



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA METROPOLITANA
UTEMVIRTUAL

PROBLEMÁTICAS Y DESAFÍOS EN LA UTILIZACIÓN EFECTIVA DE UN
VIRTUAL CLASSROOM PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

TESIS PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE
MAGÍSTER EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

PROFESOR GUÍA:
Yudi Herrera

AUTOR:
Juan Cuevas Lepe

Santiago- Chile
Noviembre - 2007



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA METROPOLITANA
UTEMVIRTUAL**

**PROBLEMÁTICAS Y DESAFÍOS EN LA UTILIZACIÓN EFECTIVA DE UN
VIRTUAL CLASSROOM PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE
MAGÍSTER EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**PROFESOR GUÍA:
Yudi Herrera**

**AUTOR:
Juan Cuevas Lepe**

**Santiago- Chile
Noviembre - 2007**

NOTA FINAL DE TESIS:

JORGE VALENZUELA GÁRATE
Coordinador Académico
Programa de Tecnología Educativa
y Diseño Comunicacional

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS	6
ÍNDICE DE FIGURAS.....	7
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10
1.2. JUSTIFICACIÓN	12
2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
2.1. OBJETIVO GENERAL	13
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
3. MARCO TEÓRICO	13
3.1. TEORÍAS CONSTRUCTIVISTAS Y LA ENSEÑANZA CON TECNOLOGÍA	15
3.2. ESTILOS DE APRENDIZAJE Y LAS TICs	21
3.3. MODELOS DE IMPLEMENTACIÓN DE LAS AVAS	27
3.4. AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE (AVAs)	32
3.4.1. ¿Qué son los AVAs?	32
3.4.2. Componentes de los AVAs.....	35
3.4.3. Limitaciones y Fortalezas de los AVAs	38
3.4.4. Evaluación de los AVAs.....	42
3.4.5. Ejemplos de AVAs	56
3.4.6. AVAs versus Softwares Educativos	61
3.5. LOS ACTORES EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL.....	67
3.5.1. El Rol del Estudiante	69
3.5.2. El Rol del Tutor Virtual.....	70
3.5.3. El Profesor Tradicional versus el Tutor en Línea	74
3.6. AVAS Y EL CURRÍCULO.....	77
3.6.1. ¿Los AVAs determinan el Currículo?	77
3.6.2. Contenidos Digitales.....	79
3.6.3. Recursos Tecnológicos	80
3.6.4. El Rol de las Autoridades Académicas.....	81
3.7. EL USO DE LOS AVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	81
3.7.1. El Uso de WebCT en un Curso de Capacitación Docente.....	81
3.7.2. El Uso de U-Cursos Como Recurso Académico y Administrativo	90
3.7.3. El Uso de E-Pr@ctice y E-Campus en la Enseñanza del Idioma Inglés.....	95
3.7.4. El Uso de Moodle en Curso de Tecnología Para la Enseñanza del Inglés.....	101
3.7.5. Tablas Comparativas de los AVAs	108

4. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN	111
4.1. TIPO DE ESTUDIO	112
4.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	113
4.3. CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	114
4.4. UNIDAD DE ESTUDIO, POBLACIÓN Y MUESTRA	115
4.5. FASES Y PROCEDIMIENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS.....	119
5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	124
5.1. USO QUE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO NORTEAMERICANO HACEN DEL VIRTUAL CLASSROOM	124
5.2. LOS CONTENIDOS DEL CURRÍCULO Y LOS RECURSOS DEL VIRTUAL CLASSROOM.....	129
5.3. RECURSOS DEL VIRTUAL CLASSROOM Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO PRESENCIAL.....	132
5.4. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y EL USO DE LOS RECURSOS DEL VIRTUAL CLASSROOM	137
5.5. LOS RECURSOS DEL VIRTUAL CLASSROOM Y LAS NECESIDADES DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS	144
CONCLUSIONES	152
APÉNDICE 1. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS.....	156
APÉNDICE 2. RESULTADOS DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS	168
BIBLIOGRAFÍA	229

Índice de Tablas

TABLA 1. DÁVILA ESPINOSA, SERGIO, NÚMERO 9- JULIO 2000, EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, REVISTA DIGITAL DE EDUCACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS.....	18
TABLA 2. MODELOS DE ESTILOS DE APRENDIZAJE	22
TABLA 3. RÚBRICA PARA EVALUACIÓN DE AVAS	43
TABLA 4. EJEMPLOS DE PLATAFORMAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL	58
TABLA 5. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS SOFTWARES EDUCATIVOS.....	62
TABLA 6. TABLA COMPARATIVA DE AVAS Y SOFTWARES EDUCATIVOS	65
TABLA 7. LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y SUS CARACTERÍSTICAS	67
TABLA 8. TABLA COMPARATIVA DE AVAS – RECURSOS GENERALES.....	109
TABLA 9. TABLA COMPARATIVA DE AVAS – RECURSOS ESPECÍFICO APRENDIZAJE SEGUNDA LENGUA	110
TABLA 10. CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	114
TABLA 11. PERFIL DE LOS ESTUDIANTES	116
TABLA 12. PERFIL DE LOS DOCENTES	118
TABLA 13. INGRESOS MENSUALES AL RECURSO VIRTUAL CLASSROOM, AÑO 2006.	124
TABLA 14. FRECUENCIA DE VISITA AL VIRTUAL CLASSROOM.....	125
TABLA 15. PRINCIPALES OBSTÁCULOS PARA EL USO DEL VIRTUAL CLASSROOM EN ADULTOS Y ADOLESCENTES.....	127
TABLA 16. ASIGNACIÓN DE TAREAS DEL VIRTUAL CLASSROOM.....	128
TABLA 17. CONSULTA A LOS ALUMNOS SOBRE LA RELACIÓN ENTRE EL VIRTUAL CLASSROOM Y EL CURRÍCULO	130
TABLA 18. ESTUDIO DE LA RELACIÓN ENTRE EL VIRTUAL CLASSROOM Y EL CURRÍCULO	131
TABLA 19. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES GENERALES OFRECIDAS POR EL VIRTUAL CLASSROOM.....	132
TABLA 20. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES ESPECIFICAS OFRECIDAS POR EL VIRTUAL CLASSROOM...	134
TABLA 21. EXISTENCIA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL USO DEL VIRTUAL CLASSROOM	138
TABLA 22. POLÍTICA ACADÉMICA PARA EL USO DEL VIRTUAL CLASSROOM	139
TABLA 23. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS USADAS POR LOS DOCENTES	140
TABLA 24. ACTIVIDADES USADAS POR LOS DOCENTES CON LOS ALUMNOS	143
TABLA 25. ACTIVIDADES QUE LOS DOCENTES IMPLEMENTARÍAN EN EL FUTURO.....	143
TABLA 26. EL VIRTUAL CLASSROOM Y SU APORTE AL APRENDIZAJE	144
TABLA 27. NECESIDADES DE ESTUDIO DE LOS ALUMNOS	145
TABLA 28. NECESIDADES DE ESTUDIO DE ADULTOS Y PRESENCIA EN EL VIRTUAL CLASSROOM	147
TABLA 29. NECESIDADES DE ESTUDIO DE ADOLESCENTES Y PRESENCIA EN EL VIRTUAL CLASSROOM	147
TABLA 30. NECESIDADES DE ESTUDIO DE NIÑOS Y PRESENCIA EN EL VIRTUAL CLASSROOM	148
TABLA 31. FORTALEZAS DEL VIRTUAL CLASSROOM PARA LOS ADULTOS	148
TABLA 32. FORTALEZAS DEL VIRTUAL CLASSROOM PARA LOS ADOLESCENTES	149
TABLA 33. FORTALEZAS DEL VIRTUAL CLASSROOM PARA LOS NIÑOS.....	149
TABLA 34. DEBILIDADES DEL VIRTUAL CLASSROOM PARA LOS ADULTOS	149
TABLA 35. DEBILIDADES DEL VIRTUAL CLASSROOM PARA LOS ADOLESCENTES.....	150
TABLA 36. DEBILIDADES DEL VIRTUAL CLASSROOM PARA LOS NIÑOS.....	151

Índice de Figuras

FIGURA 1. EJEMPLOS DE SOFTWARES EDUCATIVOS.....	64
FIGURA 2. MODELO PARA INTEGRAR TICS EN EL CURRÍCULO.....	78
FIGURA 3. PÁGINA DE INGRESO A WEBCT.....	82
FIGURA 4. PÁGINA DE BIENVENIDA A CURSOS EN WEBCT.....	83
FIGURA 5. PÁGINA DE BIENVENIDA A UN CURSO EN WEBCT.....	83
FIGURA 6. LA HERRAMIENTA FORO EN WEBCT.....	84
FIGURA 7. LA HERRAMIENTA CALENDARIO EN WEBCT.....	84
FIGURA 8. LA HERRAMIENTA MAPA DE CURSO EN WEBCT.....	85
FIGURA 9. EJEMPLO DE UNA ACTIVIDAD EN WEBCT.....	85
FIGURA 10. EJEMPLO DE DIFERENTES RECURSOS EN WEBCT.....	86
FIGURA 11. EJEMPLO DE RECURSOS DE LECTURA EN WEBCT.....	86
FIGURA 12. EJEMPLO DE UN EJERCICIO INTERACTIVO EN WEBCT.....	87
FIGURA 13. LISTADO DE HERRAMIENTAS DEL TUTOR EN WEBCT.....	88
FIGURA 14. PANEL DE CONTROL DEL TUTOR EN WEBCT.....	89
FIGURA 15. CENTRO DE DISEÑO DE CURSOS PARA EL TUTOR EN WEBCT.....	89
FIGURA 16. PAGINA DE INGRESO A U-CURSOS.....	90
FIGURA 17. ACCESO A LOS CURSOS EN U-CURSOS.....	91
FIGURA 18. LISTADO DE HERRAMIENTAS EN U-CURSOS.....	91
FIGURA 19. LA HERRAMIENTA HISTORIAL EN U-CURSOS.....	92
FIGURA 20. LA HERRAMIENTA CORREO EN U-CURSOS.....	92
FIGURA 21. LA HERRAMIENTA ENLACES EN U-CURSOS.....	93
FIGURA 22. LA HERRAMIENTA FORO EN U-CURSOS.....	93
FIGURA 23. LA HERRAMIENTA MATERIAL DOCENTE EN U-CURSOS.....	94
FIGURA 24. LA HERRAMIENTA ESTADÍSTICAS DE EVALUACIÓN.....	94
FIGURA 25. LA HERRAMIENTA NOVEDADES EN U-CURSOS.....	95
FIGURA 26. PAGINA DE BIENVENIDA DE E-PR@CTICE.....	96
FIGURA 27. LA HERRAMIENTA LANGUAGE LAB DE E-PR@CTICE.....	96
FIGURA 28. LA HERRAMIENTA SPEAKING LAB DE E-PR@CTICE.....	97
FIGURA 29. LA HERRAMIENTA STUDENT'S SUPPORT DE E-PR@CTICE.....	97
FIGURA 30. LA HERRAMIENTA EXAM CENTRE DE E-PR@CTICE.....	98
FIGURA 31. LA HERRAMIENTA TRAVEL THE WORLD DE E-PR@CTICE.....	98
FIGURA 32. LA HERRAMIENTA BUSINESS CENTRE DE E-PRACTICE.....	99
FIGURA 33. LA HERRAMIENTA ENGLISH CLUB DE E-PR@CTICE.....	99
FIGURA 34. LA HERRAMIENTA LEISURE DE E-PR@CTICE.....	100
FIGURA 35. LA HERRAMIENTA KIDS AREA DE E-PRACTICE.....	100
FIGURA 36. PÁGINA DE INICIO DE MOODLE.....	102
FIGURA 37. PÁGINA DE INGRESO A CURSOS EN MOODLE.....	103
FIGURA 38. PÁGINA PRINCIPAL DEL CURSO DE TECNOLOGÍA.....	103
FIGURA 39. SECCIÓN PARTICIPANTES EN MOODLE.....	104
FIGURA 40. TAREAS EN MOODLE.....	105
FIGURA 41. HERRAMIENTA CHAT DE MOODLE.....	105
FIGURA 42. HERRAMIENTA FORO DE MOODLE.....	106
FIGURA 43. REGISTRO DE EVALUACIONES EN MOODLE.....	106
FIGURA 44. PÁGINA DE ENVÍO DE TAREAS Y FEEDBACK.....	107
FIGURA 45. RECURSOS EN MOODLE.....	107

Índice de Gráficos

GRÁFICO 1. ACTIVIDADES MÁS USADAS POR LOS ALUMNOS ADULTOS.....	126
GRÁFICO 2. ACTIVIDADES MÁS USADAS POR LOS ALUMNOS ADOLESCENTES	126
GRÁFICO 3. ACTIVIDADES MÁS USADAS POR LOS ALUMNOS NIÑOS	127
GRÁFICO 4. PRINCIPALES OBSTÁCULOS PARA EL USO DEL VIRTUAL CLASSROOM EN NIÑOS	128
GRÁFICO 5. CONTENIDOS PRESENTES EN LAS ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS ADULTOS.....	129
GRÁFICO 6. CONTENIDOS PRESENTES EN LAS ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS ADOLESCENTES ...	130
GRÁFICO 7. FRECUENCIA DE VISITAS AL VIRTUAL CLASSROOM DE PARTE DE LOS DOCENTES	137
GRÁFICO 8. ACTIVIDADES MÁS USADAS POR LOS DOCENTES CON SUS ALUMNOS	137
GRÁFICO 9. FRECUENCIA DE ASIGNACIÓN DE TAREAS DEL DOCENTE A SUS ALUMNOS.....	138
GRÁFICO 10. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL USO DEL VIRTUAL CLASSROOM.....	139
GRÁFICO 11. LOS DOCENTES Y LA CREACIÓN DE RECURSOS PARA EL VIRTUAL CLASSROOM	141
GRÁFICO 12. LAS FORTALEZAS DEL VIRTUAL CLASSROOM.....	141
GRÁFICO 13. LAS DEBILIDADES DEL VIRTUAL CLASSROOM	142
GRÁFICO 14. USO DEL VIRTUAL CLASSROOM	142
GRÁFICO 15. PRINCIPALES NECESIDADES DE ESTUDIO DE LOS ALUMNOS ADULTOS	145
GRÁFICO 16. PRINCIPALES NECESIDADES DE ESTUDIO DE LOS ALUMNOS ADOLESCENTES	146
GRÁFICO 17. PRINCIPALES NECESIDADES DE ESTUDIO DE LOS ALUMNOS NIÑOS	146

INTRODUCCIÓN

Con el nacimiento de la Internet y las redes mundiales se han abierto nuevos horizontes para el desarrollo de las diferentes áreas del conocimiento. Se dejó atrás el conocimiento parcializado y comenzó una nueva era de comunicaciones e información globalizada. La era digital termina con el factor tiempo y espacio como limitantes para la interacción y el desarrollo de las sociedades.

La educación no ha estado ajena a este nuevo escenario tecnológico que de una u otra forma se ha ido posesionando de un lugar importante al momento de instruir y traspasar sabiduría. El uso de las herramientas tecnológicas han ayudado a darle un giro a la estrategia tradicional del profesor frente a los estudiantes y nos ha llevado a un entorno virtual nuevo que nos permite comunicarnos en tiempo real, investigar, debatir y llegar a acuerdos no importando en que punto del mundo nos encontremos.

Sin embargo la incorporación de tecnología además de favorecer un ambiente de mayor interacción y entregar un elemento motivador diferente y complementario a las actividades regulares del aprendizaje, también antepone desafíos y problemáticas nuevas para profesionales que han tenido nada o muy poca preparación respecto al tema. Es una aseveración válida establecer que hoy en día no hay profesional que no esté relacionado con la tecnología directa o indirectamente, pero específicamente en el área de la educación se requiere de conocimiento y un know-how particular y aplicado. Son estos nuevos desafíos y problemáticas los que han abierto un terreno único de investigación y estudio con el objeto de responder apropiadamente a una forma diferente de mirar la educación. Los educandos se han desarrollado con herramientas mucho más poderosas en términos de manejo y adquisición de la información y el conocimiento, lo que finalmente le exige al educador una preparación más acabada no solamente relacionada con el poseer los datos sino que también con la forma de procesar y entregar el material de estudio.

Los ambientes virtuales de aprendizaje entregan un nuevo abanico de posibilidades para los profesores y tutores en línea, pero no podemos negar

que al mismo tiempo se deben enfrentar instancias complejas propias de la incorporación de aspectos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En esta investigación se analizará particularmente el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza del idioma inglés y todos los elementos que esto conlleva. Teorías del aprendizaje como el constructivismo y la importancia de los estilos de aprendizaje relacionados con el uso de la tecnología son de relevancia en este estudio.

Otro tema que se aborda en esta investigación tiene que ver con las limitaciones y fortalezas de estas plataformas y cómo se pueden evaluar en términos de estructura y las herramientas que ellas ofrecen.

El rol de tutor, del alumno y las autoridades sin duda también ha sufrido cambios en este nuevo escenario. Han tenido que modificar y ajustar sus prácticas y responsabilidades de acuerdo a los requerimientos de conocimiento y manejo tecnológico. Estrechamente relacionado con esto se analiza el tema del currículo y cuán diferente es su implementación sobre la base de la incorporación de recursos tecnológicos en la columna vertebral del sistema educacional.

Finalmente se describen variadas experiencias del uso de ambientes virtuales de aprendizaje en áreas como el perfeccionamiento docente, la enseñanza el idioma inglés y como plataforma de apoyo académico administrativo.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Problema de Investigación

En la búsqueda incesante de mejores metodologías de enseñanza y un uso más provechoso de la TICs incorporadas al aula, el Instituto Chileno Norteamericano, desde el año 2003, ha asignado una parte importante del trabajo complementario del aula al departamento de informática quienes, en conjunto con personal académico están abocados a la tarea de trabajar en el diseño e implementación de un AVA – un ambiente virtual de aprendizaje – llamado *Virtual Classroom*¹. Ciertamente ha sido un gran desafío,

¹ *Virtual Classroom* es el nombre que se le ha asignado al AVA del Instituto Chileno Norteamericano. Se usa este nombre para referencia en esta investigación.

considerando que ambos departamentos han tenido que unir sus disciplinas y realizar un trabajo interdisciplinario para alcanzar el objetivo de incorporar las TICs al currículo de los programas de estudio.

La implementación del Virtual Classroom ha avanzado por etapas, y paso a paso se han ido incorporando nuevas ideas, hasta lo que hoy en día se utiliza en el Instituto Norteamericano. En este ambiente virtual, los estudiantes del instituto pueden encontrar ejercicios complementarios para la práctica, reforzamiento y expansión de sus conocimientos para un mejor desarrollo de sus habilidades lingüísticas en inglés.

Además de lo señalado, los estudiantes tienen acceso a foros y chat con profesores de inglés, tanto para aclarar dudas, como para practicar conversaciones libres, aprender más vocabulario y mejorar su gramática. Al mismo tiempo, los estudiantes tienen acceso a las pautas de solución del libro de trabajo² (**workbook**), intentando así liberar al profesor de la responsabilidad de tener que corregir los ejercicios que se asignen de tareas en el aula, en pro de optimizar el tiempo y dar mayor prioridad a la práctica oral, y no a ejercicios que los estudiantes pueden corregir por si mismos en sus propios tiempos en el Virtual Classroom.

Al inicio de clases los docentes deben informarles o recordarles a los estudiantes de la existencia del Virtual Classroom, se les explica que pueden acceder con su Rut y una clave muy fácil de recordar. Sin embargo en lo que va de la implementación de este AVA, las estadísticas han revelado, que no existe un flujo importante de estudiantes, lo que ciertamente preocupa tanto al área académica como informática, considerando el tiempo y dinero invertido. Tras este AVA existe un grupo humano trabajando incesantemente tanto en la mantención técnica como en la elaboración constante de ejercicios, a los cuales pueden acceder los estudiantes a modo de ejercitación complementaria.

Indudablemente, se sigue trabajando en el Virtual Classroom con miras a una utilización masiva por parte de los estudiantes; no obstante la dirección académica, cuestiona la continuidad de dicho proyecto, por la gran inversión que ha significado tener a personal técnico y académico trabajando en él sin tener una respuesta importante de parte del alumnado.

² El libro de trabajo o *workbook* es un libro de tareas que el estudiante recibe junto con el libro del estudiante (student's book) para practicar los diferentes temas en casa.

El Instituto Chileno Norteamericano no tiene datos concretos o información que permita determinar la verdadera utilidad del Virtual Classroom para los estudiantes y el por qué los estudiantes no han respondido a este apoyo complementario. Las estadísticas incluso indican que las cifras de utilización han ido en descenso. Esta situación que se presenta en el Instituto Norteamericano es el problema base de esta investigación. Por esto es necesario evaluar si los servicios, contenidos y herramientas del Virtual Classroom junto con las estrategias de los docentes suplen las necesidades curriculares de los estudiantes y por ende afectan el grado de uso de este AVA.

1.2. Justificación

Esta investigación se considera relevante debido a la importancia que ha adquirido la introducción de las TICs en el ámbito educacional. Esto ha llevado a los principales actores del proceso de enseñanza-aprendizaje a enfrentar desafíos y problemáticas nuevas para su desempeño antes enmarcado en un paradigma de carácter tradicional, el cuál era menos participativo de parte de los estudiantes, mucho más academicista y menos orientado al desarrollo de estrategias de aprendizaje y competencias laborales.

Este nuevo paradigma educacional, el cuál tiene al educando como activo constructor de su propio conocimiento, ha significado no sólo un cambio de parte de los docentes sino una reestructuración general de los lineamientos curriculares de las diferentes instituciones; se ha transformado en un desafío multidisciplinario que involucra al estamento administrativo, al cuerpo docente, al área de apoyo tecnológico y por supuesto a la comunidad estudiantil.

En un gran número de instituciones educacionales ya poseen sistemas de apoyo para los estudiantes vía Ambientes Virtuales de Aprendizaje³ (AVAs), los cuales dan lugar a una gran variedad de información académica y

³ Los AVAs son plataformas de aprendizaje que consisten en una serie de herramientas, entre las cuales encontramos información, documentos, foros, chats, evaluación, etc. A través de estas plataformas se pueden impartir cursos y realizar todo tipo de trabajo colaborativo.

herramientas de las cuales el estudiante puede hacer uso ya sea para consultar información, practicar temas de alguna asignatura, establecer contacto con sus compañeros o profesores o simplemente para requerir ayuda de carácter administrativa.

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Objetivo General

- a. Evaluar la efectividad de las estrategias docentes para incentivar el uso del Virtual Classroom de parte de los estudiantes.
- b. Determinar la coherencia de los recursos del Virtual Classroom para satisfacer las necesidades curriculares de los estudiantes.

2.2. Objetivos Específicos

- a. Describir el uso que los estudiantes del Instituto Norteamericano hacen del Virtual Classroom para identificar las causas que gatillan el bajo número de visitas a este recurso para el autoaprendizaje y la asistencia del proceso presencial.
- b. Describir y comparar los contenidos del currículo de los estudiantes y los contenidos y materiales que entrega el recurso Virtual Classroom para determinar su pertinencia.
- c. Describir las actividades a través de las cuales se utilizan los recursos del Virtual Classroom en relación con el proceso presencial.
- d. Identificar las estrategias metodológicas que usan los docentes para incentivar el uso de los recursos del Virtual Classroom
- e. Identificar la percepción de los estudiantes respecto a la utilidad y coherencia del Virtual Classroom frente a los cursos y la satisfacción de sus necesidades de aprendizaje.

3. MARCO TEÓRICO

La Internet ofrece una diversa variedad de aplicaciones y potencialidades que pueden ser usadas para estructurar un modelo de apoyo a las clases presenciales tradicionales. Se puede hacer uso de la riqueza del hipertexto y la multimedia (Dyrli, 1995; Williams, 1995, p. 24). Los estudiantes

experimentan el conocimiento de otro punto de vista; desarrollan su autoaprendizaje y autonomía aprendiendo a manejar sus tiempos y prioridades (Moore, M. G. 1983).

La investigadora de la Universidad EAFIT de Medellín y directora del programa Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en Educación, Claudia Zea indicó “Pretendemos que la tecnología se use como una herramienta para generar ambientes de aprendizaje más lúdicos y más colaborativos, que motiven a los estudiantes a concebir el aprendizaje más allá del aula de clase e incentiven su interés y curiosidad por la investigación” (Zea Claudia, Febrero 2005 Revista Electrónica Altablero No. 33,), todo esto en el marco del proyecto del Ministerio de Educación “Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)”. Sin duda esta reflexión da luz sobre la razón de fondo de la tecnología inserta en la educación. Se espera que el entorno de los estudiantes sea cada vez más desafiante académicamente hablando, que despierte sus motivaciones intrínsecas, desarrolle nuevas habilidades y descubra talentos para desarrollar diferentes tareas inicialmente de orden académico y luego social y personal.

Junto con la incorporación de laboratorios y salas multimediales en los establecimientos educacionales para trabajo local o interno, también se ha explorado la riqueza de los AVAs (Ambientes Virtuales de Aprendizaje). Estas plataformas se levantan como robustas generadoras de fuentes de información, interacción y comunicación.

Existen diferentes tipos de plataformas, unas más complejas que nos dan la posibilidad de crear cursos o grupos de trabajo virtuales y poder así generar todo tipo de trabajo colaborativo e interacción sincrónica y asincrónica u otras las cuales nos dan solamente la posibilidad de poner a disposición material digital para que los estudiantes tengan acceso a él.

La riqueza de estos ambientes virtuales radica principalmente en el nivel de comunicación e interacción que los estudiantes puedan tener con los otros estudiantes, con los contenidos y no menos importantes con los tutores virtuales.

En realidad los tutores virtuales, ya sean los encargados de trabajar en los chats, moderar los foros o darles asistencia académica a los estudiantes, son

los llamados a supervisar que el engranaje general de la plataforma esté funcionando en forma apropiada.

3.1. Teorías Constructivistas y la Enseñanza con Tecnología

Toda instancia de aprendizaje de una u otra forma va de la mano con alguna de las teorías existentes. Aunque algunas de estas teorías fueron pensadas, analizadas y desarrolladas con mucha anterioridad todas se ven reflejadas en nuestra actual actividad de adquisición de conocimiento.

Las teorías constructivistas han tenido gran importancia en la educación debido a su énfasis en el aprendizaje centrado principalmente en el estudiante, sus intereses, experiencias previas y entorno social. La idea de aprender haciendo es uno de los elementos cruciales de la tendencia constructivista y junto con esto se pueden listar una serie de aspectos que van caracterizando el proceso de aprendizaje bajo estas teorías:

- **Aprendizaje significativo**
Todo aprendizaje que se relacione con la realidad del estudiante y sus experiencias previas tendrá un mayor significado y por ende llevará a una internalización mayor.
- **Aprendizaje contextualizado**
Todo aprendizaje que se presente en un contexto familiar para el estudiante, tendrá mayor valor en el proceso de enseñanza.
- **Aprendizaje social**
Los proyectos de tipo colaborativo y el trabajo en equipo en general, todo esto apoyado por los tutores y especialistas, dan el marco para una interacción social muy enriquecedora para los estudiantes.
- **Aprendizaje activo**
Las herramientas de comunicación, propias de los AVAs, facilitan la implementación de discusiones, debates, dando paso así a la creación de nuevo conocimiento.

Doolittle (1999) destaca que el aprendizaje constructivista lleva a los siguientes principios pedagógicos:

- El aprendizaje debiera suceder en entornos reales y auténticos;
- El aprendizaje debiera incluir la mediación y negociación social;
- Los contenidos y habilidades debieran ser de relevancia para el estudiante;
- Los contenidos y habilidades debieran estar relacionados directamente con los conocimientos previos del estudiante;
- Los estudiantes debieran ser evaluados formativamente, orientándose a futuras experiencias de aprendizaje;
- Se les debiera incentivar a los estudiantes para ser mediadores y reguladores de su propio aprendizaje;
- Los tutores deben servir principalmente como guías y facilitadores del aprendizaje, no instructores;
- Los tutores debieran incentivar a los estudiantes a considerar múltiples perspectivas y representaciones de los contenidos.

Teoría Del Aprendizaje Significativo

La teoría del aprendizaje significativo desarrollada por Ausubel se contrapone al aprendizaje memorístico y plantea que todo aprendizaje estará estrechamente relacionado con la estructura cognitiva⁴ previamente establecida. De esta forma todo nuevo aprendizaje tendrá como base lo ya experimentado y aprendido. Sin embargo para que el aprendizaje significativo ocurra existen ciertos requisitos claves.

- Significatividad lógica del material: La organización y atinencia del material es fundamental para que se produzca una construcción de conocimiento.
- Significatividad psicológica del material: Debe existir una conexión entre el nuevo conocimiento y el ya existente. La memoria de largo plazo es crucial para mantener el nuevo conocimiento.

⁴ Modelos mentales y esquemas que el individuo posee en un área determinada del conocimiento.

- Actitud favorable del alumno: La motivación de parte es fundamental para que el alumno quiera aprender. Esto tiene relación con la disposición emocional y actitud del alumno.

Sin duda el material, la experiencia previa y el grado de motivación presente en el alumno van construyendo las bases para que el aprendizaje ocurra. Gran parte de la responsabilidad de generar el ambiente y electos propicios recae en el profesor ya que él debe conocer a sus alumnos y en base a este conocimiento seleccionar el material para provocar la experiencia motivadora en el alumno.

El proceso de aprendizaje es una instancia muy compleja, son muchos los elementos que interactúan para dar forma al resultado final de la experiencia de aprender. También se puede hablar de tipos de aprendizaje significativo. De acuerdo a Ausubel existen tres tipos de aprendizaje significativo

- Aprendizaje de representaciones: el niño aprende vocabulario que representa cosas que tiene significado para él, sin identificarlas como categorías aún.
- Aprendizaje de conceptos: Las experiencias concretas del niño le ayudan a comprender que las palabras también pueden ser usadas por otras personas refiriéndose a objetos similares ajenos a él.
- Aprendizaje de proposiciones: Una vez que el niño conoce el significado de los conceptos, puede incluir dos o más de ellos en una oración, afirmando o negando algo.

El aprendizaje significativo se desliga completamente del modelo tradicional basado en la enseñanza, es decir en lo que el profesor enseña, relacionándose de forma directa con el alumno y su rol activo como constructor de conocimiento.

El Prof. Sergio Dávila Espinosa publicó en la revista digital Contexto Educativo el artículo “El aprendizaje significativo”. En este artículo él desarrolla el siguiente esquema para ilustrar el modelo pedagógico centrado en el aprendizaje (Tabla 1)

Tabla 1. Dávila Espinosa, Sergio, Número 9- Julio 2000, El Aprendizaje Significativo, Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías

Modelo pedagógico centrado en el aprendizaje	
<i>El Profesor</i>	<i>El Alumno</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Diseña actividades de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades
<ul style="list-style-type: none"> • Enseña a aprender 	<ul style="list-style-type: none"> • Construye su propio aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa 	<ul style="list-style-type: none"> • Se autoevalúa

De este modelo sugerido por el profesor Dávila Espinosa, se desprenden varios puntos de importancia que nos ayudan a establecer diferencias fundamentales en el rol de cada cual.

Teorías del Aprendizaje con Tecnología

Con la introducción de la tecnología en el campo de la educación, nuevas tendencias teóricas han surgido y otras ya existentes se han modificado para responder a los nuevos contextos educativos. La forma que el aprendizaje toma lugar tiene ciertos matices al incorporar la tecnología; el docente hace las veces de facilitador, tomando el estudiante un rol protagónico en el proceso enseñanza aprendizaje. Todos los entes influyentes se relacionan entre sí compartiendo las responsabilidades del acto de aprender.

En 1987, Chickering y Gamson desarrollaron los Siete Principios de la Buena Práctica en la Educación de Pre-grado.

- a. Incentivar el contacto estudiante-personal;
- b. Incentivar la cooperación entre estudiantes;
- c. Incentivar el aprendizaje activo;

- d. Entregar retroalimentación pronta;
- e. Enfatizar el tiempo dedicado al trabajo;
- f. Comunicar altas expectativas;
- g. Respetar talentos diversos y formas de aprender.

Estos principios, aunque genéricos, están relacionados a la incorporación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje. Steve Ehrmann y Arthur Chickering luego indicaron como la tecnología, especialmente los AVAs, podían apoyar estos siete principios.

- Incentivar el contacto estudiante-personal
Las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica ayudan al contacto e intercambio de experiencias entre los estudiantes, tutores y personal administrativo.
- Incentivar la cooperación entre estudiantes
A través de las AVAs los estudiantes pueden desarrollar proyectos de investigación cooperativos. La coordinación, discusiones y publicación de los hallazgos o reportes pueden ser hechas a través de los AVAs.
- Incentivar el aprendizaje activo
Los AVAs nos dan la posibilidad de poder diseñar actividades que requieren una participación activa de los estudiantes requiriendo de ellos análisis, resúmenes y conclusiones. Lo importante es tener claros los objetivos de cada actividad y que estrategias de aprendizaje uno desea desarrollar en los estudiantes.
- Entregar retroalimentación pronta
Los AVAs permiten implementar actividades de evaluación continua⁵. También algunos permiten hacer link directo o incorporar actividades externas de práctica y evaluación. La mayoría de estas actividades poseen retroalimentación automática. Además se puede entregar recomendaciones sobre estudio adicional para reforzar puntos débiles.
- Enfatizar el tiempo dedicado al trabajo
Para evitar que los estudiantes pierdan tiempo en la búsqueda de la información necesaria para realizar una tarea, a través del AVA se le

⁵ Se entiende por evaluación continua a todas las instancias que permiten evaluar los avances de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

puede entregar información por medio de los links directos o bibliotecas de referencia virtual de la plataforma.

- Comunicar altas expectativas

Una de las labores principales del tutor virtual, o docente a cargo de supervisar y guiar a los estudiantes en sus tareas, es señalarles que se espera de ellos. Esto es muy valioso para los estudiantes ya que les clarifica en que dirección deben llevar su aprendizaje.

- Respetar talentos diversos y formas de aprender.

Una de las claves de la educación, no solo tradicional, es ser capaz de identificar y respetar los diferentes estilos de aprendizaje y talentos que puedan tener los estudiantes. Los AVAs dan la posibilidad de crear comunidades virtuales que se relacionan por intereses, talentos, etc. También se pueden crear grupos de cooperación donde cada cual aporta con su fortaleza para la generación de proyectos.

Con la incorporación de los AVAs en el contexto educacional nuevos desafíos se han tenido que enfrentar, especialmente en lo que tiene relación con la nueva forma de interactuar entre docentes-tutores y estudiantes. En esta nueva aventura de aprender de forma diferente se requiere un fuerte lazo de colaboración entre tutores y estudiantes. Estrechamente relacionado con el concepto de constructivismo aparece la idea del *andamiaje* (scaffolding) la cual describe la forma en la que el estudiante va construyendo los conceptos y su aprendizaje. La idea de fondo es que el docente o tutor ayuda al estudiante dándole elementos claves en forma sistemática para que ellos vayan construyendo de menor a mayor en términos de complejidad de contenidos.

El andamiaje puede estar relacionado con diferentes niveles del conocimiento:

- Conceptual: El estudiante es guiado a comprender conceptos a través de entregar claves y ejemplos explícitos.
- Metacognición: El estudiante es guiado a como abordar un problema.
- Procedimiento: El estudiante es guiado a cómo usar la información.

- **Estratégico:** El estudiante es guiado a analizar y enfrentar un problema con una estrategia.

Muchas de las corrientes teóricas que relacionan el uso de la tecnología y la educación están basadas en Vygotsky (1962) con su teoría de la Zona del Desarrollo Próximo (Zone of Proximal Development). Vygotsky (1962) observó que los niños desarrollaban diferentes habilidades de forma más eficiente al estar en contacto colaborativo con un adulto durante el proceso de aprendizaje. Esto se daba no porque el adulto le estuviese enseñando algo directamente sino por el lazo de cooperación que se formaba entre ellos. El desarrollo del pensamiento y refinamiento del desempeño del niño se veían incrementados y más efectivos. Todos estos hallazgos han formado parte importante del desarrollo de las teorías constructivistas, las cuales son partes de la columna vertebral en la incorporación de la tecnología en la educación.

3.2. Estilos de Aprendizaje y las TICs

Cada ser humano es un producto de sus experiencias y carga genética, elementos que configuran su estructura general, intereses, talentos, potencialidades y estilos de aprendizaje. Este último punto, la forma de aprender, será determinante para el desarrollo intelectual y de adquisición del conocimiento.

La definición de los estilos de aprendizaje debiera estar estrechamente relacionada con los estilos de enseñanza, esta congruencia es fundamental para el desarrollo exitoso de los procesos de aprendizaje ya que el educando buscará en el educador un punto en común que lo relacione con él, que lo motive y le ayude a obtener logros considerando sus características personales. Es común escuchar a alumnos decir que la metodología de su profesor no le acomoda o simplemente no les gusta. Esta aseveración está técnicamente basada en lo anteriormente descrito. Sin duda la complejidad de entregar nuevo conocimiento radica en que este proceso involucra primero a dos entidades particularmente únicas con diferentes estructuras de pensamiento y formas de asimilar la información y segundo la información en

sí cuya profundidad de conceptos y temas también condiciona la evaluación final del proceso de enseñanza aprendizaje.

¿Pero qué entendemos por estilos de aprendizaje? Básicamente podemos decir que cada ser humano al momento de enfrentar una instancia de aprendizaje utiliza un repertorio de estrategias y formas de aprender las cuales definen nuestros estilos de aprendizaje. Keefe (1988) sugiere que "los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje". Con esta definición, Keefer involucra los aspectos claves que juegan un rol fundamental para el alumno. Los rasgos fisiológicos se relacionan con el ritmo propio de aprendizaje del estudiante definido por su estructura biotípica. Los rasgos cognitivos tienen que ver con la formación de conceptos, la solución de problemáticas, etc. a través de la estructuración de los contenidos. Finalmente los elementos afectivos que determinan aspectos motivacionales y lo que espera el alumno de su aprendizaje.

También se puede definir el estilo de aprendizaje al proceso que experimenta el alumno desde el momento que encuentra nueva información, la estudia y analiza y finalmente la retiene (Dunn et Dunn, 1985).

Desde un punto de vista mucho más global y considerando diferentes lecturas a este fenómeno, se pueden definir los estilos de aprendizaje haciendo uso de diferentes modelos existentes como lo muestra la Tabla 2, la cual está basada en una adaptación de Estilos de aprendizaje: Generalidades de Cazau, P (2002)

Tabla 2. Modelos de estilos de aprendizaje

Según el hemisferio cerebral	Lógico: Tienen capacidad para explorar estructuras de todo tipo, categorías y sus relaciones. Aprenden experimentando y resolviendo problemas. Holístico: Tienen la capacidad de asimilar toda la
-------------------------------------	--

	<p>información y procesarla o clasificarla luego. Necesitan tener la visión general del problema para abordarlo. Utilizan imágenes, líneas de tiempo, resúmenes, mapas visuales, etc. para entender las situaciones.</p>
<p>Según el cuadrante cerebral (Herrmann)</p>	<p>Cortical izquierdo: Prefiere conocer la teoría y los hechos, comprender la ley, el funcionamiento de las cosas antes de continuar con experimentación.</p> <p>Límbico izquierdo: Se atiene a la forma, la organización y lo sistemático.</p> <p>Límbico derecho: Necesita de la comunicación y relación entre personas para compartir y verificar el conocimiento.</p> <p>Cortical derecho: Necesita apertura y visión de futuro a largo plazo. Es intuitivo y animoso.</p>
<p>Según el sistema de representación (PNL)</p>	<p>Visual: Estos alumnos aprender mejor cuando tienen una representación visual de la información como texto, gráficos, mapas, objetos reales, etc.</p> <p>Auditivo: Estos alumnos aprender mejor hablando y escuchando. También la música y efectos de sonido mejoran su aprendizaje.</p> <p>Kinestésico: Estos alumnos aprenden haciendo, es decir, involucrándose corporalmente en</p>

	las actividades de aprendizaje.
Según el modo de procesar la información (Kolb)	<p>Activo: Los alumnos activos se involucran totalmente dejándose llevar por los acontecimientos. Suelen ser de entusiastas ante lo nuevo y tienden a actuar primero y pensar después en las consecuencias. Les gusta trabajar rodeados de gente, pero siendo el centro de las actividades.</p> <p>Reflexivo: Los alumnos reflexivos tienden a ser grandes observadores que analizan sus experiencias desde muchas perspectivas distintas. Recogen datos y los analizan detalladamente para llegar a una conclusión. Son precavidos y analizan todas las implicaciones de cualquier acción antes de ponerse en movimiento.</p> <p>Pragmático: Los alumnos pragmáticos prueban ideas, teorías y técnicas nuevas, y comprueban si funcionan en la práctica. Son básicamente gente práctica, apegada a la realidad, a la que le gusta tomar decisiones y resolver problemas. Los problemas son un desafío y siempre están buscando una manera mejor de hacer las cosas.</p> <p>Teórico: Los alumnos teóricos acomodan e integran las observaciones que realizan en teorías complejas y bien</p>

	<p>fundamentadas lógicamente. Tienden a pensar en forma secuencial y paso a paso, integrando hechos dispares en teorías coherentes. Analizan y sintetizan la información y su sistema de valores premia la lógica y la racionalidad. No son de juicios subjetivos, ni de técnicas de pensamiento lateral o actividades faltas de lógica clara.</p>
<p>Según la categoría bipolar (Felder y Silverman)</p>	<p>Activo/reflexivo: Los Activos tienden a aprender mejor cuando se relacionan en forma activa con la información, por ejemplo discutiendo con otras personas o aplicándola a contextos prácticos. Los Reflexivos tienden a aprender mejor pensando y reflexionando sobre la información, principalmente trabajando solos.</p> <p>Sensorial/intuitivo: Los sensoriales son concretos y prácticos. Tienden a ser pacientes con los detalles y apearse a los procedimientos. Los intuitivos son conceptuales e innovativos. Aprenden mejor trabajado con posibilidades, relaciones y abstracciones.</p> <p>Visual/verbal: Los visuales aprenden mejor a través de diagramas, gráficos, etc. Ellos recuerdan mejor lo que ven. Los verbales tienen una tendencia a preferir la información escrita o hablada.</p>

	<p>Recuerdan de mejor manera lo que leen o oyen.</p> <p>Secuencial/global:</p> <p>Los secuenciales aprenden de mejor manera en etapas ordenadas lógicamente y en forma lineal. Cada etapa debe tener relación directa con la anterior.</p> <p>Los globales pueden resolver problemas complejos en forma rápida. Tienen facilidad para visualizar la totalidad de cada situación.</p>
<p>Según el tipo de inteligencia (Gardner)</p>	<p>Lógico-matemático:</p> <p>La capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar en forma lógica ante situaciones problemáticas.</p> <p>Lingüístico-verbal:</p> <p>La capacidad sensitiva del lenguaje hablado y escrito para comunicar ideas y lograr objetivos.</p> <p>Corporal-kinestésico:</p> <p>La capacidad que tiene el individuo para controlar sus movimientos y manejar objetos.</p> <p>Espacial:</p> <p>La capacidad que tiene el individuo de relacionarse con aspectos como líneas, formas, figuras, espacios y la relación que existe entre ellos. También tiene que ver con el manejo de las tres dimensiones.</p> <p>Musical:</p> <p>La capacidad de expresarse a través de formas musicales.</p>

	<p>Interpersonal: La capacidad de relacionarse y comprender a los demás en sus diferencias, estados de animo, etc.</p> <p>Intrapersonal: La capacidad de auto comprenderse, interpretar y orientar la propia conducta.</p> <p>Naturalista: La capacidad de percibir la relación e importancia de los diferentes seres vivos.</p>
--	---

Esta variedad de concepciones respecto de los estilos de aprendizaje nos llevan a entender la complejidad del universo de los alumnos. Cada uno percibe el mundo de forma diferente dependiendo de aspectos psicológicos, emocionales e intelectuales. De tal forma que lo que puede ser atractivo motivante y desafiante para un estudiante puede no serlo para otro individuo cuya experiencia y entorno social lo lleva a tener otros intereses y focos de atención.

De este análisis se desprende la necesidad de incorporar en la plataforma de estudio recursos que atiendan y combinen estrategias que apelen a los diversos tipos de aprendizaje. Esta metodología ayudará a construir un recurso que sea más representativo, familiar y significativo para todos los participantes del proceso de aprendizaje.

3.3. Modelos de Implementación de las AVAs

La creación de un entorno virtual para el aprendizaje y apoyo a la actividad presencial conlleva la consideración de aspectos que están relacionados entre sí y cuya presencia es fundamental para generar una plataforma robusta, justificada, útil y fácil de manejar. A continuación están considerados algunos de ellos:

- a. Usabilidad: Este concepto se refiere a la claridad con la que una interfaz de usuario está diseñada. Esto tiene estrecha relación con la facilidad que tendrá el estudiante para navegar en la plataforma y encontrar la información requerida.

- b. Estrategias metodológicas: Son los métodos involucrados en la planeación, implementación y entrega de la información a los estudiantes. También este concepto tiene estrecha relación con crear en el estudiante, por medio de un proceso de actividades individuales y grupales, el pensamiento crítico, la independencia en el aprendizaje y la autodisciplina para explorar nuevas fuentes del conocimiento. El docente debe encontrar la estrategia para involucrar al estudiante en el uso del recurso tecnológico haciendo hincapié en la interactividad y la accesibilidad de la información en provecho del aprendizaje y logro de objetivos.
- c. Contenidos: Aunque las plataformas entregan la base estructural para mantener el andamiaje físico del entorno, no se puede dejar de lado la relevancia y lo gravitante que es el tema de la selección, adaptación o creación del material que estará disponible para los estudiantes. Reviste gran importancia en esta etapa considerar aspectos que son cruciales al momento de construir las unidades temáticas. Además de tener en cuenta las políticas curriculares que tienen que ver con los planes y programas, de la misma forma se tiene que considerar aspectos como:
 - i. La edad de los estudiantes que finalmente conlleva a una definición de temáticas de interés personal.
 - ii. El entorno cultural y social de los individuos también da luz del perfil de los estudiantes y sus posibles tendencias de interés.
 - iii. Los estilos de aprendizaje son claves en la adquisición del conocimiento. Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples establece que los seres humanos percibimos y entendemos el mundo de formas diferentes y por consiguiente nos adueñamos de él por variados canales y a través de diferentes interpretaciones de acuerdo al tipo de inteligencia que tengamos mejor desarrollada.
- d. Soporte / Retroalimentación / Ayuda: Uno de los temas claves en la utilización de portales virtuales es la retroalimentación. Los ambientes de aprendizaje virtual deberían ser capaces de proveer a los

estudiantes con mecanismos de ayuda a problemas técnicos y acceso a ayuda con relación a contenidos temáticos y consultas académicas en general (Thomas, Carswell, Price, & Petre, 1998, p. 155)

- e. Interacción: Una de las características más valiosas de los modelos de ambientes virtuales modernos es la capacidad de ofrecer instancias de interactividad en línea, profesor-estudiante y estudiante-estudiante, ya sea en forma sincrónica o asincrónica. Para lograr éxito en esta área el factor motivación es crucial. Es importante que el docente de la clase presencial o el tutor en línea motive e incentive a los estudiantes participar en la experiencia de aprender e intercambiar conocimiento de una forma diferente. Hay una estrecha relación entre el cómo el estudiante se relaciona con los elementos de la plataforma y su motivación intrínseca y extrínseca (Everett, 1998, pp. 126-128).

Al abordar el tema del modelamiento de ambientes virtuales de aprendizaje, este se puede analizar desde diferentes puntos de vista, dependiendo del grado de presencialidad y virtualidad de los cursos, la relación entre los contenidos de la actividad presencial y los contenidos en línea, el tipo de interacción con la plataforma y la orientación básica de la plataforma en relación a los alumnos, tutores, la tecnología y los contenidos. En esta sección se hará mención a algunas de las definiciones sugeridas para clasificar las diferentes modalidades de los ambientes virtuales aprendizaje.

De acuerdo a Juan Carlos Lozano, experto en E-learning y director de Vértice E-learning⁶, empresa dedicada a dar soluciones integrales en el área de la educación a distancia, existen dos posibles clasificaciones de modelos:

- a. De acuerdo al grado de presencialidad y virtualidad de las actividades
 - 100% virtual o E-Learning Puro: Modalidad en la que todo el proceso de incorporación de los alumnos y su instrucción se lleva a cabo en línea haciendo uso de todas las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica.
 - Mixto o Blended Learning: Modalidad semi-presencial donde las actividades son divididas entre el entorno virtual y el presencial.

⁶ <http://www.verticelearning.com/>

Generalmente el componente práctico y las evaluaciones se llevan a cabo en las sesiones presenciales.

- De apoyo: En esta modalidad el entorno virtual sólo tiene que ver con aspectos administrativos. Todo el desarrollo académico está centralizado en sesiones presenciales.

b. De acuerdo al punto de vista metodológico

- Modelos centrados en la tecnología: La tecnología se presenta como elemento fundamental para relación entre el tutor y los alumnos. El tutor sólo provee contenidos que están disponibles en la plataforma. Mientras que el alumno accede a estos contenidos cuando se estima conveniente. En otras palabras la tecnología es el único puente de conexión entre ambos.

- Modelos centrados en el profesor: Siguiendo el paradigma tradicional el profesor surge como el único referente al momento de acceder a la información. Él utiliza los recursos tecnológicos para construir un escenario donde todas las actividades son meras extensiones de las instancias llevadas a cabo en la sesiones presenciales donde él supervisa, coordina, provee información, evalúa, etc.

- Modelos centrados en el alumno: En estos modelos se le otorga al alumno cierta autonomía para organizar y planificar su aprendizaje de acuerdo a sus características personales, como intereses, ritmos de aprendizaje, estilos de aprendizaje, etc. Todo el apoyo tecnológico proveído por el profesor se conjuga para darle al alumno un entorno apropiado para la construcción de su propio aprendizaje.

- Modelos centrados en los contenidos: Este modelo hace uso de los AVAs como meros depositarios de contenidos los que son el componente más relevante en este modelo. El rol del tutor en este caso es el de proveer material de excelente calidad en su diseño y contenido, idealmente apuntando a la multimodalidad del aprendizaje.

- Modelos centrados en la interacción entre iguales: En estos modelos se prioriza la participación activa de parte de los alumnos a través de actividades de cooperación y trabajo colaborativo. Para llevar a cabo esto se depende mucho de las herramientas de comunicación

sincrónica y asincrónica. Las discusiones y diferencias entre los participantes enriquecen el conocimiento de cada alumno generando instancias de construcción de nuevo conocimiento basados en sus experiencias previas y los nuevos desafíos que tienen que enfrentar en cada actividad.

Abocándonos exclusivamente al campo de los cursos en línea, el profesor Robin Mason (1998), del Instituto de Tecnología Educativa de la Open University sugiere tres modelos:

- a. El Modelo Contenido + Apoyo (Content + Support Model): Este es el modelo más antiguo y basa su estructura en la separación entre los contenidos del curso los cuales pueden ser entregados en forma impresa o a través de la web y el apoyo tutorial que puede ser entregado a través de email o servicio de conferencia apoyada por computadora.
- b. El Modelo Envoltante (Wrap-around Model): Este modelo se caracteriza por la utilización del material existente muchas veces genérico como libros y material multimedia el cual es apoyado y contenido por material específicamente diseñado para responder a las necesidades del alumno y el currículo. Este material especialmente creado puede encontrarse en formato de guías de estudio, actividades interactivas y discusiones. En este modelo la mayor parte del aprendizaje se lleva a cabo en línea y el profesor tiene un rol muy demandante en el sentido que debe dedicar gran parte de su tiempo y habilidades para involucrar a los alumnos en las actividades de interacción.
- c. El Modelo Integrado (Integrated Model): Los cursos enmarcados en este modelo consisten en actividades colaborativas, recursos para el aprendizaje y las tareas en conjunto. La filosofía detrás de este modelo es la de crear una comunidad de aprendizaje y cooperación donde los contenidos son pertinentes y muy dinámicos en su accesibilidad y manejo. La mayor parte de este tipo de cursos basados en este modelo se lleva a cabo en línea a través de la implementación de discusiones, el acceso y procesamiento de la

información y el desarrollo de tareas determinadas por los intereses y necesidades individuales y la comunidad.

