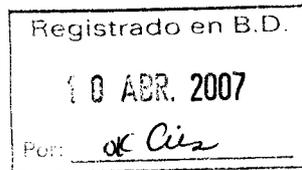


UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
FACULTAD DE LETRAS
ESCUELA DE LENGUAS MODERNAS

INFORME FINAL
PROYECTO 023-A4-506
Fundevi 1568



30-06-06.

LABORATORIO DE IDIOMA DIGITAL COMO APOYO A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE DE SECUNDARIA

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

Coordinador del Proyecto:
Dr. Allen Quesada Pacheco

Investigadores asociados:
M.A. Carlos Navarro Thames
M.A. Marco Mora Piedra

San Pedro
2007

I. ANTECEDENTES

A. Introducción

1. Número de proyecto: **023-A4-506**
2. Nombre del proyecto: **LABORATORIO DE IDIOMA DIGITAL COMO APOYO A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE SECUNDARIA**
3. Unidad base: Escuela de Lenguas Modernas
4. Unidad de adscripción: Instituto de Investigaciones en la Educación
5. Programa al que pertenece: Programa de Tecnologías Educativas
6. Nombre de investigadores y carga académica:
Coordinador del proyecto:
Dr. Allen Quesada Pacheco ¼ TC

Investigadores asociados:

M.A. Carlos Navarro Thames	1/8 TC
M.A. Marco Mora Piedra	1/8 TC

B. ANTECEDENTES DEL PROCESO INVESTIGATIVO

Según el informe de PLANACIT (Plan Nacional de Capacitación en Inglés Técnico), en la enseñanza superior, los cursos de inglés no suplen las necesidades técnicas ni los requerimientos lingüísticos aplicables al campo de acción de los futuros profesionales. La Universidad de Costa Rica y en particular la Escuela de Lenguas Modernas como entidad pública, tiene el compromiso de brindar la mejor capacitación para enfrentar las necesidades presentes y futuras de nuestros estudiantes. Una de las maneras de enfrentar este reto es por medio de la formación de un portal en Internet que permitirá a los usuarios contar con herramientas aplicables a su formación en inglés y que abarcará áreas específicas de inglés técnico.

Las escuelas de Lenguas Modernas y de Formación Docente de la Universidad de Costa Rica han sido por excelencia las escuelas que han graduado a los mejores profesionales de inglés del país. Debido a la proliferación de universidades privadas con programas de inglés de corta duración, donde los participantes de esos programas reciben una capacitación acelerada en la enseñanza del inglés para afrontar los retos actuales del país, nos vemos en la responsabilidad de ofrecer a la población educativa oportunidades de aprendizaje significativas y así colaborar con los esfuerzos emprendidos por el Ministerio de Educación Pública para el mejoramiento de la enseñanza del inglés.

Un problema que afrontan los estudiantes es la falta de acceso a materiales actualizados, a metodologías motivadoras y a oportunidades de poner en práctica lo aprendido en la clase de inglés. Además, los profesores por lo general no cuentan con la adecuada preparación para enfrentar las necesidades primarias de los estudiantes. En general, los cursos de inglés se convierten en preparación para el examen de bachillerato, desvirtuando así los objetivos del programa de inglés de preparar al estudiante en el desarrollo de las cuatro destrezas básicas (escucha, habla, lectura y escritura).

Otro aspecto fundamental es la inexistencia de material adecuado para el desarrollo de la clase de inglés. En cuanto a material multimedial (software), el mercado ofrece muchas alternativas, la mayoría de las cuales son onerosas y no se adaptan a nuestra idiosincrasia y a las necesidades propias del estudiantado costarricense. Es por esto que se hace necesario crear nuevas oportunidades de acercarse a la prueba de bachillerato y en general al programa de inglés utilizando otros medios, métodos y técnicas, como la tecnología, con el propósito de que los estudiantes adquieran mayores conocimientos del idioma en todas sus dimensiones. Al crearse un laboratorio de Idioma Digital para el aprendizaje y enseñanza del inglés (diseñado de acuerdo al programa oficial de inglés del MEP), tanto profesores como estudiantes podrán hacer suyos los distintos recursos audiovisuales y multi-mediales para comprender y

usar el idioma inglés en contextos auténticos. La plataforma *Cyberlab* se constituiría en este aspecto en la primera producción de su tipo en Costa Rica y no hay antecedentes similares aplicados en la educación costarricense.

La estructura de Cyberl@ se concibió basado en la estructura de NETGRAMMAR, el cual es un sitio Web desarrollado por uno de los investigadores de este proyecto cuyo objetivo primordial es practicar gramática inglesa en la Internet. CyberL@b es un programa interactivo en línea para estudiantes de colegios públicos del Ministerio de Educación Pública (MEP) en el área de inglés como lengua extranjera. El programa integra la comprensión auditiva, la comunicación oral, la lectura y la escritura con un énfasis específico en un currículo multidisciplinario. CyberL@b ha sido diseñado para los niveles de séptimo, octavo y noveno de los colegios públicos de Costa Rica. Los componentes de las diferentes unidades consideran los objetivos establecidos por el MEP para la enseñanza pública. Se incorpora el aprendizaje a través de Internet como un recurso que facilita la práctica del inglés como lengua extranjera.

Este programa interactivo creado tanto para la Internet (<http://lemo.le.ucr.ac.cr>) como en CD-ROM incluye materiales auténticos y permite al estudiante progresar en el aprendizaje del inglés por medio de su inmersión real en los temas establecidos por el Programa Nacional de Inglés del Ministerio de Educación. Esto se logra por medio de prácticas controladas, semi-controladas, y actividades comunicativas. A medida que los estudiantes trabajan en CyberL@b, experimentan el pensamiento crítico por medio de la resolución de problemas, la toma de decisiones y la elaboración de proyectos que le dan autenticidad y significado al aprendizaje del inglés.

II. REFERENTE TEÓRICO

A. Marco teórico-referencial

La revolución tecnológica, en sí, las tecnologías de la información y comunicación (TIC's) y sus repercusiones en los ámbitos del quehacer educativo es sólo el prelude de otras transformaciones en las formas de acceso y procesamiento de información y conocimientos para el desarrollo humano. Dentro de esta perspectiva, es preciso concebir un ambiente académico en el cual las destrezas adquiridas se orienten en su totalidad a ese desarrollo en cualquier disciplina del aprendizaje. Los recursos tecnológicos son así un medio y una herramienta para que el maestro tenga la oportunidad de proveer un ambiente de clase en el que prevalece la participación directa del estudiante ya sea al expresar sus ideas individualmente, en grupos o ante la clase. Cabe señalar que la atmósfera de clase no es controlada por el docente o la computadora, los cuales son facilitadores del desempeño efectivo de los estudiantes. Desde esta perspectiva, la clase se caracteriza por la participación activa del estudiante en un entorno comunicativo.

De acuerdo con Salomón (1987), se pueden caracterizar cuatro formas de incorporar la computadora al proceso educativo:

1. para lograr el dominio de aprendizajes por reforzamiento y ejercitación
2. para realizar procesos de aprendizaje por descubrimiento, a la manera de una interacción socrática
3. para generar procesos de búsqueda en contextos de interacción eclécticos
4. para favorecer procesos de construcción del conocimiento (interacción constructivista).

Estas tipificaciones tienen variantes y combinaciones según los diferentes entornos educativos, de acuerdo a las intenciones perseguidas, a los contenidos del aprendizaje y a los recursos utilizados. La interacción de estudiantes y profesores y entre estudiantes solamente—interacción mediada por la computadora—es un elemento fundamental para caracterizar el entorno de aprendizaje con esta herramienta. Adicionalmente a la interacción en clase, el entorno de aprendizaje con computadoras facilita la revisión y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en la clase, los refuerza y da a los estudiantes la oportunidad de expresar los conocimientos adquiridos en su experiencia educativa.

Un desafío grande en los procesos educativos mediado por la computadora es poder desarrollar ambientes propicios para el aprendizaje y espacios para poder capacitar a los docentes y alumnos. Sin embargo este propósito puede conducir a un necesario cambio de paradigma o de otro modelo de educación. La siguiente tabla resume las implicaciones tecnológicas del modelo vigente y el propuesto según Braun (1993):

Modelo Vigente	Nuevo Modelo	Implicaciones tecnológicas
Clase en el aula	Exploración en cualquier lugar	PC's conectadas en red
Aprendizaje pasivo	Aprendizaje activo	Desarrollo de aplicaciones multimediales y simulaciones
Trabajo individual	Trabajo en equipo	Herramientas para trabajo y correo electrónico
Docente como líder	Docente como guía	Acceso a expertos, o docentes a través de la red
Contenido estable	Contenido en constante cambio	Herramientas de búsqueda, agentes inteligentes
Homogeneidad	Diversidad	Creciente variedad de nuevas herramientas y servicios

En resumen, el nuevo modelo educativo realmente ofrece un sistema flexible donde el maestro es el facilitador y los alumnos trabajan cooperativamente, desarrollando habilidades que les permitan tomar decisiones, resolver problemas y procesar la información obtenida. Para muchos autores (Papert, 1995; Dennett, 1998; Egbert y otros, 1999) se necesita un cambio de filosofía que guíe los cambios en el currículo. Ellos proponen el constructivismo, el cual es una teoría sobre el aprendizaje y el desarrollo cognoscitivo. El enfoque constructivista de la educación da prioridad a aspectos como el contexto real de aprendizaje, una enseñanza de apoyo en lugar de intervención, el descubrimiento guiado, la confrontación de diversos puntos de vista sobre el mismo tema, y el aprendizaje cooperativo. En otras palabras, se busca un aprendizaje autónomo para potenciar las habilidades naturales de los alumnos.

Este enfoque pedagógico apoya diversos elementos epistemológicos, primordialmente, el que los seres humanos aprenden en relación consigo mismos y con otras personas y objetos. De esta manera, el aprendizaje se expresa en su aplicación de diferentes lenguajes y medios. Se construye de modo integral vinculando el conocimiento general de los educandos con lo que aprenden en la clase y viceversa.

INTEGRACIÓN HOLÍSTICA DE LAS DESTREZAS

La comunicación a cualquier nivel conlleva un sinnúmero de procesos mentales. Sin duda, todos estos involucran diversas habilidades. La interrelación de estas habilidades es el elemento fundamental del acto comunicativo. Es por ello, que el campo de la enseñanza y aprendizaje de un segundo idioma se habla constantemente de la integración de las diversas destrezas para potenciar el acto comunicativo no sólo gramaticalmente sino desde la perspectiva de competencia pragmática. Es en este contexto en que se define la competencia comunicativa (Hymes, 1971, en Richard-Amato, 1996) a nivel social. La teoría de integración de destrezas (habla, escucha, escritura y lectura), en el marco de la competencia comunicativa, se ha integrado en nuestra investigación a través de la creación de materiales para nuestro proyecto. Es bajo este marco en que nos encontramos con la metodología holística de Lenguaje Natural (Natural Language Approach). En esta metodología, el lenguaje se aprende como un todo. En tal acercamiento hacia el lenguaje, a los estudiantes se les enseña aspectos lingüísticos en contextos significativos aplicando elementos cognitivos mayores.

Al integrar habilidades, se destacan las relaciones efectivas entre el habla y la escucha y entre la escritura y la lectura. Además, se toman en cuenta las habilidades secundarias como la pronunciación y la gramática como elementos fundamentales en el acto de la comunicación. De esta manera, se integran habilidades en un marco holístico (Natural Language) tomando en cuenta que el lenguaje es gobernado por reglas y por lo tanto se debe ver la comunicación como una totalidad y no como partes aisladas. Asimismo, la teoría holística supone una visión integral del ser humano en un permanente contacto con la naturaleza donde se aprende integralmente en los diferentes escenarios de la vida cotidiana los cuales tienen una aplicación más allá del entorno escolar.

AUTO-EVALUACIÓN, EVALUACIÓN EDUCATIVA Y REALIMENTACIÓN

En el contexto de la evaluación educativa, se ve la realimentación como una manera de dar información a los estudiantes y mejorar su desempeño. Es así como la evaluación debe ser deliberadamente diseñada para educar al estudiante y no sólo para auditar su desempeño, como a menudo ocurre. Los estudiantes necesitan la evaluación educativa la cual está fundamentada en tareas auténticas que le dan tanto a ellos como a sus profesores la suficiente realimentación para revisar su desempeño.

En este caso, la evaluación se ve como una parte integral del aprendizaje y no como un accesorio para dar notas. Si no instruye, la evaluación tiene poco peso y no le sirve, en última instancia, a quien debe beneficiarse de la misma, el estudiante. De esta manera, la evaluación debe ser diseñada para enseñar y para dar realimentación útil al estudiante y al profesor.

La autoevaluación, por otra parte, y el auto-ajuste son vitales para el éxito. En la evaluación educativa deliberadamente se guía al estudiante a prestarle atención a las correcciones (corrective feedback) y hacer los ajustes necesarios.

Con base en este referente teórico, la creación e implementación de la plataforma digital como apoyo a los proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en secundaria pública intuye una labor de clase en la cual la computadora es el punto de partida y la herramienta pedagógica que facilita el reforzamiento de los conocimientos adquiridos. A la vez, provee un ambiente en el cual el profesor se convierte en supervisor de la labor académica mientras los estudiantes logran compartir entre sí sus conocimientos. La computadora propicia una atmósfera de clase agradable e interactiva caracterizada por la integración de destrezas, la construcción de conocimiento, el trabajo en equipo, la autoevaluación y la corrección. Estos son, según la teoría, elementos fundamentales en la adquisición del segundo idioma y en su práctica efectiva en conversaciones con los hablantes del inglés.

III. METODOLOGIA

Esta investigación tuvo un carácter cualitativo y formativo para la cual se utilizaron diferentes técnicas como visitas de campo, observaciones, entrevistas estructuradas y no estructuradas, grupos focales, talleres, y grabaciones en video. De esta forma, se abordó a los estudiantes, profesores y directores. También se llevó a cabo un estudio bibliográfico, y se contó con la participación de asesores de inglés a nivel nacionales. El estudio inició con un análisis de necesidades de la población estudiantil beneficiada en el cual se recoge el punto de vista de esta población con respecto a sus experiencias previas y necesidades con el idioma inglés. Por lo tanto, esta investigación es exploratoria ya que es la primera en su tipo que investiga la aplicación de una plataforma digital en seis colegios pilotos públicos de Costa Rica.

Población Meta

El proyecto se llevo a cabo como plan piloto en seis colegios de PROMECE (Programa de Mejoramiento de La Calidad de la Educación Preescolar y General Básica, los cuales cuentan con laboratorios de cómputo. Se escogieron tres colegios en la zona urbana y tres colegios en zona rural. En cada colegio se escogió un grupo por nivel (sétimo, octavo y noveno) para un total de 18 grupos que contaban con alrededor de 35 estudiantes cada uno. Participaron un total de 20 profesores de inglés.

