dentro de los documentos y herramientas que ofreció la comunidad virtual se encuentran: inicio, mapa del sitio, contenido (abecedario, el reloj, los animales, la familia, los días de la semana, los meses del año, los colores y los números), actividades (videos, sonidos, textos), foro, evaluaciones, enlaces, cartelera informativa, materiales didácticos, contáctanos), estos elementos que contiene la comunidad virtual vienen a ser los que se vinculan o relacionan a lo largo de toda la investigación.

Manejo de la Computadora: Limitado

Manejo de Internet: saben enviar y recibir correo electrónico, buscan información básica en internet, bajan información a discos y pendriver, pero no saben trabajar en plataformas de aprendizaje ni siguen instrucciones escritas. No han participado en Comunidades Virtuales, ni en foros, Pero manifiestan su disponibilidad para trabajar con las nuevas tecnologías.

En cuanto a requerimientos técnicos, la CV, está alojada en el servidor web de la Universidad de Carabobo, Facultad de Educación: www.face.uc.edu.ve/etce/comunidadvirtualmayo/

Fase IV: Desarrollo del Software

Desde, la Fase II de determinación de requerimientos (Capítulo V), cuando se determinó las necesidades educativas se asignaron recursos humanos, técnicos y económicos necesarios para llevar a cabo todas las demás Fases, los cuales fueron evaluados en el estudio de factibilidad y metodología para el desarrollo de sistemas de información utilizado en la educación.

El estudio de factibilidad realizado en el capítulo IV para el desarrollo de la CV, conjugó los recursos, técnicos, operativos y económicos, que intervienen en esta propuesta, con la finalidad de que esté disponible en tiempo y espacio como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje para la promoción de la escritura en inglés de los estudiantes de 1° año, donde interactuarán estudiantes y docente dando paso al desarrollo de estrategias didácticas inmersas en las nuevas tecnologías de información.

Fase V: Prueba del Sistema

En esta fase, se experimentan las fallas del sistema en cuanto a su funcionabilidad y nivel de satisfacción de los requerimientos, es decir, que funcione de acuerdo a las especificaciones y la forma esperada por los usuarios a quien va dirigida esta comunidad virtual. Con la realización de la prueba piloto a una muestra representativa de los usuarios se perfecciona la CV para su respectiva utilización.

Cabe destacar, que la comunidad virtual fue colgada en el servidor web de la Universidad de Carabobo, Facultad de Educación: www.face.uc.edu.ve/etce/comunidadvirtualmayo/, pero no se realizó prueba piloto; sin embargo, esta comunidad posee un foro de discusión la cual presenta dos preguntas relacionadas a los contenidos de inglés, donde cualquier visitantes que navegue en ésta herramienta podrá dar respuestas a las preguntas, aportar ideas, sugerencias o comentarios en relación al estudio.

Finalmente, esta información será utilizada para mejorar elementos dentro de la CV, teniendo en cuenta principios de adaptabilidad, amigabilidad, confiabilidad y usabilidad que cumpla con todos los requisitos funcionales y de información que satisfacen su implementación como herramienta para la promoción de la escritura del inglés.

Fase VI: Implementacion y Evaluacion

“La implantación, es el proceso de verificar e instalar nuevos equipos, entrenar a los usuarios, instalar la aplicación y construir todos los archivos de datos necesarios para utilizarla” Según Senn, (2001:37). Además, señala que las aplicaciones una vez instaladas se emplean por 1 o 2 años, ya que tanto el entorno educativo, como los usuarios son cambiantes, lo que conllevará a que se realicen modificaciones en la CV para atender las nuevas necesidades. Por este motivo, la implementación y evaluación de esta CV corresponden a futuras investigaciones o trabajos de grado.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El presente trabajo, muestra las conclusiones luego de seguir las estrategias metodológicas propuestas en la investigación en estudio. Así mismo surgen las recomendaciones para apoyar a través de una comunidad virtual el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura inglés.