Básicamente el modelo más apropiado para la implementación de un curso o simplemente el diseño de una plataforma para dejar recursos de todo tipo disponibles para cierta comunidad dependerá de variados factores antes descritos como los contenidos, los alumnos, los profesores, las herramientas de comunicación y administración, etc.

La evolución de los modelos de implementación se ha desarrollado de acuerdo a las necesidades que han ido surgiendo en el contexto de la educación y el desarrollo de nuevas concepciones metodológicas y crecimiento de recursos tecnológicos en términos de interacción, accesibilidad y complejidad.

3.4. Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVAs)

3.4.1. ¿Qué son los AVAs?

La fuerte incorporación de elementos tecnológicos en el área de la enseñanza ha abierto nuevas posibilidades para entregar la información de una forma motivante e interactiva. Además de aspectos motivacionales, la tecnología ha ayudado a la sociedad a solucionar problemas como el acceso a la información desde lugares remotos sin barreras de tiempo. Con el surgimiento de la educación a distancia las instituciones educacionales se han visto en la necesidad de hacer uso de plataformas virtuales de aprendizaje con el objeto de cubrir grandes áreas geográficas y una mayor cantidad de alumnos. En una primera etapa se generaron plataformas las cuales hacían las veces de simples depositarios de información con uno o varios módulos de evaluación que los administradores o tutores iban habilitando. Sin embargo hoy en día esta visión es considerada demasiado limitante ya que no usa todas las potencialidades que los ambientes virtuales nos ofrecen, dejando de lado todas las instancias de interacción y trabajo cooperativo. Los ambientes virtuales de aprendizaje (AVAs) se pueden definir de forma simple como plataformas virtuales en línea donde estudiantes y tutores interactúan a través de diferentes herramientas para lograr aprendizaje. Estas permiten gestionar programas de estudio tanto a distancia

como en modalidad semi presencial (B-Learning) donde el alumno además de clases presenciales también tiene parte del trabajo vía Internet. Estas plataformas están generalmente diseñadas en tres niveles; el nivel superior al cual sólo los administradores de la plataforma tienen acceso para crear cursos, asignar roles y modificar la estructura de cada curso, etc. Luego existe un siguiente nivel específicamente para los tutores donde ellos pueden interactuar con los alumnos, recibir sus trabajos, rastrear el estado de avance de las diferentes actividades, moderar los foros, etc. Y finalmente se encuentra un tercer nivel que es donde los alumnos tienen acceso para revisar sus asignaciones de tarea, participar en foros, enviar sus trabajos, etc.

"A VLE is a web-based online environment that integrates tools for content delivery, communication, assessment, and student management. " - (Littlejohn and Higgison, p.5)

Los AVAs han ganado terreno rápidamente en educación ya que les permite a los alumnos tener acceso a la información en forma selectiva y no lineal respondiendo a su ritmo de aprendizaje particular siempre con el apoyo de un tutor que los monitorea, guía y les facilita todas las herramientas necesarias para su éxito académico. Además de servir para implementar cursos también pueden ser usados como apoyo académico a los alumnos en sus clases presenciales. Aquí es importante detenernos un tiempo y describir tres usos claros de los AVAs:

1. Apoyo académico: Algunas instituciones con el objeto de ir en apoyo de los estudiantes en instancias fuera de la sala de clase implementan plataformas virtuales donde el alumno puede encontrar material de estudio adicional o complementario a sus labores en aula. Existe personal académico que se encarga de generar guías de estudio o actividades para luego dejarlas disponibles en línea.
2. Cursos en línea: Los AVAs dan la posibilidad de implementar cursos completamente basados en Internet. La plataforma se convierte en un aula virtual al cual los alumnos acceden en forma regular para encontrarse con sus compañeros o tutores y realizar actividades

individuales, en pares o grupales dándole gran énfasis al trabajo colaborativo autónomo de los alumnos.

3. Cursos semi presenciales (B-learning): Como alternativa a los cursos 100% en línea se han implementado cursos en modalidad semi presencial los cuales conjugan la flexibilidad de tiempo y espacio del componente en línea más el trato personalizado y directo de la instrucción en aula. Esta opción es hoy en día la alternativa más recurrente en las instituciones educacionales ya que no deja de lado el contacto persona a persona que muchos alumnos valoran y consideran como imprescindible para el exitoso desarrollo de una actividad de aprendizaje.

Existen diferentes términos que denominan los AVAs, definiendo el abanico de funcionalidades que las plataformas virtuales tienen a disposición del aprendizaje.

- a. Sistemas de gestión de contenidos: Se le denomina a cualquier sistema que almacene contenidos en una base de datos y los deje a disposición de los usuarios objetivos. Estos contenidos pueden ser archivos de texto, de audio, video, etc. Algunos ejemplos de estos tipos de sistemas son los blogs y los wikis.
- b. Ambiente virtual de aprendizaje: Se le denomina a cualquier sitio web que provee funciones básicas para el proceso de aprendizaje incluyendo herramientas de comunicación, cuestionarios, encuestas, softwares en línea, etc. todos organizados claramente de acuerdo al perfil determinado de los usuarios.
- c. Sistemas de aprendizaje integrado: Se le denomina a cualquier contenido digital, recurso tecnológico o sistema de red que sea utilizado para la instrucción. Estos sistemas permiten la organización de la información de acuerdo al currículo o la estructura de unidades incluyendo herramientas de evaluación y registrando las actividades de los alumnos en términos de visita a los diferentes recursos, progreso, etc.
- d. Sistemas de administración de cursos: Se le denomina a los softwares basados en la Internet utilizados para implementar cursos en línea,

que controlan el registro de los alumnos en los cursos, rastrean las actividades, el avance y sus evaluaciones. Además estas plataformas proveen contenidos digitales y herramientas de comunicación para el estudio de los alumnos. Como ejemplos se pueden nombrar WebCt y Moodle.

Es importante también definir lo que se entiende como ambientes de aprendizaje manejado (managed learning environments). Este concepto es mucho más amplio por que involucra no solamente la idea de un sistema de gestión de contenido y un ambiente virtual de aprendizaje sino que también incluye herramientas de administración como control de conexión a la plataforma, registro de notas y otros aspectos administrativos de importante valor para el departamento académico y secretaría de estudios.

3.4.2. Componentes de los AVAs

Volviendo a las definiciones antes señaladas las plataformas de aprendizaje involucran el uso de variadas herramientas de comunicación y llevan al mismo tiempo un control de aspectos académico-administrativos de los alumnos, tales como frecuencia de uso de los recursos, tareas pendientes, etc. Sin duda el tema de la comunicación e interacción entre los participantes es fundamental para el desarrollo fluido y beneficioso tanto para alumnos como para tutores. La forma que se presenta la información debe ser por intermedio de una interfaz clara y amistosa que facilite la navegación del alumno a través de las diferentes tareas asignadas, especialmente aquellas en la que se debe compartir información con los demás participantes.

Dividiremos los componentes en dos áreas, elementos netamente administrativos de la instrucción y otros relacionados directamente con temas académicos. Está de más decir que los elementos listados a continuación comprenden el abanico de herramientas más usadas, las cuales pueden o no estar presentes dependiendo de la estructura del curso y el diseño inicial del creador o la empresa que ha implementado la plataforma y el recurso en sí. También la inclusión de los diferentes elementos depende de las necesidades de la comunidad de estudiantes para realizar las diferentes asignaciones de trabajo. Por ejemplo en un curso donde el trabajo

colaborativo es esencial, las herramientas de comunicación son clave en la estructuración general y particular de la plataforma.

- Aspectos Administrativos
 - a. El programa del curso describiendo los contenidos a tratar durante la instrucción presencial y las actividades en línea.
 - b. Una herramienta que permita a los alumnos registrarse y pagar en línea.
 - c. Registro de la regularidad de conexión del alumno.
 - d. Un foro o panel informativo sobre novedades administrativas.
 - e. Un área exclusiva para los tutores y administradores con el objeto de supervisar, asignar tareas, etc.
- Aspectos Académicos
 - a. Herramientas de comunicación asincrónica, tales como foros e email.
 - b. Herramienta de comunicación sincrónica, como Chat.
 - c. Materiales de apoyo disponible a través de la plataforma. Esto se refiere a tener acceso a documentación de apoyo, links a páginas en Internet, guías de estudio, presentaciones PowerPoint que se hayan usado en la clase presencial si se trata de un curso con modalidad semi presencial, etc.
 - d. Herramientas de evaluación formativa, acumulativa, etc.
 - e. Un foro o panel informativo sobre novedades e información académica.
 - f. Las herramientas Wikis⁷ para incentivar la creación autónoma de contenidos y generar trabajo colaborativo.

Es importante indicar que todas estas herramientas aplicadas al contexto educativo listadas en el punto Aspectos Académicos son orientadas por los modelos pedagógicos para la educación a distancia, los cuales regulan la manera como se integran al currículo. Este modelo de aprendizaje mediado por las TICs tiene como principal objetivo servir como columna vertebral al

⁷ Un **wiki** (o una *wiki*) (del hawaiano *wiki wiki*, «rápido») es un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios. Los usuarios de una **wiki** pueden así crear, modificar, borrar el contenido de una página web, de forma interactiva, fácil y rápida; dichas facilidades hacen de la wiki una herramienta efectiva para la escritura colaborativa.
< <http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>>

programa entregando los lineamientos y directrices pedagógicas de fondo para justificar y sustentar la totalidad y cada uno de los componentes de cada curso. El modelo debe incluir no sólo los recursos tecnológicos y digitales sino que también debe describir e integrar aspectos como los actores del proceso educativo, las metodologías y políticas pedagógicas de la institución, los instrumentos y modalidades de evaluación, el área administrativa, etc. Profesores de la Universidad de Aconcagua⁸ trabajaron en un proyecto que perseguía implementar un AVA para la educación a distancia en su casa de estudios. Este trabajo se dio a conocer en el 8vo. Taller Internacional de Software Educativo que se llevó a cabo en Noviembre del 2003 en Santiago, Chile. En esa oportunidad los profesores Andrés Romero Marchant y René Gajardo Fontecha quienes estaban a cargo del proyecto mencionaron tres dominios en los que se sustentaba el modelo pedagógico mediado por TICs que se proponía.

- Dominio Cognitivo

Este dominio consta de los siguientes pasos

- a. Conocimiento: La presentación del nuevo concepto o contenido.
- b. Comprensión del proceso de desarrollo: A través del desarrollo de actividades los alumnos conocen y comprenden los conceptos.
- c. Aplicación: Luego de un análisis de los conceptos, se realiza el primer intento de apropiación a través de su aplicación en la realidad concreta.
- d. Pensamiento Crítico: La reflexión y la síntesis es la base para el diálogo e intercambio constructivo. La experiencia práctica y la discusión se valoran e integran al proceso de aprendizaje.
- e. Apropiación: Finalmente se produce la apropiación de los nuevos contenidos y conceptos. Este es un proceso individual y es la etapa final del proceso de aprendizaje.

- Dominio Afectivo

Este dominio está estrechamente relacionado con dos temas claves, la motivación e interacción (Fainholc, B. 1999). Aquí el tutor tiene un rol preponderante a la hora de estimular a los alumnos y motivarlos para que participen activamente con el objeto de cumplir con las metas

⁸ Fuente completa de este proyecto: <http://www.ts.ucr.ac.cr/~historia/est-soc/plataf_virtual.pdf>

propuestas. El campo socio-afectivo en este dominio es fundamental para crear lazos de cooperación y confianza entre el alumno y con el tutor.

- Dominio mediado por TICs

En este dominio existen tres conceptos claves:

- a. Colaboración y construcción (Ayala, 1996)

Nuevamente se analizan los conceptos antes vistos basándose en la experiencia y la reflexión personal. Los conceptos individuales se someten a juicio de pares a través de la discusión. Con este proceso se profundizan y aclaran los conceptos para ser internalizados de mejor manera. El tutor se presenta como un moderador de las discusiones estipulando claramente los objetivos, contenidos, tareas y plazos de cada fase.

- b. Comunicación

El desarrollo fluido de la colaboración y construcción favorecerán la comunicación entre los diferentes componentes y actores del proceso de aprendizaje.

Finalmente es de importancia citar otro aspecto crucial al implementar un AVA, esto es la forma que se da el feedback a los alumnos para mantenerlos motivados y activos durante el tiempo de la instrucción. Para este objeto el uso de las herramientas de comunicación es fundamental y determinante para entregar apoyo y asistencia durante el proceso de aprendizaje.

3.4.3. Limitaciones y Fortalezas de los AVAs

Probablemente una de las principales dificultades que se enfrenta al momento de explorar la tecnología y querer incorporarla al currículo escolar es que no se está realmente incorporando al eje metodológico y pedagógico del proceso de enseñanza aprendizaje. La tecnología se adquiere como un gran tesoro pero no se hace un uso apoyado en los aspectos curriculares. Los encargados de diseñar y estructurar las actividades de aprendizaje no aprovechan las facilidades y ventajas que la tecnología hipermedial⁹ ofrece, y

⁹ El hipertexto ha sido definido como un enfoque para manejar y organizar información, en el cual los datos se almacenan en una red de nodos conectados por enlaces. Los nodos contienen textos y si contienen además

de hacerlo se lleva a cabo desligándose completamente de cualquier base pedagógica (Greening, 1998). El Dr. José Luis Orihuela señala: “Para que la revolución digital deje de ser una promesa hay que conocer críticamente y aplicar creativamente las nuevas tecnologías.” (Dr. Orihuela José Luis, Noviembre 2000 Año III, Vol. 2, Revista Electrónica Sala de Prensa).

Sin duda, la incorporación de las TICs cubre el dominio transversal de las tareas en los centros educacionales tanto en el aspecto académico como administrativo. Según Biggs, J. B. (2003), los entornos virtuales de aprendizaje nos permiten cubrir las siguientes áreas:

- a. Manejo del aprendizaje por intermedio de correo electrónico, calendarios, tablas de aviso, seguimiento de estudiantes, etc.
- b. Almacenaje de información, presentación y distribución.
- c. Interacción por intermedio de Chat, foros, trabajo colaborativo, etc.
- d. Evaluación.

Un equipo multidisciplinario llamado GET (Grupo de Educación y Telemática), formado por investigadores de las Universidades Rovirai Virgili de Tarragona y Jaume I de Castellón, desarrolló un proyecto de investigación donde el principal objetivo era implementar un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje (EVE/A) experimental en Internet. Ellos encontraron que las principales dificultades que se deben afrontar son:

- a. Heterogeneidad: Ellos analizaron el tema de las diferencias de ancho de banda, hardware y software, protocolo de conexión, etc.
- b. Atributos multimediales: Ellos notaron que todos los computadores obedecen a diferentes patrones de configuración multimedial (texto, hipertexto, gráficos, audio, vídeo, aplicaciones informáticas, interacciones con sistemas informáticos, navegación por bibliotecas virtuales, etc.) que pudiesen causar algún tipo de conflicto en la conexión y el trabajo con aplicaciones.
- c. Los estudiantes: Ellos concluyeron que cada estudiante posee sus propias experiencias, conocimientos tecnológicos y acceso a los diferentes recursos tecnológicos.

gráficos, imágenes, audio, animaciones y video, así como código ejecutable u otra forma de datos se les da el nombre de **hipermedio**, es decir, una generalización de hipertexto. <<http://www ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.html>>

- d. Los actores y sus roles: Ellos determinaron la complejidad de los roles que los diferentes actores deben llevar a cabo en forma coordinada y dependiente entre todos (estudiantes, profesores y tutores, expertos en currículo, administrador de sistemas, elaborador de contenidos, etc.)

Podemos agregar a estos hallazgos la actitud tecnófoba que presentan algunos docentes y estudiantes quienes por una u otra razón no se sienten cómodos interactuando con elementos tecnológicos cuya situación puede tener un efecto negativo para el proceso de enseñanza aprendizaje. En estos casos se debe ser muy criterioso en el diseño de actividades tratando siempre de responder a esta situación con alternativas diferentes pero igualmente efectivas.

Es también obvio que algunos docentes no han avanzado al ritmo de los cambios siendo dejados atrás por el avance tecnológico. Por esta razón ellos carecen de conocimiento específico y manejo eficiente de las nuevas tecnologías.

En este marco, se presentan como principales dificultades y problemáticas al momento de incorporar un AVA al currículo educativo:

- a. La forma en que el docente puede sacar provecho del uso del AVA de parte del estudiante y de qué forma él puede monitorear el trabajo del estudiante
- b. La interfaz debe poseer una navegación clara para el alumnado.
- c. Debe haber una relación muy estrecha entre los contenidos del programa y los recursos que los estudiantes pueden encontrar en el AVA.
- d. El apoyo y asistencia académica y técnica que el estudiante tendrá al momento de usar el AVA.
- e. El nivel de interactividad y trabajo individual que se espera que el AVA entregue al estudiante y quien monitorea este trabajo.
- f. Finalmente definir quiénes son los encargados del área académica e informática que supervisan y generan los contenidos para el AVA.

El área de la metodología también debe enfrentar desafíos grandes al momento de implementar la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje. Sólo desde hace muy poco las universidades encargadas de preparar pedagogos están identificando la importancia de incorporar la informática educativa como una asignatura obligatoria más en sus mallas, como es el caso de la Universidad Ucinf que la incorporó a partir del primer semestre del 2007 en su carrera de pedagogía en Inglés. La tecnología en sí no garantiza el aprendizaje ni explicita el cómo usarla en el plano académico como apoyo a la instrucción para el logro de objetivos y la motivación de los alumnos. Esta debe ser tratada en forma aplicada a las etapas y características propias de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Existen nuevos conceptos que el docente debe incorporar a su acervo metodológico y pedagógico como la autonomía en el aprendizaje, la construcción de nuevo conocimiento, la negociación de significados y el trabajo cooperativo. Si el docente no se maneja en estos temas relacionados con la tecnología educativa estará en desventaja no solamente respecto de sus pares si no que también respecto de sus alumnos. Las principales problemáticas que el docente pudiese encontrar al momento de hacer uso de contenidos digitales y recursos tecnológicos son:

- a. Diseñar actividades educativas inapropiadas que no sacan provecho de los recursos tecnológicos.
- b. Usar recursos tecnológicos sin una base metodológica clara.
- c. La falta de un objetivo de aprendizaje específico que conecte la actividad y el recurso utilizado.
- d. Usar recursos tecnológicos sólo para entregar información sin incentivar el análisis crítico de los alumnos ni el desarrollo de un punto de vista constructivista.
- e. Presentar un recurso tecnológico como un objetivo de aprendizaje en sí.
- f. Planificar e implementar actividades que no tengan ningún lazo de conexión con el currículo de la institución educativa.
- g. Desconocer los contenidos digitales y recursos tecnológicos existentes.

- h. Incorporar de forma pobre los recursos tecnológicos, no en forma regular como parte integral de la instrucción.
- i. Utilizar instrumentos de evaluación tradicionales para evaluar el trabajo realizado en actividades basadas en recursos tecnológicos.

Todos estos aspectos dejan de manifiesto que existe, en el caso de un número importante de docente, una brecha entre el estado de la educación hoy y la experiencia y preparación académica. Si esta situación no se revierte sólo las nuevas generaciones de docentes estarán preparadas metodológicamente para responder a las necesidades de los alumnos en un contexto diferente y en un cambio continuo.

3.4.4. Evaluación de los AVAs

Sin duda la elección de una plataforma para dar apoyo académico y administrativo al proceso de aprendizaje o para impartir un curso en modalidad a distancia o semi presencial depende de las necesidades específicas de cada institución. En este punto la evaluación de diferentes plataformas debe ser muy orientada y detallada sin olvidar en cada momento qué se quiere entregar a los alumnos, cómo, cuándo y para qué.

La James Cook University¹⁰ de Australia realizó un estudio para definir cuál era la plataforma más apropiada para implementarla en las actividades académico-administrativas de la universidad. Se basaron en 13 criterios específicos para evaluar las plataformas¹¹.

- Para Administradores: Facilidad de manejo de grandes cantidades de datos y carga de trabajo, Costo, Integración con sistemas existentes
- Para Técnicos: Robustez, Basado en el usuario, Apoyo técnico, Facilidad de mantención
- Para desarrolladores de cursos o profesores: Adaptabilidad, Flexibilidad, Integración materiales existentes.
- Para alumnos: Consistencia, Accesibilidad, Calidad de diseño

¹⁰ Ver <http://www.jcu.edu.au>

¹¹ Ver <http://www.oucs.ox.ac.uk/ltg/vle/vle.rtf>

La Tabla 3 muestra un set de preguntas organizadas por criterio, adaptando el modelo inicial de la James Cook University. Este cuestionario puede ser una valiosa herramienta para evaluar posibles AVAs. A cada pregunta se le asigna un puntaje de 0 a 5, siendo:

- 5: muy bueno
- 4: bueno
- 3: satisfactorio
- 2: malo
- 1: muy malo
- 0: No aplica / No existe característica

Es importante señalar que algunas preguntas originales han sido omitidas, otras modificadas y otras agregadas para hacer la herramienta universal y compatible con diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.

Tabla 3. Rúbrica para evaluación de AVAs

RÚBRICA PARA EVALUACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE		
FUNCIONES GENERALES		
CRITERIO	PREGUNTA	PUNTAJE 0 - 5
Facilidad de Uso	1. ¿Cuán flexible es el sistema?	
	2. ¿Puede se adaptada a la realidad de diferentes instituciones?	
	3. ¿Está basada en una visión jerárquica rígida de estructura de curso o puede adaptarse a la relación de muchos a muchos típicos de sistemas tutoriales?	
	4. ¿Puede el sistema ser dividido en diferentes secciones tales como cursos, páginas informativas, páginas con	

	información administrativa?	
	5. ¿Cuán fácil es para los tutores actualizar el sistema?	
	6. ¿Tienen los tutores asignación de espacio personal en el sistema para que guarden páginas y contenidos individuales?	
	7. ¿Cuán fácil es su instalación?	
	8. ¿Cuán fácil es su administración?	
	9. ¿Cuán fácil es su uso para los estudiantes?	
Navegación e Interfaz	10. ¿Cuán amigable es la interfaz?	
	11. ¿Se puede modificar la interfaz?	
	12. ¿Se puede modificar el sistema de navegación?	
	13. ¿Se incluyen características de navegación automáticas? ¿Cuales?	

		14. ¿Se incluyen características de acceso para alumnos con discapacidad visual? ¿Cuales?	
Ítems de Noticias y Calendario		15. ¿Es fácil anunciar noticias y alertar a los usuarios de nuevas adiciones a la plataforma?	
		16. ¿Puede el alumno usar su propia agenda de actividades	
		17. ¿Puede el tutor agregar información fácilmente a la agenda del estudiante?	
		18. ¿Cuán buenas son las características de agendarización de actividades al servicio del tutor?	
		19. ¿Pueden los estudiantes configurar sus propias alertas de eventos, plazos de tareas o actividades?	
Manejo de Grupos		20. ¿Puede el tutor o administrador configurar grupos fácilmente?	
		21. ¿Es fácil distinguir entre grupos de trabajo (especialmente para actividades tutoriales)?	
		22. ¿Puede el tutor fácilmente contactar grupos y configurar listas de discusión?	

	23. ¿Puede los diferentes grupos compartir e intercambiar archivos fácilmente?	
Herramientas Colaborativas	24. ¿La plataforma ofrece alguna herramienta de comunicación (Chats, Pizarras, Teleconferencia, etc.)? ¿Cuál?	
	25. ¿Tiene el sistema compatibilidad con servicios de correo externos?	
	26. ¿Es fácil enviar email a grupos completos?	
	27. ¿Pueden los mensajes ser archivados, guardados y descargados?	
	28. ¿Es fácil la generación de equipos de trabajo para una tarea determinada en grupos y entre grupos?	
Evaluación	29. ¿Tiene la plataforma una herramienta que permita elaborar pruebas? ¿Qué tipo de pruebas o preguntas se pueden generar (de desarrollo, completación, alternativas, etc.)?	

	30. ¿Es posible elaborar pruebas integrando diferente tipos de preguntas?	
	31. ¿Es posible limitar el tiempo para que el alumno tome las pruebas?	
	32. ¿Puede el tutor dar feedback a través de la plataforma?	
	33. ¿Puede el tutor personalizar su feedback a los alumnos? ¿De qué forma?	
	34. ¿Es posible integrar sistemas de evaluaciones externos, por ejemplo Hot Potatoes ?	
Seguimiento Actividades Alumnos	35. ¿Ofrece la plataforma algún sistema de seguimiento? ¿Cuál?	
	36. ¿Entrega información sobre qué etapa el proceso de evaluación esta cubriendo?	
	37. ¿El sistema de seguimiento de la plataforma ilustra el progreso alcanzado por los alumnos?	
	38. ¿Es el sistema de seguimiento	

		detallado?	
		39. ¿El resultado de las evaluaciones se entrega en forma detallada?	
		40. ¿Es automático el análisis de los resultados?	
		41. ¿Se puede llevar seguimiento de los pagos en línea realizados por los alumnos y los plazos de los pagos?	
		42. ¿Cuán fácil pueden las notas ser vertidas o exportadas? ¿Qué formatos maneja el sistema (por ejemplo Excel)?	
		43. ¿Es posible registrar en la plataforma el seguimiento de las actividades en las sesiones presenciales?	
		44. ¿Permite el sistema que los alumnos al momento de ingresar a la plataforma en una nueva sesión esta los lleve directamente a la última actividad realizada?	
Importar y Exportar archivos		45. ¿Es posible importar diferentes tipos de archivos (por ejemplo html, PDF, PPT, etc.)? ¿Qué tipo de archivos es posible importar?	
		46. ¿Es fácil importar archivos?	

	47. ¿Es fácil sacar datos del sistema?	
	48. ¿Es posible exportar datos del sistema?	
	49. ¿Acepta varios formatos de exportación? ¿Cuales?	
Autenticación ¹²	50. ¿Tiene la plataforma algún sistema de autenticación? ¿Cuál?	
	51. ¿Es seguro el sistema?	
	52. ¿Utiliza LDAP ¹³ ?	
	53. ¿Tiene algún sistema de manejo de corta fuegos (firewall) existente?	

¹² **Autenticación o autentificación**, en términos de seguridad de redes de datos, se puede considerar uno de los tres pasos fundamentales (AAA). Cada uno de ellos es, de forma ordenada:
< <http://es.wikipedia.org/wiki/Autenticaci%C3%B3n>>

1. **Autenticación** En la seguridad de ordenador, la autenticación es el proceso de intento de verificar la identidad digital del remitente de una comunicación como una petición para conectarse. El remitente siendo autenticado puede ser una persona que usa un ordenador, un ordenador por sí mismo o un programa del ordenador. En un web de confianza, "autenticación" es un modo de asegurar que los usuarios son quién ellos dicen que ellos son.
2. **Autorización** Proceso por el cual la red de datos autoriza al usuario identificado a acceder a determinados recursos de la misma.
3. **Auditoría** Mediante la cual la red o sistemas asociados registran todos y cada uno de los accesos a los recursos que realiza el usuario autorizados o no.

¹³ **LDAP** (*Lightweight Directory Access Protocol*) es un protocolo a nivel de aplicación que permite el acceso a un servicio de directorio ordenado y distribuido para buscar diversa información en un entorno de red. LDAP también es considerado una base de datos (aunque su sistema de almacenamiento puede ser diferente) al que pueden realizarse consultas.
<<http://es.wikipedia.org/wiki/LDAP>>

	54. ¿Puede hacer uso de sistemas de autenticación existentes (por ejemplo ATHENS, Novell netware)?	
	55. ¿Puede ser configurado fácilmente para autenticación IP ¹⁴ ?	
	56. ¿Es fácil configurar cuentas para nuevos usuarios (tutores y estudiantes)?	
Manejo de Accesibilidad de Contenidos	57. ¿Se abren las unidades o actividades más avanzadas siguiendo algún criterio (notas, trabajo completado, tiempo de trabajo, etc.)? ¿Cuál?	
	58. ¿Cuán avanzado es el sistema de liberación selectiva (liberación condicional aka)?	
	58. ¿Puede el sistema ser configurado por tiempo, por áreas o logros previos, o por resultados de evaluaciones?	
	59. ¿Puede ser usado para cada objeto de aprendizaje en el AVA?	
Interoperabilidad	59. ¿Cuán bien interoperan con otros sistemas? ¿Cuáles?	

¹⁴ El **Protocolo de Internet (IP)**, de sus siglas en inglés *Internet Protocol* es un protocolo no orientado a la conexión, usado tanto por el origen como por el destino para la comunicación de estos a través de una red (Internet) de paquetes conmutados. < http://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_Internet >

	
	61. ¿Hace uso de IMS ¹⁵ (estándares y versiones)?	
	62. ¿Hay pruebas de interoperabilidad con otros sistemas?	
	63. ¿Trabaja con sistemas MIS ¹⁶ ?	
	64. ¿Cómo es el manejo de XML ¹⁷ ?	
	65. ¿Está el vendedor trabajando con proyectos de interoperabilidad JISC ¹⁸ ?	
	66. ¿Trabaja con otros vendedores? ¿Cuáles?	
Configuración de envío de asignaciones	67. ¿Cuán fácil es la configuración de envío?	
	68. ¿Cuán segura es la configuración de envío?	

¹⁵ IBM Information Management System (IMS) es un gestor de bases de datos jerárquicas y un gestor transaccional con alta capacidad de proceso. < <http://es.wikipedia.org/wiki/IMS> >

¹⁶ Management Information System. Conjunto de elementos que interactúan relacionados con la toma de decisiones.

<http://www.civ.cl/academico/aedil/asignaturas/Sistemas_Administracion/sia.doc>

¹⁷ XML es un metalenguaje, es decir, un lenguaje para la definición de otros lenguajes.

<http://manuales.dgsca.unam.mx/xml/qu%E9_es.html>

¹⁸ JISC, acrónimo de "Joint Information Systems Committee" y que tiene como objetivo principal proporcionar liderazgo a nivel mundial en el uso innovador de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para apoyar la educación y la investigación. < <http://weblearner.info/?p=241>>

	<p>69. ¿Acepta el envío de varios tipos de archivos? ¿Cuáles?</p>	
	<p>70. ¿Es el sistema de rastreo efectivo?</p>	
	<p>71. ¿Existe un buen sistema de notificación de envío?</p>	
Contenidos	<p>72. ¿Cuán fácil es agregar contenidos?</p>	
	<p>73. ¿Cuán fácil es subir archivos para los alumnos?</p>	
	<p>74. ¿Provee el sistema plantillas?</p>	
	<p>75. ¿Se pueden vincular datos al contenido como precio, derechos de propiedad intelectual, etc.?</p>	
	<p>76. ¿Pueden los alumnos comentar sobre los contenidos?</p>	

	77. ¿Hay contenidos que vienen con el producto? ¿Cuáles?	
	78. ¿Está la estructura orientada solamente en módulos o puede configurarse para un curso completo?	
	79. ¿Pueden varios tutores trabajar en forma colaborativa en el mismo curso?	
Herramientas de Autoría	80. ¿Existen herramientas para ayudar al tutor a agregar contenido?	
	81. ¿Tiene el producto sus propios productos de publicación?	
	82. ¿Ofrece el sistema algún tipo de tutorial para usar las herramientas?	
Soporte de idiomas y caracteres especiales	83. ¿Acepta el sistema varios idiomas? ¿Cuáles? 84. ¿Puede cualquier idioma ser usado como input? 85. ¿Puede el sistema soportar ecuaciones matemáticas?	

	86. ¿Cuán fácil es cambiar los idiomas de interfase?	
DETALLES ADMINISTRATIVOS		
Costo	87. ¿Trabaja el sistema con diferentes tipos de licencias?	
	88. ¿Hay costos recurrentes? ¿Cuáles?	
	89. ¿Hay costos escondidos (entrenamiento, instalación, etc.)?	
	90. ¿Es fácil actualizar el sistema?	
	91. ¿Es accesible el costo del hardware y el software?	
	92. ¿Hay algún valor agregado por el costo inicial (training, instalación, apoyo técnico, etc.)?	
Hardware y Software	93. ¿Es necesario hardware especial para implementar la plataforma?	

	<p>94. ¿Usa SQL¹⁹ u otro sistema de base se datos? ¿Cuál?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
	95. ¿Usa navegadores estándar?	
	96. ¿Necesita algún módulo suplementario?	
	97. ¿Puede el sistema ser alojado en forma local y remota?	
Entrenamiento	98. ¿Hay entrenamiento disponible en forma presencial y/o en línea?	
	99. ¿Es el entrenamiento para todos los participantes (tutores, alumnos, administradores, etc.)?	
	100. ¿Es barato el entrenamiento?	
	101. ¿Es buena la documentación de ayuda?	

¹⁹ El **Lenguaje de Consulta Estructurado** (Structured Query Language) es un lenguaje declarativo de acceso a bases de datos relacionales que permite especificar diversos tipos de operaciones sobre las mismas.
<<http://es.wikipedia.org/wiki/SQL>>

Soporte	102. ¿Se ofrece un buen sistema de soporte (en línea, vía telefónica, vía email)?	
	103. ¿Es gratis el soporte?	
Registro de Seguimiento Probado	104. ¿Lo están usando otras instituciones? ¿Quiénes? 105. ¿Tiene posibilidades de utilizarse por un largo tiempo?	

Esta herramienta muestra indicadores claros sobre la estructura general y particular de los AVAs, sus potencialidades académico-administrativas, las implicancias de los roles tanto del alumno como el profesor y otros aspectos cruciales para los establecimientos como es el tema de los costos asociados a la adquisición e implementación de ambientes virtuales de aprendizaje.

3.4.5. Ejemplos de AVAs

En el mercado existe una variada oferta de plataformas orientadas a la implementación y desarrollo de experiencias educativas, desde plataformas sencillas hasta robustas y complejas estructuras, desde plataformas gratuitas hasta costosos sistemas de implementación.

Antes de continuar es importante recordar la diferencia en la definición de las plataformas. Existen tres principales denominaciones:

- a. Sistemas de manejo de contenido (CMS²⁰): Es un sistema computacional para facilitar y organizar la creación de documentos y otros contenidos cooperativos.

²⁰ Content Management System

- b. Sistemas de manejo de aprendizaje (LMS²¹): Es una aplicación de software, basada en la Web, para planear, implementar y evaluar procesos de aprendizaje. Estas plataformas también dan la posibilidad al tutor de crear y entregar contenido, monitorear la participación de los alumnos y evaluar su desempeño. Estos sistemas también proveen a los alumnos con herramientas para interactuar con los otros participantes, como video conferencia, foros de discusión, etc. Estos sistemas fueron originalmente diseñados para ambientes de aprendizaje en el entorno laboral. Por ejemplo *NetDimensions EKP*, *Saba*, and *SumTotal*
- c. Sistemas de manejo de cursos (CMS²²): Es una herramienta que permite a instructores, universidades y corporaciones desarrollar e implementar educación en línea. A diferencia de los *LMS* los Sistemas de Manejo de Cursos fueron originalmente diseñados para apoyar el aprendizaje en sala de clases en entornos académicos. Por ejemplo *WebCT* y *Blackboard*.

Es importante destacar que a pesar de la diferencia antes descrita respecto de un Sistema de Manejo de Aprendizaje y un Sistema de Manejo de Cursos, algunos usuarios de estas plataformas usan los conceptos indistintamente. Por esta razón no es de extrañarse encontrar que por ejemplo para algunos docentes *Moodle* es un LMS y para otros un CMS (Course Management System).

Otra diferenciación de terminología característica de las plataformas de aprendizaje virtual es si éstas son de Código Abierto (Open source) o Softwares libres (Free software). Se entiende como Código Abierto a aquellas plataformas cuyo código puede ser visto y modificado por el usuario pudiendo así realizar ajustes para responder a las necesidades específicas de la entidad educativa. Por otro lado se le denomina Software libre a aquel que le da libertad de utilización al usuario. Sin embargo, nuevamente en algunas fuentes se estima que ambas estructuras son prácticamente

²¹ Learning Management System

²² Course Management System

idénticas en estructura y libertades que se le proporcionan al administrador o al docente.

Finalmente en el mercado se pueden encontrar plataformas de carácter comercial donde se requiere realizar un pago determinado para la obtención de acceso, a través de cuentas que están relacionadas a un nombre de usuario y una clave. Estas cuentas usualmente proveen un permiso por un periodo determinado de tiempo.

En la Tabla 4 están presentes algunas de las plataformas más conocidas y usadas tanto en entornos laborales como académicos.

Tabla 4. Ejemplos de Plataformas de Aprendizaje Virtual

PLATAFORMA	CARACTERÍSTICAS	SITIO WEB
OLAT (Online Learning and Trainign)	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Aprendizaje • Código Abierto 	www.olat.org/website/en/html/index.html
Claroline	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Aprendizaje • Software libre • Código Abierto 	www.claroline.net
Moodle	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Cursos • Software libre • Código Abierto 	http://moodle.org/
Sakai Project Collaboration and Learning Environment	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Aprendizaje • Software libre 	http://sakaiproject.org/
Blackboard	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Aprendizaje • Software Comercial 	www.blackboard.com/us/index.Bb
ATutor	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Aprendizaje • Software libre • Código Abierto 	www.atutor.ca
WebCT	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Aprendizaje 	www.webct.com

	<ul style="list-style-type: none"> • Software Comercial 	
Mambo	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Contenidos • Software libre • Código Abierto 	http://mambo-foundation.org/
PhPWiki	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Contenidos • Software libre • Código Abierto 	http://sourceforge.net/projects/phpwiki/
Dokeos	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Cursos • Software libre • Código Abierto 	www.dokeos.com/
ClassWeb	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de Manejo de Cursos • Software libre • Código Abierto 	http://classweb.ucla.edu/

Las dos plataformas más conocidas y de mayor uso en el campo educacional son Moodle y Blackboard. Éstas son usadas por diferentes universidades para fines educativos e informativos.

En febrero del 2005 la profesora Kathy Muñoz de la Humboldt State University en conjunto con la tecnóloga instruccional de la misma universidad realizaron un estudio comparativo entre estas dos plataformas²³ tratando de responder a la pregunta:

¿Puede el Software libre responder a las necesidades de los estudiantes, de la faculta y de los tecnólogos instruccionales para la enseñanza y aprendizaje en línea?

Este estudio involucró a 32 alumnos cuya mitad trabajo en Moodle y la otra en Blackboard realizando diferentes actividades académicas. Luego de la experiencia se les consultó a los alumnos sobre diferentes temas como el apoyo técnico recibido, el desarrollo de habilidades, las instancias de interacción con sus compañeros y el tutor, la organización y accesibilidad al

²³ Los datos estadísticos completos para este estudio están disponibles en: <http://www.humboldt.edu/~jdv1/moodle/all.htm>

material, la retroalimentación, etc. Al ver los resultados, en general hay una tendencia a encontrar Moodle una mejor opción para la instrucción en línea.

En relación a la satisfacción del alumno, se les consultó:

¿La plataforma Blackboard/Moodle mejoró la instrucción? El detalle de las respuestas está a continuación.

Blackboard:

- 0% completamente de acuerdo
- 23.1% relativamente de acuerdo
- 23.1% neutral
- 23.1% relativamente en desacuerdo
- 30.8% completamente en desacuerdo

Moodle:

- 7.1% completamente de acuerdo
- 21.4% relativamente de acuerdo
- 28.6% neutral
- 28.6% relativamente en desacuerdo
- 14.3% completamente en desacuerdo

Y finalmente se les pregunto:

¿Le gustaría realizar otro curso basado en Blackboard/Moodle? El detalle de las respuestas está a continuación.

Blackboard:

- 46.2% completamente o relativamente de acuerdo
- 30.8% neutral
- 23.1% completamente o relativamente en desacuerdo

Moodle:

- 57.2% completamente o relativamente de acuerdo
- 21.4% neutral
- 21.4% completamente o relativamente en desacuerdo

3.4.6. AVAs versus Softwares Educativos²⁴

Una gran interrogante que los docentes deben abordar en conjunto con las autoridades es la instancia de decidir entre adquirir un paquete de software predefinido sin la posibilidad de modificarlo y adaptarlo a su realidad o levantar una plataforma de aprendizaje, ya sea en forma local o en línea. Antes de tomar cualquier decisión se deben considerar innumerables condiciones para realizar una elección informada y apropiada.

Si se opta por el software educativo se deben listar cuales son las características que el software educativo debe cumplir para responder a las necesidades especificar de la comunidad estudiantil y el currículo de la institución. Algunas de las funciones básicas de los softwares educativos son:

- c. Informativa: A través de las actividades los softwares entregan información del entorno del estudiante y otras realidades.
- d. Cultural: A través de las actividades los softwares proveen información sobre aspectos culturales y sociales de otros países.
- e. Motivadora: Por definición los softwares educativos deben tener un elemento motivador para que los alumnos experimenten el aprendizaje de forma diferente y atractiva.
- f. Evaluadora: Algunos softwares incorporan el feedback inmediato a las actividades realizadas por o alumnos. De esta forma los alumnos pueden monitorear en forma personal su desempeño y estado de avance.
- g. Interactiva: La versatilidad de los softwares le permiten al alumno interactuar con la pantalla por medio de diferentes actividades como completación de oraciones, relacionar elementos de una columna con otra, arrastrar objetos de un área a otra, etc.
- h. Comunicativa: Algunos softwares le permiten al alumno comunicarse no solamente con el computador si no que también interactuar con otros alumnos, expresar sus ideas, debatir, etc.

²⁴ Para tener una concepción en común clara, se definen Softwares Educativos a todos los programas envasados en formato CD-ROM o DVD disponibles en el mercado para la práctica del idioma Inglés. También se pueden incluir aquí aquellos softwares que pueden ser descargados en forma gratuita o con pago de Internet.

- i. Lúdica: Algunos softwares a través de sus actividades incorporan el carácter lúdico que enfrenta a los alumnos con desafíos de ingenio y resolución de situaciones realistas.

Los softwares educativos tienen ventajas y desventajas que son importantes de considerar al momento de estar buscando y evaluando variadas alternativas. La Tabla 5 nos da una visión general de algunos conceptos que se deben tener presente en la búsqueda del paquete de software más conveniente para los fines específicos de la institución.

Tabla 5. Ventajas y desventajas de los softwares educativos

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Algunos softwares ofrecen Interfaces coloridas y atractivas que motivan al alumno a desarrollar las diferentes actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Algunos desarrolladores de softwares priorizan la interfaz por sobre la riqueza de contenido.
<ul style="list-style-type: none"> • Algunos softwares proveen contenidos de acuerdo a un estándar internacional determinado. 	<ul style="list-style-type: none"> • La tendencia a la estandarización de contenidos puede no tener relación alguna con las necesidades específicas de la institución y el currículo.
<ul style="list-style-type: none"> • La forma multimedial de entregar la información es muy interesante y motivante para los alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> • En algunos casos el efecto motivador de los paquetes de software puede ser adictivo corriendo el riesgo que los alumnos dejen de lado los contenidos más relevantes del trabajo en sala y el currículo.
<ul style="list-style-type: none"> • Los softwares entregan actividades para la práctica y evaluación de contenidos específicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • En algunas ocasiones el tratamiento de contenidos es tan parcializado que se puede tender a aprendizajes superficiales o incompletos.
<ul style="list-style-type: none"> • Algunos softwares promueven 	<ul style="list-style-type: none"> • A algunos alumnos les es

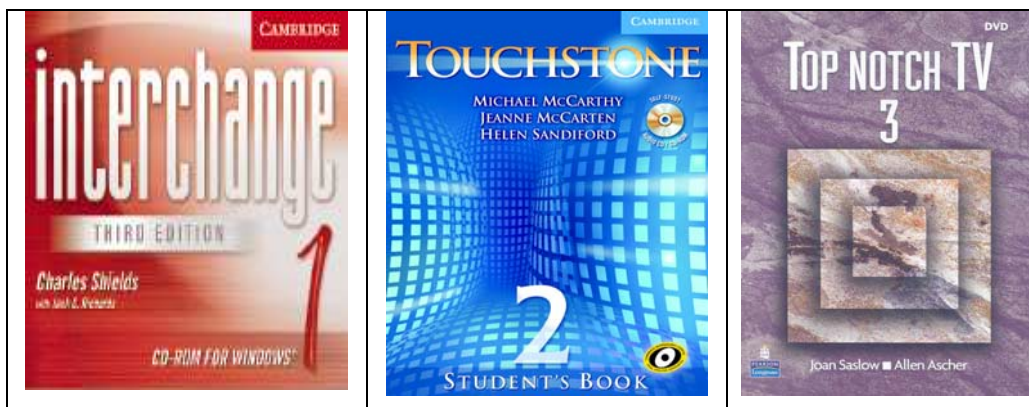
el trabajo autónomo y colaborativo entre los alumnos y con el profesor.	incomodo trabajar en forma grupal prefiriendo el trabajo individual y viceversa.
<ul style="list-style-type: none"> Algunos paquetes de software están diseñados como recursos independientes o como un todo en si mismos. 	<ul style="list-style-type: none"> Al ser softwares independientes el profesor puede desligarse de toda responsabilidad de monitorear el trabajo del alumno al considerar que el software le entrega al alumno todo el feedback necesario.

Probablemente el tema de la pertinencia de los paquetes de software en relación al currículo sea el aspecto más delicado de tratar. Hay una variedad de softwares en el mercado que a pesar de su versatilidad, interactividad y valor comunicativo no da solución a la necesidad específica de los docentes y alumnos. No se trata de adquirir una batería de softwares con actividades para mantener a los alumnos ocupados por cierto tiempo en la sala multimedia, ni asignarles tareas sin que tengan la instancia a la corrección; la idea es entregar un complemento valioso de práctica y reforzamiento para la obtención final de los objetivos.

Afortunadamente para algunas instituciones educacionales que han adoptado textos de estudio determinados, estos vienen con un set de CD-ROMs o DVDs que contienen material directamente relacionado con las actividades y contenidos tratados en los textos. Por ejemplo se tiene el caso de los textos de estudio de Inglés **Interchange** de Cambridge que traen CD-ROMs con actividades de lectura, video, grabación de voz, comprensión auditiva, vocabulario y gramática divididas por unidades al igual que el texto. También se puede nombrar la serie de estudio **Touchstone** de Cambridge que trae en cada libro del estudiante un CD-ROM con actividades interactivas con **drag and drop**, completación de oraciones, etc. para el trabajo personal del alumno en casa.

Finalmente podemos incluir el caso de los textos de estudio **TopNotch** de Prentice Hall que viene con un set de DVDs con videos y su correspondiente libro de trabajo (Ver Figura 1).

Figura 1. Ejemplos de softwares educativos



La segunda alternativa que las instituciones tienen es integrar una plataforma virtual de trabajo. Aquí es en donde los AVAs juegan un rol importante al ser implementados para proveer a los alumnos con actividades y material de estudio. Sin embargo esta decisión significa conjugar varias características propias de la administración de un ambiente virtual de aprendizaje, las cuales están relacionadas a una de las siguientes preguntas:

- d. ¿Qué costo está la institución dispuesta a asumir?
- e. ¿Qué contenidos son fundamentales y obligatorios para aportar al currículo?
- f. ¿Qué tipo de nivel de interactividad y interacción se necesita para las actividades de los alumnos?
- g. ¿Qué tipo de interfaz y metodología de navegación se espera?
- h. ¿Es necesario seguir la pista de las actividades realizadas por los alumnos, su ingreso al recurso y registro del uso de las herramientas disponibles?
- i. ¿Tendrán los profesores incidencia en la administración de la plataforma o será esta tarea cubierta por una tutor virtual externo a la institución u otro profesor de la institución?
- j. ¿Habrá alguna relación directa entre las actividades del AVA y lo que los alumnos estén haciendo en sus clases presenciales?

k. ¿Quién realizará la actualización de los recursos? ¿Habrá actualización?

Finalmente con el objeto de hacer un cuadro comparativo de ambas alternativas que responda de una u otra manera a las interrogantes antes propuestas se puede llegar a las siguientes conclusiones mostradas en la Tabla 6.

Tabla 6. Tabla comparativa de AVAs y softwares educativos

	AVA	Software Educativo
Costos	Existen AVAs que son de descarga gratuitos, sin embargo es importante considerara el costo continuo por su mantención, actualización de información, feedback a los alumnos, etc. Además se necesita un servidor donde alojar la plataforma y apoyo técnico en caso de algún problema con el sistema.	Los costos de adquisición varían de acuerdo al software. Sólo se necesita instalar el software en terminales o través de una instalación centralizada en el servidor de la institución. El costo de la administración es bajo o ninguno. Es interesante señalar que se pueden encontrar algunos softwares de descarga gratuita de Internet.
Contenidos	Los contenidos se pueden proveer de acuerdo a las necesidades de cada curso.	Los contenidos ya vienen definidos y no se pueden modificar.
Registros	Los AVAs tienen un sistema de rastreo que le permite al tutor o profesor revisar las asignaciones	La mayoría de los softwares envasados no tienen sistemas de registro de ingreso y uso de parte

	que el alumno ha hecho, el uso de las herramientas, el ingreso al recurso, etc.	de los alumnos.
Actualización de recursos	Los AVAs le permiten al tutor o profesor ir actualizando la información disponible para los alumnos	Los paquetes de software en general no permiten actualización ni modificación de contenidos
Descarga de documentación	Entre las cualidades de las plataformas virtuales de aprendizaje se encuentra la opción que tienen los alumnos para descargar artículos y material de estudio.	En general los softwares educativos no tienen la opción de descarga de documentación.
Herramientas de comunicación	Los AVAs ofrecen herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica (chats, forum, etc.)	Los softwares educativos no tiene la opción de herramientas de comunicación.

Como última reflexión se puede establecer que las diferencias entre ambas alternativas tienen relación con la naturaleza propia de cada recurso. Por una parte los AVAs tienen como objetivo principal el entregar una gran variedad de recursos tanto para los alumnos como para los tutores/profesores tales como materiales de estudio y herramientas de comunicación. Mientras que los paquetes de software principalmente entregan al alumno las instancias de práctica del idioma sin tener relación directa necesariamente con algún texto de estudio o el currículo particular de una institución. En otras palabras estos pueden ser recursos independientes y un curso completo en si mismos.

3.5. Los Actores en el Aprendizaje Virtual

Ciertamente el rol del profesor y del estudiante han manifestado grandes cambios con la revolución tecnológica y su incorporación en actividades pedagógicas.

Los profesores, se han convertido en cuestionadores constantes, que plantean situaciones donde los estudiantes son los que tienen que proporcionar las respuestas. La tarea del profesor es proporcionar diseños de experiencias de aprendizaje, enfatizando la auto dirección por parte de los estudiantes, de tal forma que trata de suplir las variadas necesidades o estilos de aprendizaje, de sus estudiantes.