ZONA RURAL

Liceo Ambientalista de Pejibaye
Liceo de Sinaí, Pérez Zeledón
Liceo de Florencia

Director: Guido Solano Trejos
Director: Adrián Solís Hidalgo
Director: Angel Villalobo

ZONA METROPOLITANA

Colegio Ricardo Moreno Cañas
Liceo de Cot
Liceo del Este, Heredia

Director: Wagner Vega Solís
Directora: Roxana Valverde Vargas
Director: Msc. Erick Villalobos

La siguiente tabla muestra los estudiantes que participaron en este proyecto:

Cantidad de estudiantes que participaron en el Estudio Cualitativo acerca de la Importancia de las Cuatro Habilidades en el Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera

Colegios	Niveles/GRados		
	sétimo	octavo	noveno
Pejivaye	13	20	23
Sinaí	28	16	14
Florencia.....	27	48	21
Palmares	31	30	38
Cot 8	13	17	23
Liceo del Este	18	18	18

Para la recolección, análisis e interpretación de datos, el proyecto se desarrolló en tres fases, acorde con los objetivos específicos:

Fase I: Diseño y Producción

Actividad 1

Análisis de contenido del plan de estudio de inglés con el propósito de identificar las destrezas que el plan pretende promover. Cada uno de los responsables analizó el plan de manera individual para triangular la información y darle validez al proceso. Se hicieron consultas a responsables del plan de estudio de inglés en secundaria del MEP y se realizaron evaluaciones a los profesores de inglés de los colegios participantes. (Ver contenido del Programa de Inglés del MEP en anexo 5)

Coordinación MEP-UCR-INIE. Para asegurar el cumplimiento de los objetivos del proyecto, los investigadores establecimos contacto estrecho con funcionarios de la UCR (Universidad de Costa Rica), el Ministerio de Educación Pública y directores y profesores de inglés de los colegios participantes. Tuvimos reuniones periódicas con la Doctora Lupita Chaves, Directora del Instituto de Investigación en Educación (INIE), y con la Doctora Jacqueline García, Coordinadora del Programa de Investigación de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, al cual nuestro proyecto está adscrito, y con quienes hemos compartido aspectos relacionados con la puesta en marcha del proyecto. Además, recibimos todo el apoyo de parte del Señor Director de la Escuela de Lenguas Modernas, M.L. Alder Senior Grant. Es importante agregar que no tuvimos ningún obstáculo para el buen funcionamiento del proyecto por parte de la Fundación CR-USA con respecto a desembolsos e informes requeridos por esta entidad. A través de charlas y talleres tuvimos la oportunidad de compartir nuestra experiencia en este proyecto con investigadores de otras unidades académicas de la UCR, miembros de las comunidades donde se localizan los colegios participantes, asesores de inglés del MEP y directores de programas de inglés de universidades públicas y privadas.

Actividad 2

Con base en la información obtenida en el análisis del plan de estudio, se realizó una revisión bibliográfica sobre la tecnología educativa y estrategias innovadoras en la enseñanza del inglés. Se estructuró una guía con las características básicas del portal a crear con las herramientas y servicios con los que contaría el portal.

La estructura del software incluye el diseño y colores para cada nivel en los seis componentes principales. Los colores seleccionados fueron celeste para séptimo grado, verde para octavo grado y naranja para noveno grado. Los componentes de cada unidad se describen a continuación:

- 1) *Log on*: presentación de los objetivos de cada unidad y ejercicios introductorios
- 2) *Turn it up*: ejercicios para el desarrollo de la destreza de escucha. Esta sección también incluye una nota cultura basada en los contenidos de cada unidad.
- 3) *System Tools*: tablas explicativas sobre la o las estructuras gramaticales a estudiar en cada unidad y los ejercicios correspondientes

- 4) *Scan it*: lecturas y ejercicios para el desarrollo de la comprensión de lectura
- 5) *Type it up*: ejercicios para el desarrollo de la escritura
- 6) Log off: Proyectos en Internet y un cuestionario de autoevaluación para que los estudiantes (*Self-Assessment*) expresen su opinión con respecto al nivel de aprovechamiento de los componentes de cada unidad.

Asimismo, se le brindaron charlas a los profesores sobre cómo se dividen cada uno de los componentes arriba descritos. Nos referimos a los ejercicios que preceden o siguen a aquellos que se enfocan en el desarrollo del componente *Scan it*, cuyo objetivo es el desarrollo de la destreza de lectura (se ofrecen los ejercicios de *pre-reading* y *post-reading*). Ambos tipos de ejercicios incluyen actividades comunicativas a través de las cuales los estudiantes se familiarizan con los contenidos de la lectura antes de su desarrollo (*pre-reading*) y ponen en práctica el conocimiento adquirido (*post-reading*) durante la discusión de la lectura y trabajo con los ejercicios correspondientes (*while reading*). De igual manera se diseñó para *Turn it Up (escucha)* y *Type it Up (escritura)*, con sus actividades previas y posteriores a la destreza que se pretende enseñar (*pre y post activities*).

Los profesores participantes en el proyecto tuvieron la oportunidad de trabajar con tres nuevos componentes que complementan cada unidad. El primer componente lleva como nombre *Review (repaso)* el cual incluye ejercicios de revisión o repaso del vocabulario y gramática de cada una de las unidades. Estos ejercicios se encuentran al final de las unidades 3, 6 y 10. El segundo componente se llama *Glossary (glosario)* que incluye los principales ítems de vocabulario discutidos en cada lección. Los profesores aprendieron a “llamar” o “hacer click” cada palabra, la cual se resalta en el contexto (ya sea una lectura o una conversación) donde aparece en la unidad correspondiente. Como tercer componente complementario, los profesores aprendieron a “llamar” una lista de verbos regulares e irregulares en sus formas de presente, pasado y participio. Los verbos también aparecen en un contexto tomado de cada unidad. Así mismo los profesores aprendieron a “llamar” las versiones en audio de los ejercicios de pronunciación, y las selecciones de escucha y lectura de cada unidad.

También se les informó a los docentes sobre los componentes de la plataforma, tipos de ejercicios, su manejo en la computadora, dinámicas para su implementación en el laboratorio y el uso de las *Teacher’s Guide o Guía del Profesor* (Ver ejemplo de esta guía en el anexo 4). Al igual que en sesiones de entrenamiento anteriores, hicimos del conocimiento de estos profesores sobre nuestro interés de mantener con ellos contacto permanente para darle seguimiento a su labor con la plataforma y los instamos a hacernos los comentarios, críticas y sugerencias que tuvieran con respecto a los contenidos de las unidades o aspectos afines.

Actividad 3

Se diseñó una plataforma para cursos en línea a cargo de un equipo interdisciplinario conformado por especialistas en las áreas de diseño gráfico, informática y en lengua inglesa. La participación de los profesores de inglés fue clave para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Finalmente, se elaboró una guía didáctica (*Teacher’s Guide*) (Ver anexo 4), la cual contiene una amplia variedad de recursos pedagógicos, para facilitarle a los profesores el uso de la plataforma (ver anexo)

Fase II: Ejecución de la propuesta

Actividad 1

Se elaboró un plan de visitas con profesores y alumnos de los colegios participantes para probar la funcionalidad de los elementos del sitio Web/CD-ROM.

Visitas a Colegios. Durante dos (2) años y medio, se visitaron los seis colegios participantes en varias ocasiones. Durante las visitas, se les llevó actualizaciones del material digitalizado, así como materiales complementarios donados por la Escuela de Lenguas Modernas.

Además, se les brindó capacitación a profesores nuevos que debieron incorporarse al programa como sustitutos de profesores ya capacitados en el uso de la plataforma digital.

Estas visitas se justifican dentro del proyecto de la siguiente manera:

- a. Entrega de las unidades corregidas, actualizadas y enriquecidas por nivel a los profesores.
- b. Muestra de la estructura física de la plataforma en la pantalla del computador, lo cual incluyó la presentación de los logos que distinguen a las unidades y a cada uno de sus componentes.

Actividad 2

Se aplicaron evaluaciones entre los profesores para corroborar la efectividad del sitio virtual creado. A continuación se detalla los resultados de dicha evaluación:

Tabla 1
Opiniones Respecto a la Plataforma Digital CyberL@b

Preguntas a Profesores	TA	%	DA	%	PA	%	ED	%	TD	%
1. Puedo determinar fácilmente los contenidos de cada unidad.	10	83.33	2	16.66	0	0	0	0	0	0
2. El objetivo de este proyecto es claro.	11	91.66	1	8.33	0	0	0	0	0	0
3. Los contenidos están bien organizados.	7	58.33	5	41.66	0	0	0	0	0	0
4. Los contenidos están relacionados con lo estudiado en clase.	8	66.66	4	33.33	0	0	0	0	0	0
5. Los ejercicios me permiten interactuar en inglés.	6	50.00	3	25.00	3	25.00	0	0	0	0
6. Los ejercicios llenan mis necesidades y propósitos de aprendizaje.	7	58.33	3	25.00	2	16.66	0	0	0	0
7. Las instrucciones imágenes y títulos tiene propósitos claros.	8	66.66	4	33.33	0	0	0	0	0	0
8. Puedo navegar con facilidad.	9	75.00	2	16.66	1	8.33	0	0	0	0
9. El formato básico es el mismo en todas las unidades.	10	83.33	2	16.66	0	0	0	0	0	0
10. La plataforma agiliza el aprendizaje del inglés.	9	75.00	2	16.66	1	8.33	0	0	0	0
11. El diseño de las unidades es sencilla y fácil de usar.	9	75.00	2	16.66	1	8.33	0	0	0	0

TA=Totalmente de acuerdo DA= De Acuerdo PA= Parcialmente de Acuerdo ED= En Desacuerdo TD= Totalmente en Desacuerdo

En síntesis, el 100 % de los profesores encuestados opinaron en forma positiva acerca de los siguientes aspectos:

- los objetivos de la plataforma están claramente definidos
- la plataforma ayuda fácilmente a determinar los contenidos de cada unidad por su formato estándar que define a cada unidad
- el diseño de la plataforma facilita la navegación y agiliza el aprendizaje del inglés
- los contenidos de la plataforma se relacionan con los programas del MEP
- los ejercicios de la plataforma están bien estructurados y contienen instrucciones claras, imágenes y títulos precisos que llenan las expectativas y necesidades de los estudiantes
- la plataforma facilita la interacción en el idioma inglés

Por otro lado, el 91.66 % consideró que el diseño de las unidades es sencilla y fácil de usar, se puede navegar con facilidad con la plataforma y a la vez agiliza el aprendizaje del inglés. En cambio, el 8.33 % estuvo parcialmente de acuerdo. Así mismo, el 75 % aseguró que los ejercicios le permiten al alumno interactuar en inglés. El 25 % estuvo parcialmente de acuerdo.

Se esperaba hacer una prueba antes de la implementación del proyecto (pre-test) y una prueba después de haberse utilizado la plataforma (post-test) para verificar el nivel de aprovechamiento con un grupo de control. Sin embargo, por razones de tiempo y de planificación con los diferentes colegios (por razones de la presión del examen de Bachillerato) no se pudo realizar dicho estudio quasi-experimental. Este tipo de estudio queda pendiente para una futura investigación.

Actividad 3

Con base en los resultados de la evaluación se hicieron los ajustes necesarios al sitio Web/CD-ROM para su eventual divulgación al resto del país.

Fase III. Evaluación de los procesos, Capacitación y Publicación

Actividad 1

Se realizaron capacitaciones a profesores de los colegios participantes tanto en sus instituciones como en la Escuela de Lenguas Modernas denominadas “**Talleres de Capacitación**” (**Desarrollo Profesional**):

Las sesiones de entrenamiento se dividieron en tres partes: Metodología, Evaluación y Uso Educativo de las computadoras (CALL-Computer Assisted Language Learning). Estas sesiones estuvieron a cargo de los investigadores. A raíz de las asignaciones de plazas en otras instituciones para profesores de inglés, se tomó la decisión de capacitar a los nuevos profesores en todos los aspectos relacionados con la implementación de la plataforma.

En cuanto a la dinámica de cada taller, cada investigador tuvo libertad de desarrollar su presentación con tópicos específicos tomando en cuenta e invitando a los participantes a involucrarse de forma constante mediante preguntas y comentarios sobre los temas tratados. En cada colegio participaron los profesores de inglés y en algunos casos, personal de los laboratorios de cómputo. Las charlas fueron dictadas en inglés. Al final de cada sesión, se abrió un compás de preguntas y respuestas para conocer las inquietudes de los participantes y se les solicitó completar un cuestionario sobre el desarrollo de cada conferencia con el fin de obtener más realimentación sobre la validez de los temas, su presentación, su aplicación real en sus clases y la factibilidad de su uso en el laboratorio y con los grupos participantes. Se adjunta al presente informe las evaluaciones realizadas por los profesores de secundaria en cada uno de los talleres.

A continuación se especificarán los participantes y los lugares en donde se realizaron,

LICEO SINAÍ, PÉREZ ZELEDÓN

Profesores Asistentes: Yohanna Calderón Cordero, Berna Vallejos Duarte, y Nancy Sánchez Naranjo profesores de inglés y la asistente de laboratorio

LICEO DE PEJIBAYE, TURRIALBA

Profesores de inglés asistentes: Gabriel Núñez Gutiérrez, Jacqueline Matamoros Rojas y Alfredo Ortega Cordero.

LICEO DE FLORENCIA, CIUDAD QUESADA

Profesores participantes: Keylor Carranza Sánchez, y Luis Salas y Yorlin Abarca.

ICEO RICARDO MORENO CAÑAS, PALMARES- Jose Luis Araya sancho, Leonel Rojas Rojas, y Olga Montero Muñoz

LICEO DE COT- Leonel Castro Rodriguez, Grettel Aguilar Montero, Katia Piedra Arredondo, Catherine Delgado Segura

LICEO DEL ESTE-

Cindy Camacho Morera y Marcela Ortiz Pérez.

Las sesiones de entrenamiento también incluyeron la aplicación práctica de los componentes en las unidades. Es decir, los profesores tuvieron la oportunidad de hacer ejercicios en diferentes unidades. Uno de los objetivos fue familiarizarlos con el *software* utilizado para su diseño: *Macromedia Flash Plauer*, *Hot Potatoes* y *Quizmaker*. Esta sesión también incluyó prácticas con ejercicios, de la misma manera en que los estudiantes podrían comprobar por sí mismos las respuestas correctas a cada ítem en el ejercicio, obtener la realimentación correspondiente y ver su puntaje total en el ejercicio. Estas actividades son muy importantes para las sesiones de entrenamiento de los profesores(as), ya que ellos deben tener un conocimiento amplio del manejo de los ejercicios para la hora de ponerlos en práctica con sus estudiantes. Además, se puso a la disposición de los profesores el material didáctico llamado *Teacher's Guide o Guía del Profesor*. Este material de apoyo les permite llevar un registro de cada uno de los ejercicios que ven en pantalla, con su formato, las respuestas a las preguntas e ideas adicionales para un trabajo más efectivo con sus estudiantes en el laboratorio de cómputo. Es importante indicar que los profesores, a través del uso de estas guías, pueden determinar si los ejercicios de la plataforma (incluidos en una unidad dada) pueden usarse para: 1) introducir una unidad, 2) reforzar sus componentes, o 3) reciclar estos componentes una vez completada la unidad en clase.