Una vez analizado el cuestionario realizado a la muestra tomada en el Liceo Abdón Calderón, resultó más fácil recabar la información en vista de que fue un instrumento con preguntas dicotómicas y muy sencillas; se pudo evidenciar puntos que condujeron a realización exitosa del presente trabajo. Esto permitió proponer la comunidad virtual, su importancia y motivación para el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de inglés, pues, les permite una mayor comunicación y un aprendizaje amigable y eficiente; seguidamente se pudo observar que es una herramienta disponible a cualquier hora y en cualquier lugar, lo que significa que se pueden aclarar dudas a través del foro de discusión que presenta esta herramienta. Aclarando un poco, se puede indicar que una comunidad virtual se da cuando muchas personas interactúan a través de redes en el ciberespacio. Por otra parte, se menciona que este es un proyecto factible que contó con tres Fases para su realización, como son la investigación documental y de campo, la muestra tomada intencionalmente (una sola sección de 1° año), el cuestionario, la validez y la confiabilidad del mismo, el estudio de la factibilidad técnica, operativa y económica que hicieron posible la realización de este proyecto. Posteriormente se procedió a diseñar una comunidad virtual que promoviera la escritura en la asignatura inglés proporcionando una interacción computador, docente, estudiante permitiéndole obtener el aprendizaje, a través de esta herramienta amigable, motivadora e innovadora. Se realizó un prototipo de la comunidad virtual, esto no fue más que un bosquejo desarrollado en

lápiz y papel que posteriormente fue desarrollado en power point utilizando hipervínculos que hicieran posible la visualización más cercana al producto final, se tuvo que partir de un diseño instruccional y fue evaluado mediante expertos utilizando los principios de la heurística de Nielsen y Molich, entre los principios violados se tomaron: dialogo simple y natural, salidas claramente marcadas, hablar el lenguaje del usuario, ayuda y documentación. Cabe destacar que no todos los errores fueron detectados por el diseñador. A continuación se mencionan las partes que conforman este diseño a fin de internalizar, interactuar y reflexionar, a través de la visualización de imágenes, videos y escuchar sonidos; trabajar con guías didácticas, realizar actividades con términos español - inglés relacionados a los contenidos de la asignatura como: la familia, los meses del año, los días de la semana, el abecedario, la hora, los animales, los colores, los números; enlaces relacionados al tema de inglés; también cuenta con un espacio interactivo como foros de discusión y correos electrónicos. El predominio de este producto se apoyó en establecer interacción permanente entre la comunidad virtual, estudiante y docente en todo lo concerniente a la escritura del inglés; y realizar ejercicios que ayuden a generar conocimientos y ser protagonista de su propio aprendizaje; evaluar los contenidos a través pruebas de autocorrección inmersas dentro de la comunidad virtual y la interacción en los foros de discusión, la cual hace posible obtener un aprendizaje didáctico, interactivo, amigable y significativo en los estudiantes de 1° año en la escritura del inglés y por ende, mejorar su rendimiento académico.

Seguidamente, este diseño desarrollado en power point se transformó en un formato Web (Dreamweaver), donde se realizaron las modificaciones finales y fue alojado en el servidor web de la Universidad de Carabobo, Facultad de Educación: www.face.uc.edu.ve/etce/comunidadvirtualmayo/; no se realizó prueba piloto; sin embargo, esta comunidad posee un foro de discusión la cual presenta dos preguntas relacionadas a los contenidos de inglés, donde cualquier visitantes que navegue en ésta herramienta podrá dar respuestas a las preguntas, aportar ideas, sugerencias o

comentarios en relación al estudio. La implementación y evaluación de esta comunidad virtual de aprendizaje corresponden a futuras investigaciones o trabajos de grado.

Finalmente, la implementación y evaluación de esta comunidad virtual, será de gran relevancia para la el Liceo Bolivariano “Abdón Calderón”, en virtud de ser una herramienta novedosa, amigable, didáctica e interactiva que le permite a sus estudiantes obtener un aprendizaje significativo y motivador desde el aula hasta cualquier otro sitio donde puedan navegar con solo tener internet; ya que es una interacción docente – estudiante – computador

Recomendaciones para los docentes

Definir claramente los requerimientos de la asignatura, la tecnología mínima necesaria, software y conectividad; también se requieren otras destrezas como el manejo de procesador de textos u otra aplicación; estar preparados para enseñar a los estudiantes como interactuar efectivamente en la comunidad virtual; retroalimentar a los estudiantes sobre el desempeño que presenten en la asignatura y temas a evaluar; escuchar a los estudiantes y responderle a fin de estimularlos a hacer un buen trabajo; establecer políticas y objetivos para que los estudiantes estén claros de lo que deben hacer; utilizar las distintas estrategias y teorías de aprendizajes, ser positivos y tratar de resolver las dificultades a tiempo; mantener constante comunicación a través de los foros de discusión y los correos, la cual hace posible aclarar dudas en cuanto a los ejercicios y actividades a realizar; perder el miedo a la tecnología en el caso de ser reacios al cambio.