La teoría de las inteligencias múltiples desarrollada por Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard, en 1983 le ha dado un nuevo matiz al concepto de la educación; involucra al ser humano como un ente integral que se desarrolla y explora el aprendizaje de diferentes puntos de vista de acuerdo a sus potencialidades y entorno social. Él indica que el desarrollo actual y la forma de evaluar el coeficiente intelectual son muy limitados circunscribiéndose solamente a áreas como la matemática y aspectos lingüísticos. Él postula ocho inteligencias diferentes que están vinculadas a ocho áreas diferentes del potencial de aprendizaje y capacidad de interacción del ser humano. La Tabla 7 muestra las características principales de cada una de las inteligencias sugeridas por Gardner. Esta tabla se ha construido en base a la información ofrecida en la monografía Inteligencias Múltiples²⁵ de Gorriz y Jyuhanang (2003)

Tabla 7. Las inteligencias múltiples y sus características

INTELIGENCIA	PIENSAN	LES ENCANTA	NECESITAN	ESTADOS FINALES ALTOS
Lingüística	En palabras	Leer, escribir, contar historias, jugar juegos con palabras, etc.	Libros, elementos para escribir, papel, diarios, diálogo, discusión, debates, cuentos,	Escritor, orador

²⁵ Disponible en: <<http://www.monografias.com/trabajos12/invcient/invcient.shtml>>

			etc.	
Lógico-matemática	Por medio del razonamiento	Experimentar, preguntar, resolver rompecabezas lógicos, calcular, etc.	Cosas para explorar y pensar, materiales de ciencias, cosas para manipular, visitas al planetario y al museo de ciencias, etc.	Científico, matemático
Espacial	En imágenes y fotografías	Diseñar, dibujar, visualizar, garabatear, etc.	Arte, lego, videos, películas, diapositivas, juegos de imaginación, laberintos, rompecabezas, libros ilustrados, visitas a museos, etc.	Artista, arquitecto
Corporal-kinética	Por medio de sensaciones somáticas	Bailar, correr, saltar, construir, tocar, gesticular	Juegos de actuación, teatro, movimientos, cosas para construir, deportes y juegos físicos, experiencias táctiles, experiencias de aprendizaje directas, etc.	Atleta, bailarín, escultor
Musical	Por medio de ritmos y melodías	Cantar, silbar, entonar melodías con la boca cerrada, llevar el ritmo con los pies o	Tiempos dedicados al canto, asistencia a conciertos, tocar música en sus casas y/o en la escuela,	Compositor, personas que tocan instrumentos

		las manos, oír, etc.	instrumentos musicales etc.	
Interpersonal	Intercambiando ideas con otras personas	Dirigir, organizar, relacionarse, manipular, asistir a fiestas, mediar, etc.	Amigos, juegos grupales, reuniones sociales, festividades comunales, clubes, aprendizaje tipo maestro/aprendiz	Consejero, líder político
Intrapersonal	Muy íntimamente	Fijarse metas, meditar, soñar, estar callados, planificar.	Lugares secretos, tiempo para estar solos, proyectos manejados a su propio ritmo, alternativas, etc.	Psicoterapeuta, líder religioso

Este escenario da paso a la necesidad de tener un educador consciente y capaz de incorporar variadas estrategias para responder a las diferentes formas de enfrentar, interactuar y crear aprendizajes constructivistas y significativos.

Sin duda las TICs nos entregan una herramienta poderosa para poder cumplir con estos nuevos requerimientos. Lo importante es contar con docentes que puedan interpretar y aplicar la riqueza y la variedad de alternativas en la que se puede entregar la información haciendo usos de estos recursos tecnológicos.

3.5.1. El Rol del Estudiante

Los estudiantes han experimentado un cambio de un rol pasivo a un rol mucho más activo convirtiéndose en constructores de su propio aprendizaje, siendo capaces de definir sus propias preguntas y buscar por si mismos las respuestas. En la medida que los estudiantes investigan van ampliando su conciencia cultural sobretodo lo referente a la carga cultural que posee el idioma inglés. Un aspecto muy relevante es el énfasis en el trabajo colaborativo, a pesar de las distancias, los estudiantes pueden interactuar a

través de plataforma o chats, acortando distancias. Y lo más relevante en el tiempo y lugar que más les convenga, logrando por otro lado una gran independencia.

Las características principales del estudiante en línea son:

- a. Él es protagonista de su propia formación.
- b. Su aprendizaje es en gran parte autónomo y autorregulado.
- c. Gran desarrollo del aprendizaje colaborativo.
- d. Constructor de aprendizajes significativos.
- e. Es investigativo, reflexivo y selectivo.
- f. Posee grandes competencias en el entorno digital.

3.5.2. El Rol del Tutor Virtual

Tratando de definir los roles fundamentales del docente actual el cual tiene que proyectar su enseñanza más allá del tradicional concepto de la sala de clases, se pueden citar las siguientes características primordiales que deben estar presentes para hacer frente al nuevo paradigma educacional:

- a. Mediador: El docente además de ser la fuente primaria de la información, él debe hacer las veces de contacto natural entre la actividad presencial y el trabajo en línea. Él debe encontrar los puntos de relación entre ambas experiencias para darle al estudiante la idea de la relevancia y pertinencia de trabajo en línea. También él debe considerar las TICs como un medio más para alcanzar los objetivos y no como un fin en sí. La académica Rosa Esther Delgadillo Macías del CEPE-UNAM²⁶ señala "... el tutor cumple funciones fundamentales ya que es, como se ha mencionado, quien media entre el proceso de adquisición y la construcción del conocimiento a partir de estrategias de enseñanza que provoquen el análisis, la reflexión y problematización de la práctica tendiente a la implementación de cambios que implique el proceso que va de la práctica a la teoría para volver a la práctica enriquecida la que, a su vez, conlleva el aprendizaje autónomo por parte del estudiante." (Delgadillo, Abril

²⁶ Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEPE) de la Universidad Nacional Autónoma de México

2003, Ponencia “Características de la figura del tutor en el curso en línea” presentada en Seminarios de Diagnóstico Locales)

Fuente <<http://www.cecunam.mx/ponsemloc/ponencias/880.html>>

- b. Facilitador: El docente debe construir las instancias para que el estudiante interactúe con las fuentes de información tanto en el trabajo presencial como el trabajo en línea. La académica Rosa Esther Delgadillo Macías indica “El tutor ocupa un papel privilegiado en los procesos de mediación del conocimiento por acompañar, orientar y animar el proceso de aprendizaje de modo grupal e individual. Por ello, el rol del tutor se centra en provocar situaciones de aprendizaje induciendo, apoyando, recreando y monitoreando el proceso que realiza cada destinatario con la finalidad de llegar a la reflexión como núcleo de toda acción transformadora.” (Delgadillo, Abril 2003, Ponencia “Características de la figura del tutor en el curso en línea” presentada en Seminarios de Diagnóstico Locales)
- c. Generador de contenidos: El docente como experto en los contenidos y conocedor de los planes y programas debe realizar una labor de filtrado de material existente y creador de nuevos contenidos seleccionando aquellos que tengan mayor relevancia para la concreción de los objetivos. Idealmente se espera que el experto considere no sólo el currículo como columna vertebral de la instrucción sino que también los intereses, potencialidades y nivel de aprendizaje de los estudiantes.

En el contexto de la educación apoyada por recursos tecnológicos las teorías constructivistas toman gran fuerza e influencia sobre la figura del profesor. Se espera que él facilite el descubrimiento de nuevos conocimientos en el alumno, que lo motive a explorar experimentar haciendo uso de su entorno conocido y aprendizajes previos. Este desafío le significa al profesor prepararse de forma diferente ya que el entregar información, como solía ser el concepto clave en el pasado, ya no tiene validez y en vez de entregar seguridad y manejo de los procesos de aprendizaje llevan el proceso de aprendizaje a una mera acumulación de información y limitadas o ninguna instancia de construcción de nuevo conocimiento. Las experiencias previas

de los alumnos deben aparecer como un aliado del profesor, quien en base a estas puede diseñar actividades significativas e inolvidables para la realidad del alumno.

Es pertinente en este sentido traer a colación algunos de los elementos que destaca Gerardo Hernández Rojas (1998: 134,136) quien ha definido al profesor constructivista como aquel que se centra en su capacidad para:

- Crear en forma imaginativa las denominadas estrategias cognitivas de enseñanza (organizadores, resúmenes, analogías, mapas conceptuales y redes semánticas).
- Incentivar la promoción, la inducción y la enseñanza de habilidades o estrategias cognitivas y metacognitivas, generales y específicas.
- Facilitar el escenario para que los estudiantes exploren, experimenten, solucionen problemas y reflexionen sobre temas definidos de antemano antes de realizar una tarea específica.
- Definir expectativas razonables en sus estudiantes en términos de objetivos que se persiguen durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Crear instancias propicias para que el estudiante desarrolle su autonomía y competencia, de valor a sus éxitos basados en el esfuerzo, perciba los resultados como controlables y modificables para que mejore su autoestima y su concepción de sí mismo.
- Diseñar materiales y actividades de aprendizaje de acuerdo a los objetivos y contenidos de cada asignatura.
- Incentivar el trabajo cooperativo y colaborativo entre los alumnos que pertenecen a la comunidad virtual.
- Desarrollar una cultura de trabajo en línea basado en la asincronía, la autorregulación, la organización del tiempo y la autonomía.
- Considerar la evaluación de los aprendizajes como parte del proceso de adquisición de conocimientos en los que intervienen los procedimientos y los medios a través de los cuales se aprende.

Además de la relevancia de estos aspectos citados por Hernández Rojas también es necesario indicar la importancia que tiene incentivar la

autoevaluación en los alumnos. Esta instancia de evaluación le da un prisma diferente al aprendizaje ya que le entrega al alumno la posibilidad de reflexionar desde un punto de vista crítico respecto de sus logros y ritmo de avance. Este mirarse a si mismo le da la opción al alumno para evaluar su forma de estudio y también identificar las áreas que le presenten mayor dificultad y así tomar medidas remediales. Sin embargo es fundamental en esta etapa la participación mediadora del profesor entre el alumno y su proceso de autoevaluación. El alumno necesita una guía específica y criterios de autoevaluación claros para llevar a cabo esta tarea.

El rol del docente es sin lugar a dudas crucial para conseguir los objetivos previamente establecidos. Ya sea en un formato de clase tradicional o clase basada en las TICs, él es responsable de proveer las condiciones para que el aprendizaje se lleve a cabo de la forma más transparente, natural y significativa. Él es el llamado a buscar los recursos pedagógicos que ayuden al alumno a enfrentar la nueva información, entenderla, asimilarla y después usarla en otros contextos similares.

Su labor de monitor nos deja de manifiesto el rol que debe asumir en la sala de clases o sala multimedia; los alumnos mediante el uso de los contenidos digitales y recursos tecnológicos realizan diferentes tareas en forma cooperativa y constructiva y él asegura el correcto desarrollo de dichas actividades.

En este contexto nos encontramos con un profesional que debe cumplir con ciertos requisitos que escapan del perfil de docente tradicional. Además de su conocimiento metodológico y pedagógico inicial en sus prácticas diarias, él debe enfrentarse a una nueva generación de alumnos que traen consigo desde sus inicios en actividades de aprendizaje otras cualidades que los diferencian del perfil del alumno tradicional. Ellos tienen una gran tendencia a la experimentación y la exploración de nuevos conocimientos en forma autónoma con gran adaptabilidad y facilidad para la incorporación de elementos tecnológicos como parte integral en su aprendizaje diario; en otras palabras para ellos la tecnología les es transparente, nacieron con ella y les es difícil concebir las actividades académicas sin ella. (Oblinger, Diana y Oblinger, James, 2005).

De este análisis podemos traer a colación los conceptos de inmigrantes digitales y nativos digitales. Los alumnos de esta generación son nativos digitales porque han nacido en un mundo globalizado e interconectado por medio de la tecnología. Por otra parte están los inmigrantes nativos quienes, a pesar de no haber nacido en estos nuevos tiempos han mostrado el interés y la fascinación para adoptar y adaptarse a este nuevo escenario orientado a las TICs (Prensky Mark, 2001).

3.5.3. El Profesor Tradicional versus el Tutor en Línea

La incorporación de recursos tecnológicos como paquetes de softwares, la implementación de plataformas de apoyo al proceso presencial y los programas de estudio basados completamente en la Web ha dado pie al surgimiento y desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza. El paradigma actual está marcado por responsabilidades distintas de los diferentes actores del proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin duda la interacción entre profesor y alumno continúa siendo fundamental en cualquier instancia educativa apoyada por recursos digitales. La relevancia de esta relación de confianza y seguridad directa, cara a cara, entre el educador y el educando ha llevado a experimentar un giro en el concepto educación a distancia, siendo éste reemplazado en la mayoría de los casos por un formato mixto llamado semi presencial o B-Learning, el cual se favorece de ambas actividades, tanto la presencial como las actividades en línea. De todas formas, sea cual sea el estilo de programa adoptado, el profesor juega un rol primordial ante sus alumnos tanto en la sala de clases como en el ambiente virtual. Los alumnos esperan no solamente adquirir nuevo conocimiento si no también crear lazos de cooperación con el profesor para enfrentar su aprendizaje en un contexto más amigable y humano. De esta premisa surge la interrogante de qué rol debiera cumplir el profesor del aula como tutor en línea; ¿Debería ser un observador? ¿Debería limitarse sólo a recolectar los resultados de las actividades evaluativas? ¿O debería monitorear y facilitar las herramientas al alumno para llevar a cabo las actividades? Y más aún se puede debatir sobre si es necesario o conveniente tener docentes diferentes para las actividades en aula y las actividades en línea separando así las responsabilidades y perfiles

adecuados para desarrollar las dos tareas. Lógicamente esta dualidad de roles esta estrechamente relacionada con el desarrollo de competencias específicas. Pero qué se entiende por “competencias”. Kerka (1998) dice que competencia es individualizada, enfatiza el producto (lo que los individuos conocen y pueden hacer) y permite rutas flexibles para lograr los resultados – dejando lo más claro posible lo que debe ser logrado y los estándares para medir los logros (p. 2). Tanto el profesor de aula como el tutor en línea necesitan tener o desarrollar competencias específicas para desenvolverse de mejor manera ante sus alumnos ya sea en una relación virtual o una presencial.

Al analizar las principales problemáticas experimentadas por el profesor de aula y el tutor en línea, sin duda el mayor cuestionamiento está relacionado con el docente que no tiene mayor experiencia en los entornos virtuales. El profesor tradicional:

- a. piensa que su rol como tutor en línea requiere las mismas características presentes en su labor en el aula, aplicando algunos procedimientos que no son apropiados para el entorno virtual. Palloff y Pratt (2001) sugieren que la enseñanza en línea necesita explorar áreas más allá de la pedagogía tradicional para adoptar prácticas nuevas y más facilitadoras (p. 20).
- b. carece de una capacitación específica y profunda sobre las responsabilidades y cualidades que debe asumir como tutor en línea.
- c. se desentiende de las actividades de sus alumnos en el contexto virtual dejando que la plataforma se responsabilice del avance del alumno.
- d. no conoce o maneja la plataforma a cabalidad siendo un referente pobre para dar asistencia a sus alumnos.
- e. No posee la necesaria alfabetización digital para coordinar, organizar, hacer seguimiento o evaluar las actividades en línea de los alumnos

Considerando este escenario tan desfavorable en algunos casos, es necesario construir un perfil claro sobre la base de qué se espera del tutor en línea analizando si sus competencias y habilidades de profesor de aula tienen algún grado de utilidad académica y técnica en el contexto virtual.

Podemos dividir las características fundamentales del tutor virtual en cinco áreas:

a. Pedagógica

El tutor debe incentivar la concreción de objetivos por medio de actividades atingentes, considerando las habilidades e intereses de los alumnos y aprovechando al máximo las riquezas que ofrecen los recursos tecnológicos y digitales.

Su rol de facilitador, monitor y guía es crucial para el éxito del programa. Se requiere no solamente un dominio de las TICs sino que también una metodología y pedagogía apropiada para enfrentar el paradigma de la educación moderna.

Es fundamental su rol al momento de dar retroalimentación al alumno sobre su estado de avance y aspectos específicos en relación a las evaluaciones. El alumno necesita saber en qué se equivocó y por qué se equivocó.

b. Social

Él es responsable de crear un entorno virtual cómodo, interactivo, con gran énfasis en las actividades en pares o grupales donde las instancias sociales den lugar a la cooperación mutua a nivel académico y el crecimiento personal. Palloff y Pratt (2003) creen que los tutores en línea necesitan ser más deliberados (que en las clases presenciales) en términos de poner más atención quienes son sus estudiantes y que necesitan ya que no hay contacto visual físico o interacción directa con ellos todos los días (pp. 124-125).

c. Académico-administrativa

El manejo académico administrativo debe ser claro de parte del tutor siendo así capaz de responder en cualquier disyuntiva que implique una toma de decisiones informada.

d. Técnica

El tutor se debe conocer el entorno virtual en profundidad para así estar en posición de traspasarles seguridad y asistencia a los alumnos cuando estos la requieran. La tecnología debe ser percibida por los

alumnos como un recurso siempre presente, como un vehículo motivante para alcanzar el aprendizaje.

e. Personal

No se puede dejar de indicar las características propias del tutor virtual considerando que él debe ser un referente para el alumno. Sus prácticas, procedimientos y manejo de información deben reflejar lo que de una u otra forma se espera del desempeño del alumno. Por lo tanto el tutor virtual debe:

- i. Poseer un pensamiento crítico, reflexivo y flexible.
- ii. Demostrar una actitud investigativa autónoma.
- iii. Tener la capacidad de interactuar en actividades que impliquen trabajo cooperativo.
- iv. Poseer una visión constructivista del aprendizaje.
- v. Ser capaz de humanizar la interacción llevada a cabo a través del AVA.
- vi. Ser capaz de generar y especificar objetivos alcanzables para los alumnos.
- vii. Poseer un manejo de los tiempos eficiente para la realización de las diferentes tareas propuestas.
- viii. Tener un manejo de recursos tecnológicos y digitales profundo para responder a las necesidades del currículo y los alumnos.

Todas estas características comprenden el perfil esperado de un tutor virtual competente y bien preparado para hacer frente al nuevo paradigma educativo. Sin duda, muchas de las características del profesor tradicional son base esencial para el tutor virtual, pero no podemos negar que el docente moderno debe desarrollar nuevas competencias propias de la introducción de las TICs a las prácticas docentes.

3.6. AVAs y el Currículo

3.6.1. ¿Los AVAs determinan el Currículo?

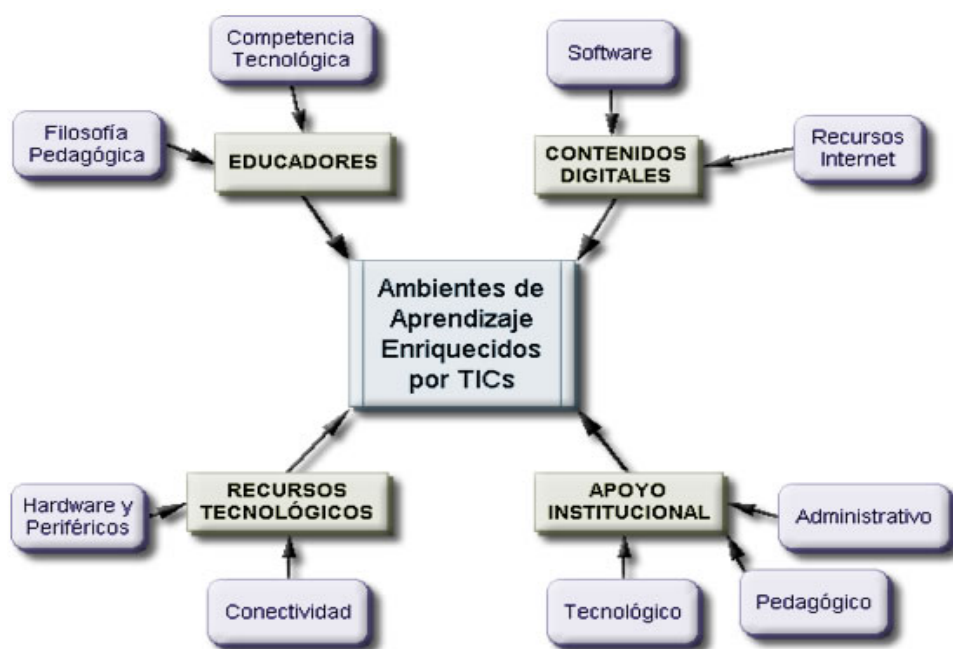
La integración curricular de las TICs puede tener variados matices, ir desde el aprendizaje teórico y uso práctico del las TICs como una disciplina con un fin en si misma hasta el uso de estas herramientas como un poderoso medio

para buscar información, almacenarla, procesarla y recuperarla cuando sea necesario. Sin duda, el tema si la tecnología garantiza aprendizaje es debatible y puede haber diferentes corrientes de opinión al respecto. Algunos estudios hechos con anterioridad nos indican que hay alguna relación entre la instrucción asistida por computadores y el mejor desempeño en cuanto a logros de los estudiantes en pruebas de conocimientos específicos. Sin embargo estos estudios no dieron clara luz sobre la comprensión profunda y significativa de conceptos clave (Honey, Culp & Carrigg, 1999). En otras palabras se puede asumir que la incorporación de tecnología en el currículo puede ser un elemento positivo para lograr algunos objetivos pero no para todos.

No obstante lo anterior, no se puede negar que el uso de las TICs puede ayudar como efecto motivacional al trabajar con metodologías que difieren del tradicional modelo tiza y pizarra. Es una forma atractiva y diferente de presentar nuevo contenido en una variedad de formatos multimediales.

Según Piedrahita Plata, Francisco (2003), Rector Universidad Icesi, Cali, la inclusión de las TICs en el currículo es un fenómeno determinado por cuatro factores básicos que deben ser abordados en forma gradual para lograr un engranaje lo más fluido posible (Ver Figura 2).

Figura 2. Modelo Para Integrar TICs en el Currículo



Fuente: http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0017

Dando respuesta a la pregunta si los AVAs determinan el currículo se puede señalar que los recursos tecnológicos deben estar al servicio del diseño curricular, complementando los recursos tradicionales ya existentes, facilitando algunas tareas y reforzando el elemento motivacional del proceso de enseñanza aprendizaje. De ninguna manera se puede pretender que los planes y programas deberán estar determinados por los recursos digitales y tecnológicos disponibles ya que esto significaría priorizar la tecnología por sobre el objetivo final de los procesos educacionales que es el aprendizaje. Lo que si es importante contemplar y aclarar es que si se tiene en mente incorporar elementos tecnológicos en el proceso de instrucción, estos deben formar parte integrante del currículo para justificar su uso y darle un valor pedagógico a las actividades que involucren dichos recursos. No es recomendable que el profesor desarrolle actividades las cuales no tengan ninguna relación con los objetivos y los contenidos específicos del currículo. Este procedimiento le resta valor e importancia a las actividades, especialmente si no existe ningún tipo de evaluación formativa o sumativa que se vea reflejada en el resultado final del desempeño del alumno.

3.6.2. Contenidos Digitales

Se entiende como contenidos digitales a todos los programas envasados para propósitos específicos tales como enciclopedias, softwares relacionados con textos de estudio, softwares de trabajo (Word, PowerPoint, etc.) y videos educativos. También se consideran contenidos digitales a todos los recursos relacionados con la Internet; actividades interactivas en línea, programas descargables, evaluaciones en línea, etc.

La selección de los contenidos digitales debe ser muy rigurosa con el propósito de entregar a los alumnos el material pertinente para concretar su aprendizaje de la forma esperada. Se debe considerar que los contenidos deben cumplir con un objetivo específico y su inclusión no se justifica de ninguna manera sólo por su naturaleza interactiva o la atractiva disposición de la información. En otras palabras el contenido debe cumplir con la labor de ser un medio para un fin mayor. El formato de los contenidos debe ser de fácil lectura y los contenidos en sí deben estar estrechamente relacionados con los objetivos de cada asignatura. Es fundamental que estos sean lo más

significativos posibles y le permitan al alumno generar estrategias de aprendizaje autónomo, idealmente dando pie al desarrollo del pensamiento crítico y las actividades colaborativas.

3.6.3. Recursos Tecnológicos

Los recursos tecnológicos están relacionados con dos aspectos claves al momento de incorporar las TICs. Por una parte está todo el equipamiento computacional, léase computadores y periféricos y por otra parte está el concepto de conectividad el que indica los lugares de acceso a Internet y la velocidad de conexión.

La elección del hardware depende de las características de las actividades que forman parte del currículo del alumno. Si los estudiantes deben trabajar principalmente con gráfica, los equipos necesitarán una capacidad mayor de almacenamiento y una mayor eficiencia de procesamiento. En el caso de la enseñanza de idiomas las características multimediales como el sonido y el video son fundamentales para implementar tareas de práctica y exposición al idioma a través de películas, canciones, animación, etc.

El tema de la conectividad no es un tema menor ya que el acceso a Internet a una velocidad e conexión aceptable le abre al alumno un mundo de información y conocimiento. Existen una gran cantidad de páginas web donde el alumno puede explorar nuevas áreas de conocimiento y profundizar en aspectos no solamente lingüísticos si no que también sociales y culturales. Por esta razón la necesidad de tener una conexión óptima garantiza un acceso a los recursos digitales de manera más transparente.

Otro tema que es también de importancia al implementar una red de terminales con acceso a diversos recursos digitales disponibles en forma local o en línea es la distribución física de los equipos. El tradicional esquema de sala de clases ya no es capaz de responder a la evolución que ha experimentado el proceso de enseñanza aprendizaje. El nuevo paradigma requiere espacios integrados donde los alumnos tengan acceso a todos los recursos a toda hora. (Oblinger, Diana y Oblinger, James, 2005)

3.6.4. El Rol de las Autoridades Académicas

Las autoridades de una institución educacional juegan un rol determinante al momento de decidir apoyar el proceso de aprendizaje por medio de recursos tecnológicos. Al profesor se le deben entregar todas las herramientas necesarias para llevar a cabo el proceso de enseñanza. Esto implica no solamente los recursos digitales y tecnológicos; se debe ir más allá en este punto y reflexionar sobre el aporte que las autoridades le deben al docente en términos de apoyo administrativo dando facilidad para el uso de equipos y el material que se necesite y por otra parte el soporte técnico a través del departamento de informática. En este aspecto hay que detenerse y comprender que el profesor no tiene por qué ser un experto en tecnología, razón por la cual, probablemente en alguna oportunidad acudirá a los técnicos para solucionar alguna problemática relacionada con el funcionamiento de los computadores. De igual manera el área técnico-pedagógica debe asistir y dedicar parte de su tiempo a la coordinación y desarrollo de cualquier actividad de enseñanza que el profesor haya planificado haciendo uso de alguno de los recursos tecnológicos disponibles. Las autoridades de los establecimientos deben trabajar de la forma más cercana posible con los profesores, quienes requieren sentirse apoyados y parte de un gran equipo multidisciplinario con un objetivo final en común que es el logro de los objetivos de aprendizaje de parte de los alumnos. No basta con tener el equipamiento, los contenidos digitales, los docentes especializados y actividades diseñadas para cumplir objetivos si no se relacionan todos estos aspectos al contexto escolar particular y culturalmente único (Sánchez Ilabaca, Jaime, 2000). Este contexto escolar, política interna y filosofía transversal de los establecimientos debe ser definido claramente por las autoridades correspondientes.

3.7. El Uso de los AVAs en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

3.7.1. El Uso de WebCT en un Curso de Capacitación Docente

Los AVAs han surgido como grandes aliados al momento de implementar cursos de capacitación docente, especialmente para poder satisfacer las necesidades de profesionales que tienen heterogeneidad de horario de

trabajo e importantes diferencias en la ubicación geográfica de sus residencias.

Del 3 al 6 de enero del 2007 la Universidad de Chile organizó una jornada de capacitación docente llamada **Competency-based English teaching and e-learning**, en el marco del proyecto de pregrado MECESUP que esta casa de estudios está desarrollando. El profesor Alejandro Armellini de la Universidad de Manchester dictó esta capacitación haciendo uso de WebCT como la plataforma base para la entrega de la información y como motor de comunicación entre los participantes.

Entorno Participantes

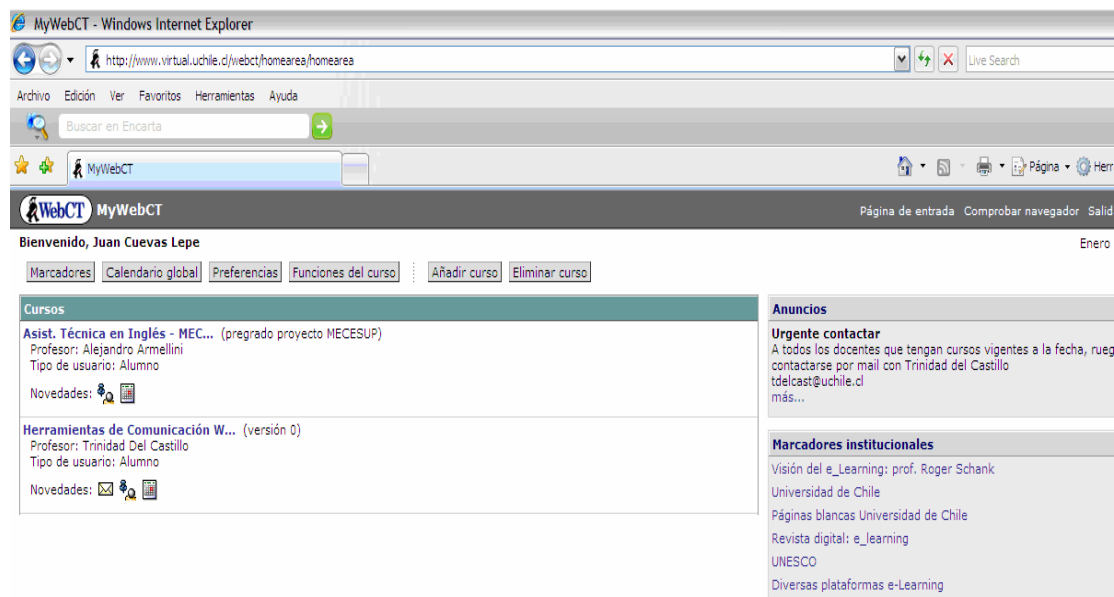
Primeramente exploraremos el entorno del participante. En la Figura 3 podemos ver la página acceso a la plataforma WebCT. Aquí el alumno participante debe ingresar su nombre de usuario y su contraseña para tener acceso a sus cursos.

Figura 3. Página de ingreso a WebCT



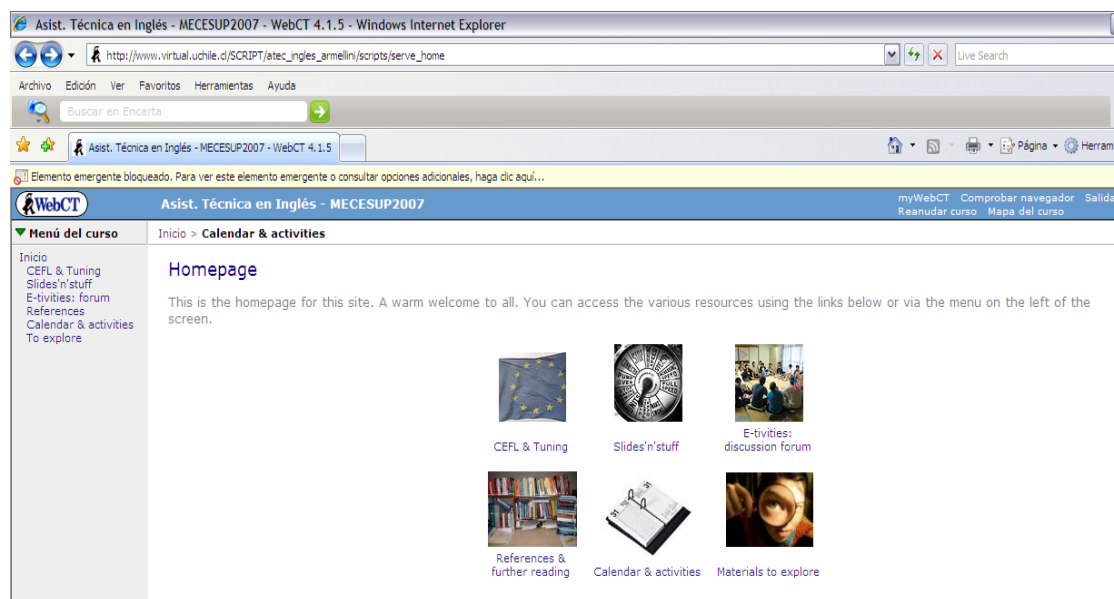
En la Figura 4 podemos observar la página de bienvenida a los cursos de WebCT. Cada curso está listado indicando el correspondiente relator.

Figura 4. Página de bienvenida a cursos en WebCT



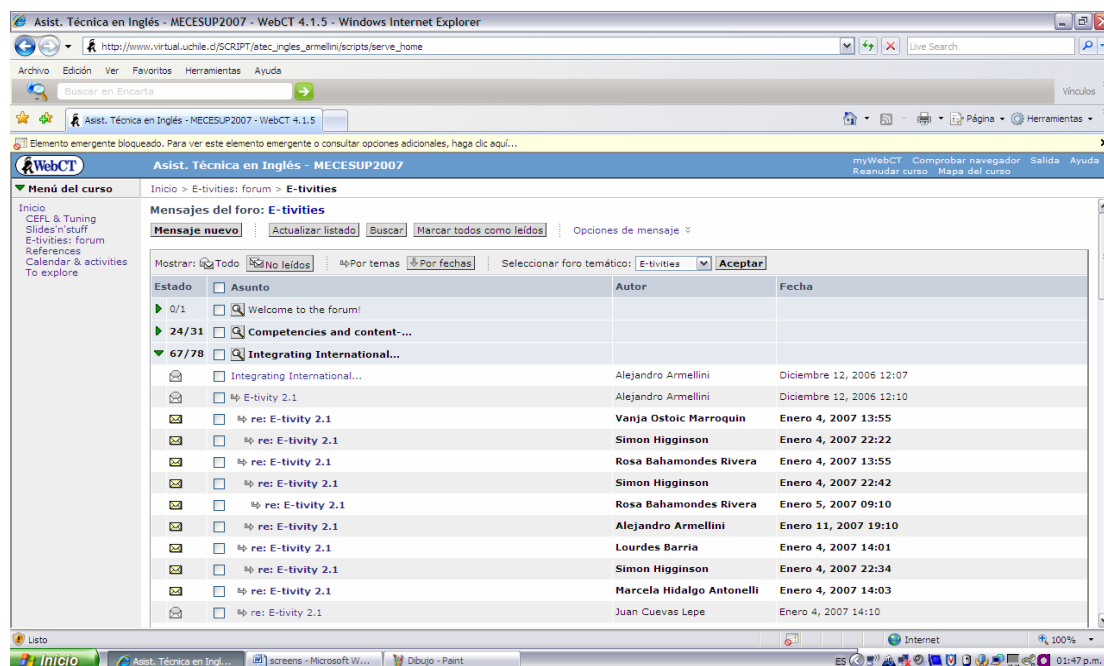
La Figura 5 nos muestra la página principal del curso *Asist. Técnica en Inglés*. Al lado izquierdo tenemos el menú del curso y al centro íconos que representan enlaces a diferentes recursos disponibles para los participantes.

Figura 5. Página de bienvenida a un curso en WebCT



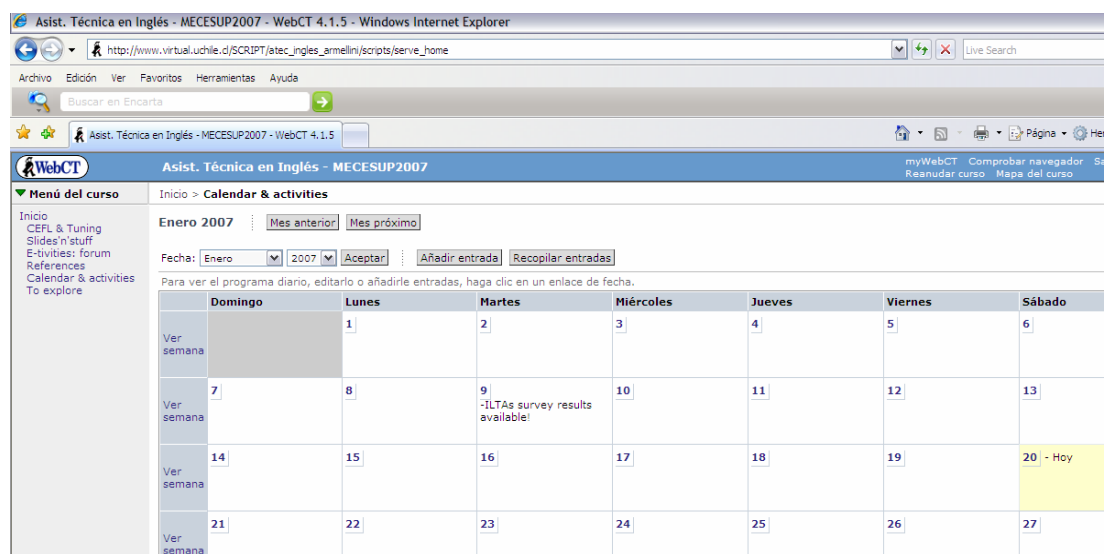
En este curso los participantes tienen acceso a la herramienta *Forum* (Figura 6) la cual les da la posibilidad de compartir opiniones y debatir diferentes temas relacionados con el contenido temático del curso.

Figura 6. La herramienta Foro en WebCT



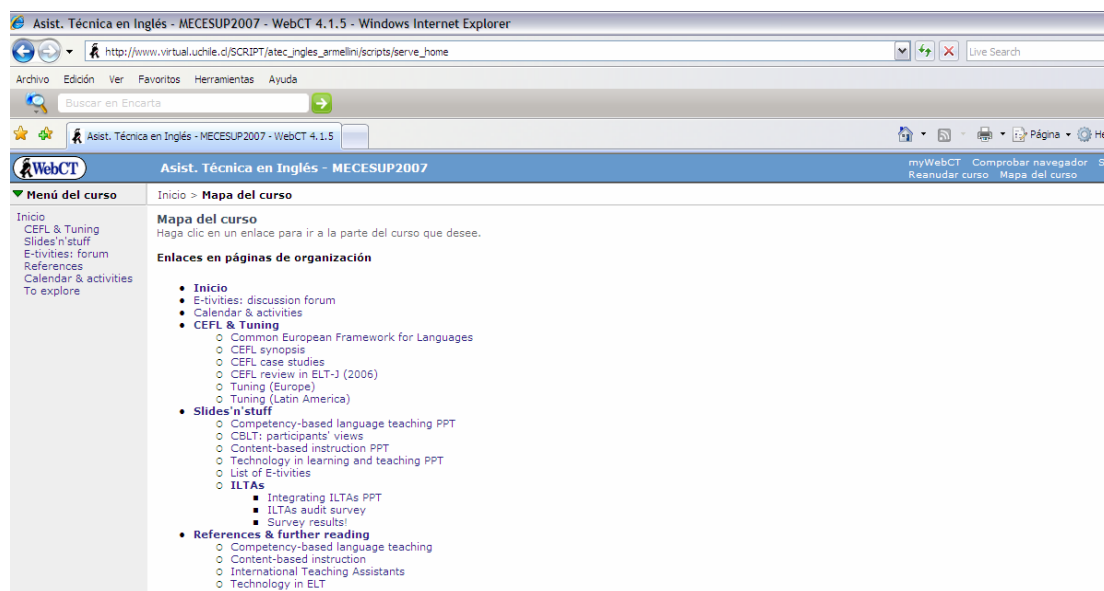
Los alumnos también tienen acceso a una herramienta llamada *calendario* donde ellos pueden ver todas las fechas de sus actividades académicas, según lo muestra la Figura 7.

Figura 7. La herramienta Calendario en WebCT



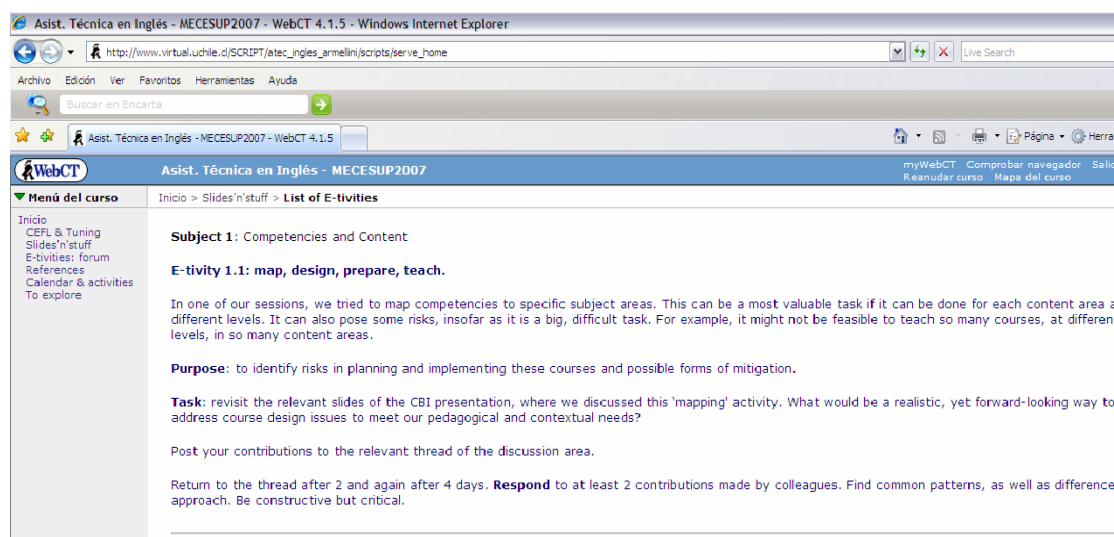
La Figura 8 nos muestra la herramienta *mapa de curso* donde el alumno tiene una visión general de la estructura y recursos disponibles del curso.

Figura 8. La herramienta Mapa de Curso en WebCT



Durante el curso los alumnos realizan diferentes actividades llamadas *e-tivities*²⁷. En la Figura 9 podemos ver la descripción de la actividad y su propósito.

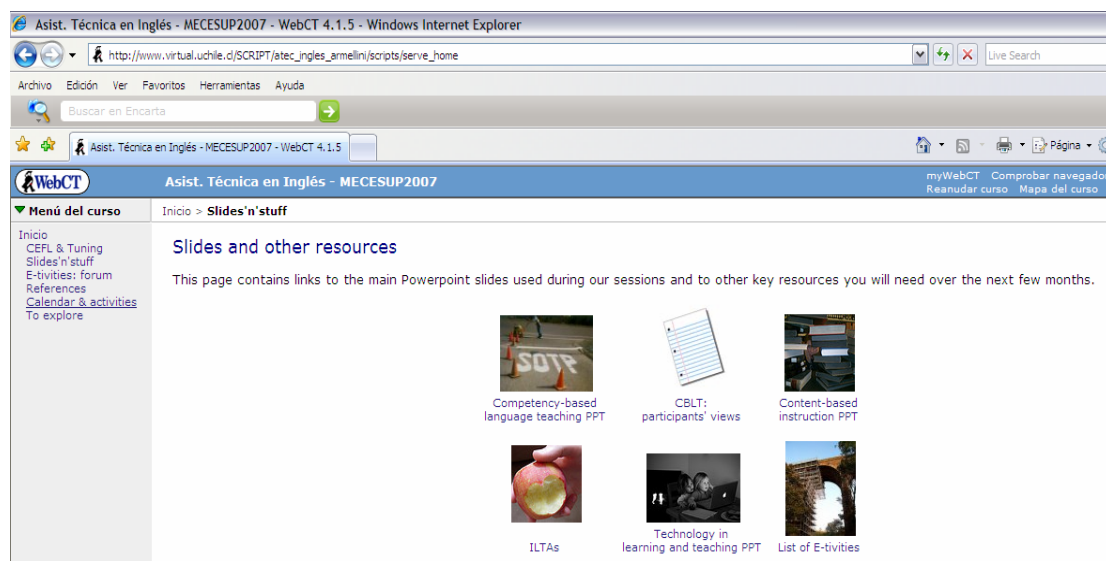
Figura 9. Ejemplo de una actividad en WebCT



²⁷ El término *E-tivity* fue acuñado por Gilly Salmon de la Open University en Inglaterra. Este significa "tarea en línea", es la base para aprender idiomas en una forma interactiva y dinámica. Esta actividad está basada en un diálogo reflexivo y una interacción intensa entre un número de participantes como alumnos y profesores quienes trabajan en un ambiente mediado por computadoras. *E-tivities* están basadas en texto y guiadas por un moderador quien es usualmente un profesor. Definición tomada de Edutech-Wiki - <http://edutechwiki.unige.ch/en/E-tivity>

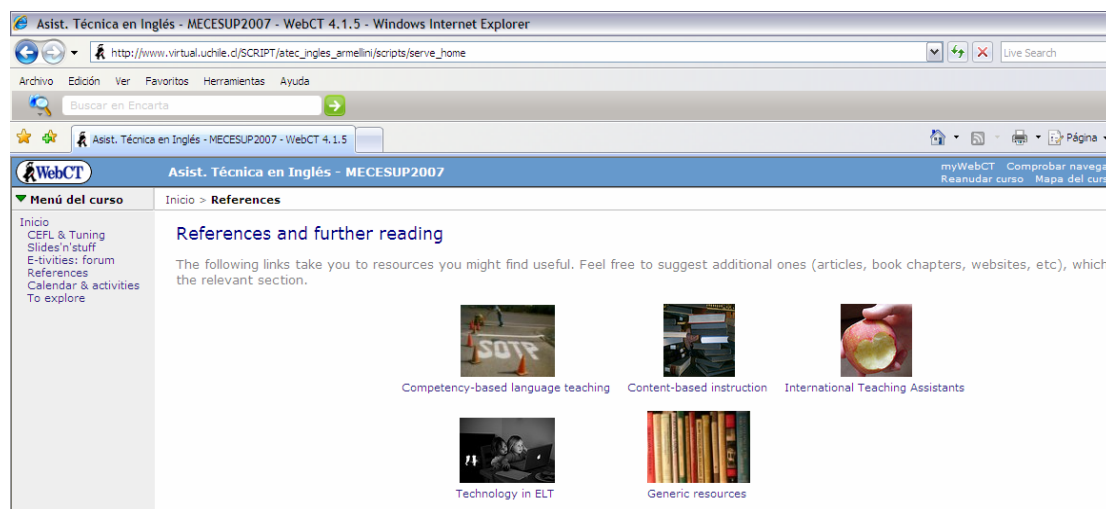
La Figura 10 nos muestra la sección de recursos donde el alumno encuentra presentaciones en PowerPoint y otros documentos de apoyo durante el curso.

Figura 10. Ejemplo de diferentes recursos en WebCT



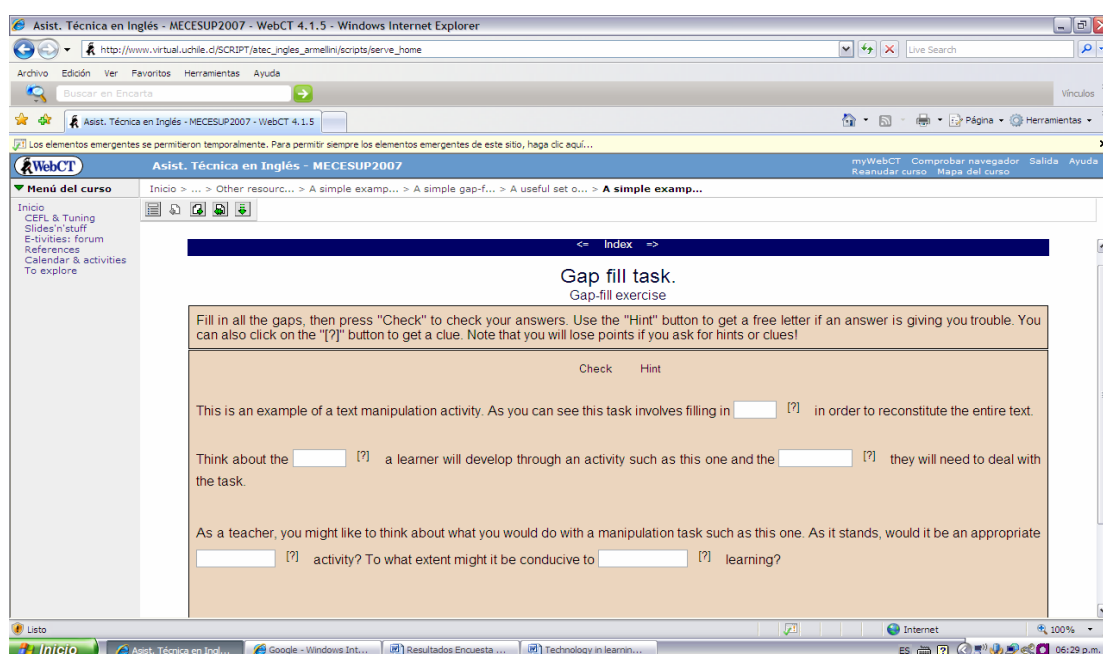
También los alumnos pueden tener acceso a recursos adicionales para lectura personal como lo muestra la Figura 11.

Figura 11. Ejemplo de recursos de lectura en WebCT



La plataforma WebCT también permite al profesor agregar ejercicios interactivos basados en otras aplicaciones. En la Figura 12 vemos el ejemplo de una actividad implementada haciendo uso del software HotPotatoes²⁸. Este software puede ser descargado en forma gratuita de Internet y posee una interfaz de manejo sencillo para los profesores quienes pueden generar actividades para ser usadas en forma local en una sala de multimedia o dejarlas disponibles a través de Internet.

Figura 12. Ejemplo de un ejercicio interactivo en WebCT



Además de esta actividad donde el alumno debe completar oraciones usando términos específicos, *Hot Potatoes* ofrece otras cinco opciones de creación:

- f. J-Cloze: Actividades de llenado de espacios en blanco en un texto. El alumno debe proveer el término apropiado el cual puede ser un ítem de vocabulario o una expresión gramática.
- g. J-Match: El alumno debe conectar información de la columna A con la información de la columna B. La información puede estar relacionada con conceptos, traducción, palabras y sus significados, etc. Aquí el profesor puede enfocarse en vocabulario o elementos gramaticales.

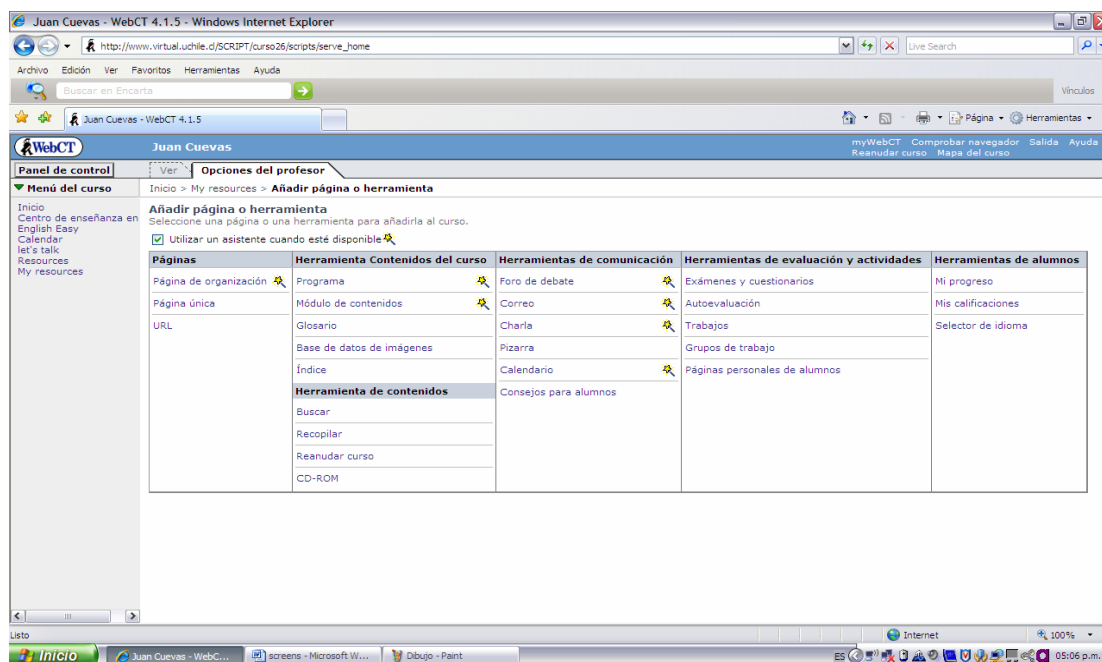
²⁸ HotPotatoes es un software que permite la creación de ejercicios interactivos para la Web. HotPotatoes website: <http://hotpot.uvic.ca/>

- h. J-Quiz: El alumno debe responder preguntas seleccionando la alternativa más apropiada. En este tipo de actividades el profesor se enfoca en contenidos temáticos.
- i. J-Cross: Los alumnos completan el crucigrama con los términos más apropiados. El profesor puede enfocarse en ítems de vocabulario.
- j. J-Mix: Actividades de organización de palabras en una oración. El alumno enfrenta una oración cuyas palabras han sido puestas en el orden incorrecto gramaticalmente hablando y ellos deben re-ubicarlas apropiadamente.
- k. The Masher: Esta herramienta le permite al profesor relacionar actividades *Hot Potatoes* de diferentes tipos en una gran actividad compacta.