Actividad 2

Se evaluó la efectividad del uso del laboratorio de cómputo en términos de la participación activa de los profesores y estudiantes (ver anexo).

Actividad 3

Se dio seguimiento constante a uso de la plataforma en los laboratorios de cómputo a través de visitas periódicas a los seis colegios. Se han desarrollado dos publicaciones en revistas nacionales e internacionales. (ver anexo 1)

Quesada, A., Aust R.J. (2006). CyberL@b: Technology-Enriched English Language Learning in Costa Rica. Proceedings of the Ninth International Conference on Computers and Advanced Technologies in Education. ISBN 0-889896-626-0 / CD: 0-889896-6287. IASTED 117 - 122.

(Presentado en Lima, Perú en octubre del 2006 por el Dr. Ron Aust)

Quesada, A. (2006). Cyberlab: A platform for Learning English in Costa Rican Public High Schools, INIE, Volume 6, Number 3, December, 2006

IV. Cumplimiento de Objetivos y Metas

(B) Objetivos específicos del proyecto	(C) <i>Resultados esperados</i>	(D) Resultados reales
1) Identificar los contenidos y estrategias metodológicas del programa de estudio de la enseñanza del inglés en educación secundaria para construir nuevas actividades de aprendizaje utilizando tecnologías de información y comunicación. 2. Diseñar una interfase del sitio Web con sus diferentes módulos y servicios	1.1 Recolección y análisis de materiales auténticos que apoyen los objetivos del programa de estudio de inglés. 1.2 Elaboración de un documento como punto de partida para el posterior desarrollo de material digital 2. Creación del bosquejo básico del portal (navegación, botones, funciones)	1.1 Este objetivo se ha cumplido en un 100 por ciento. 1.2 Este objetivo se ha cumplido en su totalidad. Como resultado se creó un documento donde se establecen los tres módulos para séptimo, octavo y noveno. Cada módulo fue subdividido en 10 unidades las cuales contienen las siguientes secciones: gramática, vocabulario, comprensión auditiva, lectura y cultura, Internet y redacción, glosario, actividades grupales. 2. Este objetivo se cumplió en su totalidad

(B) Objetivos específicos del proyecto	(C) Resultados esperados	(D) Resultados reales
3) Estimar la eficacia del portal por parte de los usuarios y expertos.	3.1 Recopilación de información a través de los usuarios para realizar los cambios pertinentes (Fases Alfa y Beta)	3.1 Este objetivo se cumplió en su totalidad (100%).
4) Elaboración de una Guía didáctica y un CD-ROM para los usuarios del portal.	4.1 Instructivos para facilitar el manejo de los materiales y acceso a los mismos	4.1 Este objetivo se ha cumplido en un 100% en la elaboración de la Guía Didáctica y en un 100% lo referente al CD-ROM.
5) Fomentar el uso de las herramientas pedagógicas del portal para el aprendizaje y enseñanza del inglés	5.1 Cuatro (4) talleres sobre metodología, evaluación, tecnología educativa y usos de la plataforma digital.	5.2. Los talleres se realizaron en las fechas y lugares correspondientes conforme al cronograma establecido (100%).

V. METAS.

Meta 1.1 Recolección y análisis de materiales auténticos que apoyen los objetivos del plan de estudio de inglés

Con respecto a la cantidad y calidad del material didáctico recolectado para la elaboración de los ejercicios, este fue variado ya que se utilizaron materiales auténticos como los siguientes: revistas y periódicos inglés tanto nacionales como internacionales, panfletos reales de localidades y lugares turísticos, páginas Web con información de Costa Rica, libros de texto, videos, documentales, entre otros.

Se elaboraron más de 50 ejercicios para cada unidad de los diferentes niveles, los cuales incluyen las cuatro destrezas: escucha, habla, escritura y lectura.

Meta 1.2 Elaboración de un documento como punto de partida para el posterior desarrollo de material digital

Cada nivel escogió material auténtico de acuerdo a los contenidos o temas del Ministerio de Educación Pública del Programa de Inglés. Cada información utilizada en las actividades está totalmente relacionada con estos temas. Por ejemplo, los temas de séptimo grado incluyen los siguientes saludos y despedidas, identificación personal, dar y recibir instrucciones, objetos del salón, localización de personas y objetos, descripción de cosas, comidas y servicios, entre otros. Para el octavo nivel, los temas y material didáctico utilizado se relacionan con la familia, rasgos físicos de personas, comparación de rasgos físicos y personalidad, significado de palabras en contexto, planificar las vacaciones, medios de transporte, gustos de comidas, preferencias, dar y seguir direcciones, ocupaciones, y finalmente, el material escogido para noveno nivel se refiere a deportes y actividades al aire libre, vida y logros de atletas y músicos famosos, uso de equipo electrónico, transporte, computadoras y tecnología, los recursos naturales, uso de palabras en contextos, la y contaminación ambiental. (Ver contenido del Programa de Inglés del MEP en anexo 5)

Para lograr autenticidad en las actividades, la mayoría de la información se relacionaba con aspectos de la vida y entorno de los costarricenses. De este manera, la plataforma digital se adecuó a las necesidades e intereses de los alumnos ya que al trabajar en las actividades, los estudiantes estaría vivenciando un ambiente costarricense pero en el idioma inglés. Esta metodología es la que hace CyberL@b única en su clase.

Meta 2.1 Creación del bosquejo básico del portal

El portal contiene una pantalla de entrada donde se visualizan las diez (10) unidades de cada plataforma y el nivel se identifica por el color del portal (celeste para sétimo, verde para octavo, naranja para noveno). Cada unidad, igualmente, contiene los seis componentes de las unidades (Log on, Turn it up, System tools, Scan it, Type it up, Log off) y cada componente contiene sub-elementos mas específicos que identifican las prácticas o actividades que deben efectuar los alumnos.

Igualmente el portal muestra elementos tales como orientación, actividades suplementarias o de apoyo, lista de vocabulario, verbos, audio para las conversaciones y pronunciación, entre otros. (Ver anexo 8)

Meta 3.1: Recopilación de información a través de los usuarios para realizar los cambios pertinentes (Fases Alpha y Beta)

Se recopiló información muy valiosa por medio de entrevistas, grupos focales, observaciones, y cuestionarios a los profesores, a los usuarios (los estudiantes), y a los administrativos. Esta información se trianguló para darle validez a los resultados. Dentro de los resultados se destacan la efectividad de la plataforma para el aprendizaje y enseñanza del inglés, la facilidad para la navegación del portal y variedad e integración de las actividades para el aprendizaje de este idioma. De igual manera, la información obtenida fue muy enriquecedora para hacer cambios o agregar actividades de acuerdo a las sugerencias de los profesores para cumplir con los intereses de los alumnos principalmente. (Ver anexo 2)

Meta 4.1: Confección de una guía para el docente un manual de trabajo para el estudiante y un CD_ROM que facilite el acceso a las actividades dentro y fuera del aula de clases

La guía didáctica del profesor contiene los pasos para la ejecución de cada actividad que está en el portal. Además incluye actividades extras que le brindan al profesor más recursos para iniciar la clase antes de la utilización de la plataforma digital con el fin de preparar al estudiante en las tareas o prácticas del mismo portal. También, esta guía les da ideas de cómo iniciar y terminar la clase y se les agrega actividades complementarias con acceso a páginas Web de manera que el estudiante refuerce su conocimiento del tema tratado. (Ver anexo 4)

El manual del estudiante contiene parte de las actividades que practican al navegar en el portal para que de esta manera puedan volver a practicarlas en casa. (Ver anexo 6) El CD-ROM de la plataforma digital les permite a los estudiantes tener un acceso directo a todas las actividades, especialmente si no tienen conexión a Internet. Son tres CD-ROMs, uno para cada nivel (sétimo, octavo y noveno).

Meta 5.1: Talleres a lo largo de 6 meses en el segundo año del proyecto

Se desarrollaron 10 talleres. Estos talleres se dividieron en tres partes: Metodología, Evaluación y Uso Educativo de las Computadoras dentro del contexto de la plataforma. Estos talleres fueron evaluados por los profesores participantes con el fin de valorar las actividades referentes a la actualización en la aplicación de metodologías innovativas en la enseñanza del inglés y el uso de las computadoras y la Internet para facilitar este proceso. (Ver anexo 3 acerca del formulario de Valoración para estos talleres)

Meta 6.1: Talleres de validación y evaluación de la plataforma

Se aplicaron evaluaciones entre los profesores y los consultores internacionales para corroborar la efectividad del sitio virtual creado. Esto se hizo por medio de una encuesta y el objetivo era la valoración de la claridad de los objetivos, la autenticidad de los contenidos y su organización, la integración e interrelación de los ejercicios con las cuatro habilidades, la facilidad de navegación dentro del portal, la claridad de las instrucciones, el impacto de las imágenes y temas y si la plataforma era fácil de usar. (Ver anexo 7)

Todas las sugerencias de los consultores internacionales fueron tomadas en cuenta y se hicieron las correcciones a las diferentes unidades. Es importante mencionar que esto se hacía mediante el uso de una página Web (<http://coursestar.org/ku/>) que les permitía indicar específicamente donde y como se debían de hacer los cambios o correcciones. Las correcciones se compartían con los demás asesores y con los investigadores del proyecto de forma inmediata. A continuación se muestra un ejemplo:

Sender: Oida, olmacaar@cwpanama.net
Date: Aug 9, 15:39:41 CST, 2006
Message: GRADE LEVEL: 9th
UNIT NUM: 3
SECTION: System Tools
SUB - SECTION: Grammar Practice
LOCATION ON PAGE:
CHANGE FROM: Check the statement: Turn on the TV.
CHANGE TO:
ADDITIONAL NOTES: Add a period at the end of the option: " Turn
the TV on."
There's no period and the answer is not accepted because the
period is missing in the "correct responses". Check review.

De igual manera, se divulgaron los resultados de los profesores y se tomaron en cuenta sus opiniones para hacer cambios a la plataforma digital. Es decir, se cumplió con las metas de validación y evaluación en un 100 %.

VI. RESULTADOS

Al final de la investigación se obtuvieron los siguientes logros:

- Creación de un entorno digital (Web y CD-ROM) en el cual, tanto profesores como estudiantes, desarrollan y ponen en práctica aún las macro-destrezas para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (escucha, habla, lectura, y escritura),

así como las micro-destrezas (gramática, vocabulario, aspectos culturales, y búsqueda de información en Internet para el desarrollo de proyectos conjuntos en clase).

- Producción y publicación en línea de materiales que apoyan los objetivos y contenidos del plan de estudio de inglés en la educación secundaria pública
- Creación de ejercicios y actividades comunicativas en las macro- y micro-destrezas en línea como soporte de la clase presencial de inglés.
- Sesiones de capacitación por medio de talleres en el uso y diseño de la plataforma digital a los profesores de colegios participantes en el proyecto.
- Participación de los siguientes asesores internacionales tanto en la parte tecnológica como en el desarrollo de las metodologías de enseñanza: Dr. Ronald Aust, Dr. Manuela González-Bueno, y Dr. Paul Markham de la Universidad de Kansas, USA y la Magistra Oida M. Cano de Araúz de la Universidad Autónoma de Chiriquí, Panamá.
- Reuniones informativas sobre la marcha del proyecto con los señores directores de cada una de las instituciones participantes.
- Reuniones técnicas con los informáticos en esas instituciones para garantizar la efectiva implementación del software en cada laboratorio de cómputo.

VII. Desarrollo de la Plataforma Digital: Detrás del Escenario

La plataforma digital de inglés es una plataforma de trabajo desarrollada por NovaEdit S.A. en tecnología Macromedia Flash que permite la manipulación de diversos formatos de archivos entre los que se encuentran XML, HTML, JPG (no progresivo), MP3, SWF. Es importante recalcar que el contenido en su totalidad fue desarrollado y puesto en la plataforma por parte de los investigadores. Para poder entender algunos de los términos utilizados se detalla un breve glosario de términos que debe poseer el lector.

XML

-Extended Markup Language. Es el lenguaje con el cual se manipula la plataforma digital.

Flash

-Se entenderá Flash como el plug-in de Macromedia Flash que debe estar instalado en la computadora tanto del Desarrollador de Contenidos como del Usuario.

Desarrollador de Contenidos

-Es la persona encargada de crear contenidos que serán visualizados en la plataforma (Investigadores).

Usuario

-Es la persona que *consumirá* los contenidos presentados a través de la plataforma (estudiantes y profesores).

Para iniciar o correr el programa de Cyberlab existen ciertos requisitos mínimos del sistema operativo de la computadora tales como:

- Plug-in Macromedia Flash Player 6.5 o superior instalado en el browser por el que se visualizará la plataforma (para el modo *online* solamente).
- Conexión a Internet (128kbps o superior).
- Procesador de 450 Mhz o superior.
- 128 Megabytes de RAM.
- Parlantes.
- Sistema Operativo Windows 98 o superior (modo *offline* solamente).
- CD-ROM de 52X o superior (modo *offline* solamente).

Para desarrollar el contenido en la plataforma digital hay que tener ciertos conocimientos básicos de programación por parte de los investigadores o Desarrolladores de Contenidos. Los conocimientos con los que se debió contar son los siguientes: Conocimientos básicos de HTML o XML, Manipulación de Imágenes bitmap (Adobe Photoshop), y manipulación de archivos de audio (MP3). Para poder trabajar con la configuración de la plataforma e implementar los contenidos, cada investigador tuvo un período de entrenamiento por parte del investigador principal (coordinador del proyecto) para que cada uno pudiera desarrollar el contenido de cada nivel (séptimo, octavo y noveno), y así poder culminar con los objetivos previamente descritos. Para poder insertar el contenido y pasarlo de un documento de Word a la plataforma, se debió conocer y utilizar una serie de códigos y etiquetas de programación. Todos estos códigos se debieron trabajar en un editor de texto simple como NotePad. A continuación se describen algunos códigos básicos y lo que significan:

```
<b> Hola </b>= Negrita
<p>esto es un parrafo</> = Parrafo
<track src="costa_rica/audio/pista01.mp3" title="Cana Dulce">]]</track> = Pista de audio
<br />= Espacio doble
<li> </li> =viñetas
= imagines
```

Otro ejemplo de como se programa una de las pantallas de la plataforma es el siguiente:

```
<html>
<br /><br /><br /><br /><br />
<p>In this unit, you will <li>learn how to greet people.</li></p>
<p>You will practice <li>the present tense of the verb BE</li>
<li>Yes/No questions with short answers</li><br />
<p><b>e.g.</b> Are you a student? Yes, I am.</p>

</html>
```

Y lo anterior se ve así en la plataforma:



In this unit, you will learn how to greet people.