Recomendaciones para los estudiantes

Antes de comenzar las actividades, asegúrense de que pueden cumplir con los requisitos (conexión a la red, destrezas y equipos); obtener y mantener una cuenta de correo electrónico, aprender como recibir y transferir archivos, mantenerse en

constante comunicación a través de los foros de discusión a fin de aclarar dudas en ejercicios y actividades propuestas; invertir mucho tiempo explorando la comunidad virtual; conocer bien las políticas y objetivos de la asignatura; estar claro en que la interacción en línea no es igual que la personal, por lo tanto la comunicación debe ser clara y explícita para evitar equivocaciones; ser proactivo en las contribuciones de la comunidad virtual; Ser consciente de que el curso virtual puede requerir más del tiempo que una clase presencial; perder el miedo a la tecnología en el caso de ser reacios al cambio.

REFERENCIAS

- Arias, F. (1999). *El proyecto de investigación*, Consultores Asociados, C.A. (3ra Ed.) Caracas Venezuela: Episteme
- Ausubel, D. (1963). *Thepsychology of meaningful verbal learning*. New York, Grune and Stratton
- Ausubel, D. (1968). *Educationalpsychology: a cognitiveview*. New York, Holt, Rinehart and Winston.
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México, Editorial Trillas. Traducción al español de Roberto Helier D., de la primera edición de Educationalpsychology: a cognitiveview.
- Barajas, y Álvarez, (2003). *La tecnología educativa en la enseñanza: entornos vitales de aprendizaje*. Madrid: Mc. Graw-Hill. Belly.
- Barvaresco, A. (2000). *Proceso metodológico en la investigación*. Academia Nacional de Ciencias Económicas, Maracaibo Venezuela.
- Bigge, M. (1985). *Teoría de Aprendizaje para maestros*. México: Trillas
- Burbules, N., y Callister, T. (2006). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*, (1ra ed.) Buenos Aires: Granica.
- Carretero M. (1997) *Constructivismo y Educación*. Ed. Progreso. México.
- Contreras, M. (2011). Antecedentes de la investigación. Educapuntos. Consulta 2013 Mayo. [Documento en línea]. Disponible en blog: educapuntos.blogspot.com/2011/04/antecedentes-de-la-investigacion.htm.
- Coll, C. (2001). *Psicología de la Educación Virtual*. Ed. Morata, S.L. Consulta julio 2012. [Documento en línea]. Disponible en: books.google.es/books?isbn=8471125196
- Cueto, H. (2013). *Despertando con nuevos ambientes de aprendizaje*. Consulta 2013, Mayo. [Documento en línea] disponible en: desapjaimesedano.opennemas.com/.../la.../20130501214611000240.htm.
- Escribano, A. (2004). *Aprender a enseñar. Fundamentos de didáctica general* (2da ed.), Cuenca: ediciones de la universidad de castilla la mancha.

- Flecha, R. Puigvert L. (2001). “*Las comunidades de aprendizajes. Una apuesta por la igualdad educativa*” En Simposio Internacional sobre Comunidades de Aprendizaje. Barcelona. Consulta Julio 2012). [Documento en línea]. Disponible en: www.innova.uned.es/.../las_comunidades_de_aprendizaje_una_apues...
- Gairín, J. (2006) “*Las comunidades virtuales de Aprendizaje*”. Monográficos escuela, 18, p.8-10. Consulta noviembre 2012. [Documento en línea] Disponible en: J GairínSallán - Educar, 2007 - raco.cat.
- Hernández, F. y Batista, (1998). *Metodología de la investigación*. Mc. Graw-Hill Interamericana. Editores, S.A. (2da. Ed). México.
- Hurtado, I. y Toro J. (1999). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. Editorial Talleres gráficos de clemente. Editores C.A. Venezuela.
- Instituto Universitario Pedagógico Monseñor Rafael Arias Blanco (IUPMA). Educapuntos. (2011). apoyo documental y medio de interacción para la comunidad educativa del Caracas – Venezuela. Consulta 2012 julio. [Disponible en: educapuntos.blogspot.com/.../antecedentes-de-la-investigacion.html
- Depablos, Z. (2009) Las Tics en la Educación Venezolana. Blogs. Consulta mayo 2013. [Documento en línea]. Disponible en : zeiladepablosupelvalencia.blogspot.com/
- Martínez, S., y Prendes, E. (2004). *Nuevas tecnologías y educación*. PEARSON EDUCACIÓN,S.A., Madrid.
- Moreira, M.A. (1997). *Aprendizaje significativo. Un concepto subyacente*. Consulta 2013 mayo. [Documento en línea]. Disponible en: www.if.ufrgs.br/~Moreira/apsigsubesp.pdf
- Nielsen, J. (2001) *Principios de la Usabilidad. y accesibilidad entre personas y sistemas informáticos*. “Usabilidad en la página de inicio”.
- Nielsen J., Molich, R. (1990) *Usabilidad: concepto y aplicaciones en las páginas web médicas*. Consulta 2012 julio. [Documento en línea] Disponible en: M Bolaños-Pizarro, A Vidal-Infer, C Navarro-Molina... - papeles médicos, 2007 - sedom.es.
- Novak, J.D. and Gowin, D.B. (1984). *Learninghowtolearn*. Cambridge, UniversityPress.