La interfaz del Profesor Tutor

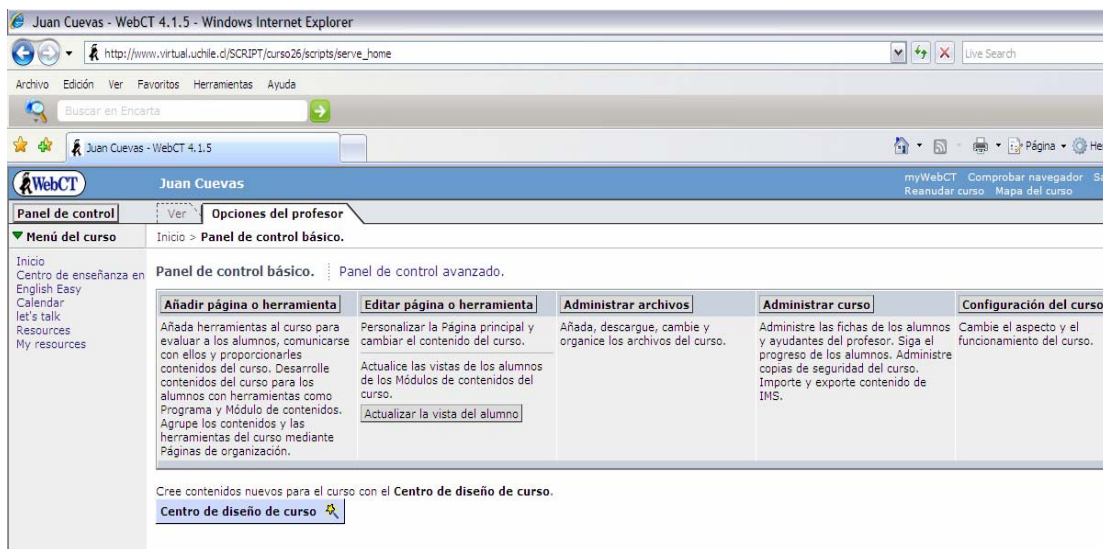
WebCT ofrece al profesor una variada gama de herramientas de administración y desarrollo académico. La Figura 13 detalla las opciones que tiene el profesor para organizar el curso.

Figura 13. Listado de Herramientas del tutor en WebCT



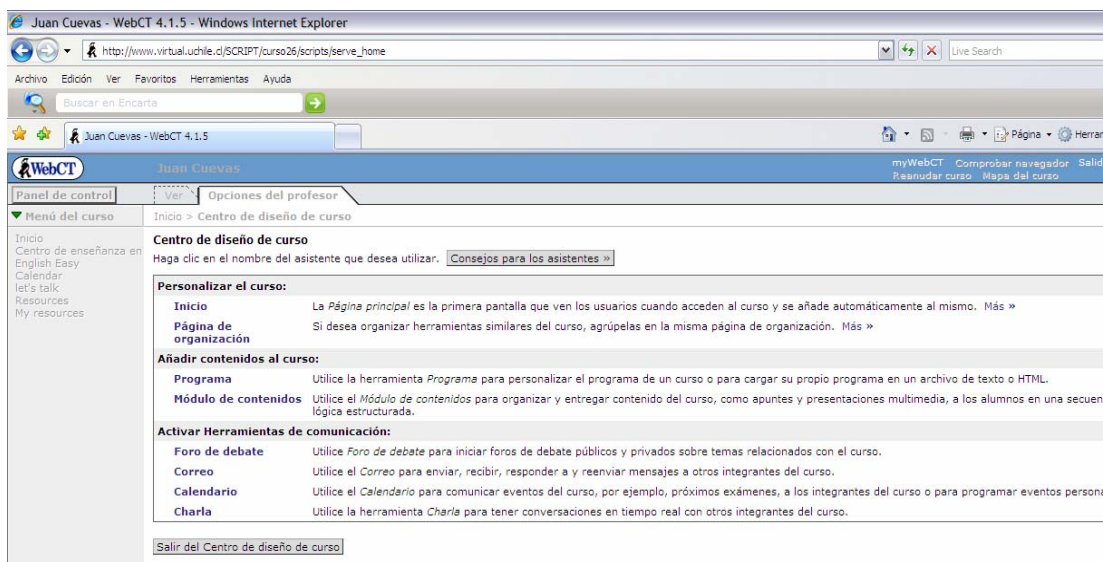
Existe un Panel de Control Básico que le permite al Tutor realizar variadas tareas desde añadir una página hasta configurar el curso completo, como lo vemos en la Figura 14.

Figura 14. Panel de control del tutor en WebCT



En la Figura 15 podemos apreciar el Centro de Diseño de Curso. Aquí el profesor tiene acceso a diferentes herramientas de la plataforma. Destaca el área de comunicación donde el profesor puede activar características como el foro y el correo, fundamentales para la interacción y el trabajo colaborativo entre los alumnos.

Figura 15. Centro de diseño de cursos para el tutor en WebCT



3.7.2. El Uso de U-Cursos Como Recurso Académico y Administrativo

A fines de la década de los 90 el Área de Administración Docente de la Facultad de Ciencia físicas y Matemáticas de la Universidad de Chile y un pequeño grupo de alumnos creó una plataforma llamada *U-cursos*, la cual tiene como objetivo entregar a los docentes, alumnos y administrativos diferentes herramientas de manejo de información relacionada con todas las actividades académicas y administrativas que se llevan a cabo en la universidad. Originalmente los objetivos de esta plataforma eran:

- Facilitar esta tecnología a la comunidad entera.
- Uniformar y ordenar el material en Internet.
- Construir un archivo de conocimiento clasificado online a lo largo del tiempo.

Hoy en día, U-cursos ofrece más de sesenta mil documentos electrónicos, tres mil doscientos enlaces a sitios de Internet y dos mil cuatrocientas tareas electrónicas en diferentes asignaturas.

En la Figura 16 podemos ver la página de ingreso a la plataforma. Aquí los docentes y alumnos deben ingresar su RUT, clave y periodo académico que quieren consultar.

Figura 16. Pagina de ingreso a U-Cursos



Al ingresar el docente tendrá el listado de todos los cursos que está impartiendo en el periodo seleccionado, como lo muestra la Figura 17.

Figura 17. Acceso a los cursos en U-Cursos

Cargo	Código	Nombre	Opciones
Semestre Otoño 2007			
	E10B-8	Inglés IV	Ver
	E11B-9	Inglés II	Ver
	E11B-7	Inglés II	Ver
	E11B-4	Inglés II	Ver
	E11B-1	Inglés II	Ver
	E10B-5	Inglés I	Ver
Semestre Primavera 2006			
	E20A-10	Inglés IV	Ver
	E11B-7	Inglés II	Ver
	E11B-5	Inglés II	Ver
	E11B-11	Inglés II	Ver

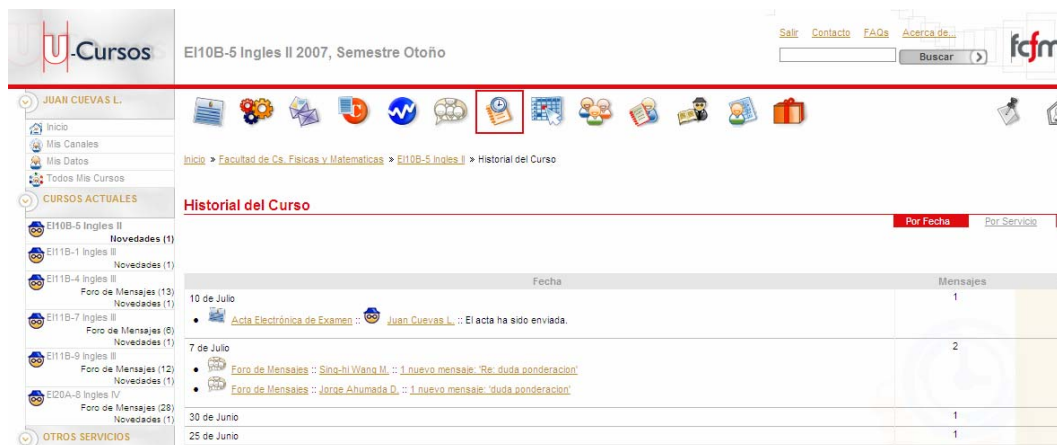
En la Figura 18 tenemos una vista general de todas las herramientas que el docente puede habilitar para ser utilizadas durante el curso. Estas incluyen herramientas de exclusivo uso del docente y otras que son usadas por los alumnos.

Figura 18. Listado de herramientas en U-Cursos

Servicio	Contenidos disponibles sólo para
Acta Electrónica de Examen	Alumnos del Curso y Sección
Actividades del Curso	Desactivado
Bibliografía	Desactivado
Buscador	Toda la Red
Correo	Alumnos del Curso y Sección
Datos del Curso	Toda la Red
Enlaces	Desactivado
Estadísticas del Curso	Alumnos del Curso y Sección
Foro de Mensajes	Toda la Red
Historial del Curso	Toda la Red
Horario del Curso	Toda la Red
Integrantes	Toda la Red
Material Alumnos	Toda la Red
Material Docente	Toda la Red
Notas Parciales	Alumnos del Curso y Sección
Novedades	Alumnos del Curso y Sección
Tareas	Desactivado
Votaciones	Desactivado

Cada curso tiene acceso a la herramienta *Historial* (Figura 19) donde se registran todas las actividades realizadas en la plataforma por parte de los alumnos y el profesor.

Figura 19. La herramienta Historial en U-Cursos



En la Figura 20 podemos apreciar la herramienta *Correo* que ofrece la plataforma. Esta le da la opción al profesor de enviar correos al grupo curso o en forma individual.

Figura 20. La herramienta Correo en U-Cursos



También en la plataforma se ofrece la herramienta *Enlaces* que permite al profesor publicar direcciones Web en apoyo de la actividad presencial. La

Figura 21 muestra la estructura de la herramienta donde el profesor ingresa las páginas Web.

Figura 21. La herramienta Enlaces en U-Cursos



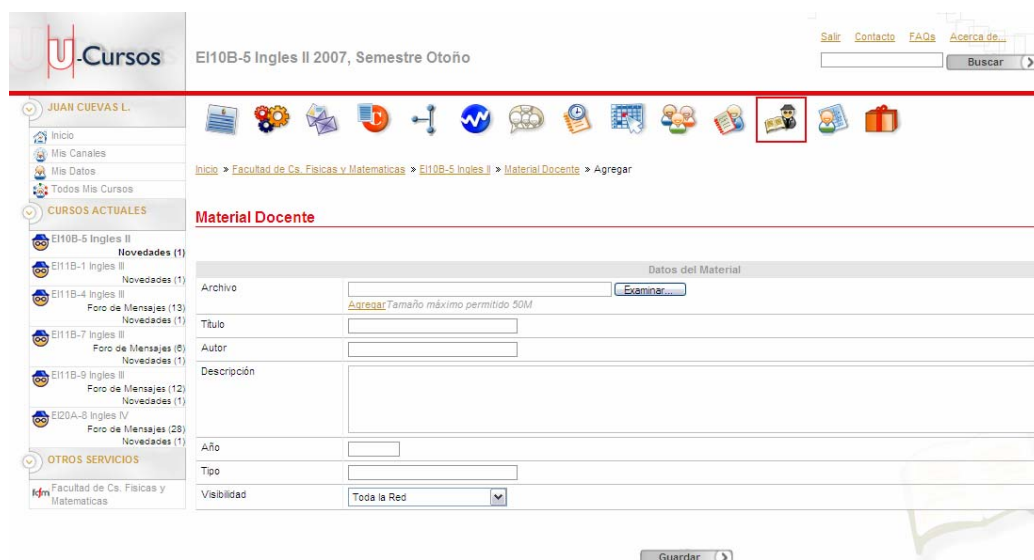
La Figura 22 no muestra la herramienta *Foro* disponible en U-Cursos. Aquí los profesores se pueden comunicar con los alumnos en forma asincrónica. También en esta sección los alumnos pueden abrir sus propios temas de contacto o discusión.

Figura 22. La herramienta Foro en U-Cursos



Una de las herramientas más útiles de la plataforma es *Material Docente* (Figura 23). Esta permite que los docentes publiquen documentación en variados formatos para apoyar la instancia presencial de clases. Algunos docentes suben todos los documentos y presentaciones PowerPoint tratadas en clases.

Figura 23. La herramienta Material Docente en U-Cursos



La herramienta *Estadísticas de Evaluación* (Figura 24) le da al alumno una visión numérica de las evaluaciones obtenidas.

Figura 24. La herramienta Estadísticas de Evaluación



La Figura 25 nos muestra la herramienta *Novedades* la cual le permite al docente publicar noticias y avisos de importancia al proceso de instrucción.

Figura 25. La herramienta Novedades en U-Cursos

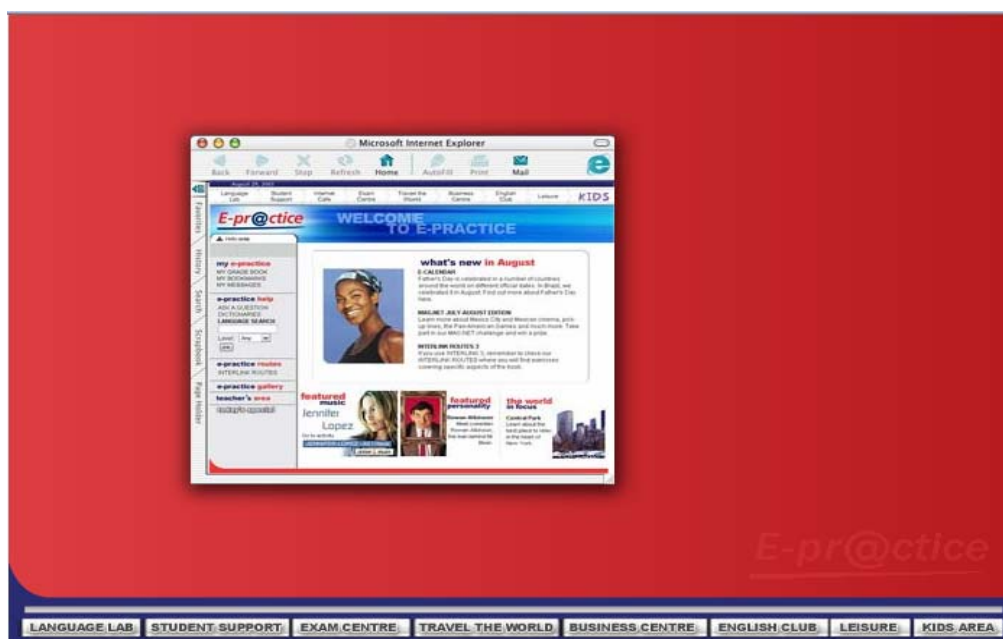


3.7.3. El Uso de E-Pr@ctice y E-Campus en la Enseñanza del Idioma Inglés Plataforma E-pr@ctice

El Instituto Chileno Británico de Cultura, con el objeto de apoyar y entregar al alumnado diferentes opciones de práctica, estudio y reforzamiento ha incluido entre sus recursos la plataforma E-pr@ctice. Esta plataforma fue creada el Río de Janeiro, Brasil por la institución *Cultura Inglesa*, la cuál es equivalente al Instituto Chileno Británico de Cultura de Santiago. A través de esta plataforma se genera una comunidad virtual de estudio que comprende estudiantes de Chile, Brasil, Argentina, Paraguay, México y Uruguay. E-pr@ctice les permite a los alumnos realizar sus estudios en tres niveles de complejidad y cubriendo las cuatro habilidades, escuchar, leer, escribir y hablar.

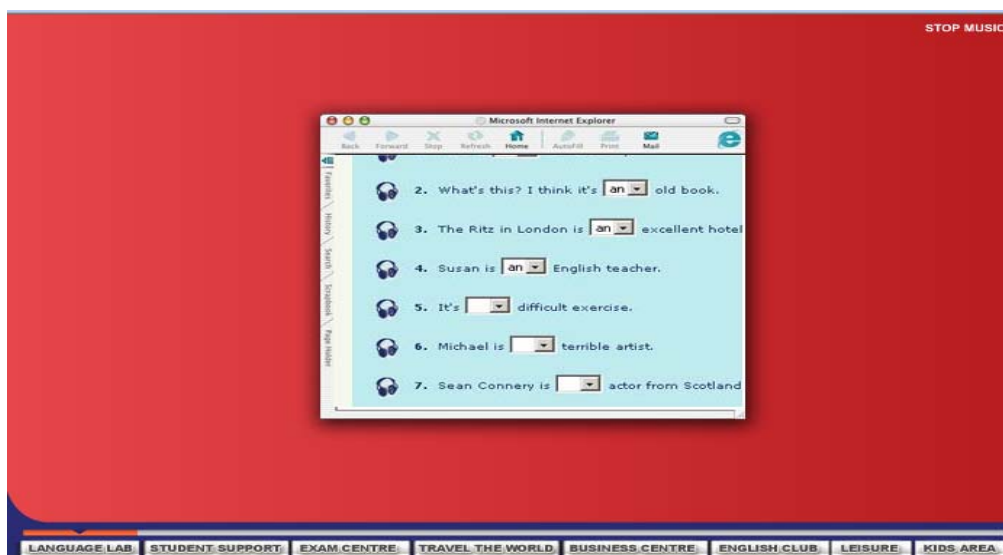
La Figura 26 nos muestra la página de inicio de E-pr@ctice. En la base de la pantalla podemos apreciar las herramientas que ofrece esta plataforma.

Figura 26. Pagina de bienvenida de E-Pr@ctice



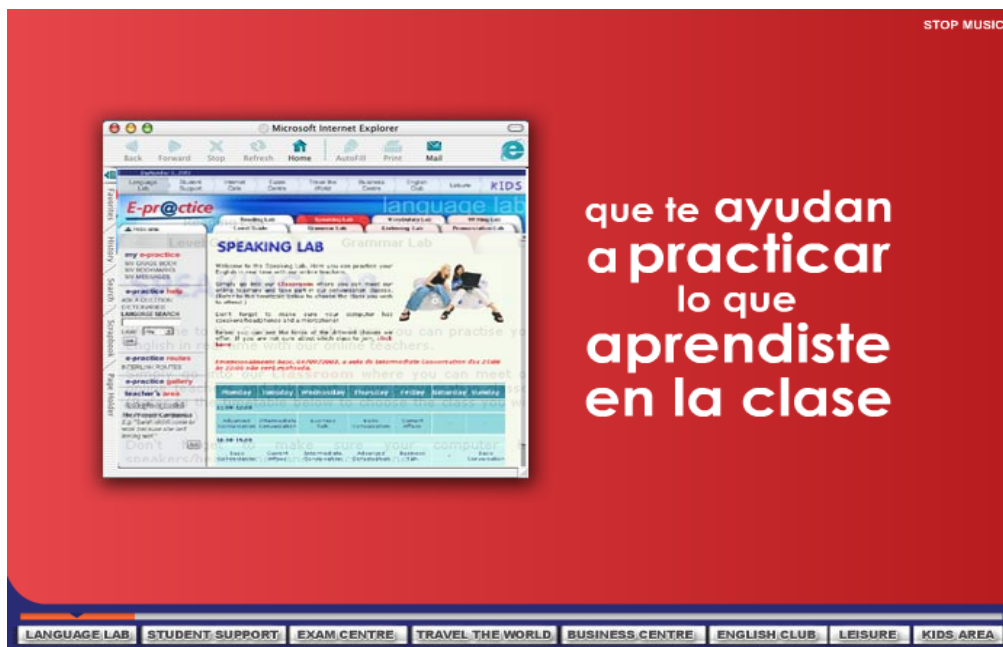
Una de las herramientas más usadas por los alumnos es el *Language Lab*. En esta sección ellos pueden realizar una variada gama de actividades basadas en comprensión auditiva. En la Figura 27 se muestra una actividad donde los alumnos tienen que escuchar un archivo de audio y luego seleccionar la información correcta.

Figura 27. La herramienta Language Lab de E-Pr@ctice



Si los estudiantes quieren practicar pronunciación o repetir oraciones para consolidar su entonación y acento, ellos hacen uso de *Speaking Lab* (Figura 28).

Figura 28. La herramienta *Speaking Lab* de E-Pr@ctice



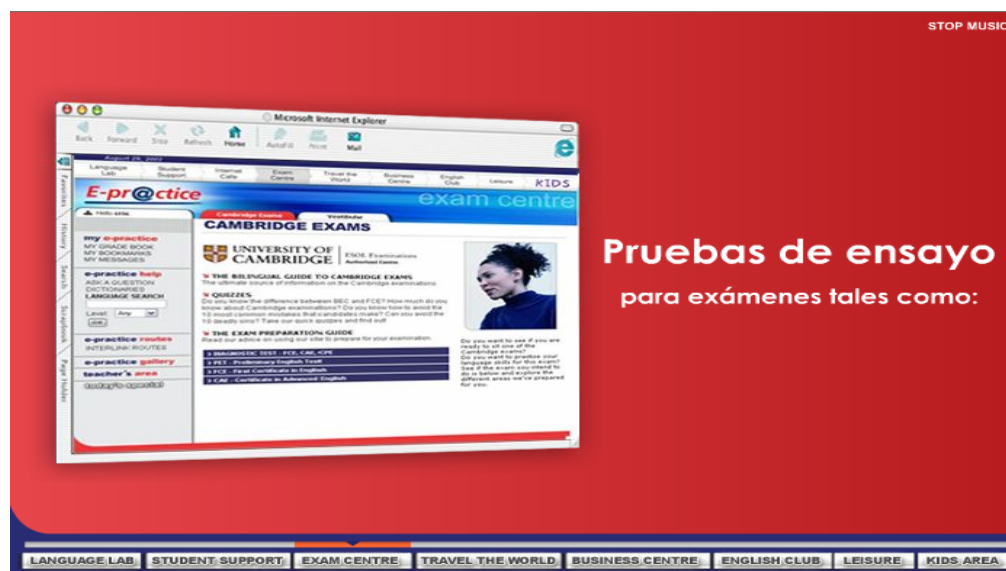
La asistencia en línea para los alumnos es una herramienta muy motivante para hacer consultas, aclarar dudas o simplemente interactuar en forma sincrónica con un profesor. La Figura 29 nos muestra la página de inicio del recurso.

Figura 29. La herramienta *Student's Support* de E-Pr@ctice



Una de las áreas específicas donde los estudiantes necesitan práctica y reforzamiento es la de exámenes. En la Figura 30 tenemos la herramienta *Exam Center*, la que les ofrece a los alumnos diferentes formatos de exámenes de práctica.

Figura 30. La herramienta Exam Centre de E-Pr@ctice



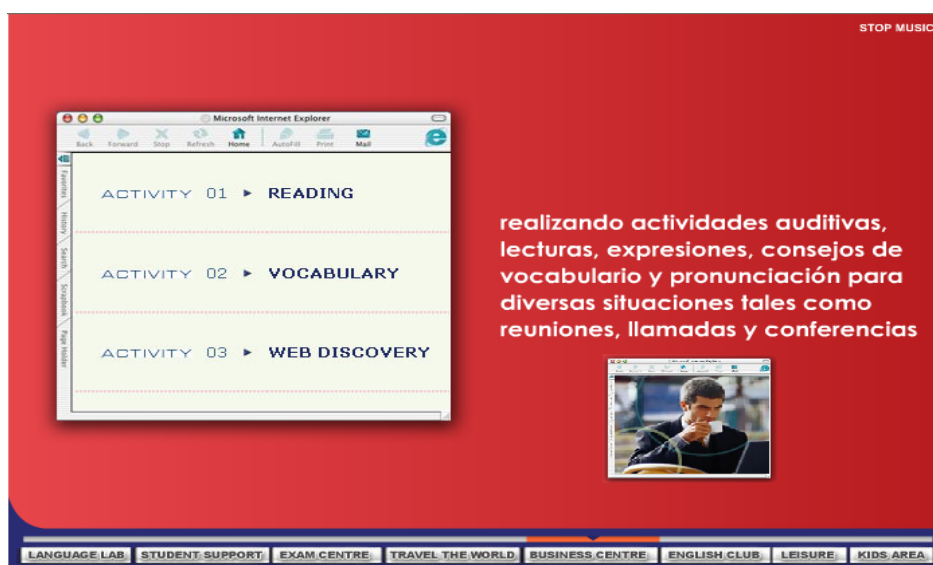
Al aprender un idioma es importante considerar no sólo elementos lingüísticos propios de un idioma si no que también otros aspectos de mucho valor como lo cultural. E-pr@ctice tiene un módulo llamado *Travel the World* (Figura 31) en el cual los alumnos pueden empaparse de datos culturales, turísticos y de entretenimiento de otros países de habla inglesa.

Figura 31. La herramienta Travel the World de E-Pr@ctice



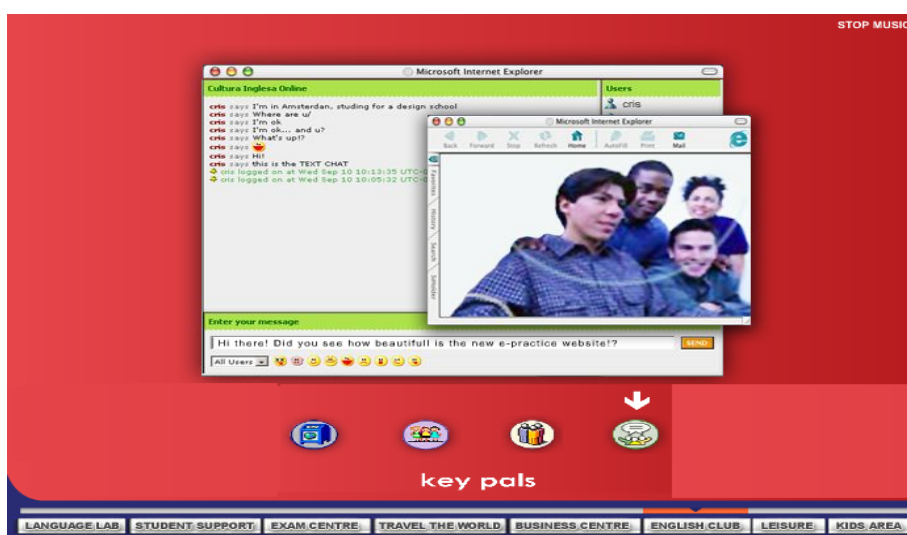
El inglés para propósitos específicos (English for Specific Purposes) también es un área de mucha importancia y demanda en el área del aprendizaje del idioma inglés. En la Figura 32 podemos ver la herramienta *Business Centre* de E-pr@ctice. En ella los alumnos, principalmente profesionales, tienen acceso a material directamente relacionado con su entorno laboral.

Figura 32. La herramienta Business Centre de E-Practice



La herramienta *English Club* (Figura 33) les permite a los alumnos interactuar en forma sincrónica y asincrónica con otros miembros de la comunidad virtual. Esta es otra instancia para incentivar la comunicación, el intercambio cultural y la práctica del idioma.

Figura 33. La herramienta English Club de E-Pr@ctice



E-pr@ctice ofrece una sección especial para el entretenimiento llamada *Leisure* (Figura 34). Este recurso proporciona al alumno diferentes instancias de esparcimiento, tales como canciones y juegos.

Figura 34. La herramienta Leisure de E-Pr@ctice



E-pr@ctice tampoco ha dejado de lado a los niños creando una sección diseñada especialmente para ellos. La Figura 35 nos muestra *Kids Area* donde los menores pueden jugar, cantar, leer historias y aprender inglés a través de variadas actividades lúdicas y entretenidas.

Figura 35. La herramienta Kids Area de E-Practice



E-Campus

E-Campus²⁹ es un sitio web que ofrece práctica intensiva de las principales áreas del idioma inglés, en línea, desde cualquier lugar equipado con un PC y una conexión Internet y es ofrecido exclusivamente por el Instituto Chileno Británico de Cultura de Santiago. Como una característica única de este sitio, cada usuario puede acceder a cursos diferenciados con acceso restringido, asignados de acuerdo a su conocimiento del idioma inglés y sus objetivos a lograr. Entre las actividades que el estudiante puede desarrollar para apoyar su aprendizaje de inglés se encuentran: comprensión auditiva, pronunciación, gramática inglesa, vocabulario, juegos de lenguaje, comprensión lectora y navegación guiada de sitios web para ejercitar comprensión lectora. Todas estas actividades cuentan con un sistema de auto corrección para que cada usuario pueda realizarlas con total autonomía, respetando tiempos y estilos de aprendizaje.

3.7.4. El Uso de Moodle³⁰ en Curso de Tecnología Para la Enseñanza del Inglés

Indudablemente la tecnología ha llegado a formar parte clave del quehacer diario del profesional moderno. Los sistemas computacionales, el equipamiento de última generación, la comunicación en línea y toda la riqueza de la multimedia nos han ayudado a tener un manejo de la información más eficiente y una comunicación más fluida con el resto de la sociedad en el nuevo escenario de un mundo globalizado.

La educación no ha estado ajena a este proceso de cambio incorporando diferentes elementos tecnológicos para el desarrollo de actividades mucho más atractivas y motivadoras para los estudiantes. Los elementos multimediales como el audio y el video y todas las posibilidades que los computadores y la Internet nos ofrecen nos ayudan a responder a un gran desafío en la educación del siglo XXI.

²⁹ E-Campus es una plataforma de aprendizaje diseñada por Macmillan Publishing Company

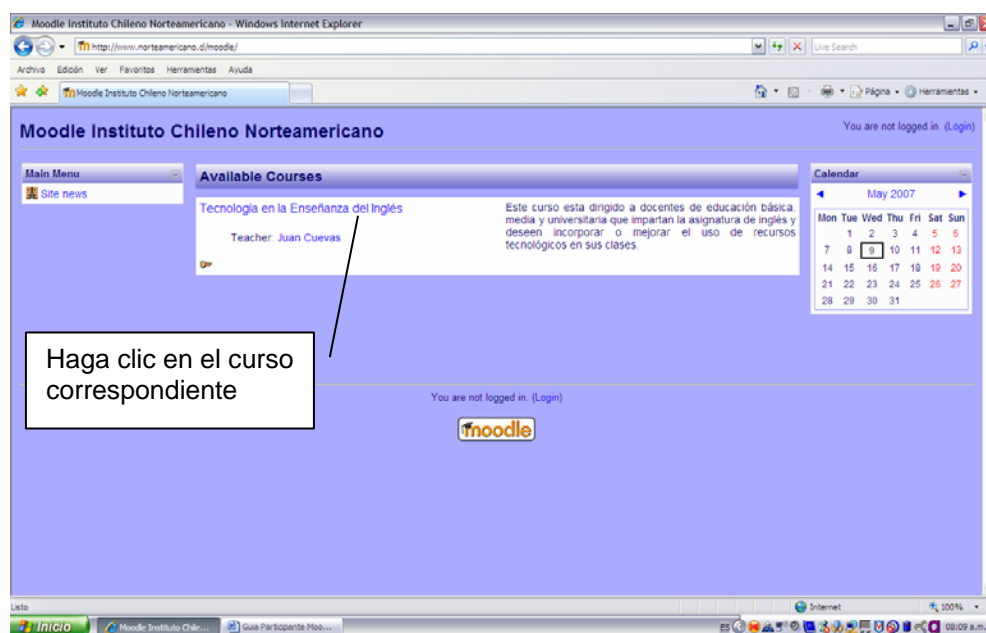
³⁰ **Moodle** es un sistema de gestión de cursos de libre distribución (*course management system* CMS) que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Moodle>

En este contexto, los docentes tienen una necesidad imperiosa de modernizar sus prácticas incorporando elementos tecnológicos a sus clases para darle un nuevo matiz al proceso de enseñanza aprendizaje.

Con esta idea en mente el Instituto Chileno Norteamericano ha creado un curso sobre el uso de la tecnología para la enseñanza del idioma inglés en modalidad semipresencial (B-Learning³¹), incorporando el AVA Moodle como plataforma base del trabajo en línea.

La Figura 36 muestra la página de inicio en la plataforma Moodle del Instituto Norteamericano. Esta le detalla los cursos que están disponibles y a los que los alumnos pueden acceder si están antes registrados con nombre de usuario (username) y clave (password). Además indica el nombre de los profesores-tutores y una pequeña descripción de los cursos. En esta página se debe hacer clic en el curso correspondiente.

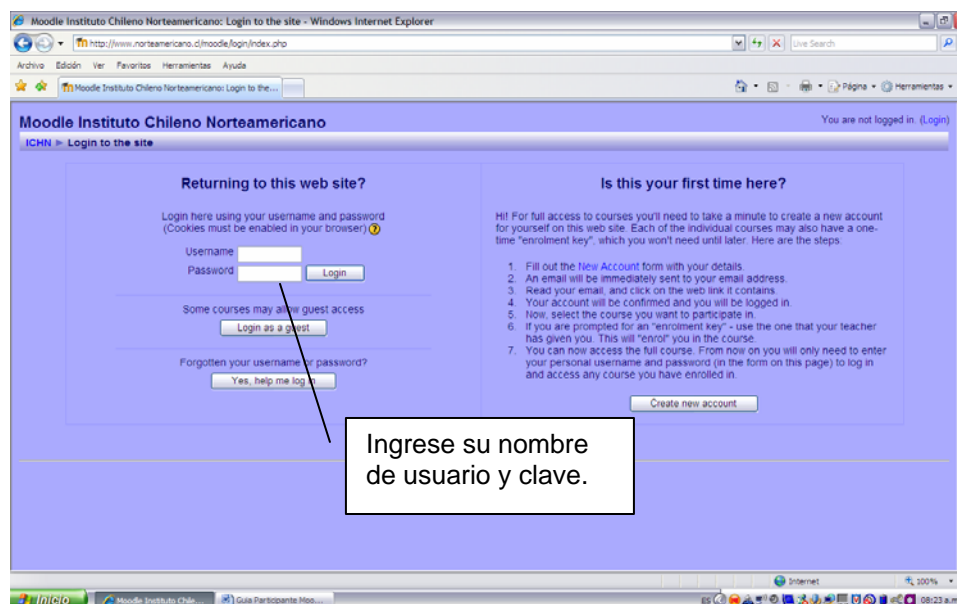
Figura 36. Página de inicio de Moodle



³¹ El **B-Learning** (*blended learning*; formación combinada en castellano), es una modalidad de enseñanza-aprendizaje semipresencial que incluye tanto formación presencial como E-learning. Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/B-learning>

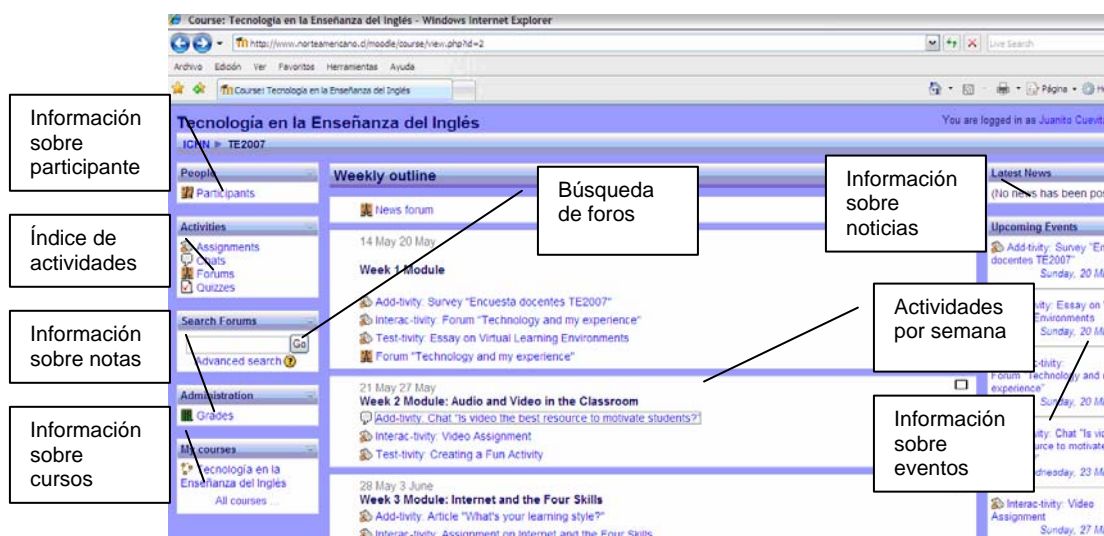
Al hacer clic en el curso correspondiente se irá a la página de ingreso del curso como lo muestra la Figura 37. Aquí se debe ingresar el nombre de usuario (username) y clave (password).

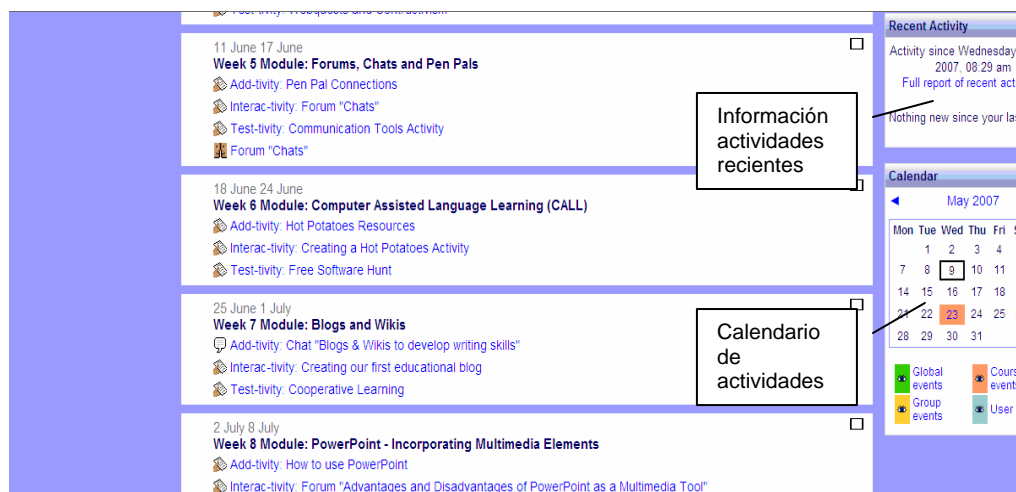
Figura 37. Página de ingreso a Cursos en Moodle



En la página principal del curso se encuentran diferentes áreas de información. La Figura 38 muestra las diferentes partes de la página principal.

Figura 38. Página principal del curso de tecnología





En la sección *Participantes* (Figura 39), los alumnos pueden visualizar a todos sus compañeros, ver si están en línea y enviarles e-mails.

Figura 39. Sección Participantes en Moodle

User picture	First name / Surname	City/town	Country	Last access ↑	Select
	Sara Rosenblum	Santiago	Chile	10 mins 20 secs	<input type="checkbox"/>
	Eugenio Villar	Santiago	Chile	2 hours 19 mins	<input type="checkbox"/>
	Raymond Giltrap	Santiago	Chile	4 hours 10 mins	<input type="checkbox"/>
	Juan Carlos Gomez	Santiago	Chile	5 hours 15 mins	<input type="checkbox"/>
	Dante Becerra	Santiago	Chile	5 hours 50 mins	<input type="checkbox"/>
	Claudio Diaz	Santiago	Chile	23 hours 54 mins	<input type="checkbox"/>

Para este curso se crearon tres tipos de actividades asignadas a los alumnos:

- **Test-*tivities***

Esta categoría incluye todas las instancias de evaluación formales como quizzes, exámenes, diagnóstico, informes, ensayos, etc.

- **Interac-*tivities***

Esta categoría incluye todas las actividades en las cuales existe algún tipo de interacción entre los participantes y/o con el docente/tutor. Estas actividades son evaluadas.

- **Add-*tivities***

Esta categoría incluye actividades complementarias de expansión o apoyo, no evaluadas.

La Figura 40 muestra algunas de las actividades que se desarrollan en el curso de tecnología en la enseñanza del idioma inglés.

Figura 40. Tareas en Moodle

Week	Name	Assignment type	Due date	Submitted	Grade
1	Add-tivity: Pronunciation Websites	Offline activity	Sunday, 15 July 2007, 05:00 pm	View 0 submitted assignments	-
	Test-tivity: Video Assignment	Upload a single file	Sunday, 15 July 2007, 12:55 pm	View 6 submitted assignments	-
2	Add-tivity: What's your learning style?	Offline activity	Sunday, 22 July 2007, 04:30 pm	View 0 submitted assignments	-
	Interac-tivity: Useful Websites	Upload a single file	Sunday, 22 July 2007, 04:00 pm	View 4 submitted assignments	-
	Test-tivity: Website Evaluation	Upload a single file	Sunday, 22 July 2007, 05:00 pm	View 4 submitted assignments	-
3	Add-tivity: Hot Potatoes Resources	Offline activity	Sunday, 29 July 2007, 03:00 pm	View 0 submitted assignments	-
	Interac-tivity: Creating a Hot Potatoes Activity	Upload a single file	Sunday, 29 July 2007, 03:55 pm	View 0 submitted assignments	-
	Test-tivity: Free software Hunt	Upload a single file	Sunday, 29 July 2007, 03:00 pm	View 0 submitted assignments	-
5	Interac-tivity: Webquest Creation	Upload a single file	Sunday, 12 August 2007, 04:45 pm	View 0 submitted assignments	-
	Test-tivity: Webquests and Constructivism	Upload a single file	Sunday, 12 August 2007, 04:00 pm	View 0 submitted assignments	-

Moodle Docs for this page

You are logged in as Instituto Chileno Norteamericano (Logout)

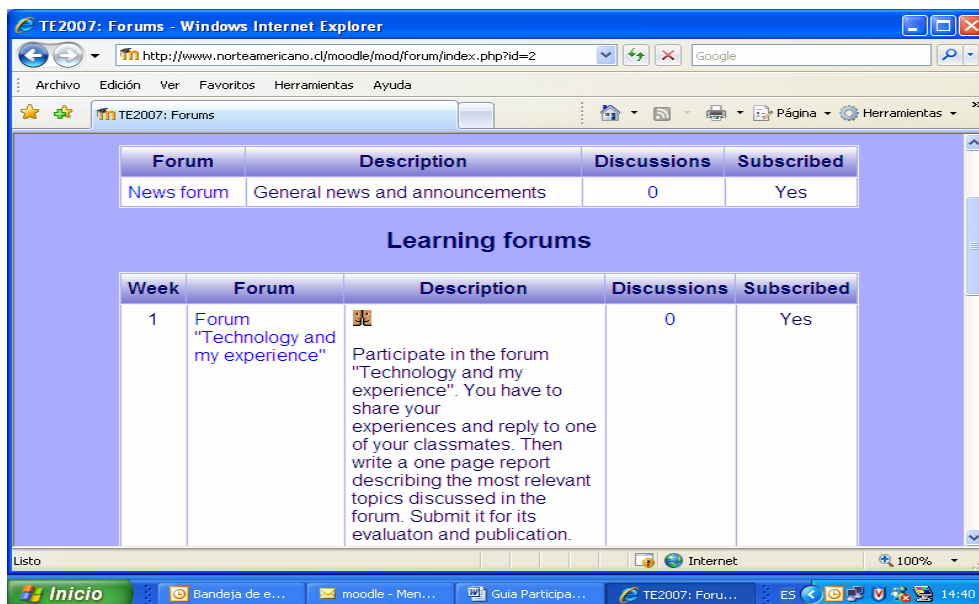
El AVA Moodle ofrece herramientas de comunicación para trabajo colaborativo. En este tipo de actividades los alumnos interactúan con los otros participantes debatiendo sobre diferentes temas o llegando a acuerdo sobre diferentes asignaciones de trabajo. El Chat le da la posibilidad al alumno de comunicarse en tiempo real con sus compañeros. (Figura 41)

Figura 41. Herramienta Chat de Moodle



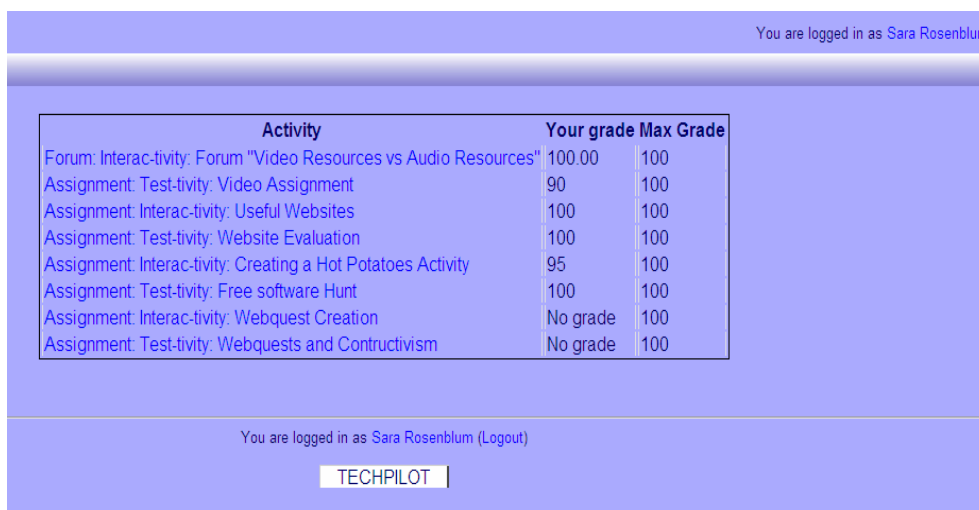
Otra instancia de comunicación que tienen los alumnos es a través del foro. Diferentes temas son sugeridos para la discusión y debate en forma asincrónica. (Figura 42)

Figura 42. Herramienta Foro de Moodle



La Figura 43 muestra el registro de evaluaciones que pueden consultar los alumnos para ver su avance en las diferentes actividades.

Figura 43. Registro de evaluaciones en Moodle



Cada asignación de trabajo presenta una interfaz donde el alumno puede enviar sus reportes y tareas. Como lo muestra la Figura 44 en esta misma página el alumno tendrá acceso a la retroalimentación del tutor.

Figura 44. Página de envío de tareas y feedback

ICHN > TECHPILOT > Assignments > Interac-tivity: Creating a Hot Potatoes Activity

Interac-tivity
In pairs, create a puzzle using Hot Potatoes. Include at least ten words. Then the leader submits the activity for evaluation and publication.

Available from: Monday, 23 July 2007, 03:55 pm
Due date: Sunday, 29 July 2007, 03:55 pm

Feedback from the Teacher

Instituto Chileno Norteamericano
Thursday, 26 July 2007, 07:55 pm Grade: 95 / 100

Dear Marta & Sara,
Good activity. You should have tried to change colors and add a pic. That would've been great. If you have the chance, have a look at Freddy and Raymond's assignment.
Juan

Upload a file (Max size: 8MB)

En la Figura 45 podemos apreciar la sección *Recursos* de Moodle. Aquí el profesor provee a los alumnos con material de estudio y apoyo a su aprendizaje.

Figura 45. Recursos en Moodle

ICHN > TECHPILOT > Resources

Week	Name	Summary
	E-Book: Educating The Net Generation	Dear Colleagues, Have a look at this interesting E-Book. It describe the new scenario in which teachers and students are living now. Juan
1	Audio & Video in the Classroom	Have a look at the first presentation again. This is a light version (some audio and video clips are not available) due to file size reasons.
	Using Educational Video Effectively	Have a look at this document. It gives good ideas on effective use of video in the classroom. It also suggests some pre-, while- and post-viewing activities. Juan
	Week 1: Video Assignments / Forum Reports	Dear Colleagues, Have a look at your classmates' assignments. Take care Juan
2	Internet and the four skills Presentation	Dear Colleagues, Here's the presentation used in class Juan
	Listening Resources	Dear Colleagues, Have a look at these websites. You can use them with your students. Juan

3.7.5. Tablas Comparativas de los AVAs

Sin duda la elección de una plataforma de manejo de contenidos o de implementación de cursos depende de variados factores tanto académicos como administrativos. La naturaleza del curso, el tipo de contenidos y el cómo estos se van a poner a disposición de los alumnos son clave al momento de buscar el recurso más apropiados. No es lo mismo necesitar una plataforma donde sólo se necesita subir artículos que los alumnos deben leer y analizar para luego escribir reportes a tener en mente un curso donde la interacción y el trabajo cooperativo a través de herramientas de comunicación es fundamental.

También es importante pensar en términos de seguimiento de las actividades realizadas por los alumnos y su frecuencia de uso del recurso. Así, si se necesita llevar un control detallado de estas variables se debe optar por una plataforma robusta y poderosa en el aspecto no solamente académico si no que también administrativo.

Cada plataforma ofrece diferentes herramientas dependiendo de la naturaleza de su creación y objetivos específicos y generales que ésta persiga.

La Tabla 8 muestra un estudio comparativo de los recursos generales que los AVAs antes analizados tiene a disposición de los usuarios, tanto administradores, tutores o participantes. Es importante notar la diferencia que hay entre ellos. Por una parte tenemos a Moodle y WebCT que son plataformas para implementar cursos ya sea en modalidad E-Learning o B-Learning. Se puede apreciar que las áreas del administrador/tutor y manejo de información son fundamentales. En el caso de U-cursos es interesante apreciar que esta plataforma no posee un generador de reporte de avance o un generador de tests debido a que este AVA no fue diseñado para impartir cursos sino más bien como un apoyo académico administrativo a las clases presenciales. Finalmente el caso del recurso E- Pr@ctice es completamente diferente a las otras tres plataformas puesto que ésta fue concebida sólo como un elemento de apoyo académico para los alumnos quienes pueden encontrar variadas instancias de practica y estudio. Por lo tanto los aspectos administrador/tutor y manejo de información no revisten gran relevancia.

Tabla 8. Tabla Comparativa de AVAs – Recursos Generales

Recursos Generales	Moodle	WebCT	E-Pr@ctice	U-cursos
Administrador / Tutor				
Generador de cursos	Si	Si	No	Si
Agregar y quitar alumnos	Si	Si	Si	Si
Manejo de roles ³²	Si	Si	Si	Si
Información sobre participantes	Si	Si	No	Si
Programa de estudio	El programa de estudio debe ser subido a la plataforma por el tutor	El programa de estudio debe ser subido a la plataforma por el tutor	No	El programa de estudio debe ser subido a la plataforma por el tutor
Cargador de archivos	Si	Si	No	Si
Generación de reportes de avance y actividades	Si	Si	No	No
Generador de tests	Si	Si	Si	No
Herramientas de Comunicación				
Foro	Si	Si	Si	Si
Email General	Si	No	No	Si
Email de ayuda Técnica	No	Si	No	Si
Email de ayuda Académica	Si	Si	Si	Si
Chat	Si	Si	Si	No
Encuestas	Si	Si	No	Si
Manejo de información				
Registro evaluaciones	Si	Si	No	Si
Registro de ingreso al AVA	Si	Si	No	Si
Registro de uso de los recursos del AVA	Si	Si	No	Si
Sección de noticias y novedades	Si	Si	Si	Si
Otros				
Calendario	Si	Si	No	Si
Bibliografía de apoyo	El tutor debe subir la bibliografía	El tutor debe subir la bibliografía	No	Si

³² Se entiende por Manejo de Roles a la facultad que tiene el administrador para asignar roles de profesor, alumno o visita a los diferentes participantes en el AVA.