You will practice

- the present tense of the verb BE
- Yes/No questions with short answers

e.g. Are you a student? Yes, I am.



Configuración de los Colores del Sistema. Como cada nivel de séptimo, octavo y noveno tiene colores diferentes, para distinguir uno de otro, los colores del sistema se configuran a través de valores hexadecimales que van en la etiqueta de parámetros generales con el atributo color como se muestra a continuación:

```
<parameters color="330000,253035" />
```

Cada número separado por coma representa uno de los colores del sistema. Siendo el primero el color principal, el segundo el color complementario del sistema. En este caso el sistema mostrará un esquema rojo (330000) y gris azulado (253035).

Configuración del Menú Principal y submenús. Para poder crear los menús y submenús se utilizó el archivo menu.xml el cual contiene los parámetros de los menús que se muestran en la parte superior de la aplicación. Por ejemplo si en el menú queremos tener las opciones *Sistema*, *Documentos* y *Audios*, el código quedaría así:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<mainmenu>
<mainmenuitem name="Sistema"></mainmenuitem>
<mainmenuitem name="Documentos"></mainmenuitem>
<mainmenuitem name="Audios"></mainmenuitem>
</mainmenu>
```

La plataforma es tan flexible que permite a través de un lenguaje simple ejecutar una serie de acciones construidas directamente dentro del sistema. Con dichas acciones se pueden ejecutar funciones (como salir del sistema), visualizar archivos (como un JPG) o invocar mini aplicaciones (como el reproductor de MP3's). Así, El Desarrollador de Contenidos puede implementar dichas acciones en menús, iconos e hipervínculos de html. Usado creativamente, esto permite una innumerable cantidad de variantes en el sistema. Las acciones generalmente serán invocadas por su nombre a través de la etiqueta *action="nombre de la acción"* y recibirán parámetros a través de la etiqueta *variables="variables de la acción"*.

Ejemplo:

```
<menuitem name="Abrir imagen" action="openFile" variables="imagenes/la_imagen.jpg" />
```

Presentación de videos o de Diapositivas (slideShow). Para poder crear una de lo as funciones de Escucha y crear una presentación narrada, se utilizó un *slide show*, la cual es una aplicación construida dentro del NEOS que permite presentaciones sincronizadas con audio. Un *slide show* es una presentación auto ejecutable coordinada con una pista de audio. Los archivos que componen la presentación son como mínimo tres:

1. Un archivo XML que especifica los recursos de la presentación tales como audio, imágenes y los marcadores en que cambian las imágenes.
2. Un archivo MP3 que es la fuente del audio y que coordina el tiempo de la presentación.
3. Como mínimo un archivo JPG que sirva como pantalla de presentación.

El atributo *cuepoint* marca el momento en que aparece la imagen definida en el atributo *src*. El formato usado es HH:MM:SS (horas, minutos y segundos).

A continuación un ejemplo de cómo se programa un slideshow:

```
<slideshow audio="costa_rica/audiotrack.mp3">  
<slide src="costa_rica/imagen01.jpg" cuepoint="00:00:00" />  
<slide src="costa_rica/imagen02.jpg" cuepoint="00:00:30" />  
<slide src="costa_rica/imagen03.jpg" cuepoint="00:01:15" />  
</slideshow>
```

El trabajo de programación fue muy difícil y consumió gran parte del proyecto. Y al final cada investigador pudo terminar a tiempo con el cumplimiento de los objetivos para su propia plataforma. Toda esta programación iba paralelo a la utilización de otros paquetes de software para poder desarrollar los exámenes y las practicas interactivas como se describe a continuación.

VIII. COMPONENTES Y ESTRUCTURA DE LA PLATAFORMA DIGITAL

CyberL@b es un programa en línea basado en temas reales que se desarrollan y que se subdividen en seis componentes por unidad y que integra las cuatro habilidades básicas del inglés (escucha, habla, escritura y lectura) en temas de la vida real. CyberL@b contiene diez (10) unidades para cada nivel de enseñanza. A su vez, cada una de estas unidades contiene actividades en línea llamados LOG ON (Ejercicios Introdutorios), TURN IT UP (Escucha), SYSTEM TOOLS (Gramática), SCAN IT (Lectura), TYPE IT UP (Escritura), LOG OFF (Proyectos y Búsquedas en Internet), y SELF-ASSESSMENT (Auto-Evaluación). (Ver anexo 8)

Descripción de las Unidades

Descripción de los componentes de cada unidad:

Log on es el componente que inicia cada unidad. Está dividido en cuatro secciones: objetivos, vocabulario, actividades introductorias y una actividad llamada "Ahora es su turno". En cada unidad, los objetivos se especifican desde el inicio para que los estudiantes de inglés conozcan las metas por alcanzar en cuanto al idioma y los contenidos de cada

unidad. La sección de vocabulario busca que los estudiantes logren asociar sus propios conocimientos con los temas y el vocabulario de la unidad a estudiar. Seguidamente, en la sección llamada “Ahora es su turno”, los estudiantes relacionan el tema de la unidad con sus experiencias de la vida diaria.

Turn It Up es el componente que desarrolla la comprensión auditiva. *Turn it Up* está compuesto de tres partes: “Actividades previas a la escucha”, “Ejercicios de escucha”, y “Actividades posteriores a los ejercicios de escucha”. Las actividades previas preparan al estudiante para escuchar y le facilitan estrategias a nivel auditivo. Para ello, los estudiantes desarrollan técnicas específicas tales como concentrarse en la idea principal, predecir lo que van a escuchar, hacer inferencias, resumir el tema, activar conocimiento previo sobre los temas, escuchar detalles específicos, reconocer las partes de la oración, establecer patrones en el orden de las palabras, entre otras. La sección de Escucha integra la aplicación de esta habilidad con el contenido del tema para que el estudiante pueda tener una comprensión global de la información y promover competencia auditiva. En esta sección, los estudiantes detectan la idea principal, conceptualizan los contenidos, delimitan la información que escuchan por medio de actividades como llenar espacios, contestar preguntas, realizar selección múltiple, entre otras. Las actividades posteriores a la escucha ayudan a los estudiantes a vincular la información que escucharon previamente con actividades de su vida diaria por medio de ejercicios grupales. En este apartado, los estudiantes también realizan entrevistas, confeccionan cuestionarios y hacen investigaciones. Este componente (“Turn it Up”) permite además la práctica en pronunciación, entonación y acento en el entorno de actividades estratégicas que le dan al estudiante la oportunidad de mejorar el uso del idioma inglés.

System Tools integra la estructura del inglés con reglas fáciles de recordar que marcan un inicio sólido hacia el uso correcto y preciso de la gramática del idioma inglés. Este componente muestra cómo la gramática puede funcionar significativamente en el contexto en que se usa. Los usuarios en línea enfrentan la gramática con reglas simples o sencillas necesarias para la comunicación efectiva. El componente “System Tools” simplifica la gramática para los estudiantes quienes “crecen en el uso de la gramática” realizando prácticas y actividades. El procedimiento para poner en práctica este componente en forma efectiva es el siguiente: en primera instancia, los estudiantes descubren y practican la gramática en forma indirecta, sin la mediación de la instrucción formal. Es decir, experimentan los contextos en los que la estructura gramatical se aplica por medio de descripciones visuales. Luego, las reglas gramaticales se muestran en forma sencilla y se aplican en contextos reales en la sección “Ahora es su turno”.

Scan It desarrolla las habilidades de lectura de los estudiantes. Este componente está dividido en varias secciones: 1. Pre-lectura, lectura, y Pos-lectura. En la etapa de pre-lectura, se prepara al estudiante para leer al activar su conocimiento sobre el tema a leer. Además, estas actividades les permiten emitir su opinión, predecir el contenido y activar conocimiento previo, por medio de lluvia de ideas, mapas conceptuales, discusiones en clase y preguntas previas a la lectura. Durante la lectura, los estudiantes trabajan más profundamente con el tema que leen para entender la información en forma general, buscar información específica, escudriñar, pensar y opinar acerca del tema leído, inferir información, visualizar, reafirmar, sacar conclusiones, aclarar conceptos, y utilizar claves contextuales. En la etapa posterior a la lectura, los estudiantes investigan y confeccionan cuestionarios y realizan otras actividades significativas para establecer reciprocidad entre el tópico que han leído y su vida diaria.

Type it Up contiene tres etapas: Pre-escritura, escritura y actividades post-escritura. La etapa de pre-escritura involucra a los estudiantes en una serie de técnicas para generar ideas y motivarlos a escribir. Estas actividades incluyen lluvia, listado, y asociación de ideas, así como esquemas, bocetos, discusión en pares, sesiones de preguntas y respuestas, resúmenes, escritura libre, lectura, cuadros sinópticos, entre otros. Esta etapa ayuda al estudiante a organizar ideas, pensar claramente sobre el tema que va a desarrollar en forma escrita. A través de la etapa de escritura, los estudiantes planean sus escritos con bosquejos, hacen borradores, y organizan y pulen las ideas. Al final de este proceso, los compañeros del grupo participan en la revisión de los escritos de otros compañeros. La etapa de post-escritura incluye estrategias para mejorar o refinar el borrador final, por medio de una evaluación del proceso y del producto final. Este seguimiento y evaluación lo realizan tanto los estudiantes como el facilitador mediante técnicas de colaboración y cooperación que incluyen discusiones y conversaciones, intercambio de documentos y opiniones sobre los escritos.

Log off es el componente del programa que integra las cuatro habilidades utilizadas a través de la unidad (escucha, conversación, lectura, escritura). Esto se consigue al integrar el tema de la unidad con una situación de la vida real por medio del método de aprendizaje cooperativo. LOG OFF se compone de dos etapas: un proyecto en equipo y navegación y búsqueda en Internet. El proyecto en equipo establece una conexión entre el tema de la unidad y una situación de la vida diaria. En esta etapa, se le da a los estudiantes objetivos concretos a realizar en su proyecto en equipo y ellos se organizan en grupos con roles asignados tales como líder, secretari@, diseñador/a y asistente. Este proyecto es desarrollado “paso-a-paso” y monitoreado por el facilitador. Culmina con una presentación oral del proyecto por parte de los grupo frente a la clase, institución o comunidad. La Navegación en Internet es otro de las secciones de LOG OFF. En esta sección los estudiantes tienen la oportunidad de incorporarse al aprendizaje del inglés a través de Internet. Aquí, los estudiantes aprovechan el recurso cibernético de Internet, navegan en varios sitios y practican nuevamente las habilidades de escucha, conversación, lectura y escritura. La Navegación en Internet es una sección que integra las habilidades y estrategias de aprendizaje para que los estudiantes utilicen el inglés en su vida cotidiana.

IX. ELEMENTOS COMPLEMENTARIOS DE LAS UNIDADES

Self Assessment o Auto-Reflexión ayuda a los estudiantes a reflexionar sobre sus logros a lo largo de la unidad, identificando las áreas en que tuvieron más éxitos o problemas. Este componente promueve la auto-evaluación por parte de los estudiantes en su proceso de aprendizaje

Culture Notes o Notas Culturales son prácticas suplementarias incluidas al final de cada unidad. Este componente incluye lecturas cortas sobre aspectos culturales relacionados con los temas de las unidades e involucra a los estudiantes en actividades interactivas adicionales.

Pair-Work Activities o Actividades en Pares es una sección del programa que incluye actividades de cooperación con las cuales el estudiante trabaja con un compañero(a) y ambos enriquecen la conversación (*information gap activities o actividades de intercambio*). En cada una de estas actividades de colaboración, cada estudiantes necesita la información que su compañero (a) posee. Para completar su información, el estudiante hace uso de las estrategias interactivas/sociales como hacer preguntas, aclarar o pedir información, recibir

retro-alimentación, negociar el significado de la información, entre otros. Al final de la sección, los estudiantes complementan el conocimiento del tema tratado en la unidad con un glosario que les permite discutir con sus compañeros (as) el uso y significado de las palabras de la unidad.

Review Units o Unidades de Repaso son unidades de repaso, en las cuales los estudiantes refuerzan las habilidades, conocimientos, vocabulario y estructuras de cada tres unidades. Cada nivel (séptimo, octavo y noveno) tiene tres unidades de repaso. Estas unidades de repaso incluyen ejercicios con tareas auténticas, interactivas y significativas. Esta sección explota al máximo la interacción de las cuatro macro-destrezas para el aprendizaje del inglés.

X. VISITA DE CONSULTORES INTERNACIONALES

En sus dos visitas a los colegios durante este año el Dr. Ronald Aust recopiló información referente a aspectos cualitativos y cuantitativos sobre los colegios, profesores, personal administrativo, estudiantes y las comunidades donde se localizan estas instituciones. El Dr. Aust remitió este material a los señores y señoras asesoras internacionales con el fin de que tuvieran una perspectiva más amplia sobre el acontecer académico, cultural y comunitario de las mismas. Para tal fin, el Dr. Aust creó una página Web para la fluida comunicación entre los asesores y los investigadores para asuntos consultoría internacional. Cabe destacar aquí que en el mes de mayo tuvimos la primera teleconferencia con estos asesores en la Universidad de Kansas. En la segunda visita del Dr. Aust contamos con la compañía de la Magistra Olda M. Cano de Araúz, quien tuvo la oportunidad de conocer la realidad de los colegios participantes. Por último cabe destacar que en la última semana de julio tuvimos la visita de la consultora Dra. Manuela González-Bueno de la Universidad de Kansas. En general, y teniendo en cuenta los diferentes niveles de uso del programa CyberLab en los seis liceos, la evaluación fue muy positiva. El nivel de entusiasmo y dedicación de los profesores fue extraordinario. A pesar de las limitaciones tecnológicas y/o de espacio, todos los profesores participantes en el proyecto expresaron satisfacción en tener la oportunidad de poder usar un programa de inglés que, contrariamente a otros programas disponibles comercialmente, ha sido diseñado exclusivamente para implementar el currículo del Ministerio de Educación de Costa Rica. Es de esperar que a medida que se hace más extensivo el uso de CyberLab, no sólo en los centros pilotos sino también en otros liceos, surjan nuevas sugerencias y adaptaciones que inspiren subsecuentes mejoras en el diseño y la implementación del mismo.

XI. RESULTADOS OBTENIDOS DEL ANÁLISIS DE NECESIDADES

Comparación de los Niveles Séptimo, Octavo y Noveno de los seis colegios Urbanos y rurales respectivamente con respecto a los recursos más importantes para practicar la lectura, escucha, escritura y conversación en inglés

a. Lectura

Según el 66.77 % de los estudiantes de séptimo, octavo, y noveno nivel de los colegios urbanos y rurales, el recurso mas importante para la lectura son los programas de computadoras y los video juegos. Las páginas de Internet también son recursos muy importantes para el 53.98 %. Igualmente, 52.59 % consideran los libros de texto muy

importantes. Otro recurso muy importante son los correos electrónicos según el 49.54 % de estos estudiantes.

Tabla 1
Recursos más importantes para leer en inglés
según los tres niveles de los seis colegios

Recursos para Leer	Porcentajes mas altos
Programas de computadoras y video juegos	66.77
Páginas de Internet	53.98
Libros de Texto	52.59
Correos electrónicos	49.54

b. Escucha

Para los estudiantes de séptimo, octavo y noveno nivel de los seis colegios, las películas ayudan mucho para escuchar el inglés. Esta opinión la emiten el 68.69 % de los encuestados. Otro recurso que ayuda mucho es el TV Cable según el 57.73 % de los estudiantes. Para el 55.51 %, el profesor facilita la práctica de la escucha en inglés. El 48.68 % consideró que los hablantes del inglés permite escuchar a personas nativas y así practicar el inglés. Otro recurso que ayuda mucho son las instrucciones en clase para el 49.67 %.

Tabla 2
Recursos más importantes para escuchar en inglés
según los tres niveles de los seis colegios

Recursos para Escuchar	Porcentajes mas altos
Programas de computadoras y video juegos	66.77
Páginas de Internet	53.98
Libros de Texto	52.59
Correos electrónicos	49.54

c. Escritura

Para estos estudiantes de los tres niveles, los apuntes (51.60 %), los reportes extra clase (51.60 %), y los correos electrónicos (51.42 %) son los recursos mas importantes para practicar la escritura en inglés.

Tabla 3
Recursos más importantes para escribir en inglés
según los tres niveles de los seis colegios

Recursos para Escribir	Porcentajes mas altos
Apuntes	51.60
Reportes extra clase	51.60
Correos electrónicos	51.42

d. Conversación

El 55.44 % de los encuestados consideró la conversación con los amigos como un recurso muy importante para practicar el inglés. Para el 53.54 %, la conversación en clase también facilita la adquisición de esta destreza. Conversar con turistas facilita esta práctica según el 50.12 % al igual que con los compañeros según el 49.27 %. Las conversaciones con el profesor también ayudan a interactuar en inglés según el 49.27 %.

Tabla 4
Recursos más importantes para conversar en inglés
según los tres niveles de los seis colegios

Recursos para Escribir	Porcentajes mas altos
Conversación con los amigos	55.44
Conversación en clase	53.54
Conversación con turistas	50.12
Conversación con compañeros	49.27
Conversación con el profesor	46.77

En resumen, para los séptimos, octavos y novenos niveles, los recursos más importantes para la lectura son los programas de computadoras y los video juegos y las páginas de Internet. Según estos tres niveles, los recursos que más ayudan a escuchar en inglés son las películas y el profesor de inglés. Para la destreza de la escritura, ellos consideran que los ejercicios y los apuntes en clase son los medios que mas ayudan a escribir en inglés. Con respecto a la conversación, los estudiantes de estos colegios rurales y urbanos consideran que la interacción entre amigos, con turistas, compañeros, el profesor y en el aula de clase, ayudan mayormente a lograr fluidez en el idioma inglés.

XII. PRESENTACION Y DIVULGACIÓN SOBRE CYBERLAB:

La Televisión Universitaria realizó un video sobre el proyecto de CR-USA en el cual participaron los investigadores y el Dr. Ronald Aust. (Ver anexo 1)

- 2007 Teachers English for Speakers of Other Languages (TESOL, Inc) Conferencia en Seattle, Washington, USA 21-24 de marzo
Poster Session: Cyberlab: Technology-enriched English Language Learning.
- 2007 XXIII NATIONAL CONFERENCE FOR TEACHERS OF ENGLISH
“CROSSING FRONTIERS FOR INNOVATIVE TEACHING, Centro Cultural Costarricense – Norteamericano 24, 25 y 26 de enero
- 2006 ExpoUCR, 2006 : Cyberlab: Uso de la computadora para la enseñanza del inglés Escuela de Lenguas Modernas, 25, 26 y 27 de Agosto
- 2006 Ponente, **I Congreso Regional CICIMAT**: Congreso para la Integración de Ciencias, Inglés, Matemática y tecnología, ITEC, Santa Clara, San Carlos, 10 y 11 de Noviembre
- 2006 Presentador **“Recursos Informáticos para la Enseñanza del inglés”**, III Encuentro de Coordinadores(as) y Directores(as) de Programas de Enseñanza del Inglés, San José, Universidad Católica de Costa Rica, 16 de junio.
- 2006 Presentación Proyecto Cyberlab. Encuentro Vinculación Intrauniversitaria mediante TIC’s. Facultad de Educación, UCR, Instituto de Investigación en Educación, Marzo 20 2006
- 2005 **IV SIMPOSIO UNIVERSITARIO, “Construcción de la esperanza colectiva adolescente,”** Oct 10, 11, 12 , UCR, Costa Rica

XIII. DIFICULTADES Y LIMITACIONES