- Novak, J.D. y Gowin, D.B. (1988). *Aprendiendo a aprender*. Barcelona, Martínez Roca. Traducción al español del original Learninghowtolearn.
- Novak, J.D. e Gowin, D.B. (1996). *Aprender a aprender*. Lisboa. Plátano Edições Técnicas. Traducción al portugués, de Carla Valadares, del original Learninghowtolearn.
- Pacheco, M. (2008). La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC`s). *Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual*. Consulta 2013 mayo. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php>
- Palella y Martins (2003). *Metodología de la investigación cuantitativa*. FUNDAUPEL. Caracas, Venezuela.
- Perez, R. Álvarez, E. García, MS. Pascual M (2004) Foro Virtual: sus límites y posibilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consulta 2012 abril. [Documento en línea]. Disponible en: - edutec2004.lmi.ub.es
- Pinto, Y. y Flores, J. (2011). Metodología al día. Blog. Consulta julio 2012. [Documento en línea]. Disponible en: metodologia-aldia.blogspot.com/.../concepto-de-operacionalizacion-de-las.html
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, 1993, New York: Addison-Wesley.
- Robles, J. (2009). Ciudadanía Digital. *Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Primera edición en lengua castellana. Editorial UOC. consulta 2011 julio [Documento en línea] Disponible en: books.google.co.ve/books?isbn=8497882628.
- Rodríguez, M. y García E. (2005). *Las estrategias de aprendizajes y sus particularidades en lenguas extranjeras*. Revista Iberoamericana de Educación. Consulta mayo 2013). [Documento en línea]. Disponible en <http://www.rieoei.org/deloslectores/965Rodriguez.PDF>.
- Ruiz, B. Carlos J. (1998). *Instrumento de Investigación Educativa*. Ediciones CIDERG, c.a. Barquisimeto, Edo. Lara.
- Sabino, C. (2000). *El proceso de investigación*. Caracas: Panapo.
- Sampieri, R. y Lucio P. (2006). *Metodología de la investigación*. Editorial Mc Graw-Hill Interamericana. México.

- Salkind, N. (1999). *Métodos de Investigación*. (3ª. Edición). Prentice Hall. México.
- Senn, J (2001) “*Análisis y diseño de Sistemas de Información*” (2da Ed.) Editorial Mc Graw Hill. Colombia.
- Sojo, E. (2008). *Definición de Factibilidad Técnica, Económica y Operativa*. Blogger Consulta 2013 abril. [Documento en línea]. Disponible en: <http://ersmsystem.blogspot.com/2008/05/definicin-de-factibilidad-tnica.html>
- Tamayo y Tamayo (1999). *El proceso de investigación científica*. (3ra. Ed.)
- Tovar M. (2010). *Uso de la computadora en la escuela*. Suite. Vancouver, Canadá. Consulta 2013 mayo. [Documento en línea]. Disponible en: suite101.net › Educación y Formación
- Universidad Mayor de San Andrés. (2011). Las TIC`s y la Sociedad de la Información. Consulta 2013 noviembre. [Documento en línea] Disponible en: www.slideshare.net/hugoalbert/guia-modulo1b-2:
- University of Cambridge (2011). Research Centre of English and AppliedLinguistics Índice de Nivel de Inglés - EF EducationFirst. Consulta 2013, mayo. [Documento en línea]. Disponible en: www.ef.com/es/sitecore/ /.../media/efcom/epi/pdf/EF-EPI-2011-Spain.pdf
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2003) Manual de Tesis de Grado y Maestría y Tesis Doctorales. Venezuela.
- Vygotsky, L. (1964) *Enfoque histórico cultural*. Consulta mayo 2013. Artículo. [Documento en línea] Disponible en: MR Ruiz, EGM García - Revista Iberoamericana de Educación, 2005 - dialnet.unirioja.es:
- Vygotsky, L.S. (1964): *Lenguaje y pensamiento*. Buenos Aires: ed. Lautaro
- Vygotsky, (1978). *Enfoque Sociocultural del Aprendizaje*, Madrid-España.
- Vygostki, L.S. (1995). *Obras escogidas III*. Madrid.: Ed. Visor