Buscador de recursos internos	Si	No	No	Si
Buscador recursos externos	No	No	No	No

Junto con los recursos generales también es de importancia analizar los recursos específicos para el aprendizaje de un idioma. En este punto se puede observar claramente una diferencia importante entre las plataformas. La Tabla 9 muestra que E-Pr@ctice es una plataforma más poderosa y conducente en el tema del aprendizaje, está diseñada desde un comienzo para la práctica específica del inglés. Mientras que los otros AVAs son genéricos, es decir deben ser alimentados en forma manual por los administradores/tutores/profesores para responder a las necesidades específicas de los estudiantes de cada asignatura.

Tabla 9. Tabla Comparativa de AVAs – Recursos Específico Aprendizaje Segunda Lengua

Recursos Específicos Aprendizaje de una Segunda Lengua	Moodle	WebCT	E-Pr@ctice	U-cursos
Práctica y Estudio				
Grabaciones con audio para reforzar la pronunciación	El tutor debe subir los archivos de audio a la plataforma	El tutor debe subir los archivos de audio a la plataforma	Si	El tutor debe subir los archivos de audio a la plataforma
Ejemplos y explicaciones gramaticales	El tutor debe subir la documentación o entregar el feedback a través de las herramientas de comunicación	El tutor debe subir la documentación o entregar el feedback a través de las herramientas de comunicación	Si	El tutor debe subir la documentación o entregar el feedback a través de las herramientas de comunicación
Textos de lectura en inglés	El tutor debe subir los recursos de lectura	El tutor debe subir los recursos de lectura	Si	El tutor debe subir los recursos de lectura
Ejercicios con auto corrección sobre cada una de las actividades	El tutor puede lograr esto a través de la creación de ejercicios con Hot Potatoes	El tutor puede lograr esto a través de la creación de ejercicios con Hot Potatoes	Si	No
Práctica de tests en línea	El tutor debe generar los tests a	El tutor debe generar los tests a	Si	No

	través de la herramienta ofrecida por Moodle	través de la herramienta ofrecida por WebCT		
Juegos para practicar Inglés	No	No	Si	No
Actividades de <i>Hot Potatoes</i>	El tutor debe subir las actividades de HotPotatoes a través de la plataforma del administrador. La plataforma posee un link específico para este tipo de actividades	El tutor debe subir las actividades de HotPotatoes a través de la plataforma del administrador. La plataforma posee un link específico para este tipo de actividades	No	El profesor debe subir o crear un vínculo al archivo de HotPotatoes como un recurso más
Comunicación				
Participación en conversaciones en inglés en forma sincrónica	No	Si	Si	No
Participación en conversaciones en inglés en forma asincrónica	Si	Si	Si	No
Feedback de un tutor sobre las actividades realizadas	Si	Si	Si	No
Otros				
Vínculos a páginas de práctica y estudio	El tutor puede subir un documento con links a diferentes recursos	El tutor puede subir un documento con links a diferentes recursos	Si	Si
Sección de descarga de material de estudio	Si	Si	Si	Si
Glosario	No	Si	No	No

4. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

Según un estudio del Observatorio de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información en España (junio 2005) se determinó que casi seis de cada diez hogares con niños de entre 6 y 15 años, tienen al menos un computador. Niños y jóvenes indicaron que les gustaba mucho conversar con sus amigos por el computador y “aprender de otra manera”. La realidad

que están viviendo las personas en esta sociedad globalizada nos lleva de una u otra forma a una revolución de los aprendizajes. Por tanto la siguiente investigación apuntará a explorar y describir la importancia, las debilidades y fortalezas de los ambientes virtuales de aprendizaje, considerando que no existen claras directrices de lo que ha funcionado para la realidad chilena. Así en este caso en particular se estudia la realidad y experiencias de lo que está sucediendo con la plataforma Virtual Classroom implementada por el Instituto Chileno Norteamericano de Cultura.

4.1. Tipo de Estudio

Esta investigación es en primera instancia de carácter exploratorio. A través de una exploración llevada a cabo haciendo uso de entrevistas individuales y encuestas, se recolectará información para describir el perfil académico y personal de los estudiantes que tienen acceso al Virtual Classroom y clasificar las diferentes instancias de uso del Portal, el acceso y dificultades que los estudiantes pudiesen tener al momento de utilizar el recurso.

Es necesario llevar el estudio a nivel exploratorio en su fase inicial ya que se necesita tener una visión clara de cómo ven los estudiantes el Virtual Classroom y cuales son las principales dificultades que ellos han enfrentado al momento de hacer uso del recurso.

Además se utiliza un estudio de carácter descriptivo para definir, a partir de la información recolectada, las características y principales componentes que toman lugar al momento de implementar un AVA, tales como acceso al recurso, edad de los estudiantes, contenidos del Portal y relación con el currículo. Como se menciona en Sellitz (1965) en esta clase de estudios el investigador debe ser capaz de definir qué se va a medir y cómo lograr precisión en esa medición. Así mismo debe ser capaz de especificar quiénes deben estar incluidos en la medición.

En resumen este estudio descriptivo sirve para analizar la naturaleza del fenómeno y sus componentes y ver cómo se manifiesta en la población incluida en esta investigación. A través de la medición de las variables que se emplean para describir el fenómeno se podrá diagnosticar la situación actual del Norteamericano y definir algunos cursos de acción para solucionar todas las problemáticas que se evidencien.

La metodología de trabajo de esta investigación es cuantitativa ya que cumple con las siguientes características:

- a. Se estudian aspectos particulares de la problemática presente en el Instituto Chileno Norteamericano, generalizando los resultados desde la perspectiva propia de la institución educativa.
- b. Los objetos de estudio son singulares y empíricos.
- c. Los fenómenos a estudiar son cuantificables ya que el procedimiento conlleva la medición de ciertas variables a través de la determinación de indicadores específicos.
- d. Las variable definidas para efectos de esta investigación son de tipo cuantitativas y han sido definidas de ante mano.
- e. Se caracteriza por la forma objetiva de obtener los datos y llegar a las conclusiones, utilizado una medición detallada y controlada.
- f. Se utilizan instrumentos de recogida de datos como encuestas y listas de verificación. Lazarsfeld (1971) menciona que a través de un tratamiento estadístico de los datos que se pueden comprobar las hipótesis. Otra ventaja que menciona es la posibilidad de generalizar, a partir de las muestras, los universos. Además afirma que las encuestas tienen gran margen de validez en grupos y sociedades relativamente homogéneas o en grupos sociales en que cada individuo cuenta como cualquier otro.
- g. La recogida de datos es estructurada y sistemática.
- h. Los datos recogidos se expresan en términos estadísticos. Edelmira G. La Rosa (1995) dice que para que exista Metodología Cuantitativa debe haber claridad entre los elementos de investigación desde donde se inicia hasta donde termina, el abordaje de los datos es estático, se le asigna significado numérico.
- i. Los resultados del análisis estadístico de datos nos permite cuantificar la realidad puntual del Instituto, las relaciones causales y su nivel de ocurrencia.

4.2. Diseño de Investigación

El diseño de esta investigación es de tipo no experimental, ya que no se tiene en mente manipular ninguna de las variables, sólo explorar y describir los

diferentes elementos que son incidentes en el fenómeno estudiado. Los datos empíricos obtenidos a través de la aplicación de los instrumentos de recogida de datos permiten lograr una comprensión interpretativa y un diagnóstico de la conducta de los docentes, académicos y administrativos del Instituto en el entorno socio-laboral en que se desenvuelven.

4.3. Conceptualización y Operacionalización de las Variables

Para este estudio en particular no se consideraran variables extrínsecas, léase usabilidad, edad, etc. ya que la investigación se enmarcará más bien en aspectos académicos y metodológicos como estrategias metodológicas, currículo, etc. (Ver Tabla 10)

Tabla 10. Conceptualización y operacionalización de las variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Indicadores	Instrumentos
1. Coherencia de los recursos educativos del portal y las necesidades curriculares de los estudiantes	Se refiere a los recursos educativos por niveles a los que tiene acceso el estudiante en el Virtual Classroom y su coherencia con las necesidades curriculares de los estudiantes en términos de contenidos temáticos de las clases presenciales.	Los tipos de contenidos presentes en el Virtual Classroom y los contenidos que forman parte del currículo del estudiante	Se determinará determinando el total de contenidos presentes en el Virtual Classroom y el currículo de los diferentes cursos. Esto será realizado a través de una lista de chequeo.	Lista de chequeo para determinar la relación entre los recursos del portal y los contenidos del currículo. Encuesta/Cuestionario para evaluar la percepción de los estudiantes respecto a la utilidad y coherencia de los contenidos del portal y explorar su percepción en relación a sus necesidades curriculares específicas.

2. Las estrategias metodológicas de enseñanza	Se refiere a los métodos que usa el docente para relacionar los contenidos del Virtual Classroom y el currículo.	Se refiere al cómo los docentes hacen uso de los recursos del Portal en beneficio de los estudiantes	Se determinará considerando el tipo de actividades que el docente asignará en el Virtual Classroom en apoyo de la actividad presencial	Encuesta/Cuestionario para determinar la relación de los docentes con el portal, si lo usan y que estrategia metodológica emplean.
3. Recursos educativos del portal	Se entiende por recursos educativos Chats, Foros, ayuda vía correo electrónico, ejercicios interactivos, etc.	Tipos de ejercicios y actividades disponibles en el portal.	Se determinará por intermedio de una lista de chequeo.	Lista de chequeo
4. Uso del Portal por los estudiantes	Se refiere al uso que los estudiantes hacen del Virtual Classroom.	Tipos de ejercicios y actividades que los estudiantes realizan en el portal	Se determinará por intermedio de la encuesta que tipos de ejercicios y actividades que los estudiantes realizan en el portal	Encuesta

4.4. Unidad de Estudio, Población y Muestra

Esta investigación se realiza en el Instituto Chileno Norteamericano de Cultura. Para ello se considera las generaciones de niños, adolescentes y adultos de los últimos 2 años en los cursos del programa Plan Central de las tres jornadas, mañana, tarde y vespertino de los tres niveles, básico,

intermedio e intermedio alto. La investigación considera las tres sedes en Santiago³³ para tener una muestra representativa de diferentes sectores de Santiago. Se recaba información por medio de encuestas, cuestionarios y listas de chequeo.

Es crucial conocer la opinión de los estudiantes, el uso que ellos hacen de la plataforma y las dificultades y problemáticas que ellos han enfrentado. El perfil de los estudiantes está detallado en la Tabla 11.

Tabla 11. Perfil de los estudiantes

Alumnos	Edad	Cantidad alumnos por niveles	Características Alumnos
Niños de ambos sexos	8 – 11 años	Total Alumnos:120 Nivel Básico • Curso 100: 17 • Curso 101: 14 • Curso 102: 18 Nivel Intermedio • Curso 103: 15 • Curso 104: 13 Nivel Intermedio Alto • Curso 105: 14 • Curso 106: 11 • Curso 107: 10 • Curso 108: 8	Los alumnos pertenecen a: • Escuelas públicas • Escuelas particulares • Escuelas particulares subvencionadas
Jóvenes de ambos sexos	12 – 16 años	Total Alumnos: 430 ³⁴ Nivel Básico • Curso 200: 43 • Curso 201: 42	Los alumnos pertenecen a: • Liceos Científico-Humanista • Liceos industriales • Liceos comerciales

³³ Sede Central: Moneda 1467 Santiago – Sede Providencia: Pio X 2485 – Sede La Florida: Vicuña Mackenna 6069
Fono Central: 800 200 863

³⁴ En el Virtual Classroom sólo hay recursos para los primeros cinco cursos 200 - 204 del programa para jóvenes.

		<ul style="list-style-type: none"> • Curso 202: 51 <p>Nivel Intermedio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curso 203: 83 • Curso 204: 65 <p>Nivel Intermedio Alto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curso 205: 59 • Curso 206: 26 • Curso 207: 33 • Curso 208: 28 	
Adultos de ambos sexos	17 o más	<p>Total Alumnos: 720</p> <p>Nivel Introductorio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curso 137: 128 <p>Nivel Básico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curso 301: 107 • Curso 302: 96 • Curso 303: 102 <p>Nivel Intermedio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curso 304: 83 • Curso 305: 76 • Curso 306: 54 <p>Nivel Intermedio Alto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curso 307: 35 • Curso 308: 39 	<p>Los alumnos adultos se clasifican en:</p> <p>a. Estudiantes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Centros de formación técnica • Institutos profesionales • Universidades tradicionales • Universidades privadas <p>b. Profesionales Universitarios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Profesores • Ingenieros • Auditores • Doctores • Empleados públicos • Periodistas • Otros profesionales <p>c. Profesionales técnicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secretarias • Traductores • Mecánicos • Guías turísticos • Otros técnicos <p>d. Otros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taxistas • Meseros • Botones

			<ul style="list-style-type: none"> • Recepcionistas • Telefonistas • Reponedores supermercados • Dueñas de casa • Deportistas • Trabajadores jubilados • Desempleados • Otras ocupaciones y actividades
--	--	--	---

Esta gran gama de diferencias académicas, o posiciones laborales que ciertamente pueden influir en el desarrollo de habilidades lingüísticas y en sus propias metodologías de estudio y búsqueda de información o ejercitación, ofrece un variado abanico de opiniones y sugerencias respecto del Virtual Classroom.

Los profesores del Instituto Chileno Norteamericano también son parte importante de este estudio ya que ellos deben manifestar su visión profesional y postura metodológica respecto del Virtual Classroom. La Tabla 12 describe el perfil general de los 208 docentes que actualmente trabajan en el Instituto.

Tabla 12. Perfil de los docentes

Nacionalidad	Preparación Académica ³⁵	Cursos que dictan ³⁶
<ul style="list-style-type: none"> • Chilenos • Brasileños • Cubanos • Peruanos • Ingleses 	<ul style="list-style-type: none"> • Profesores de Estado • Licenciados en Lingüística • Intérpretes • Traductores 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños • Jóvenes • Adultos • Español • Empresas

³⁵ Es importante señalar que todos aquellos profesionales que no tienen preparación pedagógica y metodológica universitaria, deben ser parte de un intensivo y extensivo proceso de entrenamiento para responder al perfil docente especificado por las autoridades académicas de la institución.

³⁶ Los cursos se asignan de acuerdo al perfil específico del docente. Existen profesores que se han especializado en algunas de las áreas especificadas en esta columna.

<ul style="list-style-type: none"> • Americanos • Japoneses 		<ul style="list-style-type: none"> • Perfeccionamiento de profesores • Preparación TOEFL³⁷
---	--	---

Finalmente es relevante indicar que también se hace un estudio del currículo y los planes de estudio de los diferentes programas para compararlo con los recursos disponibles en el Virtual Classroom

4.5. Fases y Procedimientos de Recopilación de Datos

Para llevar a cabo esta investigación con una rigurosidad científica que garantizara la validez de los datos recogidos para su posterior análisis e interpretación, se han seguido las siguientes fases y procedimientos.

a. Búsqueda bibliográfica y desarrollo del marco teórico.

El trabajo más extenso e intenso ha sucedido durante esta fase. La recopilación de material bibliográfico ha estado abocada a encontrar literatura referente a experiencias prácticas de la incorporación de TICs en el contexto educativo y análisis teórico respecto de este fenómeno. Se han priorizado textos y artículos tanto en formato tradicional como digital relacionados con:

- La incorporación de tecnología educativa en el currículo.
- Las teorías del aprendizaje constructivista y su relación con los recursos tecnológicos y digitales.
- Las teorías de aprendizaje generales en la educación.
- Los estilos de aprendizaje.

Las fuentes de consulta han sido:

- Bibliotecas en Santiago.
- Bibliotecas en línea.
- Artículos consultados y descargados de Internet.
- Enciclopedias en CD y DVD.

b. Diseño de los instrumentos de recogida de datos y la prueba piloto de los mismos.

³⁷ Test of English as a Foreign Language

En esta fase se han diseñado diferentes instrumentos de recogida de datos para explorar las diferentes áreas involucradas en el objeto de estudio. Se han considerado preguntas cerradas de tipo dicotómicas y de selección múltiple así como también preguntas abiertas:

- Listas de chequeo: Se han confeccionado listas de chequeo para determinar la relación entre los recursos de la plataforma y los contenidos del currículo. Además se han utilizado para verificar que variedad de recursos que ofrece el Virtual Classroom.

Las listas de chequeo han sido piloteadas y validadas por dos coordinadores académicos del Instituto. A ellos se les informó sobre el contexto general y particular del estudio para emitir un juicio informado y pertinente al objetivo final de los instrumentos.

- Encuesta/Cuestionario: Se han confeccionado encuestas/cuestionarios para evaluar la percepción de los estudiantes respecto a la utilidad y coherencia de los contenidos del Virtual Classroom y explorar su percepción en relación a sus necesidades curriculares específicas. También se han utilizado para determinar la relación de los docentes con el portal, si lo usan y que estrategia metodológica emplean. A través de estos instrumentos se obtienen opiniones, conocimientos, actitudes o sugerencias de los sujetos involucrados en el estudio, siendo mucho más fácil obtener, cuantificar, analizar e interpretar los datos.

En el caso de las Encuestas/Cuestionarios para alumnos, estos fueron piloteados y validados con tres grupos de profesores que están asistiendo a un curso de perfeccionamiento³⁸ en el

³⁸ Estos 102 docentes de básica y media están participando en el programa de perfeccionamiento para profesores enmarcado en el proyecto MINEDUC INGLÉS ABRE PUERTAS. Estos profesores reciben práctica del idioma Inglés y preparación pedagógica y metodológica.

Instituto Chileno Norteamericano. Ellos como cualquier otro alumno regular del Instituto Norteamericano tienen acceso al Virtual Classroom para practicar y reforzar su inglés.

En cuanto a las Encuestas/Cuestionarios para profesores, estos fueron piloteados y validados con 5 profesores del Instituto que en estos momentos están trabajando en diferentes proyectos para el Departamento Académico.

A todos los profesionales que han participado en el piloto y validación de los instrumentos se les ha pedido concentrarse en los siguientes requerimientos:

- La claridad de las preguntas y aseveraciones.
- Lo apropiado del formato de los formularios.
- La pertinencia de las preguntas para la realización del estudio.
- La certeza que el instrumento este midiendo lo que se pretende medir.
- El largo apropiado de los formularios.

Este procedimiento ha llevado a realizar diferentes mejoras a los instrumentos, tales como:

- Parafrasear algunas preguntas que eran confusas o podían llevar a un mal entendido de lo que se desea recolectar.
- Eliminación de algunas preguntas de poca o ninguna relevancia para el estudio.
- Incorporación de algunas preguntas que dan información fundamental al estudio.

c. Definición de la muestra

La definición de la muestra, con el objeto de tener un grupo representativo de la población, se ha estructurado de la siguiente forma:

- Alumnos

De un listado en orden alfabético que incluye el universo de 720 alumnos adultos, se han elegido en forma aleatoria alumnos en

una progresión de 4. De estos 180 alumnos que recibieron la encuesta, 24 de ellos no la contestaron, por lo que nuestra muestra final es 156 alumnos, 56% mujeres y 44% hombres.

De un listado en orden alfabético que incluye el universo de 430 alumnos jóvenes, se han elegido en forma aleatoria alumnos en una progresión de 4. De estos 108 alumnos que recibieron la encuesta, 36 de ellos no la contestaron, por lo que nuestra muestra final es 72 alumnos, 58% mujeres y 42% hombres.

De un listado en orden alfabético que incluye el universo de 120 alumnos niños, se han elegido en forma aleatoria alumnos en una progresión de 4. De estos 30 alumnos que recibieron la encuesta, 14 de ellos no la contestaron, por lo que nuestra muestra final es 16 alumnos, 63% mujeres y 37% hombres.

Es importante señalar que las encuestas fueron enviadas directamente a los padres quienes respondieron la encuesta en conjunto con sus hijos.

- Profesores

De un listado en orden alfabético que incluye el universo de 208 profesores, se han elegido en forma aleatoria docentes en una progresión de 3. De estos 70 docentes que recibieron la encuesta, 12 de ellos no la contestaron, por lo que nuestra muestra final es 58 docentes, 62% mujeres y 38% hombres.

- Cursos

Para realizar el estudio de qué tipo de recursos ofrece el Virtual Classroom y el análisis comparativo del currículo de cada programa y su relación con los contenidos de la plataforma se ha seleccionado una muestra al azar simple de dos cursos por cada programa.

Se han considerado los cursos:

- ❖ Programa Niños (9 cursos): 102 y 105

❖ Programa Adolescentes (9 cursos): 201 y 204

❖ Programa Adultos: (9 cursos): 303 y 308

- d. Aplicación de encuestas a la muestra seleccionada. Esta etapa incluye alumnos y profesores.

Las encuestas han sido enviadas tanto a alumnos como a docentes vía correo electrónico. En este correo se les informó que el objetivo principal de este procedimiento era realizar un diagnóstico del estado actual del Virtual Classroom. Además se les señaló que sus apreciaciones eran de mucho valor para tomar acciones futuras con el objeto de mejorar este recurso complementario para las actividades académicas de alumnos y profesores.

- e. Tabulación, análisis y conclusiones de encuestas

Los datos recolectados han sido procesados y expresados a través de tablas y gráficos, indicando por medio de porcentajes las tendencias en cada ítem de estudio. La riqueza de estos datos entrega una gran variedad de perspectivas para abordar su interpretación final. Toda la información ha sido estudiada y ha estado sujeta a una consideración preliminar, sin embargo aquellos ítems de mayor relevancia e incidencia directa con los objetivos de este estudio serán incorporados al análisis e interpretación final.

- f. Análisis del currículo, los contenidos y actividades disponibles en el Virtual Classroom.

El análisis del currículo y los recursos de la plataforma se ha realizado haciendo uso de listas de chequeo.

En el caso de la relación entre el currículo y los contenidos del Virtual Classroom se han listado todos los contenidos de los cursos seleccionados y se ha cotejado su existencia en la plataforma.

En el caso de la definición de los recursos ofrecidos en el Virtual Classroom se ha generado un listado de recursos genéricos para cotejar con aquellos presentes en la plataforma.

g. Análisis e interpretación final de los datos recabados.

Una vez seleccionados los datos fundamentales para realizar el estudio se ha procedido a analizarlos e interpretarlos respecto del objetivo general y objetivos específicos de esta investigación.

h. Estructuración y revisiones finales de Tesis

Luego de la estructuración del marco teórico como base fundamental para el desarrollo de este estudio, se ha procedido a seleccionar la muestra y aplicar los instrumentos de recogida de datos. Con estos datos luego de un proceso de tabulación, análisis e interpretación se ha llegado a las conclusiones finales. Una vez concretadas todas estas fases se ha revisado el documento final a la luz de los objetivos generales y específicos de este estudio.

5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

5.1. Uso que los Estudiantes del Instituto Norteamericano Hacen del Virtual Classroom

Indudablemente el problema de la baja respuesta de los alumnos al recurso Virtual Classroom se ve reflejada en la Tabla 13. Podemos apreciar que en los meses de junio, julio y agosto se ve mayor presencia del alumnado. Sin embargo de septiembre en adelante se observa que el número de visitas va en notorio descenso.

Tabla 13. Ingresos Mensuales al Recurso Virtual Classroom, año 2006.

MES	INGRESOS
Enero	0
Febrero	0
Marzo	0
Abril	0
Mayo	16335
Junio	32252
Julio	32379

Agosto	33229
Septiembre	5889
Octubre	2998
Noviembre	2153
Diciembre	1435
Total: 126670 visitas	

Es importante señalar que en esta estadística se consideran no sólo los ingresos de los alumnos³⁹ de nuestro estudio sino que también alumnos de empresas universidades y colegios. Por esto es recomendable analizar estos datos como referencia general.

De acuerdo a los resultados entregados en la Tabla 14 sobre la frecuencia de visitas al Virtual Classroom, podemos observar que en general, considerando adultos, jóvenes y niños, un alto porcentaje de los alumnos nunca visita el recurso. Sólo en el caso de los adultos existe un 17.95% de alumnos que visita siempre el Virtual Classroom.

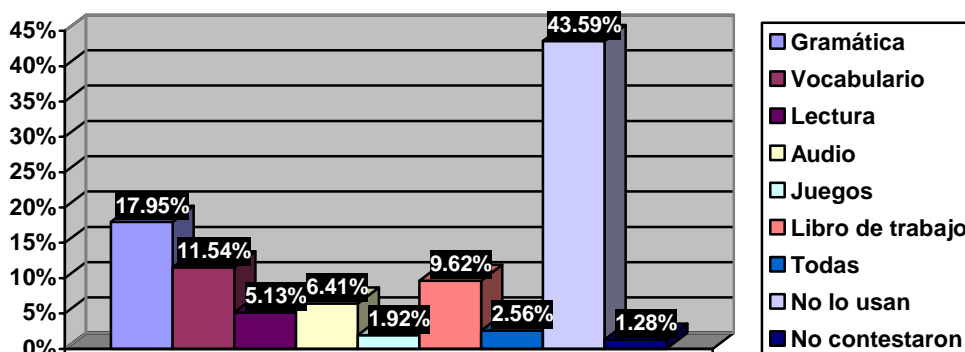
Tabla 14. Frecuencia de visita al Virtual Classroom

Frecuencia de visita al Virtual Classroom	Respuestas Adultos	Respuestas Adolescentes	Respuestas Niños
Siempre	17.95%	2.78%	0%
Algunas veces	25.64%	19.44%	6,25%
Rara vez	8.33%	13.89%	6,25%
Nunca	46.80%	62.5%	87,5%
No contestaron	1.28%	1.39%	0%
Totales	100%	100%	100%

³⁹ Se refiere a los alumnos Niños, Adolescentes y Adultos.

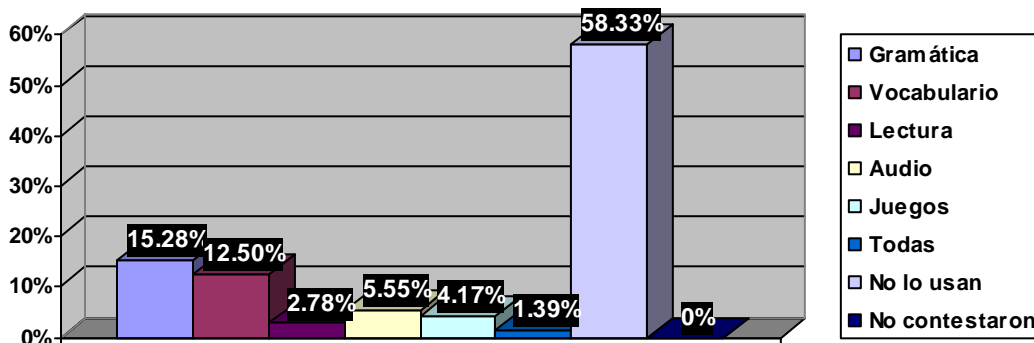
En relación al uso que los alumnos hacen del recurso podemos observar los hallazgos que se presentan en el Gráfico 1. En el caso de los alumnos adultos, un 43.59% de los alumnos indicaron no usar el Virtual Classroom, mientras que un 17.95% señaló realizar ejercicios de gramática y un 11.54% realizar ejercicios de vocabulario. También es importante notar que un 9.62% de los alumnos revisan sus tareas en el Virtual Classroom.

Gráfico 1. Actividades más usadas por los alumnos adultos



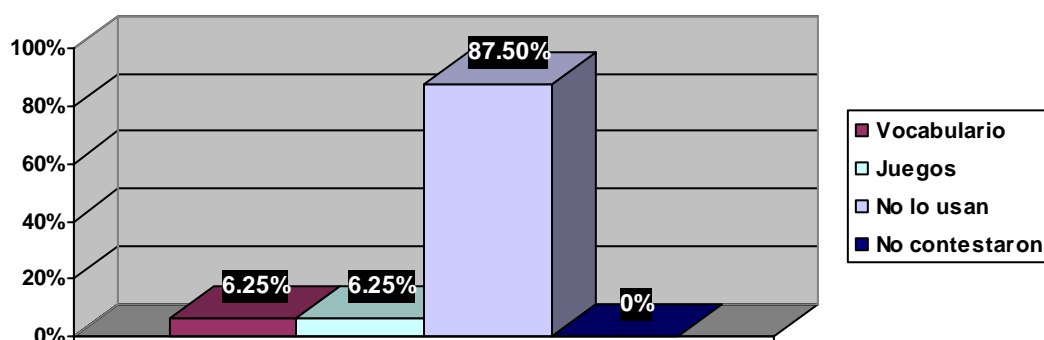
Por otra parte el Gráfico 2, nos muestra que un 58.33% de los adolescentes indicaron no usar el recurso, mientras que un 15.28% señaló realizar ejercicios de gramática y un 12.50% realizar ejercicios de vocabulario.

Gráfico 2. Actividades más usadas por los alumnos adolescentes



Finalmente en el Gráfico 3 apreciamos que un 87.50% los niños no lo usan y sólo un 6.25% trabajan con vocabulario y un 6.25% practica con juegos.

Gráfico 3. Actividades más usadas por los alumnos niños



Lo importante es definir cuales son los factores que dificultan esta falta de utilización del Virtual Classroom.

Como podemos apreciar en la Tabla 15, tanto en los adultos como en los adolescentes los principales obstáculos para su utilización son la falta de tiempo e información de su existencia. Un 37.18% de los adultos indicó que la falta de información era el principal obstáculo para usar el recurso, mientras que el 58.33% de los adolescentes señalaron lo mismo.

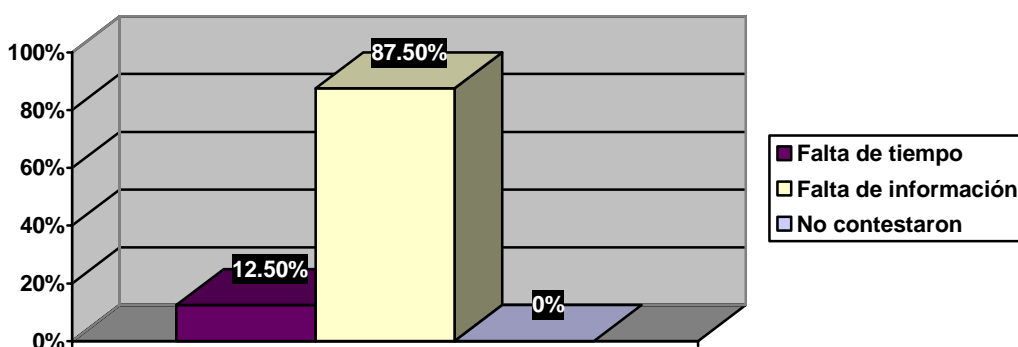
Tabla 15. Principales obstáculos para el uso del Virtual Classroom en adultos y adolescentes

Principales obstáculos para usar el uso del Virtual Classroom en adultos y adolescentes	Adultos	Adolescentes
Errores en contenido	5.13%	0%
No hay profesores en el Chat	0%	1.39%
Interfaz compleja	10.26%	0%
Falta de tiempo	19.87%	19.44%
Falta información	37.18%	58.33%
Sistema lento	2.56%	0%
No tiene acceso a Internet	5.13%	5.56%
Ninguna	17.95%	13.89%

No contestaron	1.92%	1.39%
Totales	100%	100%

En el Gráfico 4. Principales obstáculos para el uso del Virtual Classroom en niños vemos que en el caso de los niños se muestran similares obstáculos, la falta de información con un 87,50% y la falta de tiempo con un 12.50%.

Gráfico 4. Principales obstáculos para el uso del Virtual Classroom en niños



En relación al uso del recurso como apoyo directo a la actividad presencial, se les consulto a los alumnos si el profesor les asignaba tareas o actividades específicas del Virtual Classroom para apoyar la instancia presencial, obteniendo como muestra la Tabla 16 que en el caso de los adultos un 75% señalaron que el profesor nunca les asignaba tareas del Virtual Classroom. Por otra parte, un 91.67% de los adolescentes y un 100% de los niños señalaron que nunca realizaban tareas por instrucción del profesor.

Tabla 16. Asignación de tareas del Virtual Classroom

Asignación de tareas del Virtual Classroom	Adultos	Adolescentes	Niños
Siempre	5.13%	1.39%	0%
Algunas veces	7.69%	1.39%	0%
Rara vez	7.69%	5.55%	0%
Nunca	75%	91.67%	100%
No contestaron	4.49%	0%	0%
Totales	100%	100%	100%

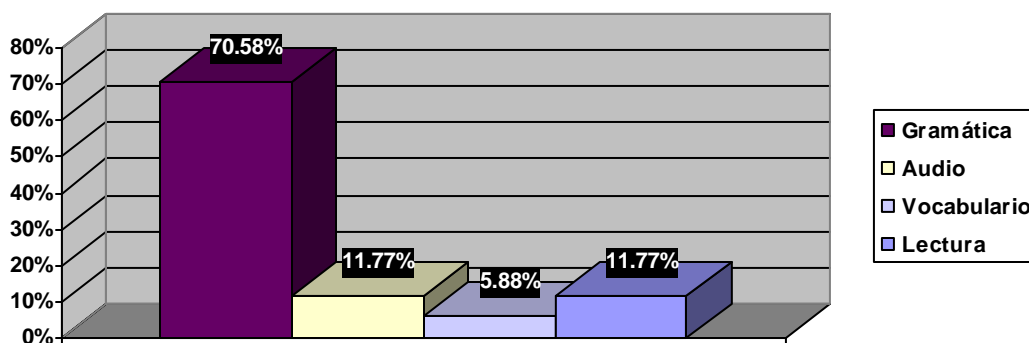
En síntesis, al analizar los datos recolectados sobre este objetivo en particular podemos apreciar una tendencia importante a no usar el recurso, teniendo como denominadores comunes gramática y vocabulario como las actividades más recurrentes.

En relación al principal obstáculo para hacer uso del recurso surgieron como principales razones la falta de información y la falta de tiempo. Por la información obtenida en la última tabla también podemos deducir que los docentes tampoco han aportado instancias para informar a los alumnos y hacer uso del recurso.

5.2. Los Contenidos del Currículo y los Recursos del Virtual Classroom

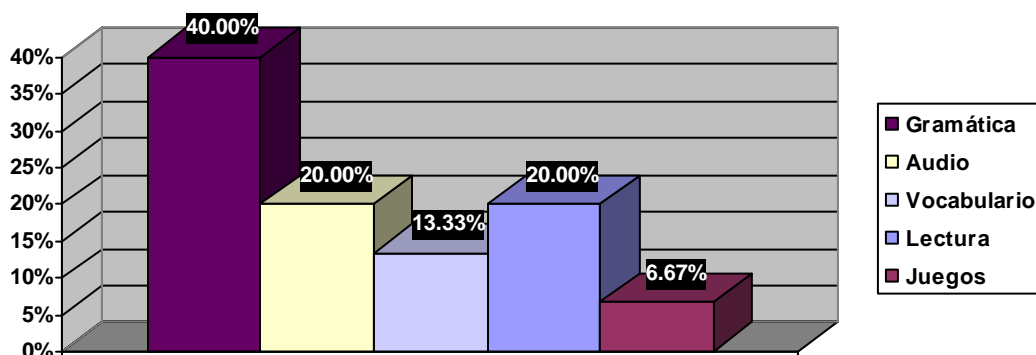
Al revisar las diferentes actividades a través de las cuales se practican y refuerzan los contenidos del currículo, apreciamos en el Gráfico 5 que en el caso de los dos cursos de adultos analizados un 70,58% de las actividades están relacionadas con gramática.

Gráfico 5. Contenidos presentes en las actividades para los alumnos adultos



En el caso de los dos cursos de adolescentes el Gráfico 6 nos revela que un 40% de las actividades están relacionadas con gramática, un 20% con audio y un 20% con lectura.

Gráfico 6. Contenidos presentes en las actividades para los alumnos adolescentes



En el caso de los dos cursos de niños que se estudiaron, un 100% de las actividades eran juegos tales como sopa de letras y crucigramas.

Al consultar a los alumnos si existía alguna relación entre los contenidos del currículo y los contenidos del Virtual Classroom, la Tabla 17 nos revela que un 51.92% de los adultos respondieron que si y sólo un 30.77% que no. En el caso de los adolescentes, un 69.44% respondieron que no y sólo 27.78% que si.

Un alto porcentaje de los niños 93.75% no contestaron y sólo un 6.25% respondieron que si.

Tabla 17. Consulta a los alumnos sobre la relación entre el Virtual Classroom y el currículo

Relación entre los contenidos del Virtual Classroom y los contenidos de las clases	Adultos	Adolescentes	Niños
Si	51.92%	27.78%	6,25%
No	30.77%	69.44%	0%
No contestaron	17.31%	2.78%	93.75%

De acuerdo a la Tabla 18, de los dos cursos por programa⁴⁰ que se consideraron para hacer la correlación se obtuvo que en el caso de los adultos sólo un 35.56% de los contenidos del currículo estaban presentes en el Virtual Classroom, en tanto en los adolescentes sólo un 33.33% y un 10.81% en el caso del currículo de los niños.

Tabla 18. Estudio de la relación entre el Virtual Classroom y el currículo

Relación entre los contenidos del Virtual Classroom y los contenidos del currículo	Adultos	Adolescentes	Niños
Si tienen relación	35.56%	33.33%	10.81%
No tienen relación	64.44%	66.67%	89.19%

Considerando los datos obtenidos podemos señalar que en el caso de los adultos y adolescentes un alto porcentaje de las actividades están relacionadas con gramática. Lo que tiene bastante relación con las actividades que los alumnos más usan.

En relación a la concordancia entre los contenidos del currículo y los recursos del Virtual Classroom, la percepción de prácticamente la mitad de los alumnos adultos es positiva. Sin embargo la percepción de los adolescentes y niños indica que no existe una relación importante.

Al realizar el análisis del currículo y el Virtual Classroom se aprecia que la relación de ambos aspectos es más bien baja no alcanzando el 40%. En el caso de los niños la situación es más elocuente ya que un 89.19% de los contenidos no están reflejados en el Virtual Classroom.

⁴⁰ Se refiere a los 3 programas del sistema regular de cursos (Adultos, adolescentes y niños)

5.3. Recursos del Virtual Classroom y su Relación con el Proceso Presencial.

El Virtual Classroom, el cual está basado en el AVA *Claroline*⁴¹, ofrece una variedad de recursos de comunicación, información y práctica. La Tabla 19 nos muestra los recursos que los alumnos pueden encontrar y su relación con el proceso presencial.

Tabla 19. Descripción de actividades generales ofrecidas por el Virtual Classroom

1. Actividades Interactivas ⁴²
<p>El Virtual Classroom ofrece variedad de actividades interactivas divididas en</p> <p>Gramática: Actividades interactivas para practicar y reforzar temas gramaticales.</p> <p>Vocabulario: Actividades para repasar y expandir aspectos del léxico.</p> <p>Actividades Auditivas: Actividades para ayudar al alumno a desarrollar su comprensión auditiva, exponiéndolos a diferentes acentos y situaciones comunicativas.</p> <p>Actividades de Lectura: Actividades para ayudar al alumno a desarrollar su comprensión de lectura, exponiéndolo a textos de diferentes áreas temáticas.</p> <p>Juegos: Actividades de carácter lúdico donde los alumnos practican el idioma jugando. Sólo dos de los siete grupos de cursos tienen juegos, los niños y el básico para adolescentes.</p> <p>Estas actividades han sido diseñadas siguiendo los objetivos establecidos por los diferentes programas de estudio usados en los cursos de adultos, adolescentes y niños. Por esta razón las actividades deben tener estrecha relación con los contenidos del currículo presencial.</p>
2. Actividades de Interacción ⁴³
<p>El Virtual Classroom ofrece dos herramientas de comunicación, foro y Chat, las cuales permiten la interacción entre alumnos y con docentes. Estas herramientas les ofrecen a los alumnos la posibilidad de practicar el idioma de forma sincrónica y asincrónica. Los docentes que interactúan con los</p>

⁴¹ *Claroline* es una aplicación gratis basada en *PHP* y *MYSQL*. Esta aplicación les permite a educadores y organizaciones educacionales crear y administrar cursos en línea.

⁴² Podemos entender como actividades interactivas aquellas donde el alumno interactúa con la pantalla a través de llenado de espacios en blanco, arrastre de información, apretar botones, relacionar elementos en pantalla, etc.

⁴³ Podemos entender como actividades de interacción aquellas donde el alumno interactúa con otro alumno o con un profesor. Esto se realiza a través de herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica.

alumnos les van guiando y apoyando en las interacciones, corrigiéndolos o dándoles consejos sobre el mejor uso del idioma. Además es una instancia donde los alumnos pueden aprender nuevo vocabulario y explorar nuevas estructuras gramaticales.

El foro es una herramienta que se nutre por los alumnos. Ellos pueden incluir temas o preguntas al igual que el administrador o los docentes que trabajan en el Virtual Classroom.

Sólo dos de los siete grupos de cursos presentan interacción entre alumnos o con los docentes del Virtual Classroom

En el caso del Chat, todos los niveles presentaban interacciones cortas.

Estrictamente hablando no hay una relación directa, previamente establecida en cuanto al tema de las interacciones. En otras palabras el contenido curricular presencial no se ve reflejado en los tópicos abordados en estas dos herramientas de comunicación.

9. Sección de *downloads*⁴⁴

Los alumnos solo pueden bajar las *pautas de solución*⁴⁵ para los libros de trabajo. Este servicio está disponible sólo para los cursos de adultos quienes usan libros de trabajo.

Este es un recurso valioso para los alumnos ya que ellos pueden revisar sus tareas en casa y luego consultarles a los profesores sobre tema puntuales de los contenidos.

10. Vínculos a otros sitios

El virtual classroom ofrece una sección de *Links* a diferentes páginas de Internet con material de interés para los alumnos. Los links están clasificados en gramática, vocabulario, comprensión auditiva y comprensión lectora.

Sólo dos niveles de siete tienen links a otros sitios y son prácticamente los

⁴⁴ Sección donde el estudiante puede bajar archivos del Portal a su computador (artículos, trabajos, etc.)

⁴⁵ Para cada curso además del libro del estudiante, existe el libro de trabajo (workbook). Para los libros de trabajo existen pautas de solución (answerkeys).

mismos. Los links conducen a páginas con ejercicios relacionados con los temas de los diferentes niveles.

Las actividades interactivas son de diferente naturaleza. En la Tabla 20 se detallan algunos tipos de actividades a los cuales los alumnos pueden acceder. Es importante indicar que las actividades contemplan:

1. Completación de espacios en blanco.
2. *Drag and Drop*⁴⁶
3. Unir dos conceptos a través del dibujo de una flecha.
4. Hacer clic sobre la información correcta.

Tabla 20. Descripción de actividades específicas ofrecidas por el Virtual Classroom

Tema de actividad	Ejemplos de Actividades
Gramática	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos tienen que reconocer la ropa en la vitrina de una tienda y completar oraciones. • Los alumnos reconocen la comida en un refrigerador y completan oraciones. • Los alumnos completan oraciones usando los adjetivos posesivos correctos. • Los alumnos observan un mapa, reconocen los diferentes lugares y completan oraciones. • Los alumnos responden preguntas eligiendo la alternativa correcta de acuerdo al dibujo. • Los alumnos completan oraciones con la forma correcta del adjetivo. • Los alumnos completan oraciones escribiendo las alternativas correctas. • Los alumnos reconocen la comida en un refrigerador y completan oraciones. • Los alumnos completan diálogos escribiendo las formas verbales correctas. • Los alumnos tienen que completar

⁴⁶ Ejercicios en los cuales los alumnos arrastran un objeto (texto o imagen) de un lado a un destino antes establecido para relacionar dos elementos lingüísticos o para completar una oración.

	<p>oraciones usando las palabras dadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es un juego donde hay un personaje que para poder avanzar en un bosque, el alumno tienen que completar oraciones usando la forma correcta. • Los alumnos deben relacionar oraciones en dos columnas a través de una flecha.
Vocabulario	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos relacionan personajes famosos con países y nacionalidades. • Los alumnos identifican las cosas que los personajes prefieren arrastrándolos hacia ellos. • Los alumnos deben relacionar imágenes y deportes haciendo clic sobre los deportes. • Los alumnos tienen que arrastrar los objetos a los lugares correctos.
Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos escuchan números y deben hacerles clic en pantalla • El alumno debe identificar los precios e diferentes artículos en una tienda. • Los alumnos escuchan a varios personajes dando información sobre sus planes futuros y luego deben responder preguntas identificando al personaje correcto. • Los alumnos escuchan a un personaje dando información sobre los precios de diferentes artículos. Los alumnos deben relacionar los precios y los artículos arrastrándolos. • Los alumnos escuchan las actividades pasadas de unos personajes. Luego deben hacer clic sobre el dibujo que representa la actividad correcta. • Los alumnos escuchan una historia. Luego tienen que reconstruirla arrastrando partes de la historia al dibujo correcto.
Lectura	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos leen un texto y luego comparan la información de un dibujo.

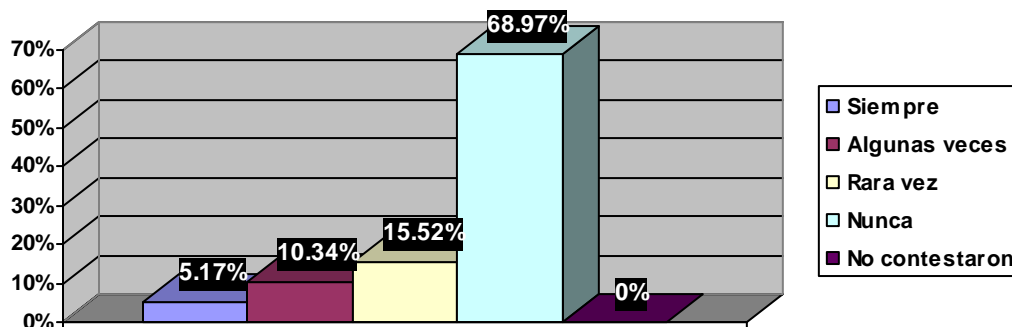
	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos leen un texto y luego corrigen la información de algunas oraciones. • Los alumnos leen un texto que describe una casa y luego ven la fotografía indicando los objetos que no corresponden. • Los alumnos tienen que leer un postal y luego responder preguntas eligiendo la alternativa correcta. • Los alumnos tienen que leer un postal y luego responder preguntas eligiendo la alternativa correcta.
Juegos	<ul style="list-style-type: none"> • Sopa de letras • Memoria • Puzzle

De acuerdo a la información recogida podemos apreciar que las actividades interactivas, la sección *downloads* (pautas de solución) y links a otros sitios web están relacionadas con los contenidos tratados en el proceso presencial. Existe variedad de actividades interactivas para que los alumnos puedan practicar y reforzar aspectos del idioma que se ven en la sala de clases. Probablemente la problemática se encuentre en la poca cantidad de actividades disponibles para los alumnos.

5.4. Estrategias Metodológicas y el Uso de los Recursos del Virtual Classroom

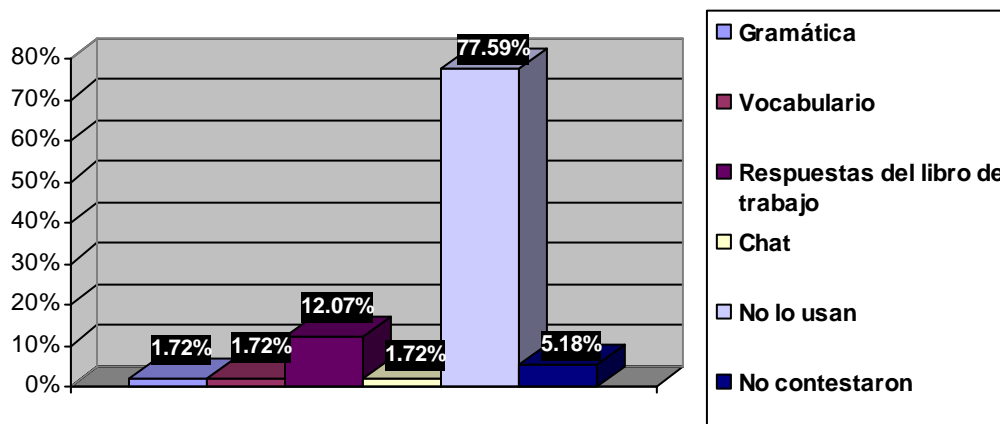
Se le consultó a los docentes cuán a menudo ellos visitaban el Virtual Classroom. De acuerdo a la información mostrada en el Gráfico 7, un 68.97% respondieron que nunca y sólo un 5.17% señalaron que siempre.

Gráfico 7. Frecuencia de visitas al Virtual Classroom de parte de los docentes



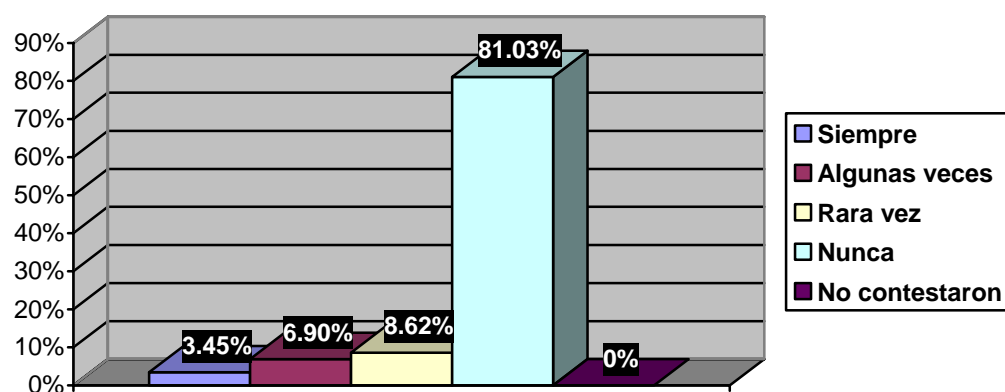
Luego se les preguntó que tipo de actividades más usaban con sus alumnos, como lo muestra el Gráfico 8, un 12.07% señaló que usaban las respuestas del libro de trabajo y un 77.59% indicaron no usarlo.

Gráfico 8. Actividades más usadas por los docentes con sus alumnos



Otra interrogante se relacionaba con cuán a menudo los docentes asignaban tareas del recurso. El Gráfico 9 nos revela que un 81.03% respondieron que nunca y un 3.45% que siempre.

Gráfico 9. Frecuencia de asignación de tareas del docente a sus alumnos



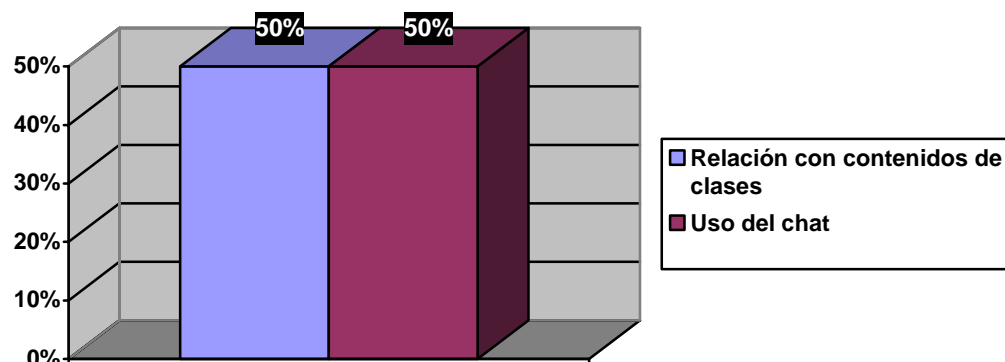
Como muestra la Tabla 21, un 56.90% de los docentes manifestó que no existen estrategias metodológicas para hacer uso de los recursos del Virtual Classroom. Por otra parte un 39.65% de los docentes expresó su desconocimiento sobre este punto. Sólo un 3.45% respondieron positivamente.