La puesta en práctica del proyecto de plataforma digital conlleva una serie de dificultades y limitaciones para las cuales encontramos las soluciones en la mayoría de los casos. Hemos dejado para el final lo referente a cambios en el personal docente de las instituciones participantes en virtud de la necesidad de soluciones a largo plazo y su impacto en el desarrollo futuro del proyecto.

Calendario escolar. En el primer lugar queremos referirnos al calendario escolar. Fue necesario planear cuidadosamente las visitas a los colegios participantes y actividades relacionadas con el proyecto porque nos encontramos que existen fechas del calendario escolar que deben ser respetadas en forma irrestricta. Aquí se incluyen la celebración de fiestas patrias, consejos de profesores, congresos de los gremios de la educación y

actividades exclusivas de cada institución entre otras. En la elaboración de este calendario de visitas fue necesario coordinar estrechamente con los profesores participantes en el proyecto para designar un día o días para las actividades en que se encontrarán todos o casi todos en los colegios. Es preciso señalar que el planeamiento realizado con la debida antelación fue clave para que en la gran mayoría de los casos estuvieran presentes todos los profesores en las fechas señaladas. Asimismo, este planeamiento facilitó la solución del problema de cancelación de visitas por parte de los profesores o nuestra. Sin embargo, esta situación se dio en pocos casos.

Debemos mencionar que en la elaboración de un calendario flexible para las visitas a colegios y actividades conexas fueron claves los consejos del personal del INIE, la información brindada por parte de la Asesoría de Inglés del MEP y, de manera particularmente importante, la coordinación con los directores de los colegios participantes. En gran medida, la solución a problemas y limitaciones depende de un estrecho contacto con los directores, cuya posición jerárquica hemos respetado durante el desarrollo del proyecto.

Disparidad en uso de laboratorios de Computo. En segundo lugar, conforme el proyecto fue implementado notamos la gran disparidad que existe entre los profesores participantes al hacer uso de las diferentes unidades de la plataforma. De esta manera, tenemos profesores que empezaron con la primera unidad cuando veían en clase la primera unidad del texto del MEP. Otros han utilizado partes de las unidades para reforzar los contenidos vistos en clase y otros han utilizado la plataforma como introducción a las unidades del MEP o como una forma de concluir con una determinada unidad. Es decir, no fue posible lograr un desarrollo uniforme de nuestras unidades y en parte esto se debe a que los profesores no cuentan con un número deseado de horas para trabajar con los grupos experimentales en el laboratorio de cómputo. Agregado a esto, en algunos de los colegios no tienen aún conectado el servicio de Internet por lo cual los profesores no están en capacidad de desarrollar los proyectos designados para trabajar con la red.

Políticas del MEP. Uno de los esfuerzos realizados fue conseguir a través del INIE una reunión con el señor Wilfrido Blanco, Viceministro de Educación de la Administración Pacheco, quien en un principio estuvo de acuerdo en otorgar a los profesores dos horas extra por semana, pagadas, para uso del laboratorio de cómputo con el proyecto. Sin embargo, el señor Blanco ya no labora en el MEP por lo cual esta gestión no fue posible como se hubiera deseado. No obstante, los profesores participantes nos han manifestado su satisfacción con el uso de la plataforma lo cual da cabida a una reunión general en la cual todos los profesores aporten sus experiencias con los distintos componentes de la plataforma que hasta el momento han podido utilizar. Dadas las circunstancias, consideramos que esta es una solución viable ante la dificultad del otorgamiento de las horas de laboratorio para el uso del proyecto y como un criterio valioso para solicitarles a las nuevas autoridades del MEP el aumento de estas horas.

Cambio súbitos de Profesores. En tercer lugar y como lo expresamos al inicio de esta sección, uno de los problemas más frecuentes y de mayor impacto para la buena marcha del proyecto es el cambio de profesores en las instituciones participantes. Por ejemplo, durante el primer semestre del 2005 trabajamos con dos profesores en el Liceo de Sinaí. Ambos mostraron gran interés en la implementación del proyecto e incluso asistieron a todas las sesiones de entrenamiento que les ofrecimos. Uno de los profesores incluso era el encargado de hacer nuestra visita más provechosa al establecer reuniones con el director de la institución, tener un grupo de laboratorio para que lo pudiéramos observar trabajando con la

plataforma in situ, y hacer los arreglos de horario con sus estudiantes y los de la otra profesora participante de manera que no perdieran clase mientras ambos asistían a las sesiones de entrenamiento. Cabe también destacar que este profesor tuvo una participación muy entusiasta en la reunión general de todos los profesores en la Facultad de Letras en la cual aportó ideas y sugerencias de gran importancia para el desarrollo del proyecto. Cuando volvimos al Liceo de Sinaí al iniciarse el curso lectivo del 2006, fue de gran sorpresa saber que este profesor había sido nombrado en un puesto administrativo en otro colegio.

El anterior es un ejemplo de varios casos en los que el entrenamiento brindado a profesores fue en vano. Además, debemos señalar que en todos los casos nos enteramos de las permutas, permisos por enfermedad o traslados cuando llegábamos al colegio. Lamentablemente la comunicación entre los profesores participantes o las autoridades de los distintos colegios no fue la más adecuada ya que no se nos comunicaba por escrito o vía telefónica sobre cambios del personal docente. Hay dos ejemplos más que caben señalar: a una profesora del proyecto en el Liceo de Florencia le rebajaron el número de horas y entonces renunció a su plaza interina. Otra profesora Otra renuncia se dio porque a un profesor del Liceo Ricardo Moreno Cañas le ofrecieron trabajo en un *Call Center*, el cual le permitió un ingreso más elevado, ofrecimiento que aceptó, especialmente porque su plaza es en propiedad. Al igual que en los otros casos, este profesor había participado en todas las sesiones de entrenamiento en el segundo semestre del 2005 y contábamos con él para trabajar con el proyecto, con uno de sus grupos, en el laboratorio de cómputo del Liceo.

Estos ejemplos ilustran claramente una situación que ocurre comúnmente en los seis colegios participantes. Sin embargo, esto no significa que no hubo profesores que no aprovecharan el conocimiento aportado en las sesiones de entrenamiento. Es justo decir que en muchos casos los profesores han trabajado con el proyecto, nos han aportado ideas muy interesantes y enriquecedoras, han realizado críticas constructivas y continúan mostrando gran interés por la plataforma digital, como lo demuestra un video en el cual varios de ellos expresan su opinión positiva al considerar nuestro proyecto como una iniciativa positiva y viable para sus esfuerzos en pro de la enseñanza del inglés en sus colegios.

A los cambios súbitos de personal debemos agregar que en unos casos los profesores no ponen atención al calendario de visitas de los investigadores por lo cual en ocasiones se llegaba a las instituciones y no se les encontraba. Por ejemplo, al llegar a un liceo localizado a tres horas en carro de San José nos encontramos que los tres profesores estaban hospitalizados por varias razones. Debido a la importancia del proyecto, estas visitas se habían manejado con mucha responsabilidad y anticipación con detalles como hora de llegada, hora de salida, duración de la sesión de entrenamiento, actualizaciones de la plataforma que se les entregaría, entre otros. También como ha sido usual, los profesores recibieron varias llamadas para avisarles sobre nuestra visita. Sin embargo, no se nos comunicaba de parte de ellos o por alguna autoridad en el liceo sobre los asuntos de salud (en este ejemplo) de los tres docentes. Ante esta situación, el viaje fue en vano.

Como se puede ver, no ha sido posible encontrar una solución inmediata al problema de los movimientos o cambios de personal. Solucionar este problema se nos escapa de nuestras manos. Es importante solicitarle al MEP más plazas permanentes para evitar problemas en el futuro. in embargo, en todos los casos programamos visitas nuevamente a los distintos colegios en fechas no programadas para informar a los nuevos profesores y enterarlos sobre la naturaleza y objetivos de la plataforma digital. También se mantuvo un contacto más estrecho con estos profesores, por diferentes vías: teléfono, correo electrónico,

para evaluar su progreso en el uso de los materiales, plantear sugerencias metodológicas, resolver problemas a la hora de la implementación de la plataforma de manera que estos profesores pudieran estar a un nivel similar al de los otros colegas donde se habían mantenido seguimiento permanente desde el inicio. En una ocasión, el entrenamiento se llevó a cabo dos veces. En una de las instituciones, la profesora que debía iniciar con nosotros se incapacitó y fue substituida por otra que, posterior al entrenamiento y reuniones con nosotros, encontró un trabajo en un hotel con mejor salario. A la vez, esta profesora fue substituida por otra a principios del presente año. Y al igual que en anteriores ocasiones, programamos las correspondientes reuniones de información y entrenamiento.

Es importante señalar también que en todas las situaciones hemos dado seguimiento continuo tanto a los profesores que han trabajado con nosotros como a los que se incorporaron al proyecto posteriormente los cuales suman un total de cinco. Creemos que la constancia en el contacto con los profesores “nuevos” ha sido clave para la buena marcha del proyecto. Además, estas situaciones han sido una buena experiencia para el futuro. Dado que estos profesores continúan siendo interinos, se podría esperar que en el futuro tengan que enfrentar algún tipo de movimiento de plaza, de lo cual no están exentos los profesores en propiedad. En cualquiera de los dos casos, los investigadores debemos estar en la capacidad de brindarles tanto la información pertinente como hacerlos partícipes de los cambios y adaptaciones que conlleva una plataforma digital con el tiempo.

Movimiento de estudiantes. Un problema paralelo al que nos referimos es el de los movimientos por parte de los estudiantes de los grupos experimentales. No es posible que todos los estudiantes que empezaron este año en séptimo sigan en subsiguientes grupos experimentales en octavo y noveno. Esto se debe a cambios a grupos que no pertenecen al proyecto, pérdida del año, deserción, traslado a otra institución y otros factores que no hacen posible su participación durante los tres años. Sin embargo, consideramos que aún cuando su experiencia sea por solo un año, esta puede ser muy valiosa en la adquisición del idioma, dependiendo de la constancia y el grado de interés por parte de los profesores que usan la plataforma. En otras palabras, el contacto entre los investigadores y los profesores participantes sigue siendo la clave para que la plataforma sea efectiva en el mejoramiento de la enseñanza del inglés en los tres niveles.

XIV. NUEVAS INVESTIGACIONES

Anteriormente nos referimos a la entusiasta acogida que los seis colegios participantes dieron a nuestro proyecto, especialmente por esta una iniciativa originada en la UCR. Creemos que esta coyuntura deber ser aprovechada por la institución para así ejercer un papel más prominente y poner a disposición de los colegios de secundaria pública la gran variedad de recursos—académicos y tecnológicos—a disposición de las unidades académicas. .

Para tal fin, es importante invitar por los medios de que dispone la Universidad a profesores e investigadores a participar en proyectos, cuyas áreas de especialización estén relacionadas con los cursos que se imparten a nivel de colegios secundarios públicos.. Para la consecución de este objetivo, creemos que la UCR debe motivarlos con el otorgamiento de beneficios laborales (fracciones de tiempo, oportunidad de publicar, como en nuestro caso, por ejemplo) que los lleven a presentar propuestas. Con base en nuestra experiencia, podemos

decir que los colegios públicos desean y agradecen ser partícipes en proyectos de investigación originados por la institución, la cual tiene aquí una oportunidad idónea para proyectarse aún más al desarrollo del país.

XV. EL BALANCE ENTRE COSTOS Y LOGROS

En esta sección quisiéramos referirnos primordialmente a los logros académicos. A pesar de que el proyecto le ha permitido a la Escuela de Lenguas Modernas adquirir materiales y equipos—adquisición que lógicamente justifica los costos, consideramos que el desarrollo e implementación de la plataforma en los colegios participantes ha sido el mayor logro en este proyecto. Hay varias razones que sustentan este hecho.

Por ejemplo, los colegios participantes cuentan en este momento con una herramienta didáctica, desarrollada con los últimos avances en tecnología digital y educativa para reforzar e incluso motivar a los estudiantes en el aprendizaje del inglés *in situ*. Es decir, los profesores pueden hacer uso creativo de los diferentes componentes de la plataforma para darle más vida a lo que tradicionalmente han sido cursos de idioma donde los profesores mismos son los hablantes y los estudiantes sus escuchas. La metodología que sustenta a este proyecto es eminentemente comunicativa; en consecuencia, se promueve en un laboratorio de cómputo la interacción conversacional por medio de la cual el estudiante puede expresar sus opiniones, intereses y valores, ante otros estudiantes, haciendo uso de la computadora como una herramienta que le apoya en su aprendizaje del inglés. Así, no nos sorprende la favorable acogida que el proyecto ha tenido en los colegios participantes, la cual la testifican los profesores y estudiantes en grabaciones de video que les hicimos en las cuales dan su opinión sobre la experiencia con el uso de la plataforma.

Hay un logro más que bien justifica los costos. Nos referimos el haber tendido un puente entre las instituciones participantes y la UCR. Esto nos permitió traer a los profesores al campus para que se conocieran entre sí y obtuvieran entrenamiento y directrices para la implementación de la plataforma. A partir de ahí, los profesores estuvieron en contacto con nosotros no solamente a través de nuestras visitas a los colegios, sino a través de otros medios. Las visitas no solo se limitaron a la discusión de asuntos de índole metodológico y didáctico. Tanto los asesores internacionales como nosotros participamos en actividades propias del quehacer de los colegios. Tal es el caso del Seminario de Entrenamiento para Profesores de Colegios PROMECE en el Liceo del Este, la Expo del Liceo Ambientalista de Pejivaye y la reunión con padres de familia cuyos hijos usaban la plataforma digital en el Liceo Moreno Cañas de Palmares. En estas actividades, el enriquecimiento fue mutuo, pues en nuestro caso logramos obtener un conocimiento amplio sobre la idiosincrasia de los colegios públicos, sus necesidades, proyectos, limitaciones en la enseñanza del inglés. Este conocimiento no está a menudo disponible para los profesores universitarios cuyas especialidades se imparten en secundaria.

Por último, queremos referirnos a un logro muy importante cual es el mantener un contacto con el INIE, cuyos funcionarios, en especial las doctoras Lupita Chaves y Jacqueline García nos guiaron paso a paso en la consecución de nuestros objetivos, nos dieron consejos claves para nuestro desempeño en las visitas a los colegios y nos ayudaron a lograr una interacción positiva con los funcionarios del MEP. Sin embargo, esto no es todo. Logramos que miembros del personal docente de la Escuela de Lenguas Modernas se

enteraran del papel clave que el INIE puede desempeñar como guía en el desarrollo de futuras investigaciones. En síntesis, sentimos que el mayor logro fue elaborar la plataforma y ponerla al servicio de estudiantes que tienen ahora la oportunidad de expresarse en inglés, con sus profesores como guías y facilitadores en lugar de limitarse a una mínima interacción en clase con otro compañero(a) durante la lección de 50 minutos.

XVI. IMPACTO Y BENEFICIOS

IMPACTO PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

El laboratorio por su carácter digital posee ciertas características que intrínsecamente tienen la potencialidad de causar gran impacto si su aplicación se generaliza a todos los niveles de enseñanza pública. Sin embargo, por su aplicación limitada a ciertos sectores incluidos en el plan piloto, el impacto se centraliza y limita a ciertos aspectos básicos.