ANEXO A

Instrumento tipo cuestionario para ser aplicado al estudiante



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA DE
COMPUTACIÓN EN LA EDUCACIÓN



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Estimado estudiante:

Usted ha sido seleccionado para participar en una investigación titulada **“Comunidad virtual para la promoción de la escritura en inglés dirigida a los estudiantes de 1° año del Liceo Bolivariano Abdón Calderón”**, para esto es necesario la aplicación de este instrumento que permita recabar información acerca del estudio. Se espera que sus respuestas sean lo más sincera posible, de tal modo que permitan proponer alternativas de amigabilidad entre el docente, el computador y el estudiante a fin de obtener un aprendizaje constructivo. Los datos que aporte se utilizarán en el área objeto de estudio. La información suministrada será tratada de manera confidencial.

Gracias por el tiempo dedicado a sus respuestas.

INSTRUCCIONES:

1. Lea cuidadosamente cada uno de los Items.
2. Marque con una equis (X) la respuesta que estime correcta.
3. Trate de no omitir ninguna respuesta.
4. De antemano se le hace llegar las más expresivas gracias por su colaboración sin la cual no sería posible el éxito de este trabajo.

NOTA: esta encuesta es de carácter eminentemente anónimo.

Responsable: Yngrid Villalobos

Bárbula, julio 2013

CUESTIONARIO

Datos generales

-Sexo:

Femenino _____ Masculino _____

-Edad: _____

-Ciudad de residencia permanente: _____

-Año que cursa: _____

-Turno:

☐ Mañana ☐ Tarde

-Sección: _____

ITEM	ALTERNATIVAS	
	SI	NO
1.- ¿Usted como estudiante ha utilizado algún equipo de computación para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje en Inglés?		
2.- ¿A usted como estudiante le gustaría combinar la manera tradicional de recibir clase de inglés con la tecnología en computación?		
3.- ¿Usted como estudiante sabía que la comunidad virtual es un sistema de comunicación en el que sus habitantes aparecen como emisores y receptores a través de redes en el ciberespacio?		
4.- ¿Usted como estudiante cree que es pertinente diseñar una comunidad virtual que proporcione un aprendizaje amigable entre computador, docente y estudiante en la asignatura inglés?		
5.- ¿A usted como estudiante le motivaría aprender inglés a través de imágenes, sonidos, audio, texto y videos que le brinda una comunidad virtual de aprendizaje?		
6.- ¿Usted como estudiante sabía que un foro de discusión es un área web dinámica que permite que distintas personas se comuniquen. En este caso se mantiene la discusión de un tema en específico entre el estudiante y facilitador realizando preguntas, aportando ideas, enlazando conocimientos y experiencias logrando la construcción de nuevos conocimientos?		
7.- ¿Usted como estudiante utiliza el correo electrónico?		
8.- ¿Usted como estudiante utiliza el foro de discusión?		
9.- ¿Usted como estudiante utiliza los juegos y entretenimientos de internet?		
10.- ¿A usted como estudiante le sería favorable contar con un espacio de Internet accesible a cualquier hora y desde cualquier lugar a fin de realizar las tareas de inglés?		
11.- ¿En tu opinión como estudiante, si tuvieras la oportunidad de participar activamente en un espacio virtual de tu Liceo con diversas herramientas de comunicación, sentirías tus clases de inglés MAS EMOTIVAS?		
12.- Usted como estudiante navega en internet desde su casa o centro de navegación?		

ANEXO B

Formato para validación de Instrumento por parte de expertos