Tabla 21. Existencia de estrategias metodológicas para el uso del Virtual Classroom

Existencia de estrategias metodológicas para el uso del Virtual Classroom	Respuestas
Si	3.45%
No	56.90%
No saben	39.65%

Considerando el 3.45% de los docentes que respondieron en forma positiva a la consulta, según muestra el Gráfico 10 un 50% respondió que la estrategia era la relación con los contenidos de las clases presenciales y el otro 50% señalaron el uso del recurso Chat.

Gráfico 10. Estrategias metodológicas para el uso del Virtual Classroom



Abordando el tema de la incidencia que el área académica tiene sobre el uso del Virtual Classroom, en la Tabla 22 se muestra que un 55.17% de los docentes manifiesta que no existe una política académica que involucre el uso del recurso y sólo un 1.73% indica que si. Es importante también notar que un alto porcentaje 43.10% manifestaron no tener conocimiento sobre este tema.

Tabla 22. Política académica para el uso del Virtual Classroom

Existencia de una política académica para el uso del Virtual Classroom	Respuestas
Si	1.73%
No	55.17%
No saben	43.10%

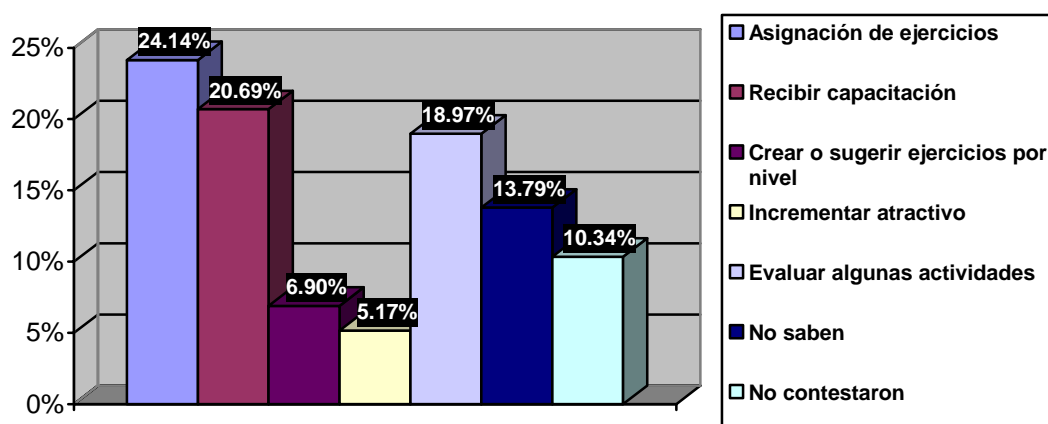
Para reconfirmar la información entregada en la Tabla 21, se les consultó a los docentes si ellos tenían alguna estrategia personal para hacer uso de los recursos del Virtual classroom. La Tabla 23 nos muestra que un 10.35% asigna tareas del libro de trabajo. Por otra parte un 68.97% admite no usarlo.

Tabla 23. Estrategias metodológicas usadas por los docentes

Estrategias metodológicas usadas por los docentes para incentivar y aprovechar los recursos del Virtual Classroom	Respuestas
Revisión del libro de trabajo	10.35%
Ejercicios adicionales	1.72%
Uso del chat	1.72%
Investigaciones	1.72%
Definir intereses de los alumnos	1.72%
Recomendar Virtual classroom	1.72%
Ninguna	6.90%
No lo usan	68.97%
No contestaron	5.18%

Era de mucho interés para este estudio saber cómo piensan los docentes que ellos debieran estar involucrados directamente con el Virtual Classroom. El Gráfico 11 nos revela que un 24.14% señala que a través de asignación de actividades del recurso y un 18.97% dijo evaluando las actividades. Es relevante indicar que un 20.69% expresa la necesidad de tener un training para los docentes.

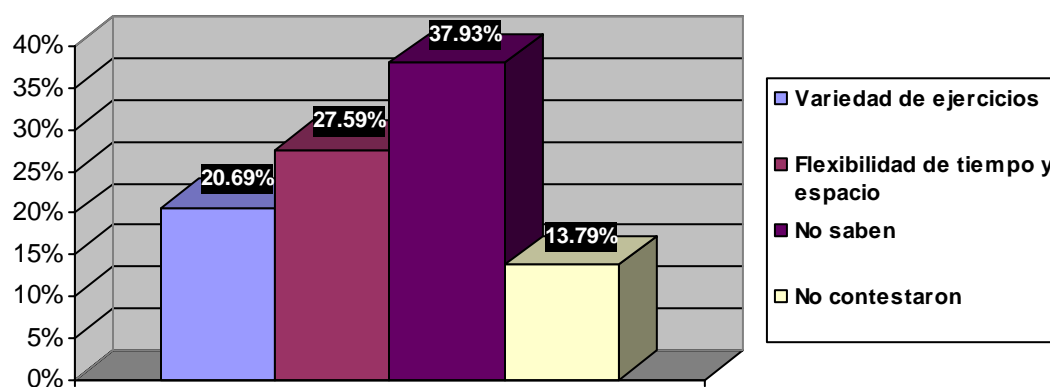
Gráfico 11. Los docentes y la creación de recursos para el virtual Classroom



También se consideró interesante conocer la apreciación de los docentes respecto de las fortalezas y debilidades de la plataforma.

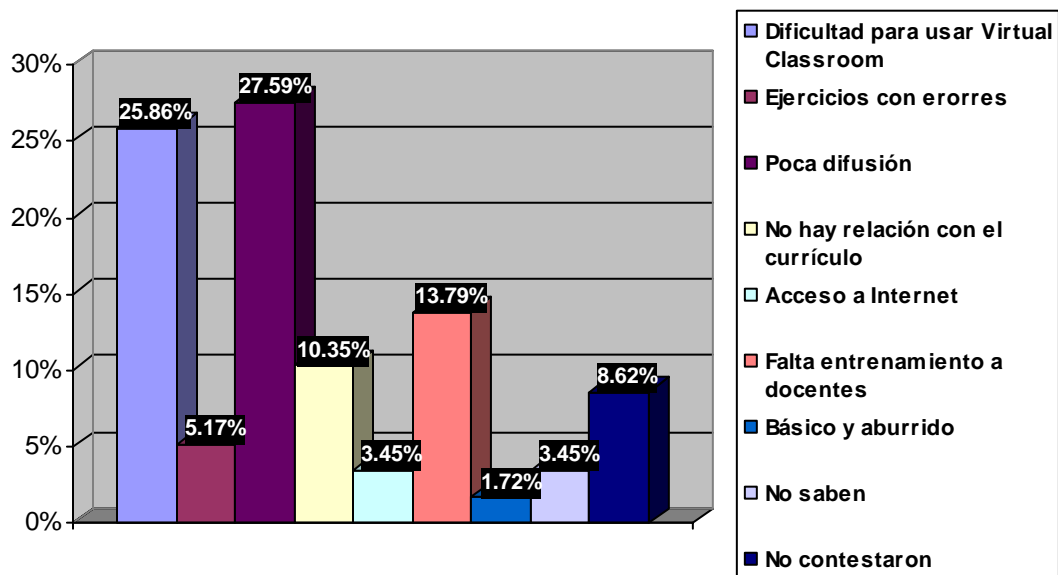
En relación a las fortalezas el Gráfico 12 nos muestra como principales fortalezas la flexibilidad de tiempo y espacio con un 27.59% y la variedad de ejercicios con un 20.69%.

Gráfico 12. Las fortalezas del Virtual Classroom



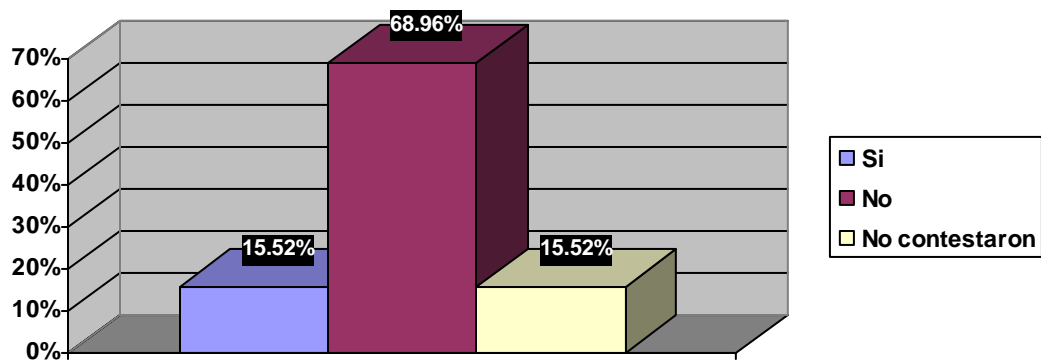
En cuanto a las debilidades, el Gráfico 13 nos muestra como principales aspectos la poca difusión con un 27.59%, la dificultad para el uso del Virtual Classroom con un 25.86% y la falta de entrenamiento para los docentes con un 13.79%.

Gráfico 13. Las debilidades del Virtual Classroom



Luego se les consultó a los docentes si alguna vez habían usado las actividades del Virtual Classroom. El Gráfico 14 nos muestra que sólo un 15.52% indicó que si.

Gráfico 14. Uso del Virtual Classroom



La Tabla 24 nos revela el tipo de actividades que los docentes dijeron haber implementado con sus alumnos, email con un 44.45%, Chat con un 33.33% y Proyectos con un 11.11%.

Tabla 24. Actividades usadas por los docentes con los alumnos

Actividades usadas por los docentes con los alumnos	Respuestas
Email	44.45%
Chat	33.33%
Proyectos	11.11%
No contestaron	11.11%

También se les consultó a los docentes qué actividades ellos implementarían a futuro a través del Virtual Classroom si tuviesen la posibilidad. La Tabla 25 nos muestra como mayores tendencias el intercambio de email con un 36.74%, la publicación de trabajos con un 28.57% y finalmente la creación de Blogs con un 12.25%.

Tabla 25. Actividades que los docentes implementarían en el futuro

Actividades que los docentes implementarían en el futuro	Respuestas
Creación de afiches	6.12%
Creación de blogs	12.25%
Creación de un diario	4.08%
Intercambio de email	36.74%
Proyecto de investigación	8.16%
Publicar trabajos	28.57%
No contestaron	4.08%

En general, basados en los datos recopilados en relación a este objetivo en particular, podemos concluir en forma preliminar que hay una tendencia alta a no usar el recurso por variadas razones, tales como la falta de información, la no existencia de una metodología explícita de trabajo y la carencia de

entrenamiento para los docentes. Debido a esto no hay un uso importante del recurso asignando tareas a los alumnos.

En relación a las actividades del recurso que los docentes usan podemos nombrar las respuestas del libro de trabajo y el email.

5.5. Los Recursos del Virtual Classroom y las Necesidades de Aprendizaje de los Alumnos

Para tener una visión general de la percepción de los alumnos sobre la utilidad de un Virtual Classroom se les consultó si consideraban que el uso de un recurso así aportaba a su aprendizaje. De acuerdo a los hallazgos reflejados en la Tabla 26 un 75% de los adultos indicaron que si, mientras que un 87.5% de los niños respondieron afirmativamente. En el caso de los adolescentes la diferencia entre respuestas afirmativas y negativas no fue tan significativa. Un 51.39% respondieron positivamente y un 48.61% en forma negativa.

Tabla 26. El Virtual Classroom y su aporte al aprendizaje

El Virtual Classroom y su aporte al aprendizaje	Adultos	Adolescentes	Niños
Si	75%	51.39%	87,5%
No	25%	48.61%	12,5%
No contestaron	0%	0%	0%
Totales	100%	100%	100%

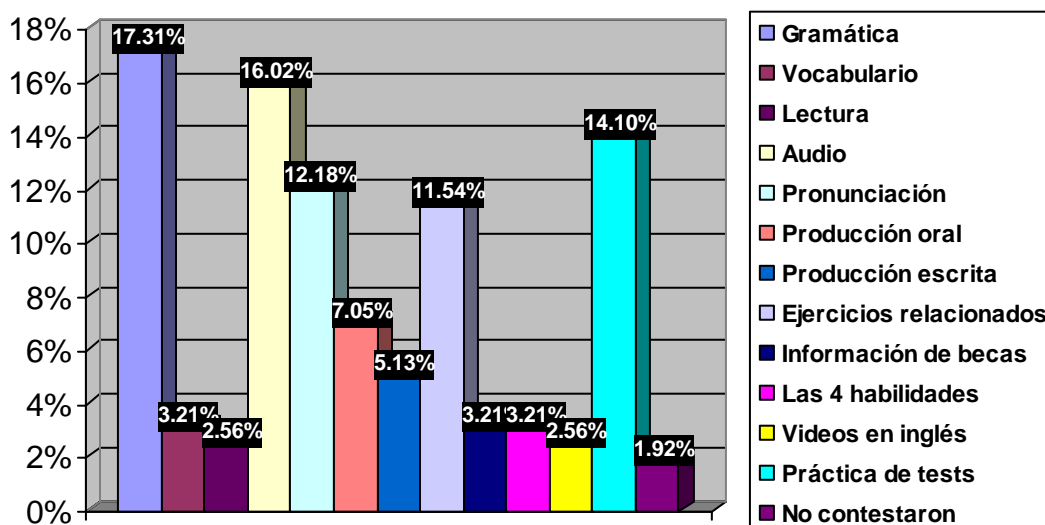
Con el objeto de determinar algún nivel de relación entre el material del Virtual Classroom y las necesidades específicas de los alumnos, se les preguntó si el recurso respondía a sus necesidades, obteniendo el siguiente resultado mostrado en la Tabla 27. Un 50.64% de los adultos respondieron que si, mientras que un 62.50% de los adolescentes respondieron que no. En el caso de los niños un 87.5% no contestaron esta pregunta.

Tabla 27. Necesidades de estudio de los alumnos

Necesidades de estudio de los alumnos	Adultos	Adolescentes	Niños
Si	50.64%	33.33%	6,25%
No	29.49%	62.50%	6,25%
No contestaron	19.87%	4.17%	87,5%

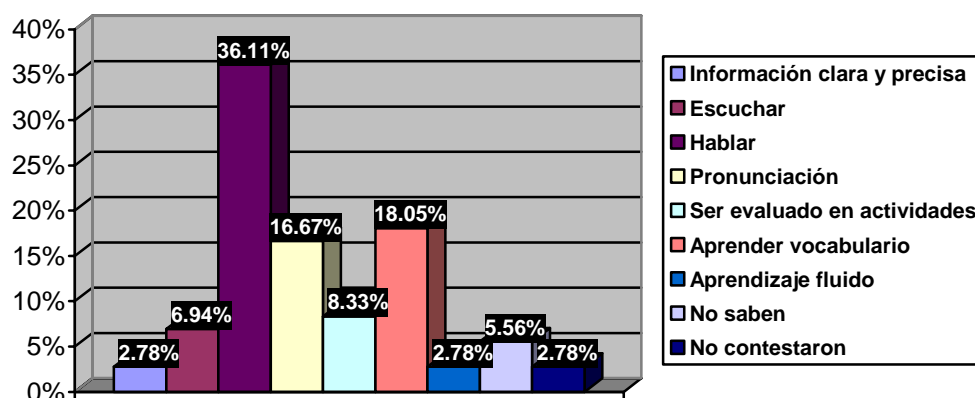
Se les consultó a los alumnos cuáles eran específicamente sus necesidades de estudio para complementar sus clases. En el caso de los adultos podemos ver en el Gráfico 15 que las principales tendencias son gramática con un 17.31%, ejercicios de comprensión auditiva con un 16.02%, práctica de tests con un 14.10% y pronunciación con un 12.18%.

Gráfico 15. Principales necesidades de estudio de los alumnos adultos



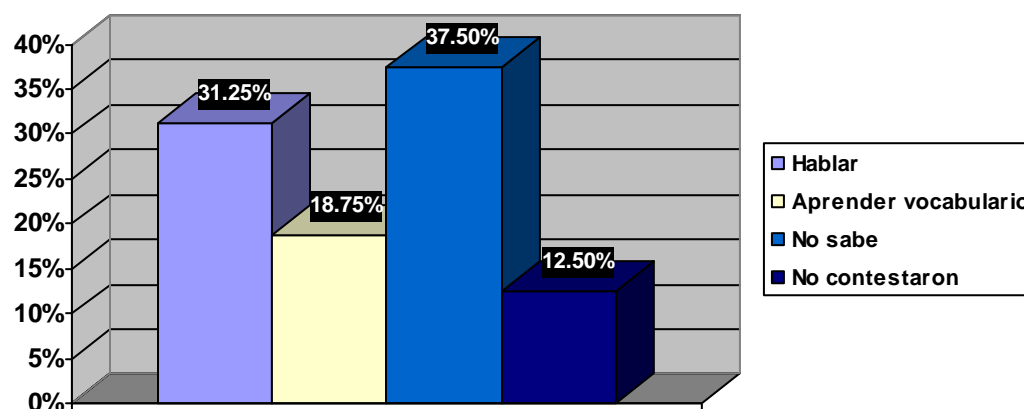
Por otra parte, en el Gráfico 16 encontramos que los adolescentes tienen las actividades de producción orales como prioridad uno con un 36.11%, luego aprender vocabulario con un 18.05% y como tercera necesidad primordial las actividades relacionadas a pronunciación con un 16.67%.

Gráfico 16. Principales necesidades de estudio de los alumnos adolescentes



En el caso de los niños, el Gráfico 17 nos refleja las actividades de producción oral con un 31.25% y el aprender vocabulario con un 18.75% como principales prioridades en su aprendizaje.

Gráfico 17. Principales necesidades de estudio de los alumnos niños



Con el objeto de confrontar de una forma más específica las necesidades puntuales de los alumnos y los recursos disponibles en el Virtual Classroom se les consultó si estas necesidades estaban presentes en la plataforma. En el caso de los adultos la Tabla 28 nos muestra que la gramática con un 92.59%, las actividades de audio con un 76% y los ejercicios relacionados con el currículo con un 55.56% si están presentes. Sin embargo la práctica de tests y pronunciación no tuvieron respuesta positiva.

Tabla 28. Necesidades de estudio de adultos y presencia en el Virtual Classroom

Necesidades de estudio de adultos y presencia en el Virtual Classroom	Respuestas	
	Si	No
Gramática	92.59%	7.41%
Audio	76%	24%
Práctica tests	0%	100%
Pronunciación	0%	100%
Ejercicios relacionados	55.56%	44.44%

La Tabla 29 nos muestra la tendencia de respuesta en el caso de los adolescentes. Las actividades de vocabulario con un 69.23% y las actividades de comprensión auditiva con un 80% tienen mayor representación en el Virtual Classroom. Por otra parte las actividades de práctica oral y pronunciación tienen nula presencia.

Tabla 29. Necesidades de estudio de adolescentes y presencia en el Virtual Classroom

Necesidades de estudio de adolescentes y presencia en el Virtual Classroom	Respuestas	
	Si	No
Hablar	0%	100%
Aprender vocabulario	69.23%	30.77%
Pronunciación	0%	100%
Ser evaluado en actividades	16.67%	83.33%
Escuchar	80%	20%

La Tabla 30 nos revela la situación de los niños. Considerando las dos necesidades principales que ellos manifiestan tener, podemos apreciar que las actividades de producción oral tienen nula presencia, mientras que el aprender vocabulario tiene un 66.67% de presencia de acuerdo a la percepción de los niños.

Tabla 30. Necesidades de estudio de niños y presencia en el Virtual Classroom

Necesidades de estudio de niños y presencia en el Virtual Classroom	Respuestas	
	Si	No
Hablar	0%	100%
Aprender vocabulario	66,67%	33,33%

Finalmente se consideró de importancia recabar información sobre la percepción de los alumnos en relación a las fortalezas y debilidades del Virtual Classroom.

La Tabla 31 nos muestra que los adultos consideran como principales fortalezas las actividades entretenidas con un 23.09%, el complemento a las clases con un 19.23% y la flexibilidad de lugar y horario para su uso con un 14.10%.

Tabla 31. Fortalezas del Virtual Classroom para los Adultos

Fortalezas del Virtual Classroom para los Adultos	Respuestas
Interfaz amigable	7.05%
Resultados de workbook	7.69%
Práctica de gramática	8.33%
Flexibilidad de lugar y horario	14.10%
Complemento a las clases	19.23%
Actividades entretenidas	23.09%
Actividades interactivas	10.26%
Calidad de imagen y sonido	8.97%
No contestaron	1.28%

Por otra parte los adolescentes nombraron como principales fortalezas el acceso a cualquier hora con un 50%, y lo valioso de los ejercicios para reforzar contenidos con un 31.94%, como lo muestra la Tabla 32.

Tabla 32. Fortalezas del Virtual Classroom para los Adolescentes

Fortalezas del Virtual Classroom para los Adolescentes	Respuestas
Buena estructura para la información	2.78%
Ejercicios para reforzar	31.94%
Acceso a cualquier hora	50%
No contestaron	15.28%

En la Tabla 33 encontramos la opinión de los niños quienes señalaron como principal fortaleza los juegos interactivos con un 12.5%. Es importante aclarar que en el caso de la sección para niños en el Virtual Classroom sólo hay juegos.

Tabla 33. Fortalezas del Virtual Classroom para los Niños

Fortalezas del Virtual Classroom para los Niños	Respuestas
Hay juegos interactivos	12,5%
No contestaron	87,5%

De igual manera se les consultó a los alumnos sobre las principales debilidades que ellos percibían del Virtual Classroom. En el caso de los adultos, la Tabla 34 nos presenta como principales aspectos negativos la poca actualización de la información con un 23.09%, la falta de información sobre el recurso con 15.38% y la carencia de ejercicios clasificados por nivel con un 14.10%.

Tabla 34. Debilidades del Virtual Classroom para los adultos

Debilidades del Virtual Classroom para los adultos	Respuestas
Falta de información	15.38%
Sistema Lento y complejo	11.54%
no hay actividades para cursos de conversación	3.21%
faltan test de práctica	8.97%
información errónea	7.69%

falta variedad de actividades	12.82%
no hay ejercicios para cada nivel	14.10%
no se actualiza regularmente	23.09%
No incluye temas culturales	1.92%
No contestaron	1.28%

Coincidentemente, la Tabla 35 nos revela que en caso de los adolescentes las apreciaciones son similares. Como principales debilidades ellos señalaron la falta de información sobre el recurso con 31.94%, la no renovación de actividades con un 19.44% y la poca variedad de actividades con un 12.50%.

Tabla 35. Debilidades del Virtual Classroom para los adolescentes

Debilidades del Virtual Classroom para los adolescentes	Respuestas
No hay información de su existencia	31.94%
Es una perdida de tiempo	2.78%
No es un complemento para las clases	5.56%
No hay división de actividades por nivel	4.17%
Pobre participación de profesores	6.94%
No hay renovación de actividades	19.44%
Juegos muy infantiles	1.39%
Poca variedad de actividades	12.50%
No contestaron	15.28%

De igual forma en la Tabla 36 se aprecia en el caso de los niños una tendencia similar. Un 62.5% de las respuestas están relacionadas con la falta de información sobre el recurso.

Tabla 36. Debilidades del Virtual Classroom para los niños

Debilidades del Virtual Classroom para los niños	Respuestas
No hay información de su existencia	62,5%
Difícil de navegar	12,5%
No contestaron	25%

Podemos concluir en forma preliminar que hay una tendencia en los alumnos a considerar que una plataforma de apoyo aporta al proceso de aprendizaje. En el caso particular del Virtual Classroom podemos apreciar que los alumnos en general manifiestan que el recurso no satisface sus necesidades completamente. Hay temas como la práctica de tests, pronunciación y el desarrollo de la práctica oral que no están representados en el Virtual Classroom.

Conclusiones

Esta tesis se ha llevado a cabo en el marco de una investigación que involucra los aspectos académico-administrativos y la incorporación de recursos tecnológicos y digitales al proceso de enseñanza aprendizaje en el Instituto Chileno Norteamericano de Santiago.

El objetivo general de este estudio ha sido evaluar la efectividad de las estrategias docentes para incentivar el uso del Virtual Classroom de parte de los estudiantes y determinar la coherencia de los recursos de esta plataforma para satisfacer las necesidades curriculares de los estudiantes. Este ha sido abordado a través de la especificación de diferentes áreas claves en este contexto.

Uno de los objetivos específicos ha sido describir el uso que los estudiantes del Instituto Norteamericano hacen del Virtual Classroom para identificar las causas que gatillan el bajo número de visitas a este recurso para el autoaprendizaje y la asistencia del proceso presencial.

El análisis de los datos recolectados nos indica como principales razones para el exiguo uso de la plataforma la falta de información respecto del recurso y la falta de tiempo de los alumnos para dedicarse a desarrollar las actividades propuestas en el Virtual Classroom. Esta problemática se ve enfatizada por el poco compromiso o conocimiento de parte de los docentes para informar e incentivar el uso de los recursos en los estudiantes.

Como instancias remediales a este escenario se deben implementar las siguientes acciones:

1. Crear canales de comunicación vía email y reuniones periódicas informativa para darle a conocer a los docentes aspectos como:
 - La variedad de actividades presentes en el Virtual Classroom.
 - Los contenidos tratados a través de las diferentes actividades.
 - La importancia del uso de los recursos digitales para la práctica y trabajo remedial de los alumnos.
 - Solución de problemáticas técnicas puntuales en caso que sus alumnos les consulten.

2. Crear canales de comunicación vía email y visita a las salas de clases para darles a conocer a los alumnos aspectos como:
 - Como acceder a la plataforma y números e emails de contacto en caso de tener problemas técnicos
 - Las actividades presentes en el Virtual Classroom y su relevancia en relación a la clase presencial.
3. Creación de un mayor número de actividades relacionadas con las actividades más beneficiosas para los alumnos y que responden directamente con sus necesidades e intereses. Aquí encontramos actividades de:
 - Gramática
 - Vocabulario

También como objetivo específico se ha querido describir y comparar los contenidos del currículo de los estudiantes y los contenidos y materiales que entrega el recurso Virtual Classroom para determinar su pertinencia.

En relación a esta área la información recogida nos da evidencia que tanto los alumnos adultos como adolescentes hacen uso de manera importante de las actividades relacionadas con temas de gramática. Esta tipología de ejercicios está muy presente en el repertorio ofrecido por el Virtual Classroom. Por otra parte, en cuanto a la concordancia específica de los contenidos del currículo y los recursos disponibles en la plataforma podemos observar que es más bien baja no alcanzando el 40%. En el caso de los niños la situación es más elocuente ya que un 89.19% de los contenidos no están reflejados en el Virtual Classroom.

Las acciones de mejora en este aspecto deben ser:

1. Generar una base de datos que contenga un listado detallado de los contenidos de cada programa y nivel que especifique:
 - Contenidos Gramaticales
 - Contenidos de Vocabulario
 - Funciones lingüísticas
 - Aspectos culturales que conlleva el idioma Inglés

2. Basarse en la base de datos para organizar, supervisar, evaluar e implementar la creación de actividades interactivas para ser parte del Virtual Classroom.
3. Crear un equipo de trabajo multidisciplinario que involucre tanto el área académica como tecnológica con el objeto de que la gestación de nuevos ejercicios para la plataforma sea pertinente, relevante y justificada para el currículo de la institución.

Otro objetivo específico de estudio ha estado relacionado con la descripción de las actividades presentes en el Virtual Classroom estableciendo su conexión con las dinámicas de aprendizaje que toman lugar en la sala de clases. Los hallazgos nos dan indicio que hay actividades y recursos relacionados con la actividad presencial, sin embargo éstas se limitan principalmente a instancias de interactividad. La interacción entre alumnos o con un tutor sólo se encuentra en las sesiones de Chat, las cuales son pocas durante la semana.

Otro aspecto negativo que se pudo recoger en el estudio es que la plataforma no se encuentra muy poblada de actividades lo cual limita a los alumnos quienes en un corto tiempo durante su periodo de estudio podrían cubrir todo el material disponible. En relación al tipo de actividades de la misma forma podemos señalar como aspecto negativo que se privilegian los ejercicios que cubren temas gramaticales en vez de enfocarse en instancias más comunicativas y contextualizadas para desarrollar por ejemplo las habilidades orales.

Como estrategia para dar respuesta a estas problemáticas se sugiere:

1. Crear a través de la plataforma, mayores instancias de interacción entre alumnos y con el tutor haciendo uso de un número mayor de sesiones de Chat, la implementación de foros que toquen temáticas estrechamente relacionadas con el currículo, la incorporación de blogs educativos y la creación de trabajos cooperativos.
2. Diseñar una carta Gantt donde se planifique a corto y largo plazo el trabajo creativo y de diseño de nuevos ejercicios para el Virtual Classroom, garantizando de esta forma la renovación constante de actividades para los alumnos.

Si duda que uno de los elementos fundamentales para concretar la incorporación de TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje en forma exitosa tiene que ver con la utilización de estrategias metodológicas a fines con este desafío curricular. Por consiguiente es de mucha importancia haberse planteado el objetivo de identificar las estrategias metodológicas que usan los docentes en el Instituto Chileno Norteamericano para incentivar el uso de los recursos del Virtual Classroom.

La información recopilada devela que los profesores en un alto porcentaje no están haciendo uso del Virtual Classroom con sus alumnos, principalmente debido a la falta de información, la no existencia de sesiones de entrenamiento para el uso efectivo del recurso y la falta de una política metodológica clara de parte del Departamento Académico.

Como medidas de mejora a estas desventajas se propone:

1. Planificar sesiones de entrenamiento periódicas donde se expliciten los usos prácticos educativos que los docentes le pueden dar a los recursos del Virtual Classroom con sus alumnos
2. Delinear claramente la metodología de trabajo para hacer un uso pedagógico efectivo de los recursos en relación al currículo presencial.

Luego se ha considerado relevante identificar la percepción de los estudiantes respecto a la utilidad y coherencia de las actividades del Virtual Classroom y la satisfacción de sus necesidades de aprendizaje.

De acuerdo a los datos recogidos se puede apreciar que los alumnos en general le encuentran un valor agregado a la incorporación de una plataforma virtual de aprendizaje para la práctica adicional y trabajo personal. La percepción que los alumnos tienen del Virtual Classroom es que no satisface todas sus necesidades de estudio argumentado que hay áreas de aprendizaje no cubiertas como la práctica de tests, pronunciación y el desarrollo de la práctica oral.

Para mejorar la riqueza de la plataforma y eventualmente la percepción de los alumnos se sugieren las siguientes acciones:

1. Realizar encuestas periódicas para establecer la evolución de las necesidades particulares de los alumnos.

2. En base a los datos recogidos por las encuestas canalizar estas inquietudes y crear actividades que respondan a esas necesidades.

Finalmente el análisis e interpretación de los datos recolectados permiten concluir que:

1. Efectivamente no hay un incentivo de parte de los profesores para que los alumnos usen el Virtual Classroom. Esto se debe principalmente al hecho que los profesores no cuentan con una postura metodológica uniforme para incorporar los recursos de forma efectiva y relacionada adecuadamente a los contenidos curriculares.
2. Aunque existen actividades con temáticas atingentes con el currículo, en general hay variadas áreas de estudio que necesitan los alumnos que no están siendo integradas a la plataforma, por esto la satisfacción de los estudiantes es parcial en algunas áreas y nula en otras.

Apéndice 1. Instrumentos de Recogida de Datos

Encuesta Alumnos

I. Elija la opción que más represente su situación.

Pregunta	Respuesta
1. ¿Visita usted el Virtual Classroom?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
2. ¿El profesor le asigna tareas del Virtual Classroom?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
3. ¿Le consulta usted al profesor sobre actividades presentes en el Virtual Classroom?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca

II. Elija la opción que represente su situación.

Pregunta	Respuesta
1. ¿Posee el Portal material para satisfacer sus necesidades de estudio?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
2. ¿Existe alguna relación entre los contenidos del Portal y los contenidos que usted ve en clases?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
3. ¿Considera usted que el uso de un Virtual Classroom aporta a su aprendizaje?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>

III. Responda las siguientes preguntas.

1. ¿Qué tipo de actividad del Portal usted más usa?
(Audio, Lectura, Gramática, Vocabulario o No Usa)

2. ¿Cuál es su principal obstáculo para usar el Virtual Classroom?

3. ¿Cuáles son sus principales necesidades de estudio? ¿Están estas presentes en el Portal?

4. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades del Virtual Classroom?

Encuesta Docentes

I. Elija la opción que más represente su situación.

Pregunta	Respuesta
1. ¿Visita usted el Virtual Classroom?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
2. ¿Asigna tareas del Virtual Classroom a sus alumnos?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
3. ¿Chequea usted que los alumnos estén usando el Virtual Classroom?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
4. ¿Evalúa alguna actividad de las realizadas en el Virtual Classroom? Si la respuesta es positiva, ¿Cómo? Si a respuesta es negativa, ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca

II. Elija la opción que represente su situación.

Pregunta	Respuesta
1. ¿Está usted involucrado en la creación de ejercicios del Virtual Classroom?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
2. ¿Cree usted que los profesores debieran tener incidencia en lo que ofrece el Virtual Classroom?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
3. ¿Existe alguna relación entre los contenidos del Virtual Classroom y los contenidos curriculares?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
4. ¿Existe alguna estrategia metodológica para hacer uso de los recursos del Virtual Classroom? Si la respuesta es SI, ¿cuál? Descríbala.	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
5. ¿Existe alguna política académica de parte del Departamento Académico para el uso del Virtual Classroom?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
6. ¿Considera usted que el uso de un Virtual Classroom aporta al aprendizaje del alumno?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>

III. Responda las siguientes preguntas.

1. ¿Qué tipo de actividad del Virtual Classroom usted más usa con sus alumnos? (Audio, Lectura, Gramática, Vocabulario o No Usa)

2. ¿Qué estrategia metodológica usa usted para incentivar y aprovechar los recursos del Virtual Classroom?

3. ¿Cómo cree usted que los docentes debieran estar involucrados en la creación o incorporaciones de recursos al Virtual Classroom?

4. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades del Virtual Classroom?

5. ¿Ha usado alguna de las siguientes actividades por medio de la plataforma?

- a. Proyectos de investigación apoyada con la biblioteca en línea.
- b. Intercambio de email
- c. Discusión en el foro.
- d. Crear un producto (afiche, ppoint, diario, blogger u otro) para subirlo y compartirlo con los compañeros de curso.
- e. Otros

Si la respuesta es positiva, explique su implementación.

Si la respuesta es negativa, explique por qué.

6. ¿Usará alguna de las siguientes actividades por medio de la plataforma en un futuro curso?

- a. Proyectos de investigación apoyada con la biblioteca en línea.
- b. Intercambio de email
- c. Discusión en el foro.
- d. Crear un producto (afiche, ppoint, diario, blogger u otro) para subirlo y compartirlo con los compañeros de curso.
- e. Otros

Si la respuesta es positiva, explique su implementación.

Si la respuesta es negativa, explique por qué.

Lista de Chequeo
Recursos Educativos y Necesidades Curriculares

Curso

Contenidos del Currículo	Presente	Actividad
	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Lectura <input type="checkbox"/> Gramática <input type="checkbox"/> Vocabulario
	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Lectura <input type="checkbox"/> Gramática <input type="checkbox"/> Vocabulario
	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Lectura <input type="checkbox"/> Gramática <input type="checkbox"/> Vocabulario
	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Lectura <input type="checkbox"/> Gramática <input type="checkbox"/> Vocabulario
	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Lectura <input type="checkbox"/> Gramática <input type="checkbox"/> Vocabulario
	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Lectura <input type="checkbox"/> Gramática <input type="checkbox"/> Vocabulario

Recursos Educativos del AVA

Recurso Educativo	Presente	Descripción
1. Actividades Interactivas	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	
2. Foro	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	
3. Chat	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	
4. Servicio Email Personal	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	
5. Email de Ayuda	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	
6. Librería en Línea	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	
7. Biblioteca en Línea	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	
8. Sección de <i>uploads</i> ⁴⁷	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	
9. Sección de <i>downloads</i> ⁴⁸	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	
10. Vínculos a otros sitios	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	
11. Hojas de trabajo	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	

⁴⁷ Sección donde el estudiante puede subir archivos al Virtual Classroom (artículos, trabajos, etc.)

⁴⁸ Sección donde el estudiante puede bajar archivos del Portal a su computador (artículos, trabajos, etc.)

12. Práctica exámenes	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>	
13. Revista Institucional	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>	
14. Juegos	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>	
15. Lecciones diarias	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>	
16. <i>Pautas de solución</i> ⁴⁹	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>	

Cuestionario Detallado

1. Actividades Interactivas: ¿Algunas de las actividades interactivas implican la interacción entre alumnos o alumnos y profesores?
2. Foro: ¿Este recurso da la opción que los alumnos incluyan sus propios temas de discusión?
3. Chat: ¿Este recurso permite que los alumnos interactúen con otros alumnos en Inglés / con extranjeros de habla inglesa / con docentes?

⁴⁹ Para cada curso además del libro del estudiante, existe el libro de trabajo (workbook). Para los libros de trabajo existen pautas de solución (answerkeys).

4. Biblioteca en línea: ¿Existe trabajo colaborativo a través de la plataforma donde los alumnos hagan uso de la biblioteca en línea?
5. Uploads y downloads: ¿Pueden los alumnos ver los documentos y trabajos de los otros alumnos y bajarlos?

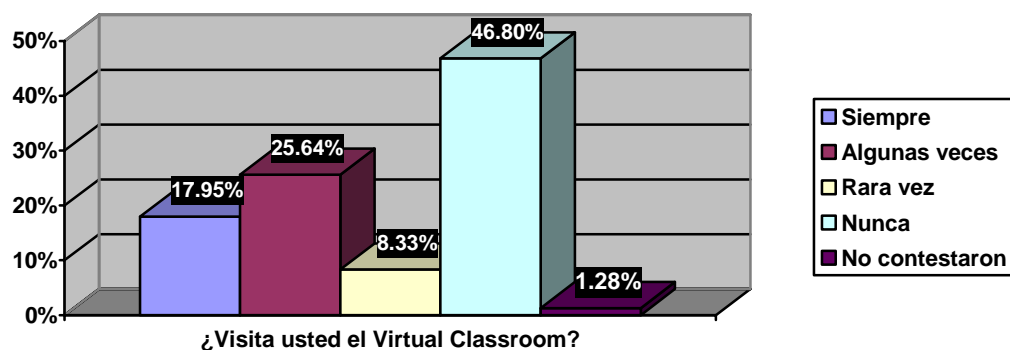
Apéndice 2. Resultados de Aplicación de Instrumentos

Resultado Encuesta Alumnos Adultos⁵⁰

De un universo de 720 alumnos adultos se ha seleccionado una muestra aleatoria de 180 alumnos. De estos 180 alumnos que recibieron la encuesta, 24 de ellos no la contestaron, por lo que nuestra muestra final es 156 alumnos.

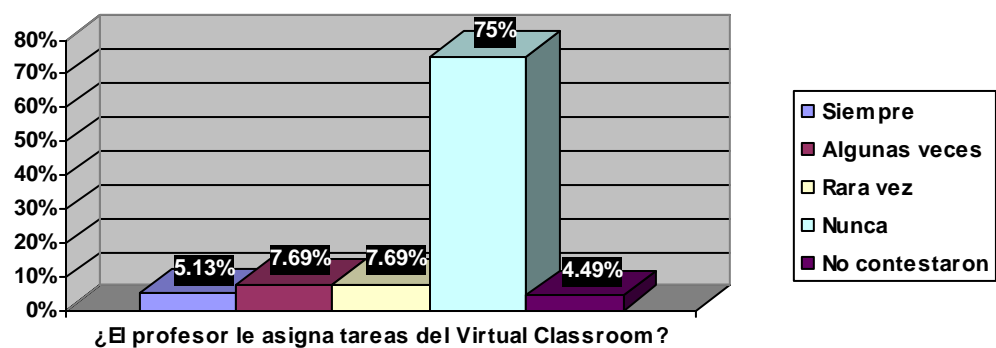
Sección I

Pregunta 1: ¿Visita usted el Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	17.95%
Algunas veces	25.64%
Rara vez	8.33%
Nunca	46.80%
No contestaron	1.28%

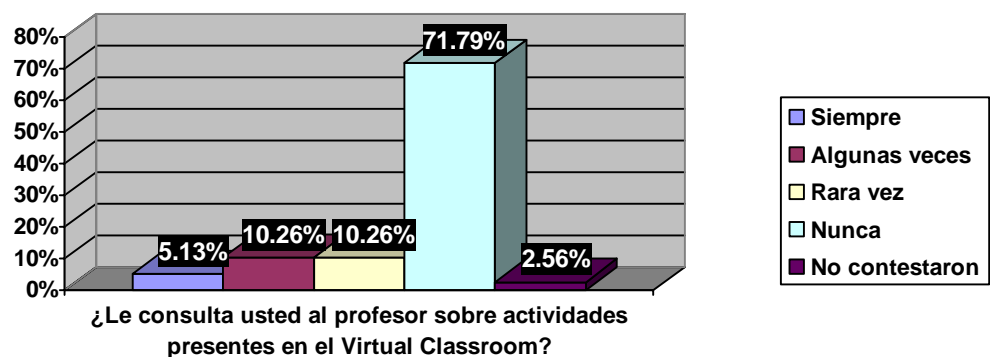


⁵⁰ En el Programa Regular del Instituto Chileno Norteamericano se define como adulto a todos los alumnos de 17 años o más.

Pregunta 2: ¿El profesor le asigna tareas del Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	5.13%
Algunas veces	7.69%
Rara vez	7.69%
Nunca	75%
No contestaron	4.49%

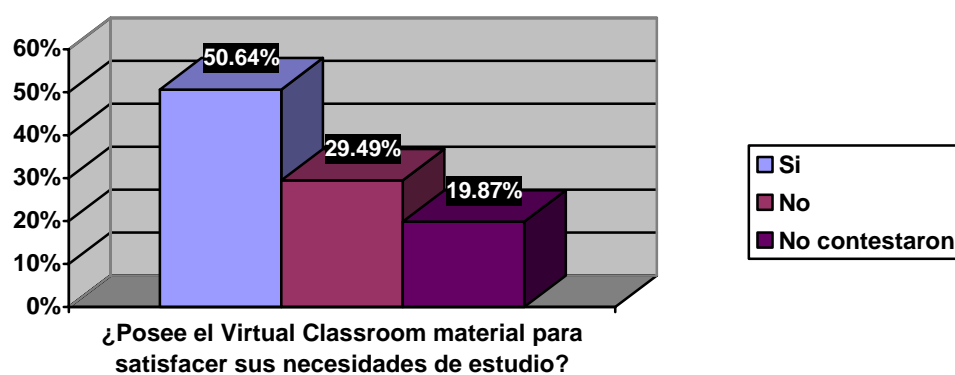


Pregunta 3: ¿Le consulta usted al profesor sobre actividades presentes en el Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	5.13%
Algunas veces	10.26%
Rara vez	10.26%
Nunca	71.79%
No contestaron	2.56%

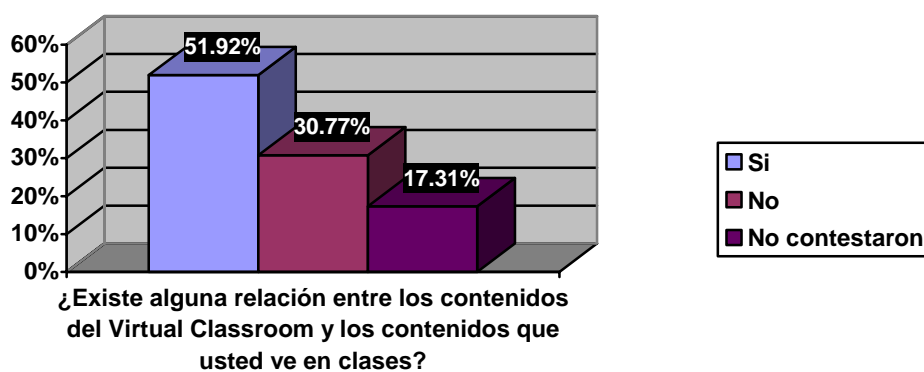


Sección II

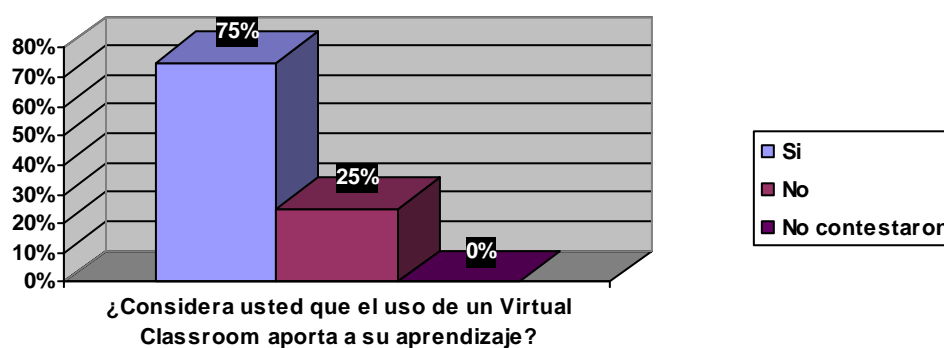
Pregunta 1: ¿Posee el Virtual Classroom material para satisfacer sus necesidades de estudio?	Respuestas
Si	50.64%
No	29.49%
No contestaron	19.87%



Pregunta 2: ¿Existe alguna relación entre los contenidos del Virtual Classroom y los contenidos que usted ve en clases?	Respuestas
Si	51.92%
No	30.77%
No contestaron	17.31%

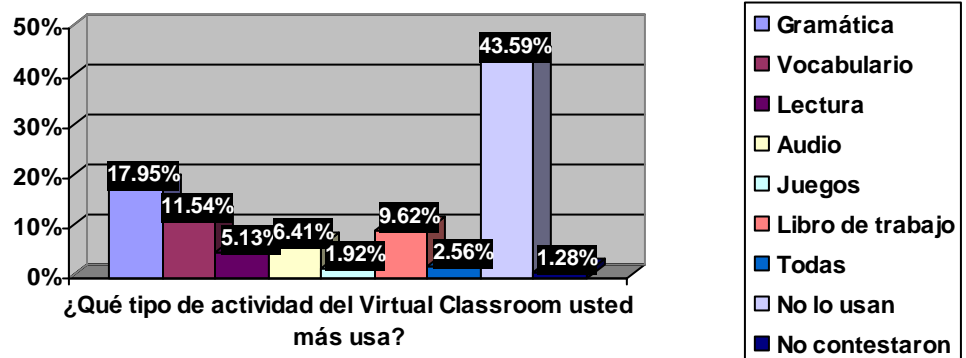


Pregunta 3: ¿Considera usted que el uso de un Virtual Classroom aporta a su aprendizaje?	Respuestas
Si	75%
No	25%
No contestaron	0%

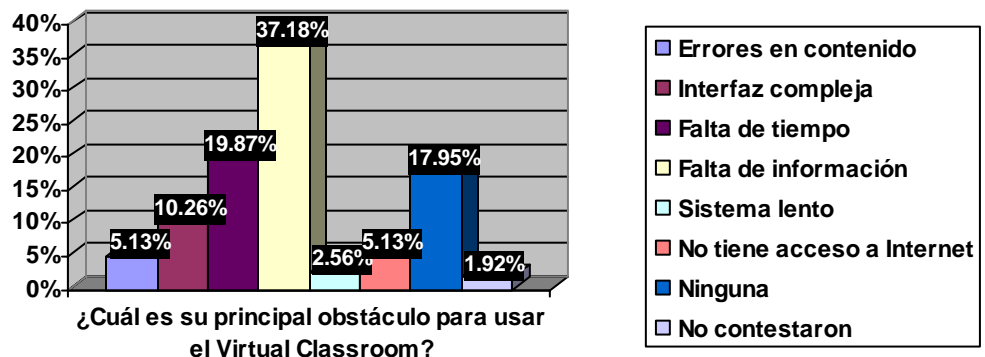


Sección III

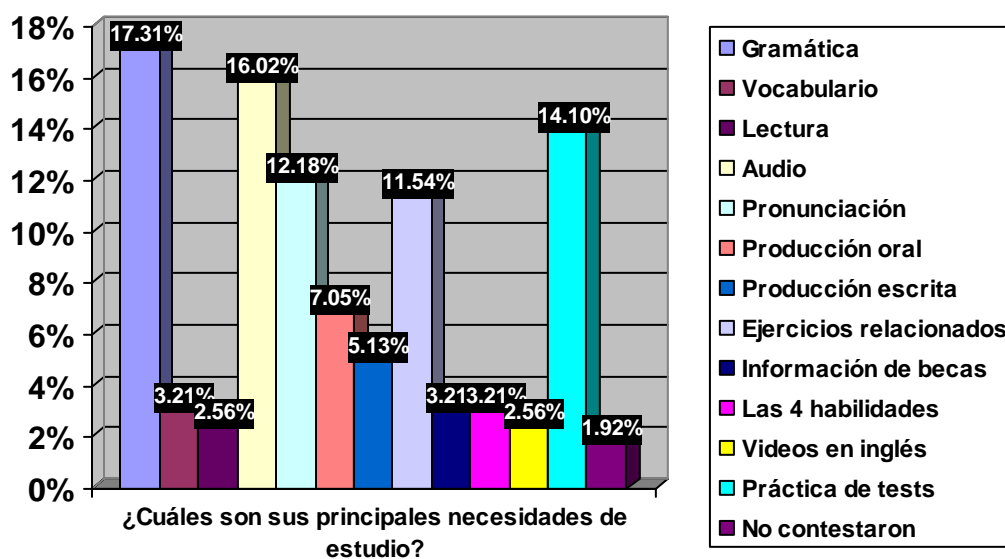
Pregunta 1: ¿Qué tipo de actividad del Virtual Classroom usted más usa? (Audio, Lectura, Gramática, Vocabulario o No Usa)	Respuestas
Gramática	17.95%
Vocabulario	11.54%
Lectura	5.13%
Audio	6.41%
Juegos	1.92%
Respuestas para el libro de trabajo	9.62%
Todas	2.56%
No lo usan	43.59%
No contestaron	1.28%



Pregunta 2: ¿Cuál es su principal obstáculo para usar el Virtual Classroom?	Respuestas
Errores en contenido	5.13%
Interfaz compleja	10.26%
Falta de tiempo	19.87%
Falta información	37.18%
Sistema lento	2.56%
No tiene acceso a Internet	5.13%
Ninguna	17.95%
No contestaron	1.92%

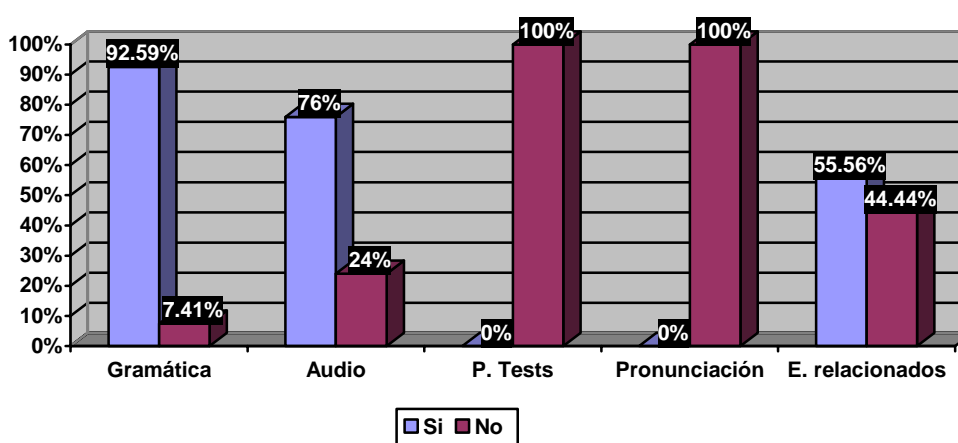


Pregunta 3a: ¿Cuáles son sus principales necesidades de estudio?	Respuestas
Gramática	17.31%
Vocabulario	3.21%
Lectura	2.56%
Audio	16.02%
Pronunciación	12.18%
Producción oral	7.05%
Producción Escrita	5.13%
Ejercicios relacionados con la materia	11.54%
Información de becas	3.21%
Las 4 habilidades	3.21%
Videos en ingles	2.56%
Prácticas de exámenes finales	14.10%
No contestaron	1.92%

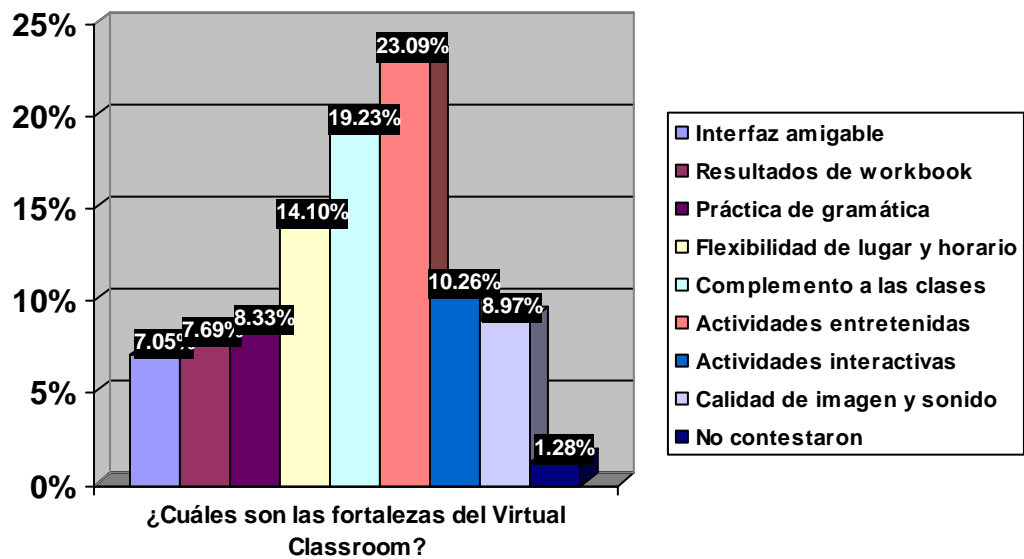


Pregunta 3b: ¿Están estas presentes en el Virtual Classroom?	Respuestas	
	Si	No
Gramática	92.59%	7.41%
Audio	76%	24%
Práctica tests	0%	100%
Pronunciación	0%	100%
Ejercicios relacionados	55.56%	44.44%

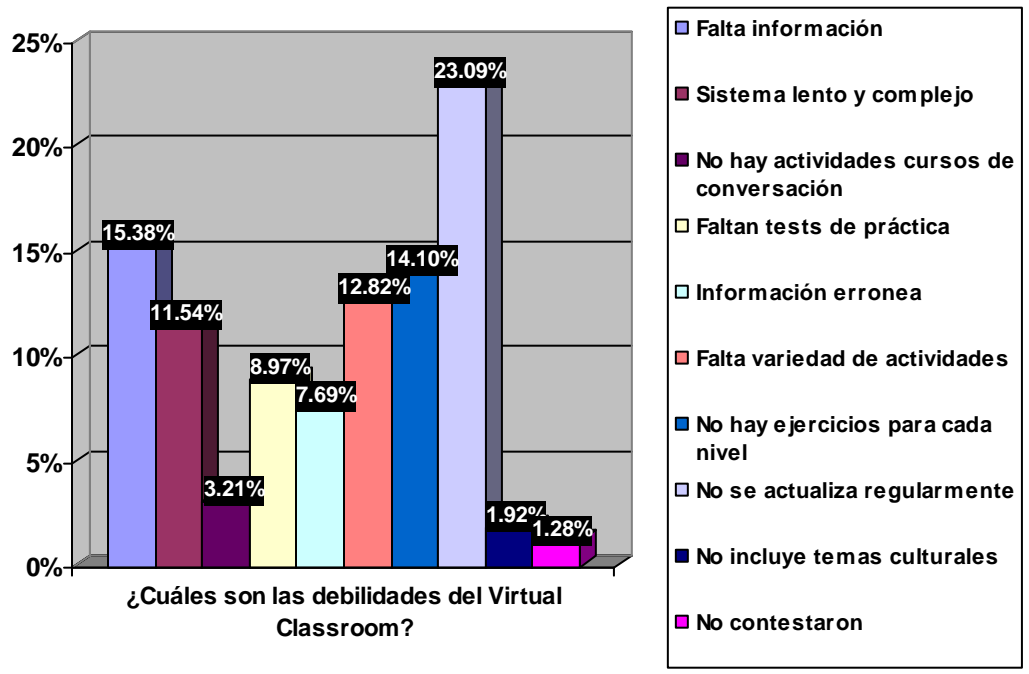
* Para esta gráfica se consideraron las cinco necesidades principales.