En cuanto al impacto ambiental, es bien sabido que por cada acción humana hay una consecuente reacción ambiental. De esta manera, aún cuando hablemos de beneficios ambientales, también puede haber consecuencias negativas en el mismo campo y por la misma acción. El laboratorio digital requiere del uso de computadoras con su consecuente impacto ambiental en cuanto a consumo energético y su futura deposición una vez que el equipo llegue al fin de su vida útil. Sin embargo, como consecuencia directa del uso de procesadores, el gasto en papel y el impacto ambiental que esto conlleva disminuiría considerablemente. Esto es efectivo y verificable en el tanto en que las unidades por nivel incluidas en el programa digital equivalen a 130 páginas de papel en promedio. Esto en los tres niveles en que lo hemos aplicado (7mo, 8vo, 9no) daría un total de 390 páginas por libro, las cuales en tres grupos de 35 estudiantes equivaldría a 40.950 páginas. Estos números equivalen sólo a uno de los seis liceos en los cuales realizamos el plan piloto. Si llevamos esto a nivel nacional llegaríamos a cifras considerables cuyo impacto ambiental es fácilmente discernible. Quedará a criterio de otros investigadores analizar con detenimiento los efectos ambientales del uso de ambientes digitalizados en la clase.

Desde el punto de vista científico, fue importante ver como el ambiente digital tuvo un impacto positivo tanto en profesores como en estudiantes. Es muy prematuro llegar a conclusiones definitivas sobre el grado de aprendizaje logrado luego de la utilización de la enseñanza mediada por computadora, pero sí fue factible analizar y cuantificar el grado de aceptación de este medio en la clase de inglés regular de colegios públicos y su versatilidad para la enseñanza de las cuatro destrezas básicas del idioma gracias a su flexibilidad para combinar tanto texto escrito como oral (grabaciones en inglés) y notar además avances importantes en el aprendizaje autónomo por parte de los estudiantes y el papel del profesor como facilitador de ese aprendizaje. Todos estos puntos, analizables desde el plano de la lingüística aplicada, son ricos semilleros para la continuación de nuestro proyecto de investigación el cual ha logrado de cierta manera, analizada empíricamente, tener cierto impacto en estas áreas y en otras que irán surgiendo en el tanto se aplique con mayor rigurosidad y regularidad en los colegios participantes.

Culturalmente, es importante destacar que fundamentados en el programa oficial de inglés del Ministerio de Educación Pública (MEP) y desde nuestra perspectiva profesional de integrar la cultura como elemento fundamental en la enseñanza de una segunda lengua, incluimos en cada lección un elemento cultural comparativo (Países de habla inglesa -Costa

Rica, por ejemplo) con el fin de aumentar el bagaje cultural de nuestros estudiantes, tomando como punto de partida el inglés de los EEUU que es el modelo de enseñanza en nuestro país por su ubicación geopolítica y su cercanía. Desde esa perspectiva, hemos incluido las tradiciones culturales propias y la identidad costarricense la cual se inserta en todas las actividades del laboratorio digital, ya que el mismo fue creado por costarricenses que trataron en todo momento de incluir elementos propios de nuestro ser y sin perder perspectiva de que la enseñanza de un segundo idioma en muchas maneras está mediada por el conocimiento de una primera lengua materna y una cultura central. Bajo esta premisa y fundamentados en valores ticos, Cyberlab incluye aspectos de la cultura costarricense en su ordenamiento temático, en sus ejemplos, en el uso de nombres castizos y en un sinnúmero de elementos, los cuales los pudimos introducir al trabajar en entera libertad y valorando nuestra perspectiva, para así evitar un producto similar a los que nos llegan de las grandes casas editoriales con un inglés “internacional” y con elementos culturales ajenos a nuestra idiosincrasia.

Desde el plano social, Cyberlab puede ayudar a reducir la brecha existente entre los colegios privados que cuentan con software especializado para la enseñanza del inglés y equipo adecuado para su práctica. Cyberlab es gratuito y le permite al profesor contar con material de audio, escrito, de pronunciación, de lectura, de gramática y de conversación en un solo paquete. De esta manera, los estudiantes de colegios públicos pueden contar con un software que integra las cuatro destrezas básicas para el aprendizaje del inglés y por su cuenta o con la facilitación del profesor, puede mejorar su nivel de conocimiento de la lengua inglesa y optar, en el desarrollo lingüístico de tal idioma, para puestos de trabajo, oportunidades de estudio en el extranjero, u otras oportunidades de “ascenso” social e intelectual gracias a sus destrezas en un segundo idioma. Cyberlab colabora así con los colegios públicos al brindarles una herramienta eficaz, útil y accesible para darles a nuestros estudiantes práctica interactiva en la lengua inglesa, con temas que atañen a los estudiantes por estar conectados con su idiosincrasia y que les ofrece práctica en las cuatro destrezas y no sólo en lecto-escritura como ha sido la constante en nuestro sistema de enseñanza del inglés hasta este momento. Esta brecha en el aprendizaje del inglés ha tenido un impacto social sin precedentes en nuestro país al notar que el inglés se ha convertido en parte fundamental del engranaje empresarial y de las oportunidades de mejoramiento social por medio de empleos en donde el uso del inglés es cotidiano.

En los párrafos anteriores, al mencionar el impacto ambiental, científico, cultural y social de nuestro proyecto, incluimos algunos beneficios potenciales del programa Cyberlab en cada uno de esos rubros. A nivel nacional, el impacto del laboratorio digital puede ser macro si se instaura en todos los colegios del país que cuenten con computadoras ya que los mismos podrían contar con materiales actualizados y eficaces para que los estudiantes tengan acceso al inglés en sus cuatro destrezas básicas y con un inglés adaptado a nuestro medio. *El programa en sí promovería un cambio pedagógico en cuanto a la manera de enseñar el inglés ya que no se concentraría sólo en la lecto-escritura sino que los profesores tendrían que adaptar sus lecciones para incluir conversaciones en inglés, prácticas de pronunciación, lecciones de gramática contextualizada, ejercicios de vocabulario en contexto, tareas de escucha y ejercicios relacionados con textos en audio, ejercicios de lectura y proyectos fuera de clase para contextualizar aún más lo aprendido en clase y llevarlo a la práctica en tareas reales. Además, el proceso evaluativo tendría que cambiar para incluir todos esos rubros antes citados y para que efectivamente se pueda evaluar al estudiante en el dominio de un idioma tal como lo indica el sentido común (hablándolo, escribiéndolo y entendiéndolo). Los beneficios de tal proyecto son potencialmente enormes si fuera posible extenderlo a otros colegios.*

En este momento, estamos en conversaciones con el MEP para llevar el proyecto a nivel nacional y es posible contar con la participación de la Fundación CR-USA para ampliar el campo de acción del mismo a todos los niveles de educación pública. Contamos con contactos con la Universidad de Kansas para lograr establecer alianzas estratégicas con esta institución y con varias organizaciones privadas de los Estados Unidos para que, fundamentados en el laboratorio digital, podamos establecer contactos con centros de enseñanza secundaria (por el momento) y realizar un programa de intercambio de experiencias por Internet entre colegios ticos y estadounidenses.

La potencialidad de Cyberlab para proyectarse a gran escala y aumentar su rango de acción es muy factible gracias a la flexibilidad del programa, su fácil ejecución y administración y a la facilidad de acceso al mismo por medio de la Internet o de discos compactos.

XVII. RECOMENDACIONES A DIFERENTES INSTANCIAS

Al concluir la plataforma digital su fase de proyecto piloto, el trabajo con sus diferentes componentes didácticos, la interacción los profesores y alumnos participantes y el contacto con los seis colegios, directores y otros funcionarios nos permite hacer, muy respetuosamente, recomendaciones a varias instancias con base en nuestra experiencia con el desarrollo del proyecto.

Apoyo a Proyectos Digitales. En primer lugar, quisiéramos recomendar a la Fundación CR-USA, la Universidad de Costa Rica y la Escuela de Lenguas Modernas, Unidad Académica a la que ha estado adscrito el proyecto, el apoyo a proyectos digitales para el mejoramiento de la enseñanza del inglés, específicamente para décimo y undécimo años. Nuestro proyecto se ha concentrado en séptimo, octavo y noveno años con lo cual falta aún por desarrollar una plataforma digital en décimo y undécimo. Creemos que tal proyecto debería estar listo para el año 2008, cuando, idealmente, muchos de los estudiantes que empezaron en séptimo año con el proyecto en el 2005 lleguen a undécimo año. De esta forma, se le daría la oportunidad a ese grupo ideal o experimental de estudiantes de trabajar con una plataforma digital durante sus cinco años de inglés en secundaria.

Otra recomendación se refiere específicamente a la UCR. El Proyecto de Plataforma Digital es la primera en su género que se pone en práctica en secundaria. A pesar de que los investigadores habíamos trabajado anteriormente en conexión con colegios públicos en charlas, talleres y otras actividades, ha sido a través de este proyecto que hemos visto una verdadera motivación por parte de directores, profesores y estudiantes que no habíamos visto antes. El hecho de que este proyecto demande prácticas para el aprendizaje del inglés en la sala de cómputo lo ha hecho muy atractivo para ellos. Más importante aún: tanto los directores como los profesores de los colegios participantes nos han expresado en no pocas ocasiones “el honor que les ha significado haber sido tomados en cuenta para el proyecto por parte de la UCR”. Estas expresiones dicen mucho sobre el papel que puede desempeñar la Universidad al participar en proyectos de desarrollo, en las distintas materias que se enseñan en colegios secundarios públicos.

Por último, queremos referirnos al Ministerio de Educación Pública, institución que juega un papel prominente para la puesta en marcha de un proyecto digital como éste. El

proyecto piloto ha abarcado a seis colegios, tres en áreas urbanas y tres en áreas rurales, como se señaló anteriormente. Los seis colegios son llamados PROMECE, los cuales cuentan con laboratorios de cómputo, y han sido colegios claves para la instalación de la plataforma y su posterior uso. La implementación de este proyecto ha sido una novedad en esas instituciones, primeramente por el uso de una plataforma digital, y en segundo lugar, por la facilidad de utilizar una herramienta actualizada en la enseñanza y el aprendizaje del inglés como segundo idioma, recurso que les permite la aplicación de nuevas metodologías de enseñanza para mejorar el aprendizaje del inglés a nivel nacional.. Sería pues sumamente provechoso que otros colegios PROMECE incorporaran la plataforma digital a sus cursos de inglés de séptimo, octavo y noveno. Para tal fin, el MEP cuenta con nuestra ayuda, dado que es de gran interés para nosotros que el proyecto tenga una mayor extensión, y estamos seguros que la Asesoría Nacional de Inglés y el INIE estarían gustosos de unirse en este esfuerzo.

XVIII. BIBLIOGRAFIA

- Quesada A.G. P., Aust R.J. 2006. CyberL@b: Technology enriched english language learning in Costa Rica. Proceedings of the Ninth International Conference on Computers and Advanced Technologies in Education. ISBN 0-889896-626-0 / CD: 0-889896-6287. IASTED 117 - 122.
- Quesada, A. (2006). Cyberlab: A platform for Learning English in Costa Rican Public High Schools, INIE, Volumen 6, Número 3, diciembre del 2006
- Quesada, A. (2003). Nuevas tecnologías de la Información y la comunicación: Integración en el aula de idiomas Rev. Filología y Lingüística Vol. XXIX(2): 193-199
- Cynthia Solomon, Entornos de aprendizaje con ordenadores, Paidós, Barcelona, 1987.
- Wiggins, Grant P. *Educative Assessment. Designing Assessment to Inform and Improve Student Performance.* San Francisco: Jossey-Bass Inc. 1998
- Papert, S. (1995). La máquina de los niños: Replantearse la educación en la era de los ordenadores. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona.
- Dennett, D. (1998). Brain Children: essays on designing minds. A Bradford Book.
- Egbert, J.L., Chao, C., & Hanson-Smith, E. (1999). *Computer-enhanced language learning environments: An overview.* En J. Egbert & E. Hanson-Smith (Eds.), CALL Environments: Research, Practice and Critical Issues (pp.1-13). Alexandria, VA, E.U.: TESOL Publications.
- Richard-Amato, P. A. (1996). Making it Happen: Interaction in the second language classroom: from theory to practice. 2nd edition. New York: Longman.

XIV. PRESUPUESTO Ver Anexo 9

XX. ANEXOS

Los anexos siguientes incluirán los siguientes apartados:

Publicaciones,
conferencias (Peru),
expo UCR,
U la Salle,
Congresos,
instrumentos,
validación con expertos KU,
validación con profesores,
encuestas,
programa de inglés,
bosquejo de página y componentes de CyberL@b
Guía del docente,
Libro del estudiantes
Presupuesto

Anexo 1 Notas Publicitarias del Proyecto

Noviembre 2005 *Repretel*

#Noticia 1317

Expertos crearon un laboratorio que fortalezca la enseñanza del inglés

EXPERTOS EN INGLÉS IDEARON UN PROYECTO QUE APROVECHARA LA TECNOLOGÍA DE LA INTERNET PARA CREAR UN LABORATORIO QUE FORTALEZCA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS. EN LA ACTUALIDAD EL PROGRAMA SE IMPARTIRÁ EN SEIS COLEGIOS DEL PAÍS, 3 DE LA ZONA RURAL Y LOS RESTANTES DEL ÁREA URBANA.

Repretel

Universidad de Costa Rica
Escuela de Lenguas Modernas
Instituto de Investigación en Educación (INIE)
Proyecto de Investigación:
Laboratorio Digital como Apoyo de los procesos de Enseñanza y aprendizaje del inglés en secundaria pública.

Financiado por la Fundación Costa Rica-USA (CR-USA)

Charla: E-Learning Designs for Language Learning (Diseño de Interfase de Usuarios e investigaciones sobre el uso de cursos en Línea)

Invitado Especial: Dr. Ronald Aust, University of Kansas (KU)

Idioma: Inglés

La actividad se realizará el lunes 26 de setiembre, a las 4 p.m., en la Sala Joaquín Gutiérrez, 4to Piso, de la Facultad de Letras.

I Congreso Regional CICIMAT
Congreso para la Integración de Ciencias, Inglés, matemática y tecnología
Instituto Tecnológico de Costa Rica
10 y 11 de Noviembre

- | | |
|------|---|
| 2006 | Presentador “ Recursos Informáticos para la Enseñanza del inglés ”, III Encuentro de Coordinadores(as) y Directores(as) de Programas de Enseñanza del Inglés, San José, Universidad Católica de Costa Rica, 16 de junio. |
| 2006 | Presentación Proyecto Cyberlab. Encuentro Vinculación Intrauniversitaria mediante TIC's. Facultad de Educación, UCR, Instituto de Investigación en Educación, Marzo 20 2006 |
| 2005 | IV SIMPOSIO UNIVERSITARIO, “Construcción de la esperanza colectiva adolescente,” Oct 10, 11, 12 , UCR, Costa Rica |

Congreso Internacional de Investigación Educativa



“Investigar para transformar”

10 de noviembre 2004

2006

Proyecto, Vinculación Intrauniversitario mediante TIC's,
facultad de Educación, INIE, 20 marzo.

Anexo 2 EVALUACION PROFESORES SOBRE USO DE LA PLATAFORMA

Laboratorio Digital de Idioma como apoyo a los proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en educación secundaria
Cyberlab

Estimados profesores(as) y estudiantes:

El presente cuestionario tiene como propósito evaluar aspectos del uso práctico y contenido de Cyberlab. Mucho les agradeceremos completar el siguiente cuestionario. Sus respuestas son de carácter estrictamente confidencial. **POR FAVOR NO ESCRIBA SU NOMBRE.**

Por favor, preste atención a la siguiente escala:

- 1 = totalmente de acuerdo**
- 2 = de acuerdo**
- 3 = parcialmente de acuerdo**
- 4 = en desacuerdo**
- 5 = en total desacuerdo**

Ahora, lea la oración y dibuje un círculo alrededor del número que mejor expresa opinión. Por favor, conteste de la forma más sincera posible.

1. Puedo identificar fácilmente los contenidos de cada unidad.
1 2 3 4 5
 2. El objetivo de este proyecto esta claro.
1 2 3 4 5
 3. Los contenidos de cada unidad están bien organizados.
1 2 3 4 5
 4. Los contenidos están relacionados con los estudiados en la clase de inglés.
1 2 3 4 5
 6. Los ejercicios me permiten interactuar en inglés con mi profesor(a) y mis compañeros(as). 1 2 3 4 5
 7. Los ejercicios llenan mis necesidades y propósitos en el aprendizaje del inglés.
1 2 3 4 5
 8. Cada unidad tiene un propósito claro.
1 2 3 4 5
 9. Puedo navegar por las unidades y ver sus contenidos con facilidad.
1 2 3 4 5
 10. El formato básico es el mismo en todas las unidades.
1 2 3 4 5
 11. Con Cyberlab el aprendizaje del inglés es más dinámico.
1 2 3 4 5
 12. El diseño de las unidades es agradable.
1 2 3 4 5
-

Anexo 3 Validación de los talleres

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
ESCUELA DE LENGUAS MODERNAS
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN (INIE)
PROYECTO: Laboratorio de Idioma Digital como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en secundaria

TALLER DE METODOLOGIA, EVALUACION, Y TECNOLOGIA EDUCATIVA

Con el propósito de valorar la actividad realizada, y enriquecer próximos encuentros de esta naturaleza, le solicitamos contestar las siguientes preguntas:

1. El desarrollo del taller cumplió con sus expectativas:

7 () 100% () 75% () 50% () 25% () otro

¿Por qué? _____

1. Es una necesidad de conocer nuevas técnicas innovativas para el aprendizaje el inglés.
2. Estoy muy interesado en cambiar la forma de enseñar inglés.
3. Porque ha sido información sumamente valiosa para mí trabajo.
4. Visión más amplia de lo que consiste en realidad el plan.
5. Siento que obtuve una idea más clara de cómo utilizar el plan.