Pregunta 4a: ¿Cuáles son las fortalezas del Virtual Classroom?	Respuestas
Interfaz amigable	7.05%
Resultados de workbook	7.69%
Práctica de gramática	8.33%
Flexibilidad de lugar y horario	14.10%
Complemento a las clases	19.23%
Actividades entretenidas	23.09%
Actividades interactivas	10.26%
Calidad de imagen y sonido	8.97%
No contestaron	1.28%



Pregunta 4b: ¿Cuáles son las debilidades del Virtual Classroom?	Respuestas
Falta de información	15.38%
Sistema Lento y complejo	11.54%
no hay actividades para cursos de conversación	3.21%
faltan test de práctica	8.97%
información errónea	7.69%
falta variedad de actividades	12.82%
no hay ejercicios para cada nivel	14.10%
no se actualiza regularmente	23.09%
No incluye temas culturales	1.92%
No contestaron	1.28%

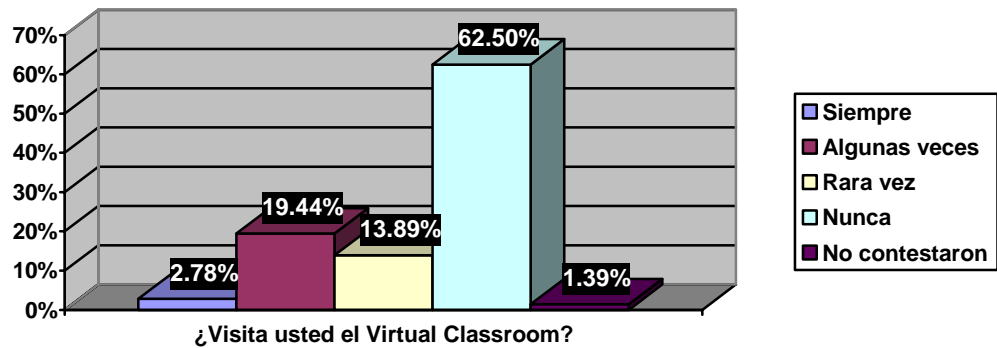


Resultado Encuesta Alumnos Jóvenes⁵¹

De un universo de 430 alumnos jóvenes se ha seleccionado una muestra aleatoria de 108 alumnos. De estos 108 alumnos que recibieron la encuesta, 36 de ellos no la contestaron, por lo que nuestra muestra final es 72 alumnos.

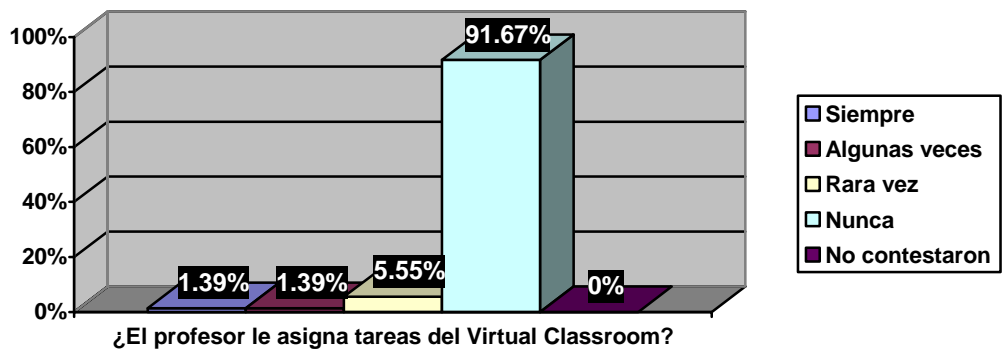
Sección I

Pregunta 1: ¿Visita usted el Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	2.78%
Algunas veces	19.44%
Rara vez	13.89%
Nunca	62.5%
No contestaron	1.39%

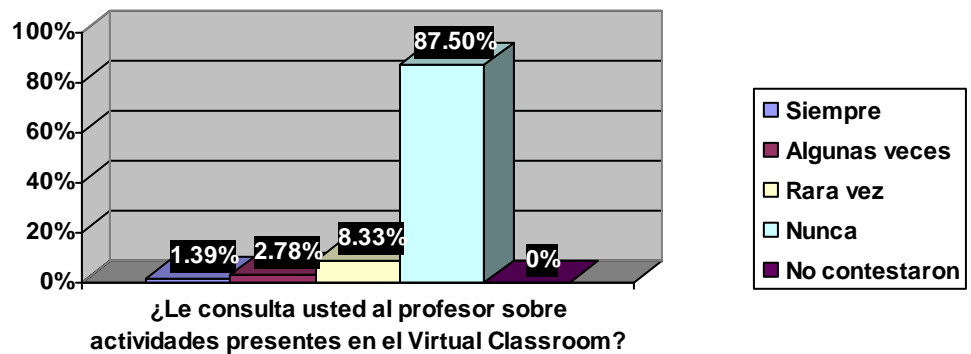


Pregunta 2: ¿El profesor le asigna tareas del Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	1.39%
Algunas veces	1.39%
Rara vez	5.55%
Nunca	91.67%
No contestaron	0%

⁵¹ En el Programa Regular del Instituto Chileno Norteamericano se define como **joven** a todos los alumnos entre 12 y 16 años.

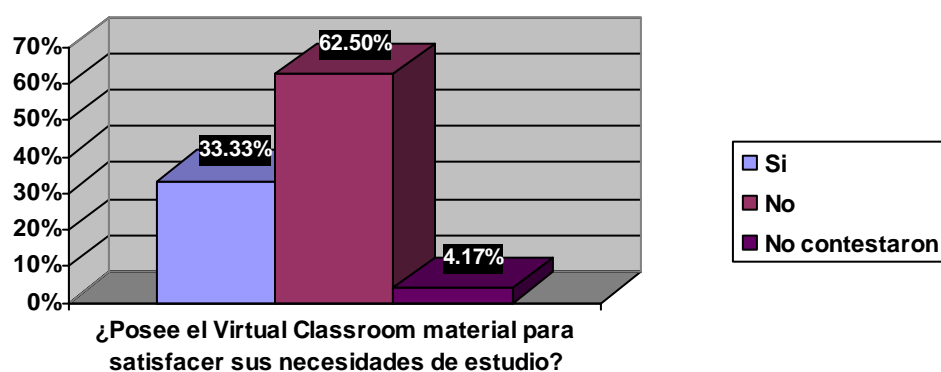


Pregunta 3: ¿Le consulta usted al profesor sobre actividades presentes en el Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	1.39%
Algunas veces	2.78%
Rara vez	8.33%
Nunca	87.50%
No contestaron	0%

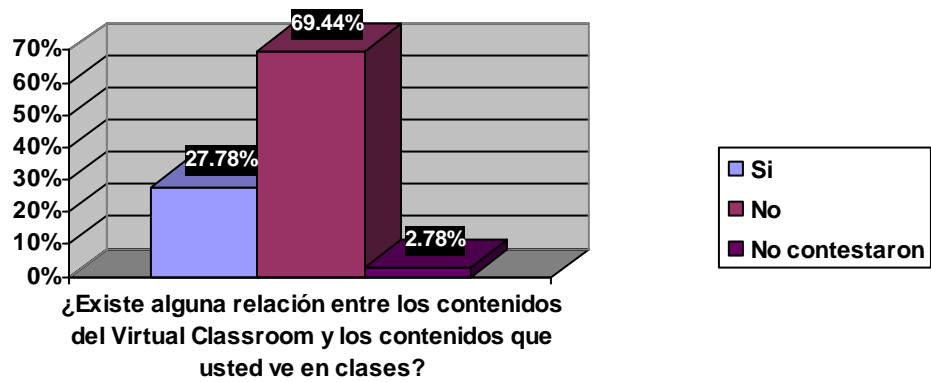


Sección II

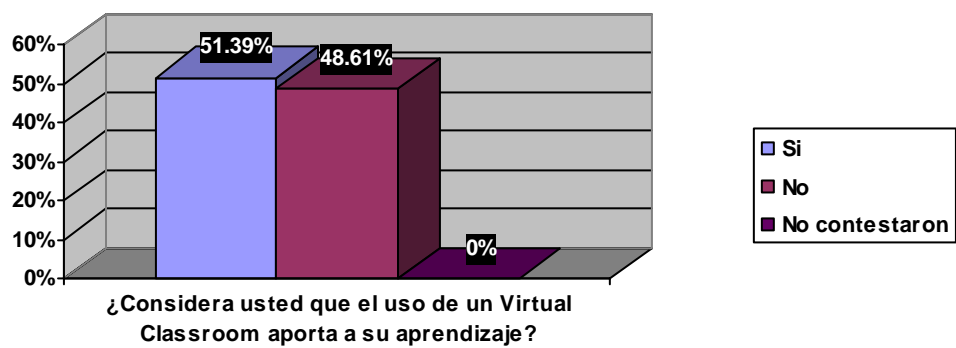
Pregunta 1: ¿Posee el Virtual Classroom material para satisfacer sus necesidades de estudio?	Respuestas
Si	33.33%
No	62.50%
No contestaron	4.17%



Pregunta 2: ¿Existe alguna relación entre los contenidos del Virtual Classroom y los contenidos que usted ve en clases?	Respuestas
Si	27.78%
No	69.44%
No contestaron	2.78%

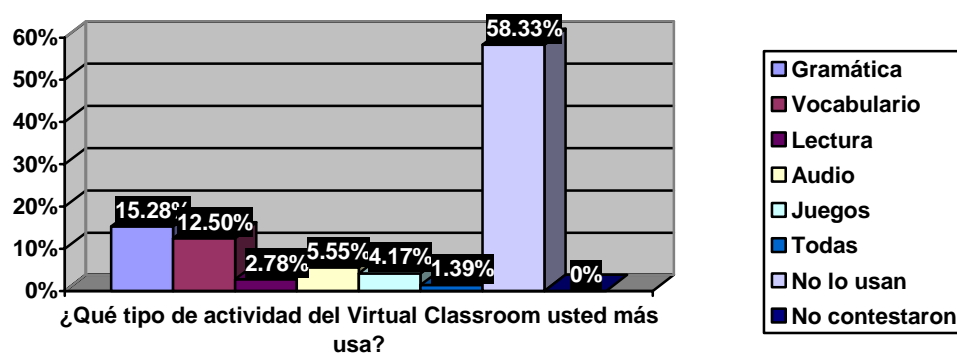


Pregunta 3: ¿Considera usted que el uso de un Virtual Classroom aporta a su aprendizaje?	Respuestas
Si	51.39%
No	48.61%
No contestaron	0%

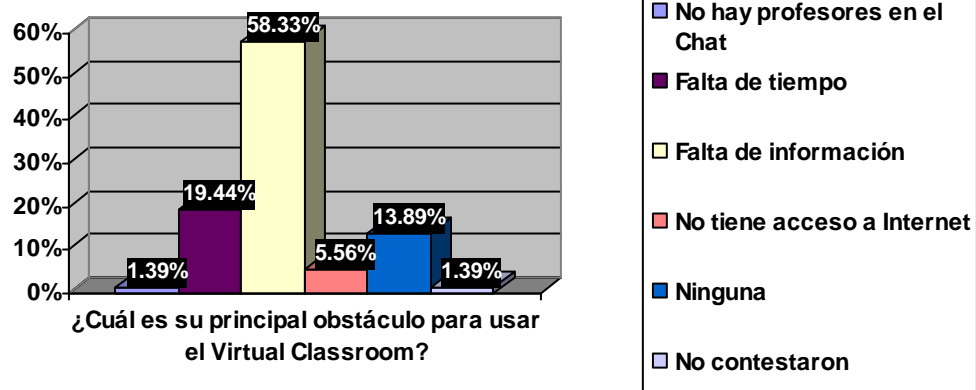


Sección III

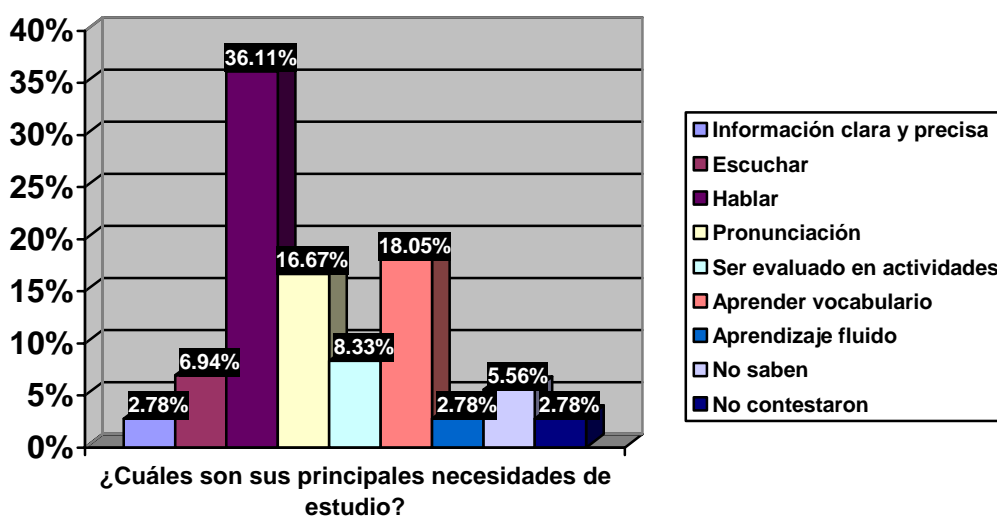
Pregunta 1: ¿Qué tipo de actividad del Virtual Classroom usted más usa? (Audio, Lectura, Gramática, Vocabulario o No Usa)	Respuestas
Gramática	15.28%
Vocabulario	12.50%
Lectura	2.78%
Audio	5.55%
Juegos	4.17%
Todas	1.39%
No lo usan	58.33%
No contestaron	0%



Pregunta 2: ¿Cuál es su principal obstáculo para usar el Virtual Classroom?	Respuestas
No hay profesores en el Chat	1.39%
Falta de tiempo	19.44%
Falta información	58.33%
No tiene acceso a Internet	5.56%
Ninguna	13.89%
No contestaron	1.39%

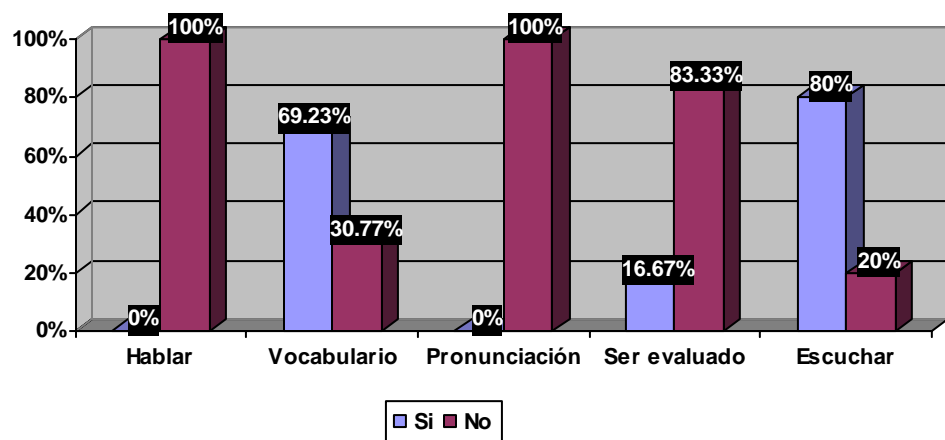


Pregunta 3a: ¿Cuáles son sus principales necesidades de estudio?	Respuestas
Información clara y precisa	2.78%
Escuchar	6.94%
Hablar	36.11%
Pronunciación	16.67%
Ser evaluado en actividades	8.33%
Aprender vocabulario	18.05%
Aprendizaje fluido	2.78%
No sabe	5.56%
No contestaron	2.78%

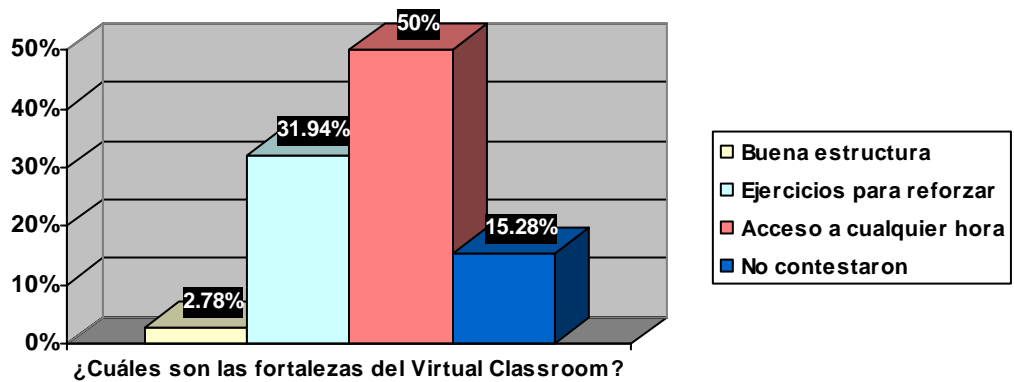


Pregunta 3b: ¿Están estas presentes en el Virtual Classroom?	Respuestas	
	Si	No
Hablar	0%	100%
Aprender vocabulario	69.23%	30.77%
Pronunciación	0%	100%
Ser evaluado en actividades	16.67%	83.33%
Escuchar	80%	20%

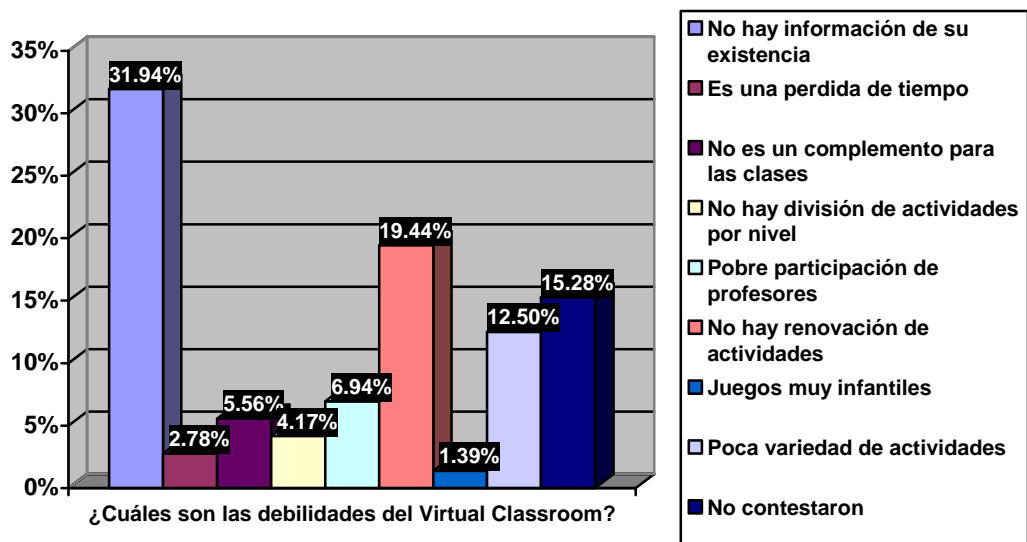
* Para esta gráfica se consideraron las cinco necesidades principales.



Pregunta 4a: ¿Cuáles son las fortalezas del Virtual Classroom?	Respuestas
Buena estructura para la información	2.78%
Ejercicios para reforzar	31.94%
Acceso a cualquier hora	50%
No contestaron	15.28%



Pregunta 4b: ¿Cuáles son las debilidades del Virtual Classroom?	Respuestas
No hay información de su existencia	31.94%
Es una perdida de tiempo	2.78%
No es un complemento para las clases	5.56%
No hay división de actividades por nivel	4.17%
Pobre participación de profesores	6.94%
No hay renovación de actividades	19.44%
Juegos muy infantiles	1.39%
Poca variedad de actividades	12.50%
No contestaron	15.28%

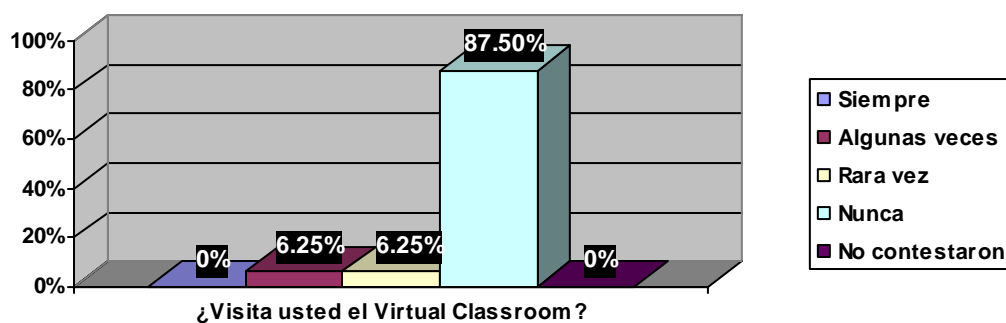


Resultado Encuesta Alumnos Niños⁵²

De un universo de 120 alumnos niños se ha seleccionado una muestra aleatoria de 30 alumnos. De estos 30 alumnos que recibieron la encuesta, 14 de ellos no la contestaron, por lo que nuestra muestra final es 16 alumnos. Es importante señalar que las encuestas fueron enviadas directamente a los padres quienes respondieron la encuesta en conjunto con sus hijos.

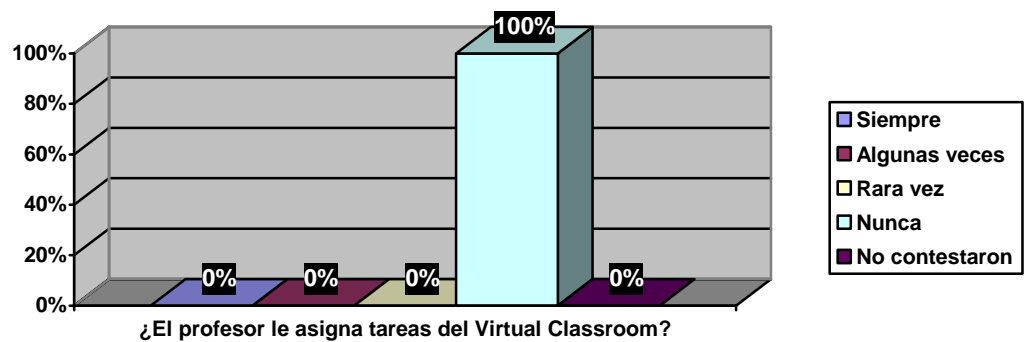
Sección I

Pregunta 1: ¿Visita usted el Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	0%
Algunas veces	6,25%
Rara vez	6,25%
Nunca	87,5%
No contestaron	0%

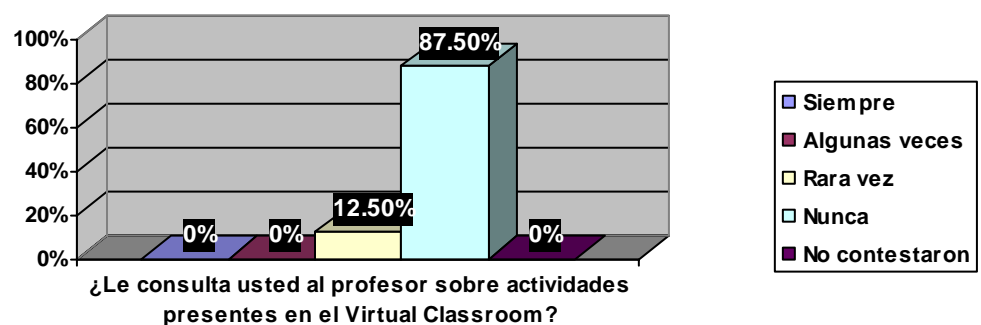


⁵² En el Programa Regular del Instituto Chileno Norteamericano se define como **niños** a todos los alumnos entre 8 y 11 años.

Pregunta 2: ¿El profesor le asigna tareas del Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	0%
Algunas veces	0%
Rara vez	0%
Nunca	100%
No contestaron	0%

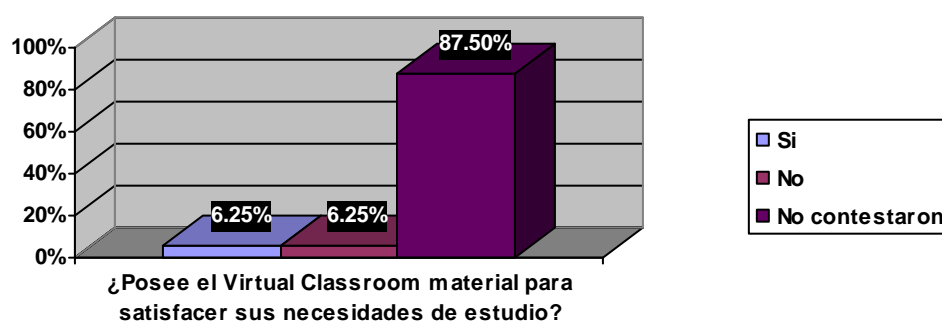


Pregunta 3: ¿Le consulta usted al profesor sobre actividades presentes en el Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	0%
Algunas veces	0%
Rara vez	12,5%
Nunca	87,5%
No contestaron	0%

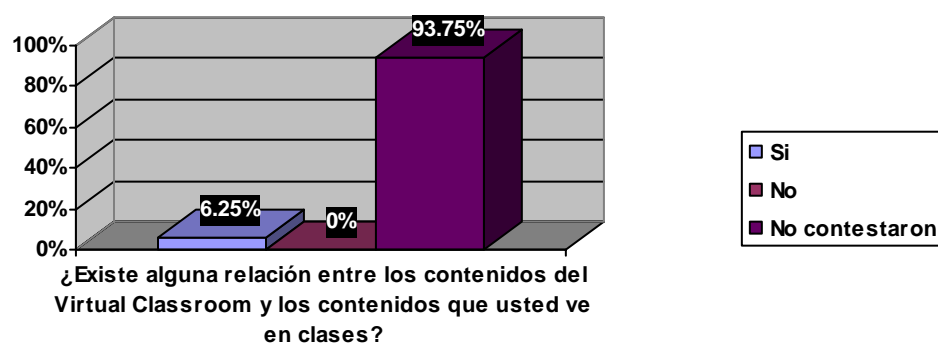


Sección II

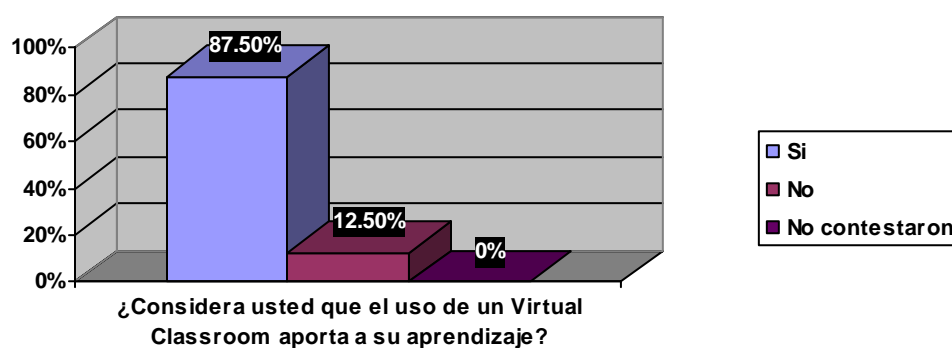
Pregunta 1: ¿Posee el Virtual Classroom material para satisfacer sus necesidades de estudio?	Respuestas
Si	6,25%
No	6,25%
No contestaron	87,5%



Pregunta 2: ¿Existe alguna relación entre los contenidos del Virtual Classroom y los contenidos que usted ve en clases?	Respuestas
Si	6,25%
No	0%
No contestaron	93,75%

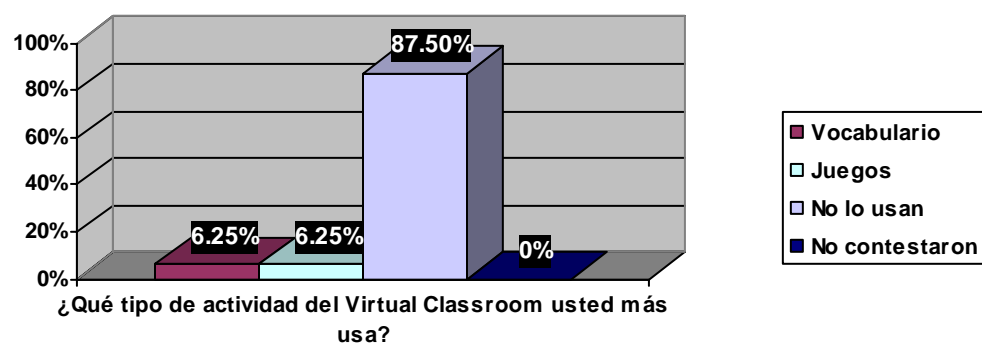


Pregunta 3: ¿Considera usted que el uso de un Virtual Classroom aporta a su aprendizaje?	Respuestas
Si	87,5%
No	12,5%
No contestaron	0%

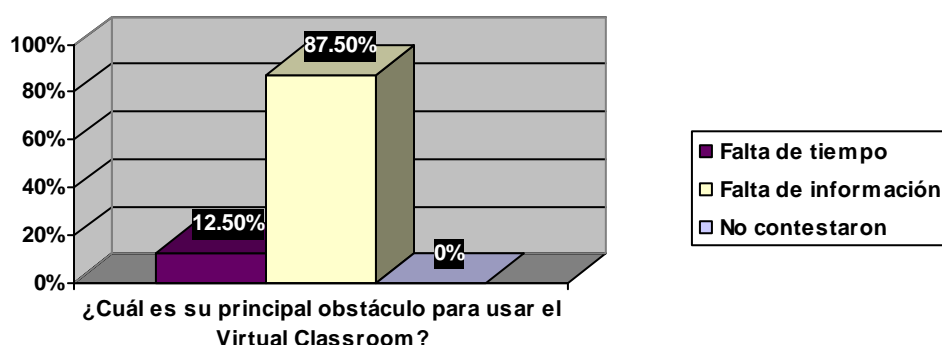


Sección III

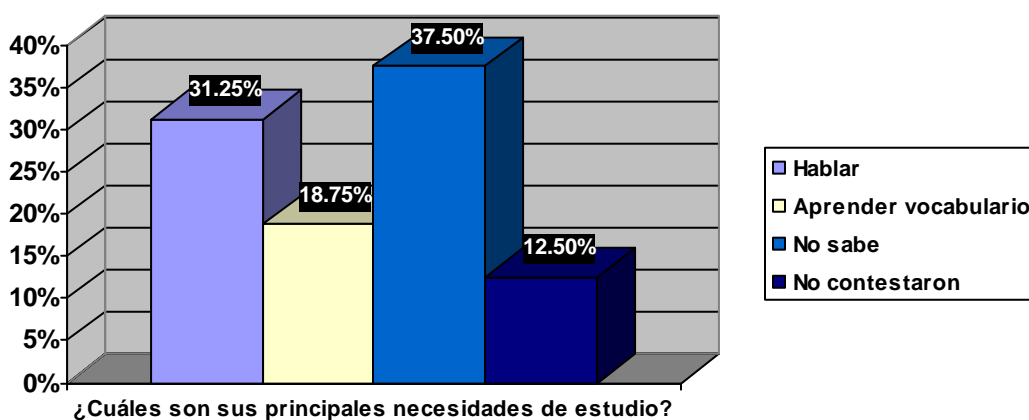
Pregunta 1: ¿Qué tipo de actividad del Virtual Classroom usted más usa? (Audio, Lectura, Gramática, Vocabulario o No Usa)	Respuestas
Vocabulario	6,25%
Juegos	6,25%
No lo usan	87,5%
No contestaron	0%



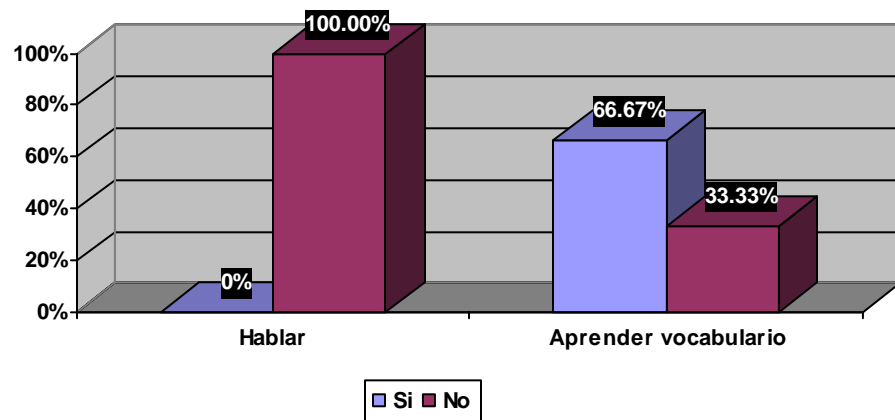
Pregunta 2: ¿Cuál es su principal obstáculo para usar el Virtual Classroom?	Respuestas
Falta de tiempo	12,5%
Falta información	87,5%
No contestaron	0%



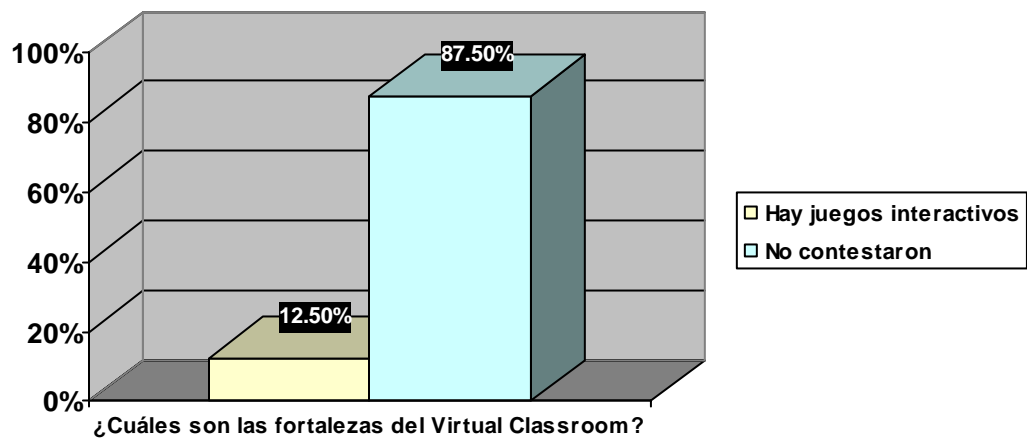
Pregunta 3a: ¿Cuáles son sus principales necesidades de estudio?	Respuestas
Hablar	31,25%
Aprender vocabulario	18,75%
No sabe	37,5%
No contestaron	12,5%



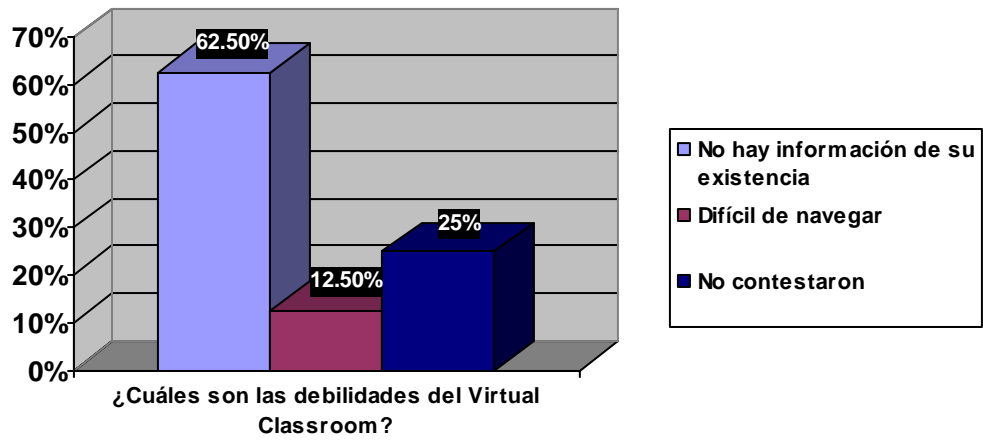
Pregunta 3b: ¿Están estas presentes en el Virtual Classroom?	Respuestas	
	Si	No
Hablar	0%	100%
Aprender vocabulario	66,67%	33,33%



Pregunta 4a: ¿Cuáles son las fortalezas del Virtual Classroom?	Respuestas
Hay juegos interactivos	12,5%
No contestaron	87,5%



Pregunta 4b: ¿Cuáles son las debilidades del Virtual Classroom?	Respuestas
No hay información de su existencia	62,5%
Difícil de navegar	12,5%
No contestaron	25%

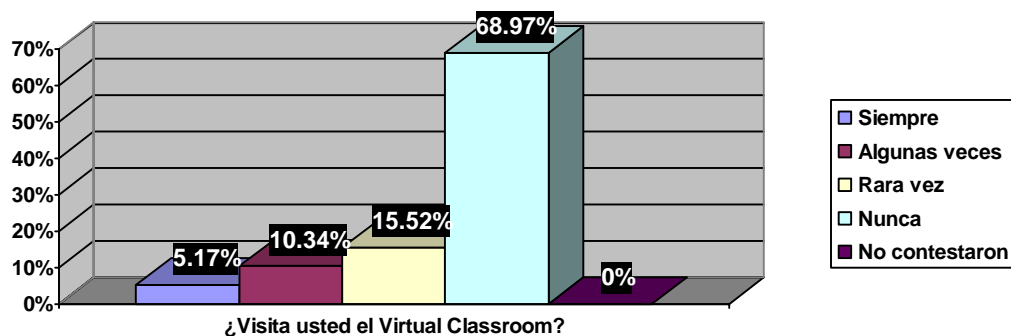


Resultado Encuesta Docentes

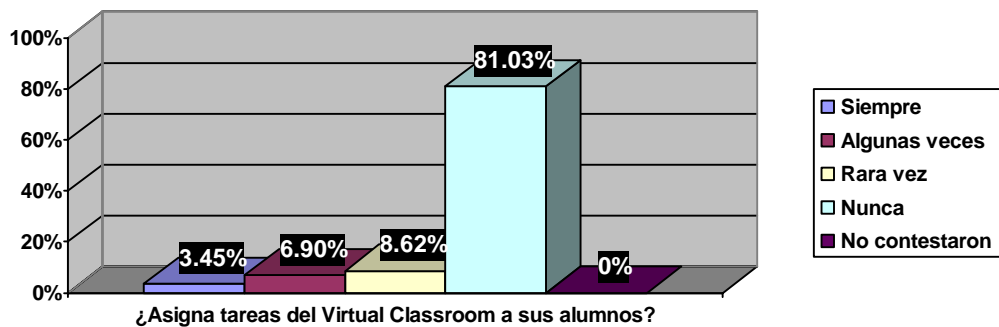
De un universo de 208 docentes se ha seleccionado una muestra aleatoria de 70 docentes. De estos 70 docentes que recibieron la encuesta, 12 de ellos no la contestaron, por lo que nuestra muestra final es 58 docentes.

Sección I

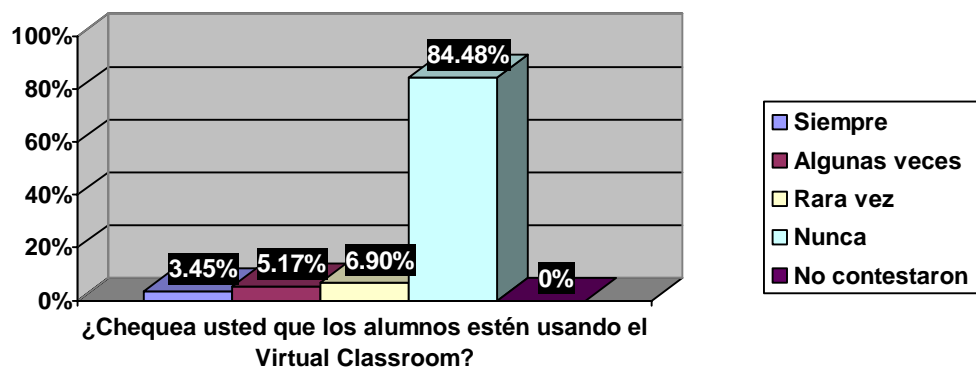
Pregunta 1: ¿Visita usted el Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	5.17%
Algunas veces	10.34%
Rara vez	15.52%
Nunca	68.97%
No contestaron	0%



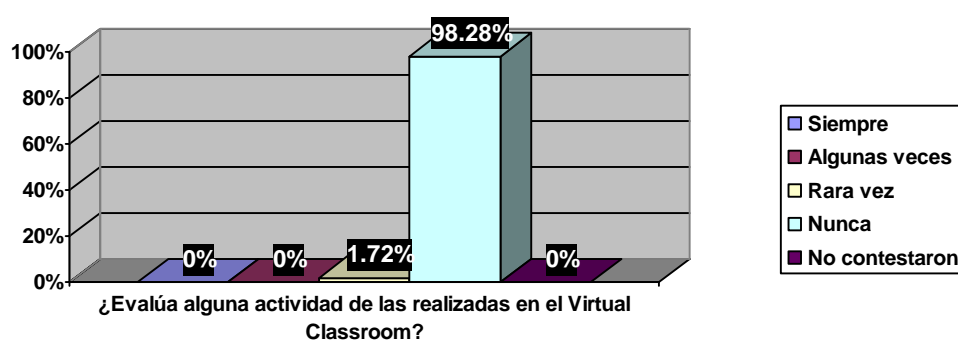
Pregunta 2: ¿Asigna tareas del Virtual Classroom a sus alumnos?	Respuestas
Siempre	3.45%
Algunas veces	6.90%
Rara vez	8.62%
Nunca	81.03%
No contestaron	0%



Pregunta 3: ¿Chequea usted que los alumnos estén usando el Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	3.45%
Algunas veces	5.17%
Rara vez	6.90%
Nunca	84.48%
No contestaron	0%



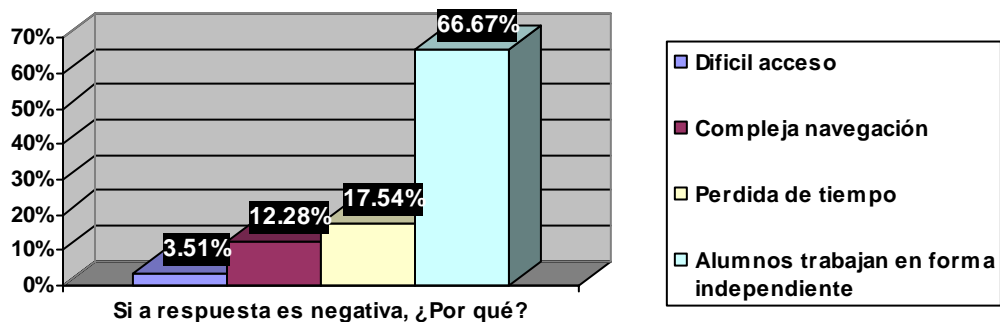
Pregunta 4a: ¿Evalúa alguna actividad de las realizadas en el Virtual Classroom?	Respuestas
Siempre	0%
Algunas veces	0%
Rara vez	1.72%
Nunca	98.28%
No contestaron	0%



Sólo un docente responde **si, rara vez** señalando que evalúa el trabajo en el **workbook**.

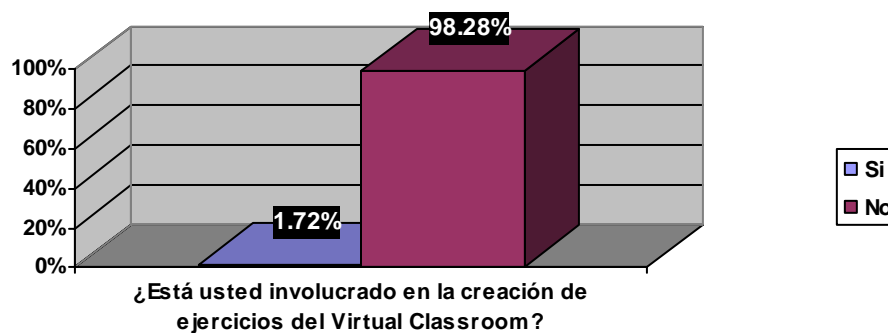
El resto de los docentes respondieron **no** y el detalle está descrito a continuación.

Pregunta 4b: Si a respuesta es negativa, ¿Por qué?	Respuestas
Difícil acceso al virtual classroom	3.51%
Compleja navegación	12.28%
Perdida de tiempo	17.54%
Alumnos trabajan en forma independiente	66.67%



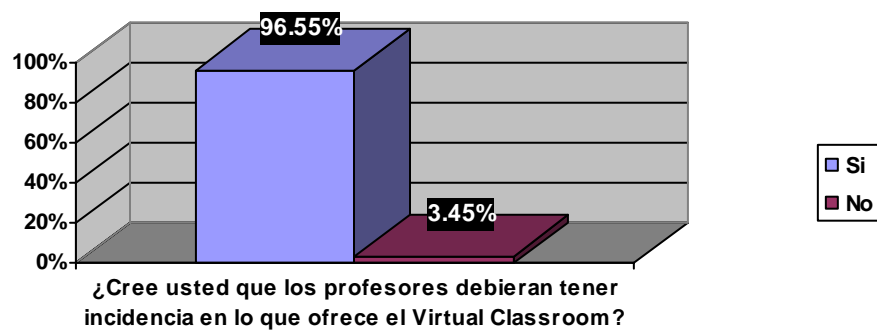
Sección II

Pregunta 1: ¿Está usted involucrado en la creación de ejercicios del Virtual Classroom?	Respuestas
Si	1.72%
No	98.28%

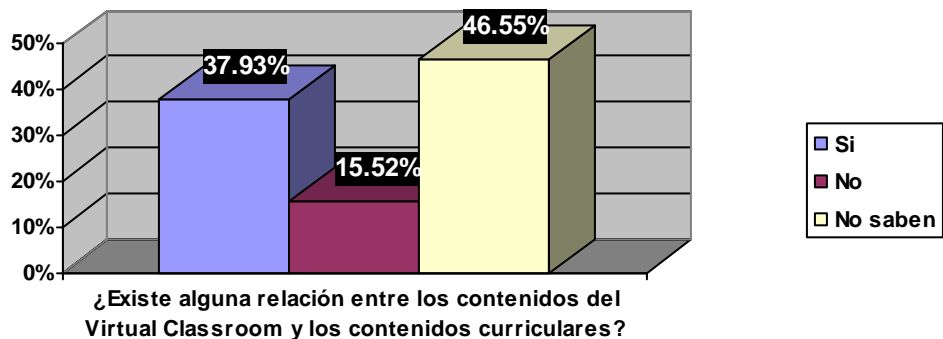


Es importante señalar que en estos momentos hay dos docentes asignados para la creación de ejercicios interactivos para el Virtual Classroom. Además ellos interactúan con los alumnos en el servicio de Chat.

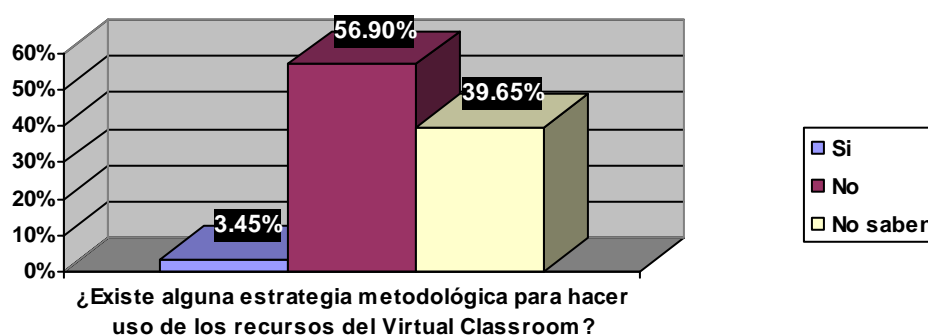
Pregunta 2: ¿Cree usted que los profesores debieran tener incidencia en lo que ofrece el Virtual Classroom?	Respuestas
Si	96.55%
No	3.45%



Pregunta 3: ¿Existe alguna relación entre los contenidos del Virtual Classroom y los contenidos curriculares?	Respuestas
Si	37.93%
No	15.52%
No saben	46.55%

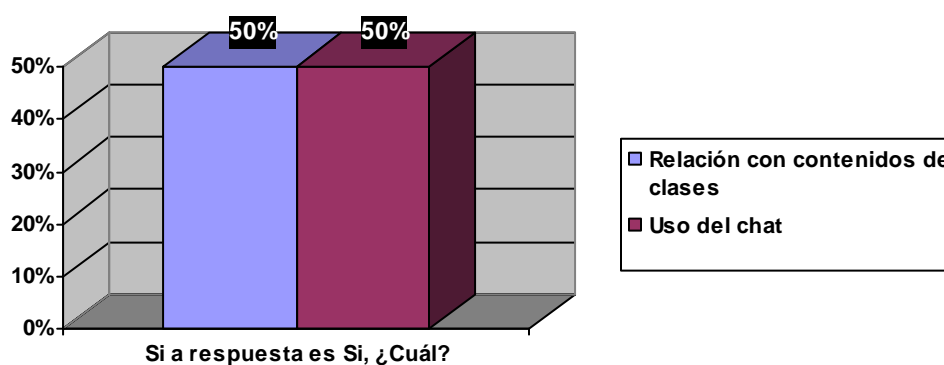


Pregunta 4a: ¿Existe alguna estrategia metodológica para hacer uso de los recursos del Virtual Classroom?	Respuestas
Si	3.45%
No	56.90%
No saben	39.65%

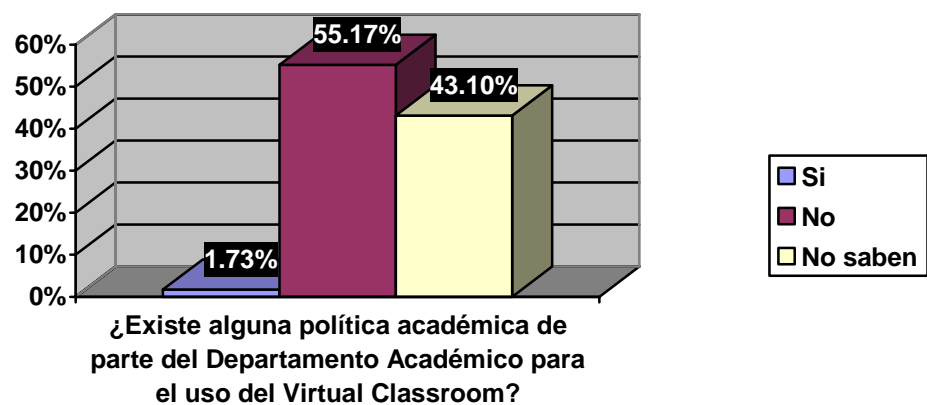


De los dos docentes que respondieron **si**, el detalle de sus respuestas está a continuación.

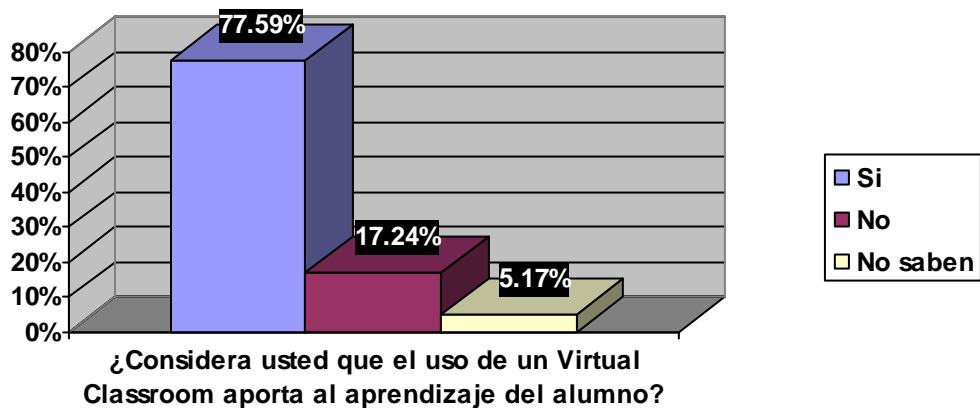
Pregunta 4b: Si la respuesta es SI, ¿Cuál?	Respuestas
Relación con contenidos de clases	50%
Uso del chat	50%



Pregunta 5: ¿Existe alguna política académica de parte del Departamento Académico para el uso del Virtual Classroom?	Respuestas
Si	1.73%
No	55.17%
No saben	43.10%

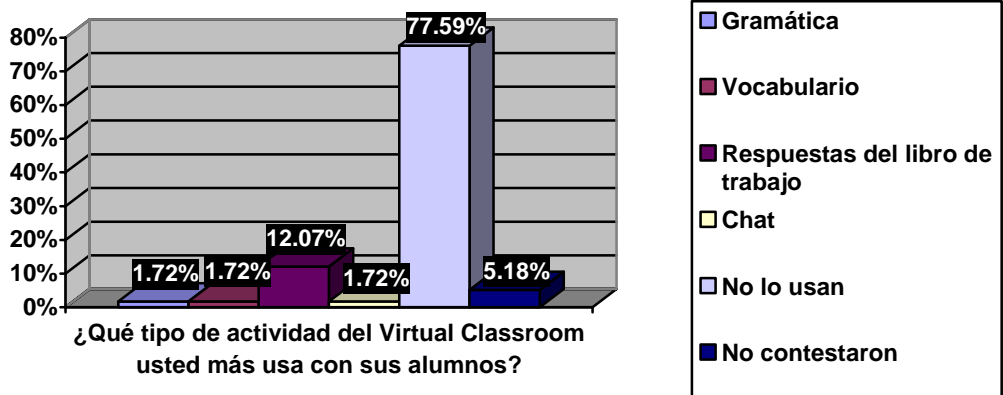


Pregunta 6: ¿Considera usted que el uso de un Virtual Classroom aporta al aprendizaje del alumno?	Respuestas
Si	77.59%
No	17.24%
No saben	5.17%

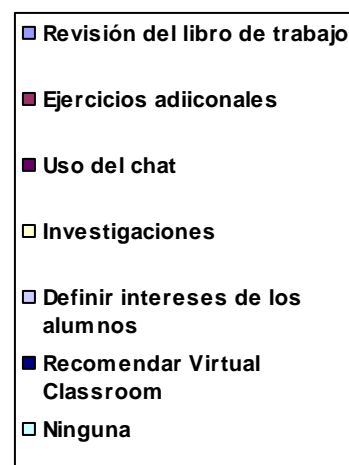
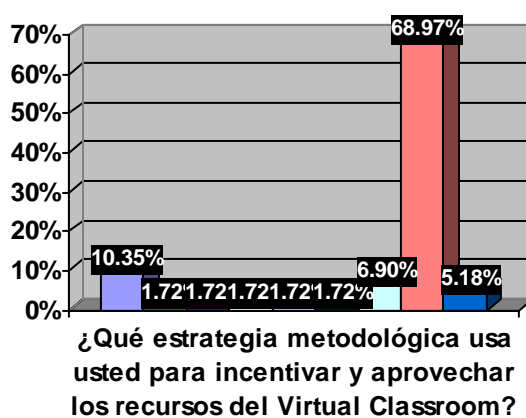


Sección III

Pregunta 1: ¿Qué tipo de actividad del Virtual Classroom usted más usa con sus alumnos? (Audio, Lectura, Gramática, Vocabulario o No Usa)	Respuestas
Gramática	1.72%
Vocabulario	1.72%
Respuestas para el libro de trabajo	12.07%
Chat	1.72%
No lo usan	77.59%
No contestaron	5.18%

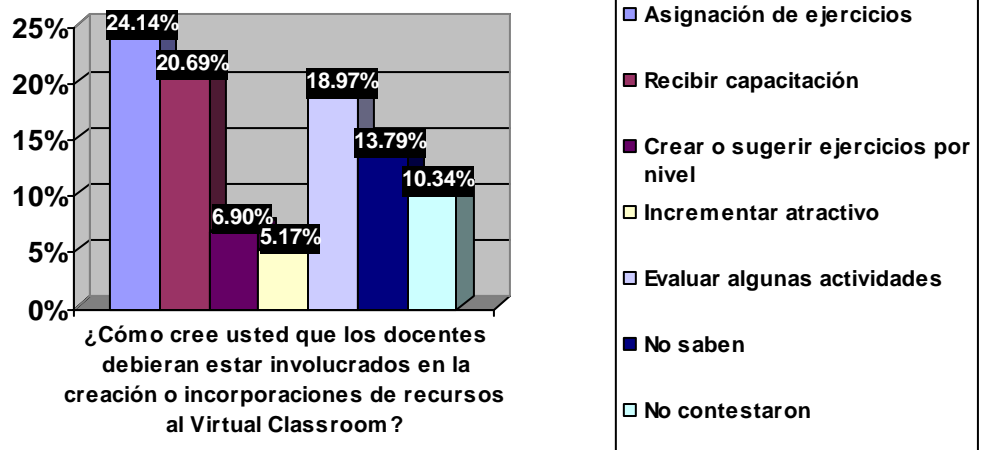


Pregunta 2: ¿Qué estrategia metodológica usa usted para incentivar y aprovechar los recursos del Virtual Classroom?	Respuestas
Revisión del libro de trabajo	10.35%
Ejercicios adicionales	1.72%
Uso del chat	1.72%
Investigaciones	1.72%
Definir intereses de los alumnos	1.72%
Recomendar Virtual classroom	1.72%
Ninguna	6.90%
No lo usan	68.97%
No contestaron	5.18%

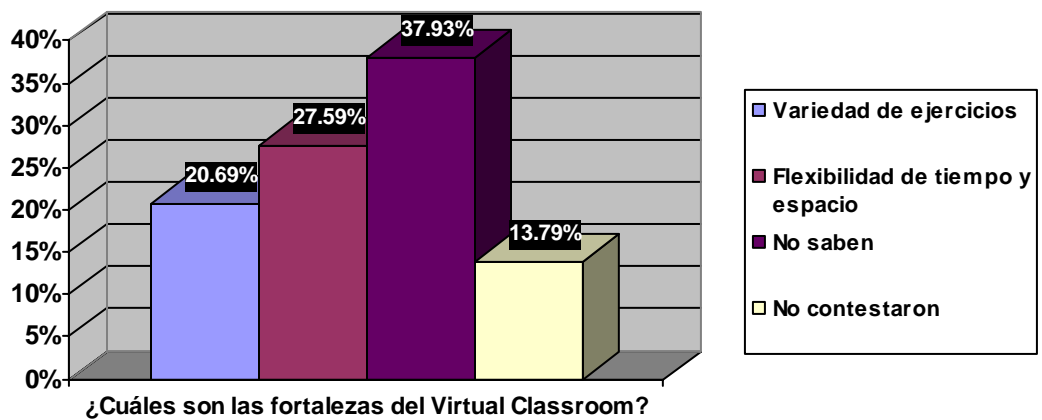


Pregunta 3: ¿Cómo cree usted que los docentes debieran estar involucrados en la creación o incorporaciones de recursos al Virtual Classroom?	Respuestas
Asignación de ejercicios	24.14%
Recibir capacitación	20.69%
Crear o sugerir ejercicios por nivel	6.90%
Incrementar atractivo	5.17%

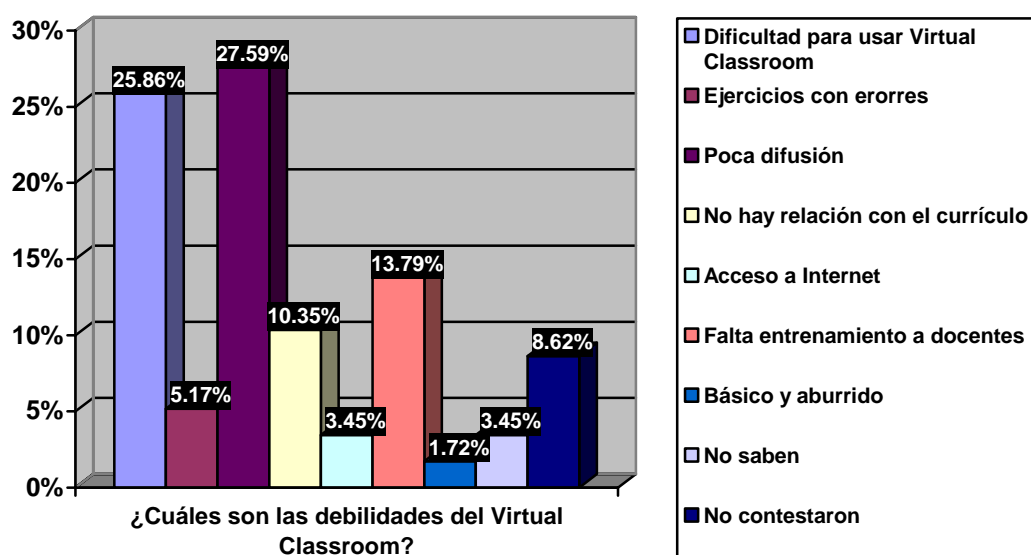
Evaluar algunas actividades	18.97%
No saben	13.79%
No contestaron	10.34%



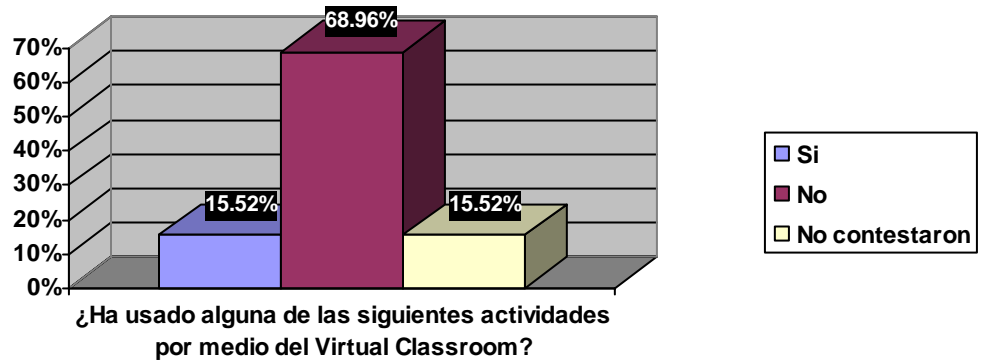
Pregunta 4a: ¿Cuáles son las fortalezas del Virtual Classroom?	Respuestas
Variedad de ejercicios	20.69%
Flexibilidad de tiempo y espacio	27.59%
No saben	37.93%
No contestaron	13.79%



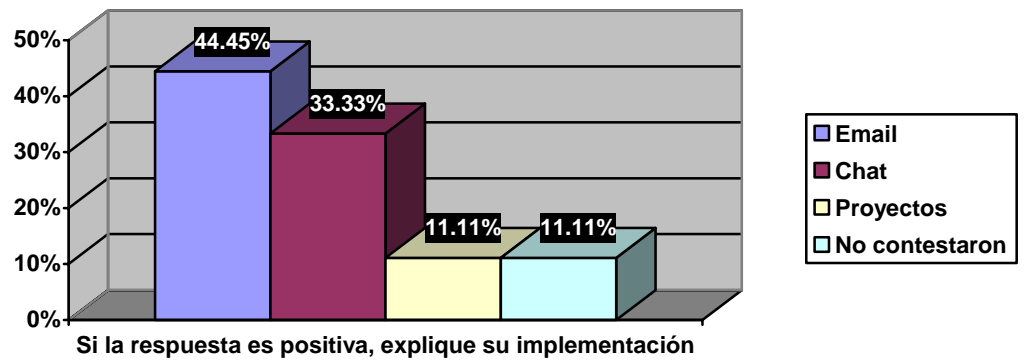
Pregunta 4b: ¿Cuáles son las debilidades del Virtual Classroom?	Respuestas
Dificultad para usar Virtual Classroom	25.86%
Ejercicios con errores	5.17%
Poca difusión	27.59%
No hay relación con el currículo	10.35%
Acceso a Internet	3.45%
Falta entrenamiento a docentes	13.79%
Básico y aburrido	1.72%
No saben	3.45%
No contestaron	8.62%



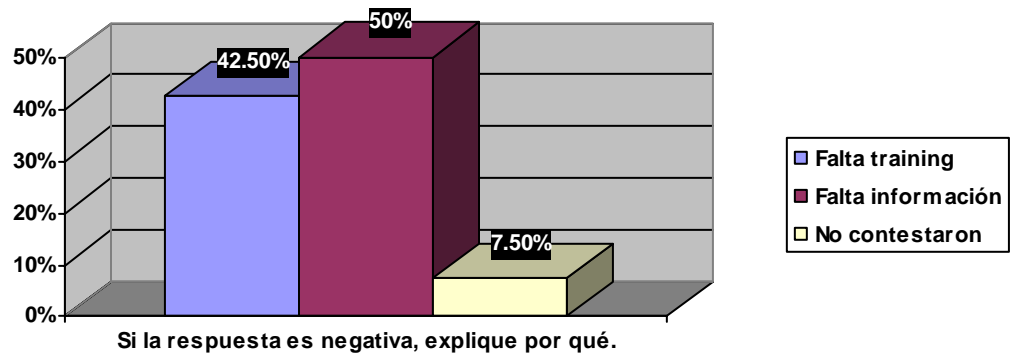
Pregunta 5a: ¿Ha usado alguna de las siguientes actividades por medio del Virtual Classroom?	Respuestas
Si	15.52%
No	68.96%
No contestaron	15.52%



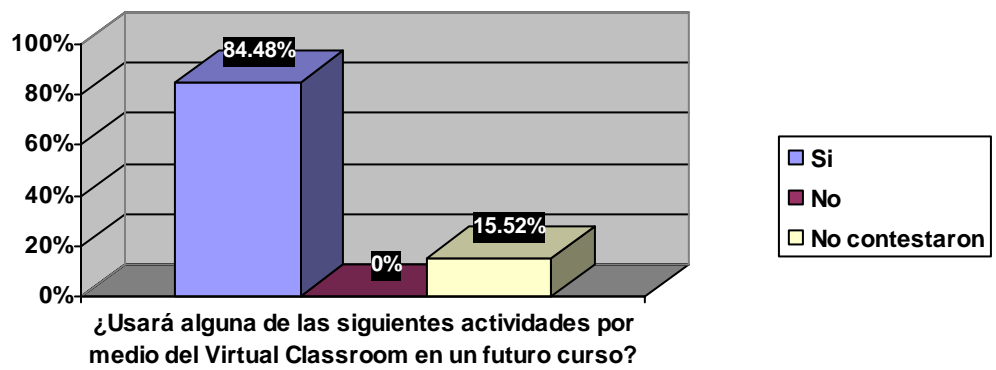
Pregunta 5b: Si la respuesta es positiva, explique su implementación	Respuestas
Email	44.45%
Chat	33.33%
Proyectos	11.11%
No contestaron	11.11%



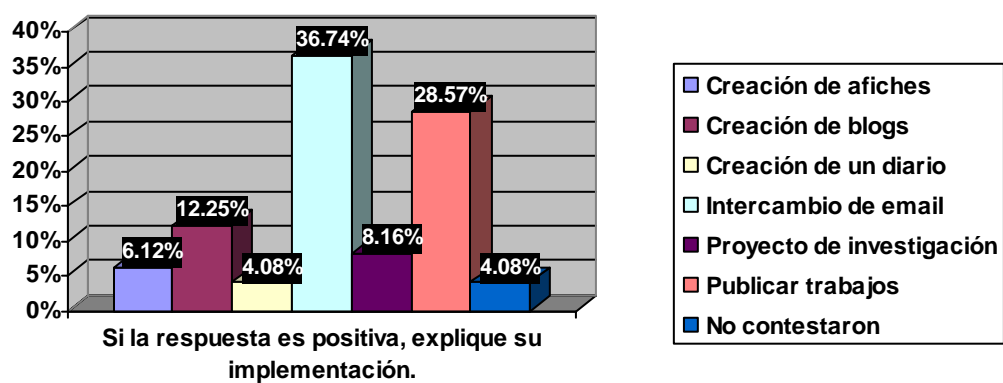
Pregunta 5c: Si la respuesta es negativa, explique por qué.	Respuestas
Falta de training	42.5%
Falta de información	50%
No contestaron	7.5%



Pregunta 6a: ¿Usará alguna de las siguientes actividades por medio del Virtual Classroom en un futuro curso?	Respuestas
Si	84.48%
No	0%
No contestaron	15.52%



Pregunta 6b: Si la respuesta es positiva, explique su implementación.	Respuestas
Creación de afiches	6.12%
Creación de blogs	12.25%
Creación de un diario	4.08%
Intercambio de email	36.74%
Proyecto de investigación	8.16%
Publicar trabajos	28.57%
No contestaron	4.08%



Resultado Recursos Educativos del Virtual Classroom

El **Virtual Classroom** está implementado en **Claroline** que es una aplicación gratis basada en **PHP** y **MYSQL**. Esta aplicación les permite a educadores y organizaciones educacionales crear y administrar cursos en línea.

En el Virtual Classroom los programas de Niños (9 niveles), Jóvenes (sólo se incluyen 5 de los 9 niveles) y Adultos (9 niveles) están divididos de la siguiente forma:

- **1. Children (CH)**
Courses 100 through 108
- **2. Basic Teens (BT)**
Courses 200-201-202
- **3. Intermediate-Teens (IT)**
Courses 203-204
- **4. Introductory Adults (INTRO)**
Courses 137
- **5. Basic Adults (BA)**
Courses: 301-302-303
- **6. Intermediate Adults (IA)**
Courses: 304-305-306
- **7. High-Intermediate Adults (HIA)**
Courses : 307-308

¿Están las siguientes actividades presentes en el Virtual Classroom?

1. Actividades Interactivas ⁵³
Si El Virtual Classroom ofrece dos herramientas de comunicación, foro y Chat, las cuales permiten la interacción entre alumnos y con docentes. Estas herramientas les ofrecen a los alumnos la posibilidad de practicar el idioma

⁵³ Podemos entender como actividades interactivas dos cosas; Actividades donde el alumno interactúa con otro alumno o con un profesor y actividades donde el alumno interactúa con la pantalla a través de llenado de espacios en blanco, arrastre de información, apretar botones, relacionar elementos en pantalla, etc.

de forma sincrónica y asincrónica. Los docentes que interactúan con los alumnos les van guiando y apoyando en las interacciones, corrigiéndolos o dándoles consejos sobre el mejor uso del idioma. Además es una instancia donde los alumnos pueden aprender nuevo vocabulario y explorar nuevas estructuras gramaticales.

El Virtual Classroom también ofrece variedad de ejercicios divididos en **Gramática:** Actividades interactivas para practicar y reforzar temas gramaticales.

Vocabulario: Actividades para repasar y expandir aspectos del léxico.

Actividades Auditivas: Actividades para ayudar al alumno a desarrollar su comprensión auditiva, exponiéndolos a diferentes acentos y situaciones comunicativas.

Actividades de Lectura: Actividades para ayudar al alumno a desarrollar su comprensión de lectura, exponiéndolo a textos de diferentes áreas temáticas.

Juegos: Actividades de carácter lúdico donde los alumnos practican el idioma jugando.

2. Foro

Si

El foro es una herramienta que se nutre por los alumnos. Ellos pueden incluir temas o preguntas al igual que el administrador o los docentes que trabajan en el Virtual Classroom.

Sólo en dos de los siete grupos de cursos presentan interacción entre alumnos o con los docentes del Virtual Classroom.

3. Chat

Si

Todos los niveles presentaban interacciones cortas.

4. Servicio email personal

No

El Virtual Classroom no posee servicio de email personal. El Norteamericano ofrece un sistema de correo desde su página principal.

5. Email de ayuda

Si

El Virtual Classroom no posee servicio de email de ayuda. El Norteamericano ofrece un sistema de este tipo externo al Virtual Classroom.
6. Librería en línea
No El virtual classroom no posee servicio de librería en línea.
7. Biblioteca en línea
No El Virtual Classroom no posee servicio de biblioteca en línea. El Norteamericano ofrece un sistema de biblioteca en línea desde su página principal donde los alumnos pueden consultar el catálogo y reservar textos.
8. Sección de <i>uploads</i> ⁵⁴
No El Virtual Classroom no posee servicio de <i>uploads</i> .
9. Sección de <i>downloads</i> ⁵⁵
Si Loa alumnos solo pueden bajar las pautas de solución para los libros de trabajo.
10. Vínculos a otros sitios
Si Sólo dos niveles de siete tienen links a otros sitios y son prácticamente los mismos. Los links conducen a páginas con ejercicios relacionados con los temas de los diferentes niveles.
11. Hojas o guías de trabajo
No El Virtual Classroom no ofrece guías de trabajo.
12. Práctica exámenes
No El Virtual Classroom no ofrece práctica de exámenes.
13. Revista Institucional
No Sólo existe un link al newsletter institucional en algunos niveles a través de la sección <i>announcements</i> del Virtual Classroom.

⁵⁴ Sección donde el estudiante puede subir archivos al Virtual Classroom (artículos, trabajos, etc.)

⁵⁵ Sección donde el estudiante puede bajar archivos del Portal a su computador (artículos, trabajos, etc.)

14. Juegos
<p>Si</p> <p>Sólo dos de los siete grupos de cursos tienen juegos, los niños y el básico para adolescentes. A través de estos juegos los alumnos practican diferentes ítems de vocabulario.</p>
15. Lecciones diarias
<p>No</p> <p>El Virtual Classroom no ofrece lecciones gratis.</p>
16. <i>Pautas de solución</i> ⁵⁶
<p>Si</p> <p>El Virtual Classroom ofrece al alumno las pautas de solución para que ellos puedan chequear sus tareas en casa.</p>
17. Blogs
<p>No</p> <p>El Virtual Classroom no ofrece servicio de blogs.</p> <p>El uso de los blogs puede ser muy beneficioso y motivante para los alumnos. El profesor puede generar trabajos de portfolio individual por alumno donde ellos a través de textos sencillos vayan describiendo sus experiencias de aprendizaje a modo de bitácora. También se les puede pedir que escriban ensayos o artículos cortos y los publiquen para que sus demás compañeros los puedan leer y luego comentar en clases.</p> <p>El profesor también puede usar el blog como una fuente de recursos de lectura para los alumnos con referencias a otros artículos o sitios web.</p> <p>En el área académico-administrativa también pueden ser usados como referencia de programas, objetivos, bibliografía, reporte de evaluaciones, etc.</p>

El Virtual Classroom también ofrece los siguientes servicios:

1. Course Description (Descripción de curso): Este no tiene información.
2. Agenda: Los alumnos reciben información de inicio y termino de clases, evoluciones, etc.

⁵⁶ Para cada curso además del libro del estudiante, existe el libro de trabajo (workbook). Para los libros de trabajo existen pautas de solución (answerkeys).

3. Announcements (Anuncios): Los alumnos reciben información sobre actividades culturales, información sobre cursos, noticias institucionales, vínculo al newsletter institucional, etc.

Cuestionario Detallado

1. Actividades Interactivas: ¿Algunas de las actividades interactivas implican la interacción entre alumnos o alumnos y profesores?
En términos de interactividad entre alumnos o alumnos y profesores, el Virtual Classroom ofrece el servicio de foro y Chat, recursos que como explique en los puntos 2 y 3 no son usados en forma masiva.
2. Foro: ¿Este recurso da la opción que los alumnos incluyan sus propios temas de discusión?
Si
3. Chat: ¿Este recurso permite que los alumnos interactúen con otros alumnos en Inglés / con extranjeros de habla inglesa / con docentes?
Si Los alumnos pueden interactuar con otros alumnos y con los dos docentes que trabajan en el Virtual classroom. Es importante indicar que los dos docentes son chilenos.
4. Biblioteca en línea: ¿Existe trabajo colaborativo a través de la plataforma donde los alumnos hagan uso de la biblioteca en línea?
No
5. Uploads y downloads: ¿Pueden los alumnos ver los documentos y trabajos de los otros alumnos y bajarlos?
No, Solo existe la posibilidad de bajar pautas de solución (answerkeys) de los libros de trabajo. Los alumnos no pueden subir nada.

Resultado Recursos Educativos y Currículo

En el Virtual Classroom los programas de Niños (9 niveles), Jóvenes (sólo se incluyen 5 de los 9 niveles) y Adultos (9 niveles) están divididos de la siguiente forma:

- **1. Children (CH)**
Courses 100 through 108
- **2. Basic Teens (BT)**
Courses 200-201-202
- **3. Intermediate-Teens (IT)**
Courses 203-204
- **4. Introductory Adults (INTRO)**
Courses 137
- **5. Basic Adults (BA)**
Courses: 301-302-303
- **6. Intermediate Adults (IA)**
Courses: 304-305-306
- **7. High-Intermediate Adults (HIA)**
Courses : 307-308

Se consideran para esta lista de chequeo dos cursos de cada programa:

- ❖ Programa Niños (9 cursos): 102 y 105
- ❖ Programa Adolescentes (9 cursos): 201 y 204
- ❖ Programa Adultos: (9 cursos): 303 y 308

I. Programa Niños - 102

Contenidos del Currículo	Presente	Actividad
* School supplies	SI	Juegos: Sopa de letras, memoria y puzzle
* Numbers 11-20 (review)	Si	Juegos: Sopa de letras,

		memoria y puzzle
* Numbers 30-100	Si	Juegos: Sopa de letras, memoria y puzzle
* The alphabet	No	---
* Adjectives: <i>short, long, small, big, young old, fat, thin, beautiful, ugly</i>	No	---
* Transportation	No	---
* Kinds of stores	No	---
* Verbs for movement	Si	Juegos: Sopa de letras, memoria y puzzle
* People: <i>man, woman, children, baby</i>	No	---
* Professions: <i>nurse, chef, farmer, salesclerk</i>	No	---
* Musical Instruments	No	---
* Activities & abilities	No	---
* There is/There are	No	---
* Verb to be	No	---
* How many ... are there?	No	---
* Prepositions of place: in on under	No	---

* Simple present with verb 'have'	No	---
* Genitive case	No	---
* Demonstrative Adjectives	No	---
* Wh- words	No	---
* Use 'Can & Can't'	No	---

I. Programa Niños - 105

Contenidos del Currículo	Presente	Actividad
* Describing people	No	---
* Talking about the future	No	---
* Comparing objects, people, etc. (2 items)	No	---
* Talking about location, age, etc in the past	No	---
* Describing what things there were in a place	No	---
* Talking about past activities	No	---
* Expressing possession	No	---
* Asking for information about the past	No	---

* Descriptive adjectives	No	---
* Be going to	No	---
* Comparisons with long and short adjs.	No	---
* Past tense of verb to be	No	---
* There was – there were	No	---
* Past tense	No	---
* Possessive Pronouns	No	---
* Past tense: interrogative statements	No	---

Notas:

- En el Virtual Classroom no hay división de cursos para los niños, están todos juntos, del 100 al 108.
- Las actividades son sólo juegos y están divididos en Letter Soup (Sopa de letras), Memory (Memoria) y Puzzle.
- Las actividades presentes en el Virtual Classroom sólo contemplan juegos relacionados con ítems de vocabulario.

II. Programa Adolescentes - 201

Contenidos del Currículo	Presente	Actividad
* Numbers 21 to 100	Si	Audio: Los alumnos escuchan números y deben hacerles clic en pantalla
* Family members	No	---

* Appearance and personality traits	No	---
* Descriptive Adjectives	No	---
* Rooms in a house	Si	Lectura: Los alumnos leen un texto y luego comparan la información de un dibujo. Juego: Sopa de letras
* Things in a media center	No	---
* School facilities	No	---
* School subjects	No	---
* Countries and nationalities	Si	Lectura: Los alumnos leen un texto y luego corrigen la información de algunas oraciones. Vocabulario: Los alumnos relacionan personajes famosos con países y nacionalidades.
* Months and Holidays	No	---
* Dates and ordinal numbers	No	---
* Clothing	Si	Gramática: Los alumnos tienen que reconocer la ropa en la vitrina de una tienda y completar oraciones.

* Colors	No	---
* Music	No	---
* Food	Si	Gramática: Los alumnos reconocen la comida en un refrigerador y completan oraciones.
* Have/ has	No	---
* Possessive Adjectives	Si	Gramática: Los alumnos completan oraciones usando los adjetivos posesivos correctos.
* There is-are	Si	Gramática: Los alumnos observan un mapa, reconocen los diferentes lugares y completan oraciones. Lectura: Los alumnos leen un texto que describe una casa y luego ven la fotografía indicando los objetos que no corresponden.
* On – at – in	No	
* Can – can't	No	---
* Love - like	Si	---
		Vocabulario: Los alumnos identifican las cosas que

		los personajes prefieren arrastrándolos hacia ellos.
--	--	--

Nota:

- El curso 201 está en el grupo de los cursos **Basic Teens** (200 – 201 – 202).

II. Programa Adolescentes - 204

Contenidos del Currículo	Presente	Actividad
* SHOULD and LET'S	No	---
* HAVE TO	No	---
* Question words: WHICH	No	---
*ONE/ONES, WHOSE, WHO,	No	---
* WHAT, WHEN, WHERE, HOW,	Si	Gramática: Los alumnos responden preguntas eligiendo la alternativa correcta de acuerdo al dibujo.
* HOW LONG (for), HOW MUCH	Si	Audio: El alumno debe identificar los precios e diferentes artículos en una tienda.
* Can/ Can't to express possibility	No	---
* The comparative and superlative of adjectives	Si	Gramática: Los alumnos completan oraciones con la forma correcta del adjetivo.

* Pronouns one/ones	No	---
* A few, a little, too (Quantitative)	No	---
* Future tense with WILL:	Si	Audio: Los alumnos escuchan a varios personajes dando información sobre sus planes futuros y luego deben responder preguntas identificando al personaje correcto.
* Pronouns: ...THING, ... BODY, and ...ONE	No	---
* CAN, COULD, WILL, and	No	---
* WOULD for requests.	No	---
* Past progressive tense	No	---

Nota:

- El curso 204 está en el grupo de los cursos **Intermediate Teens** (203 – 204).

III. Programa Adultos - 303

Contenidos del Currículo	Presente	Actividad
* Describing people's appearance.	No	---
* Accessories (such as gloves)	Si	Audio: Los alumnos escuchan a un personaje

* Sports.	Si	dando información sobre los precios de diferentes artículos. Los alumnos deben relacionar los precios y los artículos arrastrándolos. Vocabulario: Los alumnos deben relacionar imágenes y deportes haciendo clic sobre los deportes.
* Descriptions of cities;	Si	Gramática: Los alumnos completan oraciones escribiendo las alternativas correctas. Vocabulario: Los alumnos tienen que arrastrar los objetos a los lugares correctos.
* Travel and tourism	Si	Lectura: Los alumnos tienen que leer un postal y luego responder preguntas eligiendo la alternativa correcta.
* Health complaints	No	
* Types of food,	Si	---
* Basic geography :	No	Gramática: Los alumnos reconocen la comida en un refrigerador y completan oraciones.
* Telephone	No	

* Speak about plans. Accepting/ refusing invitations.	No	---
* What ... look like ? How tall , etc.	No	---
* Present Perfect	No	---
* Regular and irregular past participles	Si	Gramática: Los alumnos completan diálogos escribiendo las formas verbales correctas. Audio: Los alumnos escuchan las actividades pasadas de unos personajes. Luego deben hacer clic sobre el dibujo que representa la actividad correcta. Lectura: Los alumnos tienen que leer un postal y luego responder preguntas eligiendo la alternativa correcta.
* “Already” and “ Yet”		
* Adjectives (“It’s an exciting city”)	No	
* Adverbs (“ It’s a fairly safe city”)	No	---
* Conjunctions (“ and”, “ but”, “ however”, “ though”)	No	---
Modals (“can” and “ should”)	No	---
* infinitive complements	No	---

and imperative verbs for giving advice	No	---
* Requests for asking for advice; giving suggestions with modals.	No	---
* Use of “ so” , “ too” “neither” and “can´t stand”	No	---
* “would” and “ will” to offer food and / or request it	No	---
* Use of adjectives, comparatives , and superlatives.	No	---
* Use of present continuous and “ be going to” + base form to talk about the future.	No	---
* “tell” and “ ask” using modals	No	---

Nota:

- El curso 303 está en el grupo de los cursos **Basic Adults** (301 – 302 – 303).

III. Programa Adultos - 308

Contenidos del Currículo	Presente	Actividad
* Occupations	No	---
* Points of view (conclusions, assumptions, excuses,... etc)	No	---
* Multimedia (gossip columnist, Sportswriter, etc)	No	---
* Have or get something done	Si	Gramática: Los alumnos tienen que completar oraciones usando las palabras dadas.
* Suggestions	No	---
* Referring to time in the past	Si	Audio: Los alumnos escuchan una historia. Luego tienen que reconstruirla arrastrado partes de la historia al dibujo correcto.
* Describing the future	Si	Gramática: Los alumnos responden preguntas usando las palabras dadas.
* Time clauses (by the time, the moment, before, once , after, as soon as , until, etc)	No	---
* With “ should have” + past participle	Si	Gramática: Es un juego

<p>* With “ if” clauses in the past perfect</p>	<p>No</p>	<p>donde hay un personaje que para poder avanzar en un bosque, el alumno tienen que completar oraciones usando la forma correcta.</p> <p>---</p>
<p>* Infinitive clauses and phrases of purpose.</p>	<p>No</p>	<p>---</p>
<p>* A nice thing about...; Another nice thing is that...;.....because It’s because of.....; The reason.....</p>	<p>Si</p>	<p>Gramática: Los alumnos completan oraciones usando la estructura correcta.</p>
<p>* Past modals for degree of certainly.</p>	<p>Si</p>	<p>Gramática: Los alumnos deben relacionar oraciones en dos columnas a través de una flecha.</p>
<p>* Past modals for opinions and advice.</p> <p>* The passive to describe Process (be + past participle; modal + be + Past participle)</p>	<p>No</p>	<p>Gramática: Los alumnos completan oraciones usando la forma correcta.</p> <p>---</p>
<p>* Relative clauses</p>	<p>No</p>	<p>---</p>
<p>* Recommendations with passive modals</p>	<p>Si</p>	<p>---</p>

* Tag questions	No	Gramática: Los alumnos completan oraciones usando la forma correcta.
* Complex noun phrases with gerunds.	Si	---
* Accomplishments	Si	Gramática: Los alumnos completan oraciones usando la forma correcta.
- In the past with present perfect or simple past		
- In the future with future perfect or “ would like to have” + past participle		Gramática: Los alumnos completan oraciones usando la forma correcta.

Nota:

- El curso 308 está en el grupo de los cursos **High Intermediate Adults** (307 – 308).

Informe de Acceso al Virtual Classroom

Ingreso por mes (Año 2006)

MES	INGRESOS
Enero	0
Febrero	0
Marzo	0
Abril	0
Mayo	16335
Junio	32252
Julio	32379
Agosto	33229
Septiembre	5889
Octubre	2998
Noviembre	2153
Diciembre	1435
Total: 126670 visitas	

Es importante señalar que en esta estadística se consideran no sólo los ingresos de los alumnos⁵⁷ de nuestro estudio sino que también alumnos de empresas universidades y colegios,

Por esto es recomendable analizar estos datos como referencia general.

⁵⁷ Se refiere a los alumnos Niños, Adolescentes y Adultos.

Ingreso por Herramienta

NOMBRE DE LA HERAMIENTA	TOTAL INGRESOS
Documentos y Links	8003
Chat	4109
Anuncios	2485
Descripción de Curso	2388
Agenda	1879
Usuarios	1166
Foros	1164
Ejercicios (*)	127
Grupos (*)	19
Learning Path (*)	8
Wiki (*)	5
Tareas (*)	5

(*) Estas herramientas no están disponibles para los alumnos. La razón de los ingresos se debe a pruebas que se han hecho de parte del administrador del Virtual Classroom.

Ingreso por Cursos

Number of rows : 17

High Intermediate Teens	140
Basic Adults	3749
Basic Teens	156
Children	126
High Intermediate Adults	918
Introductory adults	1556
Intermediate Adults	2057
Intermediate Teens	87

Bibliografía

Aprendizaje significativo – Revista Digital Glocalhoy

(Visitado en Marzo 19, 2007)

<<http://www.gloobal.info/iepala/gloobal/fichas/ficha.php?entidad=Metodologias&id=14>>

Armstrong Thomas, Ph.D (1994). Multiple Intelligences: Seven Ways to Approach Curriculum (Visitado en Abril, 2007)

< http://www.thomasarmstrong.com/articles/7_ways.htm>

Ausubel David Paul. Microsoft® Encarta® 2007 [DVD]. Microsoft Corporation

Barroso, J., Gómez Cabranes L. (2006)

“Face to face learning methodologies vs Distance learning methodologies:

Case study online using qualitative analysis”

(Visitado en Octubre 20, 2007)

<<http://www.formatex.org/micte2006/pdf/452-457.pdf>>

Barroso Ramos, Carlos (2006) “Elementos para el diseño de entornos educativos virtuales con base en el desarrollo de habilidades” - Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa - Núm. 21/ Julio 06

(Visitado en Julio 26, 2007)

<<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec21/cbarrosol.pdf> >

Batista J., Enrique E., Ph. D. “Teorías de aprendizaje para la Sociedad de la información”

(Visitado en Enero 28, 2007)

http://nogal.mentor.mec.es/~lbag0000/html/teoria_1.HTM

Carliner, Saul (2005). “Course Management Systems Versus Learning Management Systems” – Learning Circuits
(Visitado en Octubre 24, 2007)
<<http://www.learningcircuits.org/2005/nov2005/carliner.htm>>

Cazau, Pablo. (2002). “Estilos de aprendizaje: Generalidades”
(Visitado en Marzo 01, 2007)
<<http://www.esimez.ipn.mx/practicas/complementarias/EstilosdeaprendizajeGeneralidades.pdf>>

Cerda, Cristián (2004). “Opportunities of ICT in learning and teaching English”. Instituto de Informática educativa. Universidad de la Frontera, Temuco. Chile. Jan 19,2004.

Claroline – Let’s build knowledge together
(Visitado en Octubre 25, 2006)
<<http://www.claroline.net/> >

Dávila Espinosa, Sergio (2000). El aprendizaje significativo: Esa extraña expresión Revista digital de educación y nuevas tecnologías, Número 9- Julio 2000
(Visitado en Febrero 23, 2007)
<<http://contexto-educativo.com.ar/2000/7/nota-08.htm>>

Delgadillo Macias, Rosa Esther (2003) “Características de la figura del tutor en un curso en línea”
(Visitado en Mayo 25, 2007)
<<http://www.cecunam.mx/ponsemloc/ponencias/880.html>>

Dudeney, Gavin (2000). “The Internet and the Language classroom – A practical Guide for teachers”
Cambridge Handbooks for Language Teachers

Dunn, R., Dunn, K. And Price, G. (1985) Manual: Learning Style Inventory.
Lawrence, KS: Price Systems.

European Training Foundation (2005). "The Online Teacher"
(Visitado en Octubre 20, 2007)
<http://www.elearningeuropa.info/directory/index.php?page=doc&doc_id=6066&doclng=6>

Fainholc, B. (1999) "La interactividad en la educación a distancia", Paidós.

GET (1997): "El docente y los entornos virtuales de Enseñanza-Aprendizaje".
Comunicación presentada en EDUTEC'97. Málaga.
(Visitado en Junio 20, 2007)
<<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/evea.htm>>

Gorritz, Marcela & Jyuhanang, Sarintra (2003) "Inteligencias Múltiples".
(Visitado en Octubre 25, 2007)
<<http://www.monografias.com/trabajos12/invcient/invcient.shtml>>

Guerrero Castro, Francisco. Inteligencias múltiples
Email: ucade@verizon.net.do
(Visitado en Septiembre 14, 2007)
<<http://www.monografias.com/trabajos12/intmult/intmult.shtml>>

Honey, M., Culp, K., & Carrigg, F. (1999). Perspectives on technology and
education research: Lessons from the past and present.
(Visitado en Septiembre 13, 2007)
<<http://www.ed.gov/rschstat/eval/tech/techconf99/whitepapers/paper1.html>>

Honey, P. & Mumford, A. (1992). "The Manual of Learning Styles"
Maidenhead: Mazhar Honey.

Inea – Diplomado Desarrollo e Implementación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

(Visitado en Septiembre 28 ,2007)

<<http://www.te.ipn.mx/ava5/TEMA3/pdf/contdig.pdf>>

Isaacs Bornard, Solange Andrea et al (RIBIE 2000) Ambiente de aprendizaje efectivo para un programa de educación a distancia

(Visitado en octubre 25 2006)

<<http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie2000/papers/365/index.htm>>

Keefe James (1988) Aprendiendo Perfiles de Aprendizaje: manual de examinador, Reston, VA : Asociacion Nacional de Principal de Escuela de Secundaria.

Lazarsfeld, Paul (1971). “Nacimiento y desarrollo de las variables”, en Korn, Francis et al. Conceptos y variables en la investigación social, Buenos Aires: Nueva Visión.

Littlejohn, Alison and Carol A. Higgison (2003), “A Guide for Teachers”, LTSN elearning series no.3, York: LTSN.

(Visitado en Septiembre 17, 2007)

<<http://www.dur.ac.uk/resources/its/lt/elearning/ELN063.pdf>>

López Neira, Leonardo Rodrigo et al (RIBIE 2000) Burbujas Mágicas: un sitio con recursos para niños

(Visitado en octubre 25 2006)

<<http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie2000/papers/361/index.htm> >

Lozano, Juan Carlos - Experto en E-learning y Director de Vértice E-Learning

“No Existe un Único Tipo de E-Learning”

(Visitado en Septiembre 2, 2007)

<http://www.verticelearning.com/articulos/no_existe_un_unico_tipo_de_elearning.html>

Managed Learning Environments (MLE) and Virtual Learning Environments (VLE)

(Visitado en Septiembre 19, 2007)

<<http://www.oucs.ox.ac.uk/ltg/vle/vle.rtf>>

Marchant Romero, Andrés y Gajardo Fontecha, René (2003) “Diseño y desarrollo de una plataforma virtual de aprendizaje” 8vo. Taller Internacional de Software Educativo. Santiago, Chile

(Visitado en Octubre 25, 2006)

<http://www.ts.ucr.ac.cr/~historia/est-soc/plataf_virtual.pdf>

Martinez, Javier (2004). “El papel del tutor en el aprendizaje virtual” [artículo en línea]. UOC.

(Visitado en Octubre 20, 2007)

<<http://www.uoc.edu/dt/20383/index.html>>

Mason, R (1998). “Models of Online Courses” ALN Magazine, Sloan, Volume 2, Issue 2, October 1998

(Visitado en Septiembre 26, 2007)

<<http://www.aln.org/publications/magazine/v2n2/mason.asp>>

Moodle

(Visitado en Octubre 25, 2006)

<<http://moodle.org/>>

Munoz, Kathy y Duzer Joan (2005) “Blackboard vs. Moodle: A Comparison of Satisfaction with Online Teaching and Learning Tools”

(Visitado en Octubre 27, 2007)

<<http://www.humboldt.edu/~jdv1/moodle/all.htm>>

Oblinger, Diana, Editor (2006) “Learning spaces”, Educause E-books

(Visitado en Mayo 19, 2007)

<<http://www-cdn.educause.edu/ir/library/pdf/PUB7102.pdf>>

Oblinger, Diana y Oblinger, James, Editors (2005) "Educating the Net Gen", Educause E-books

(Visitado en Mayo 24, 2007)

<<http://www.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf>>

Open University escoge Moodle (2005)

(Visitado en octubre 25, 2006)

<<http://cent.uji.es/octeto/node/1899>>

Orellana, N.; Bo, R.; Belloch, C. Y Aliaga, F. (2002) "Estilos de aprendizaje y utilización de las TIC en la enseñanza superior"

(Visitado en Agosto 30, 2007)

<<http://www.virtualeduca.org/virtualeduca/virtual/actas2002/actas02/117.pdf>>

Orihuela, José Luís (1999). "Promesas de la era digital"

Sala de Prensa - Noviembre 2000 Año III, Vol. 2

(Visitado en Abril 12, 2007)

<<http://www.saladeprensa.org/art170.htm>>

Palomino N. W., Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel

Email: wpnoa@latinmail.com

(Visitado en Mayo 21, 2007)

<<http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>>

Palloff, R. M., & Pratt, K. (2001). "Lessons from the cyberspace classroom"

(Visitado en Mayo 24, 2007)

<http://www.uwex.edu/disted/conference/Resource_library/proceedings/01_20.pdf>

Piedrahita Plata Francisco (2003). "Un Modelo para Integrar TIC en el Currículo"

(Visitado en Agosto 16, 2007)

<http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0017>

Prensky Marc (2001) Digital Natives, Digital Immigrants - *On the Horizon*
(NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001)
(Visitado en Septiembre 15, 2007)
<<http://www.twitchspeed.com/site/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.htm>>

Red Nacional para el aprendizaje y el uso de la tecnología
Altablero no. 33, febrero-marzo 2005
(Visitado en Marzo 04, 2007)
<<http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87595.html>>

Richards, Jack (2002) "Methodology in English Teaching – An Anthology of Current Practice"
Cambridge University Press

Robles, Ana. Aprender a aprender
(Visitado en Octubre 28, 2007)
<http://www.galeon.com/aprenderaaprender/general/indice.html>

Sánchez Ilabaca, J. (2000). "Aprender con Internet: Mitos y Realidades",
Actas V Congreso Iberoamericano de Informática Educativa, RIBIE
2000, Viña del Mar, Chile, Diciembre, 2000
(Visitado en Agosto 13, 2007)
<<http://lsm.dei.uc.pt/ribie/docfiles/txt200372914528Aprender%20con%20Internet.pdf>>

Sangrà Morer, Albert (2002) Educación a distancia, educación presencial
y usos de la tecnología: una tríada para el progreso educativo
Conferencia pronunciada en la Universidad Autónoma de Madrid el 20
de mayo de 2002
(Visitado en Septiembre 26, 2007)
<<http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec15/sangra.pdf>>

Selltiz, C. et al (1965). "Métodos de investigación en las relaciones sociales"
Madrid: Rialp.

Siragusa, L. (2001). In search of instructional design principles for online learning in higher education. *Proceedings Western Australian Institute for Educational Research Forum 2000* (Visitado en Junio, 2007)
<<http://www.waier.org.au/forums/2001/siragusa.html>>

Smith, M. K. (2002) 'Howard Gardner and multiple intelligences', the encyclopedia of informal education - Last updated: November 05, 2007 (Visitado en Noviembre 7, 2007)
<<http://www.infed.org/thinkers/gardner.htm>>

Tecnología y educación – Lanacion.com, Archivo lunes 23 de octubre de 2006
(Visitado en Octubre 26, 2007)
http://www.lanacion.com.ar/opinion/nota.asp?nota_id=851749&origen=rss

Teeler, Dede (2000) "How to Use the Internet in ELT"
Longman

Theories of learning and teaching
(Visitado en Octubre 5 2006)
<<http://www.jiscinfonet.ac.uk/InfoKits/effective-use-of-VLEs/intro-to-VLEs/introtovle-approaches/introtovle-theories>>

White, Cynthia (2003). Language Learning in Distance Education
Cambridge Language Teaching Library