6. Pude obtener más claridad de los métodos de enseñanza
7. Porque el plan es muy completo, pero sería bueno poderlo practicar un poco

2. Valore la metodología empleada en el taller.

Excelente () 2 Muy buena () 5 Buena () Regular () Mala ()

¿Por qué? _____

1. Fue bien dirigida y bastante demostrativa
2. Es muy dinámica, visual, interactiva.
3. Por la diversidad de la misma
4. Hizo falta el uso del equipo tecnológico
5. Siento que fue importante la interacción frente a frente con los facilitadores, pudiendo así resolver dudas directamente. ¡Lastima no abrió el archivo en la llave Maya!
6. Faltó presentación del plan piloto con el uso del equipo tecnológico.
7. -----

3. ¿Cómo calificaría la organización del taller?

Excelente () 6 Muy buena () 1 Buena () Regular () Mala ()

¿Por qué? _____

1. Igual al anterior
2. Se explico brevemente pero se abarcaron todos los contenidos.
3. Fue muy bien aplicada con relación al tiempo utilizado
4. Obtuvimos una clara e interesante explicación lo cual nos ayudo a despejar dudas. El material escrito estuvo muy bien, claro e interesante.
5. Todo se ha venido dando por etapas y esta vez ayudó mucho el material brindado (plan, teacher's guide y otros).
6. Se presento un material escrito muy detallado y comprensible.

7. Fueron muy claros y específicos.

4. ¿Considera que este taller permite la adquisición de conocimientos?

Sí X 7

No _____

¿Por qué?

1. Demuestra el buen uso de la tecnología con creatividad.
2. Se intercambian ideas para mejorar el aprendizaje.
3. Por lo actualizado de la información y su aplicación tecnológica.
4. No solo adquirir, sino que reforzar, refrescar los que ya teníamos y a la vez motivarnos para aprender más.
5. Lo más importante es refrescar conocimientos ya adquirido en la U (UCR) y claro que sí todos los días se aprende algo nuevo (hay algunas actividades, técnicas, ect).
6. Me ha permitido recordar conceptos que conocía y que me permitirán ponerlos en práctica con mis estudiantes.
7. Algunos conocimientos también nuevas técnicas y herramientas.

5. ¿Considera que este taller contribuye a su formación como profesional?

Sí X 7

No _____

¿Por qué?

1. Porque implementamos innovación en la enseñanza.
2. Sobre todo la importancia de la retroalimentación.
3. Es algo sumamente aplicable a nuestra labor diaria.
4. No solo por que la puedo utilizar como una valiosa herramienta para mejorar la enseñanza, sino porque me permite crecer y conocer nuevas técnicas y a la vez aprender más sobre la interacción que van a tener los alumnos.
5. Como mencioné, permitió refrescar conocimientos y poder obtener otras ideas de cómo hacer las cosas, así como metodologías y técnicas que pueden mejorar nuestra forma de enseñar y por ende, el aprendizaje de los estudiantes quienes son la razón de ser de la enseñanza y de este plan.
6. Para mi es aventurarme hacia una nueva experiencia lo cual significa un aprendizaje para mi persona.
7. Incentiva al educador a desarrollar sus conocimientos hacia los estudiantes.

6. Si tiene alguna sugerencia, por favor anótela.

Esperamos tener pronto acceso de estos materia les y talleres en nuestros colegios- aulas ya que son de una gran necesidad para mejorar la educación.

1. Realizar capacitaciones con respecto al uso de las unidades 7°, 8 °, 9°. Coordinar documentación con la dirección del colegio.
2. Realizar este tipo de actividades más a menudo.
3. Mayor capacitación para los profesores con el fin de darle el mejor uso al plan piloto para obtener los mejores resultados.
4. Quizás un poco más de entrenamiento. Talvez, trabajarlo un poco más entre los profesores (mediante una capacitación). En otras palabras, ponerlo en práctica nosotros mismos.
5. Los profesores necesitamos de algunos intercambios capacitaciones o nuevas experiencias con el idioma.
6. Añadir a las diferentes unidades un tiempo estimado para los diferentes ejercicios. El educador decidirá si el tiempo es el adecuado.

Anexo 4 Ejemplo de la Guía del Profesor

Teacher's Guide UNIT FIVE LOGGING ON

Pre-activity	<p>Schema Building: Elicit background knowledge</p> <ul style="list-style-type: none"> - Students brainstorm places to go for vacations. - Teacher asks questions as follows: <i>What are you going to do at _____?</i> <i>Are you going _____? What places are you going to visit there?</i> - Elicit the structure: "I'm going to rent _____, or <i>Yes I am</i> or <i>No, I am not</i> - Elicit "will" future by asking: "<i>Will you go on vacations next year?</i>" 	
Activity	<p>Grouping: -Pair work</p>	<p>Setup: The teachers bring brochures of different tourist places in Costa Rica and ask students about them using the structure "will" or "going to" (future).</p>
	<p>VOCABULARY</p> <ul style="list-style-type: none"> - Make students acquainted of the goals of the unit. - Have students practice the vocabulary section by telling them to relate the descriptions to the pictures <p>Vocabulary</p> <p>Section 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - First students work in pairs and look at the pictures - Then students describe the different pictures. They can guess the places, and talk about the things tourists can do there. - After that, students match the picture with the verbs that describe the activity you do for vacations. - Then, students check their answers. <p>Warm Up</p> <ul style="list-style-type: none"> - Students look at the pictures of Tortuguero. - Students have to write sentences with the "will" future as the example given. To do this, students must read the information from the table provided. Feedback is given to help students write the sentences correctly. - Students report sentences to class. 	
Post-activity	<p>YOUR TURN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relate vocabulary to students' real world by telling students they have to make believe they have won a tour to Alajuela or any other place in Costa Rica. - Students sit in pairs and write about the things they can do there. - Students report answers to class. 	
Tips/Further activities	<p><u>Further activity.</u> (Reinforcing activity)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Students form groups of four. - The teacher gives each group a brochure on different places in Costa Rica. - Students write sentences about the things they can do in those places. - Each group simulates a radio announcement about the place they have written about. Tell students to use appropriate tone of voice as if they were radio announcers. 	

TEACHER'S GUIDE
UNIT SEVEN
SYSTEM TOOLS

Pre-activity	Schema Building: <ul style="list-style-type: none"> - Students read the article of a famous news correspondence “Andy Rooney” about the things he likes doing and dislikes doing. - The teacher hands out a sheet of paper with questions about the reading. - Students sit in pairs and answer the questions. - Students sit with another pair of students (forming a group of four) and revise their answers. 	
Activity	Grouping Pair work	Setup: -Students check the RULES section and read the examples. - The teacher hands out a practice sheet where students have to fill in with appropriate use of the verbs in infinitive / gerund, and appropriate use of the third person singular.
	Activity 3.1 <ul style="list-style-type: none"> - Students read Andy Rooney’s article again and click on the things he likes and dislikes doing. - The teacher checks answers with students. Activity 3.2. <ul style="list-style-type: none"> - Students read the statements and complete the spaces with <i>likes, like, dislikes, dislike, hate, hates, doesn't like, don't like</i>. - The teacher monitors students as they do this practice. It is important to make students aware when to use the third person singular. - Students sit in pairs and check their answers. Activity 3.3. <ul style="list-style-type: none"> - Students see the pictures. - The teacher elicits vocabulary from the students. - Then, students form sentences by using the vocabulary practiced and cue words from the list provided. - Students write their answers. - Students engage in peer correction on the sentences written. 	
Post-activity	YOUR TURN (GROUP WORK) <ul style="list-style-type: none"> - Students receive a “FIND SOMEONE WHO” Sheet. - First, students revise the questions with the teacher. The teacher makes sure students have correct questions, and possible answers. - Students repeat the questions before starting the activity. - Students stand up and mingle around the class asking questions from the sheet. The aim of the activity is for students to find students who likes, dislikes, hates, and enjoys the activities. - Students report to class after they have completed the sheet by writing down the information. See sample. 	
Tips/Further activities	<ul style="list-style-type: none"> - Supplementary Activity: - Students visit the following website: http://www.eslgold.com/site.jsp?resource=pag_stu_speaking_phrases_lb_expr_likes_dislikes - Students listen and then move to the web page at the end entitled “For conversation practice: Expressing likes and dislikes”. - There students click on HOBBIES/ SPORTS/ FOOD. They can choose either one. - First they have to read the sample conversations; read the instructions for conversation practice; then, click on one of the topics (hobbies, sports, food) and students design their own conversations based on the sample given. 	

Anexo 5 **Temas del Programa oficial de inglés del MEP**

TABLE OF CONTENTS III CICLO

VII. Objectives of the English Program in the Third Cycle of Basic Education in Costa Rica.....	35
- Seventh Grade.....	37
- Eighth Grade.....	55
- Ninth Grade.....	80

INDEX OF UNITS

7° LEVEL

Introductory unit.....	37
1. Exchange greetings, leave takings and introductions.....	38
2. Identification to oneself to others.....	40
3. Directions or instructions.....	42
4. How a dictionary is organized.....	44
5. Classroom objects.....	45
6. Location of people and objects.....	46
7. Description of something.....	47
8. Use a dictionary to spell words.....	49
9. Goods and services.....	50
10. Instructions.....	52
Summary of language outcomes.....	54

8° LEVEL

Introductory unit.....	55
1. Identification of family members and partner's relatives.....	56
2. Description of people's physical appearance.....	58
3. Comparison of people's physical features and personality traits.....	60
4. Meaning of words according to a give context.....	62
5. Relevant characteristics of the means of transportation available.....	63
6. Personal travel plans.....	66
7. Acceptance and refusal of goods and services.....	69
8. Likes, dislikes and preferences.....	71
9. Grammatical functions of words.....	74
10. Give and follow directions.....	75
11. Occupations.....	77
Summary of language outcomes.....	79

9 ° LEVEL

Introductory unit.....	80
1. Sports and leisure activities.....	81
2. Life and achievements of famous athletes and musicians.....	83
3. Operation of electronic equipment.....	86
4. Roots, suffixes and prefixes.....	88
5. Transportation, quality, rentability and use.....	89
6. Computers and technology today in our lives.....	91
7. Natural resources and the promotions of conservation.....	93
8. Specific information of words in a given context (registers).....	96
9. Causes, effects, and prevention of environmental pollution.....	97
Summary of language outcomes.....	99

Anexo 6 Ejemplo del libro de trabajo del estudiante

Unit 2 What does your sister look like?

A. LOGGING ON

1. GOALS: In this unit:

You will learn how to describe people's physical appearance.

You will practice:

Third person singular e.g. She looks great!

Order of adjectives e.g. He has *big brown* eyes.

Articles e.g. a/an/the

2. VOCABULARY

Instructions: Match the description with the pictures.

- 1) Young and old
- 2) A short girl and a tall boy
- 3) Straight blonde hair and short dark hair
- 4) A beautiful woman and a handsome man
- 5) A chubby girl and a slim girl



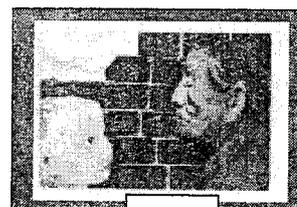
2



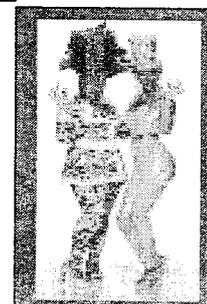
3.



4



1



5

3. WARM-UP

Instructions: Complete the dialogue with *a*, *an* or *the* where necessary.

A: What does your dad look like?

B: He has (1) ----- green eyes. Oh, there he is.

A: Where?

B: Over there. He's (2) the tall man with (3) ----- short blonde hair.

A: I see. He's (4) a very handsome man.



4. Your Turn

- o Does your father have a moustache? Yes No
- o Does your mother have long hair? Yes No
- o What does your sister look like? She's tall She's short She has long hair
- o What color are your eyes? green black brown blue

B. TURN IT UP

1. PRE-LISTENING

Use the words below to complete the descriptions.

blond brown dark glasses medium tall

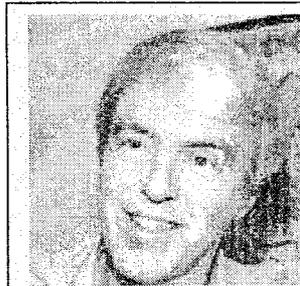
1. He's medium height and has brown hair.
2. She's tall with blond hair and dark eyes.
She wears glasses.

2. WHILE LISTENING

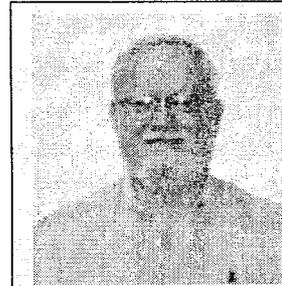
Roberto is showing Lorenzo a photo album. Listen to the description of the people below and write the names of the people described on the boxes provided.



CAROLINA



ALEXANDER



DR. PALMER



LAURA



SUSAN

Script of descriptions....

1. This is my grandfather. His name is Alexander. He's very cute. He has straight gray hair and green eyes.
2. And this is my Language Professor, Dr. Palmer. He looks like a very serious man with his gray beard and moustache, but he's not. He's kind and helps us a lot. We bother him because he's getting bald.
3. Look at my girlfriend. She looks like a model, right? with her short blonde hair and green eyes. Her name is Susan, but people call her Susie.
4. Do you know who she is? Well, she is the exchange student that arrived last month. Isn't she beautiful? Look at her curly long hair and brown eyes. Her name is Laura and she's Colombian.
5. Do you remember our old school friend that had long straight brown hair and brown eyes? Well, I saw her last week and she looks the same!!! She hasn't changed a bit...What is her name...??? Ah... Carolina....

Anexo 7 Validación de la plataforma por profesores participantes

Institution: _____ Teacher: _____ Level(s): _____

1. Do you think the topics of the units are interesting?
 yes, all of them most of them no, not much of them

Please explain. _____

2. Would the material in the units meet the needs of your students?
 yes somewhat no

Please explain. _____

3. Do the units have appropriate progression of activities from simple to complex, and from controlled to less controlled? Please explain. _____

4. Should the key vocabulary in the readings be highlighted or glossed? Explain.

5. Please comment on the readings:

a. length:	<input type="checkbox"/> too short	<input type="checkbox"/> too long	<input type="checkbox"/> just right
b. content :	<input type="checkbox"/> too childish	<input type="checkbox"/> too sophisticated	<input type="checkbox"/> just right
c. language level:	<input type="checkbox"/> too easy	<input type="checkbox"/> too difficult	<input type="checkbox"/> just right

Please explain. _____

6. Is each skill given appropriate coverage? What do you think of the amount of:
- | | | | |
|----------------|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a. speaking : | <input type="checkbox"/> too much | <input type="checkbox"/> just right | <input type="checkbox"/> not enough |
| b. listening : | <input type="checkbox"/> too much | <input type="checkbox"/> just right | <input type="checkbox"/> not enough |
| c. reading : | <input type="checkbox"/> too much | <input type="checkbox"/> just right | <input type="checkbox"/> not enough |
| d. writing : | <input type="checkbox"/> too much | <input type="checkbox"/> just right | <input type="checkbox"/> not enough |
| e. grammar : | <input type="checkbox"/> too much | <input type="checkbox"/> just right | <input type="checkbox"/> not enough |

Please comment. _____

7. What do you see as the three greatest strengths of the materials?

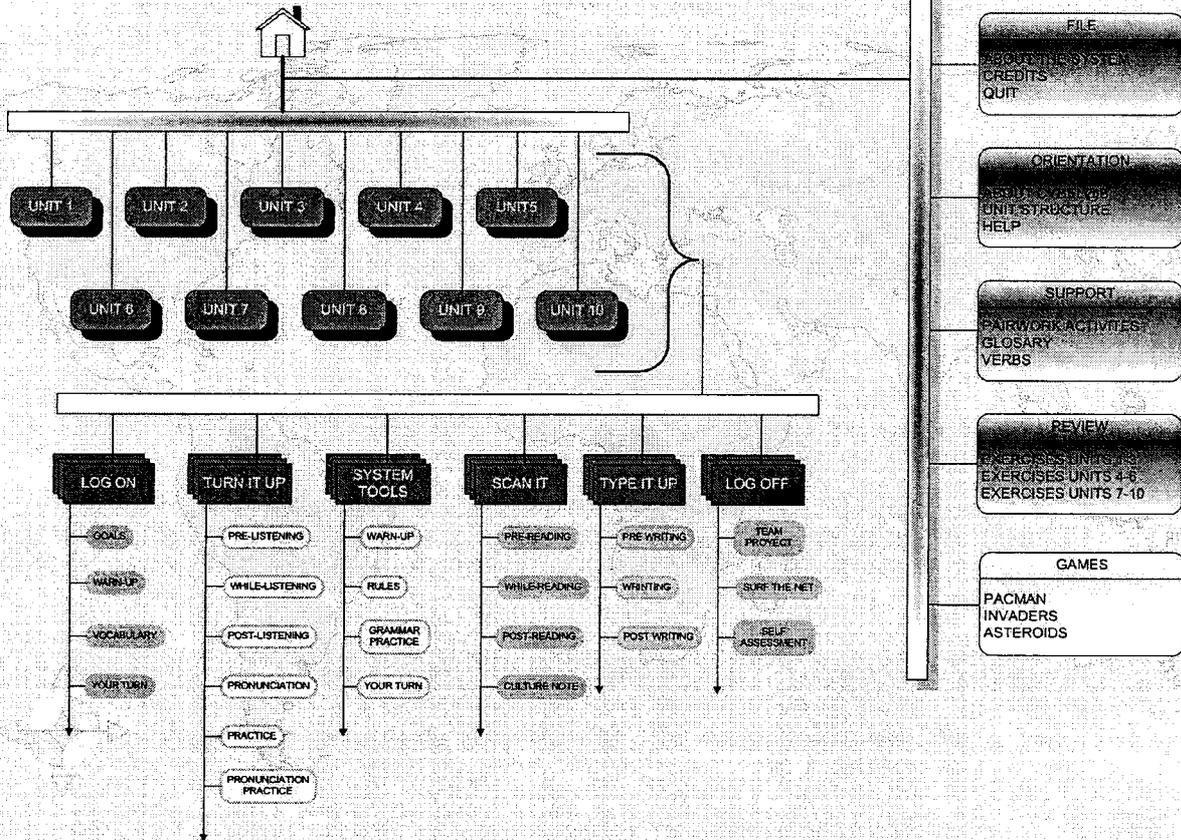
8. Do you have any suggestions for improving the units? _____

9. What is your overall impression of the materials? Would you enjoy teaching the material in these units?

Anexo 8 Bosquejo Básico del Portal



URL : <http://lemo.le.ucr.ac.cr>



Anexo 9 Presupuesto

#	Partida Presupuestaria	Total presupuestado General	Gastos acumulados en los periodos anteriores a este informe	Presupuesto del periodo 1er y 2do semestre 2006	Importe gastado en este periodo (01 enero al 31 Diciembre 2006)	Diferencia	Gasto acumulado a esta fecha	Total disponible a la fecha de este informe
	Subtotal A	13.443.613,05	10.261.029,80	2.688.722,61	3.537.761,70	(849.039,09)	13.798.791,50	(355.178,45)
	Subtotal B	4.700.000,00	1.165.846,96	2.550.000,00	1.961.638,25	588.361,75	3.127.485,21	1.572.514,79
	Subtotal C	4.455.412,90	3.702.050,88	76.396,98	0,00	76.396,98	3.702.050,88	753.362,02
	Subtotal D	2.210.000,00	500.000,00	202.000,00	0,00	202.000,00	500.000,00	1.710.000,00
	E- Total sin gastos Administrativos A+B+D x Sem	20.353.613,05	11.926.876,76	5.440.722,61	5.499.399,95	(58.677,34)	17.426.276,71	2.927.336,34
	F-Gastos Administrativos 5% sobre egresos E * 5%	1.017.680,65	596.343,84	272.036,13	274.970,00	(2.933,87)	871.313,84	146.366,82
	Total General C+E+F	25.826.706,60	16.225.271,48	5.789.155,72	5.774.369,95	14.785,77	21.999.641,43	3.827.065,18

** FUNDEVI exonera al proyecto del pago del 5% sobre la compra de equipo. Ver subtotal C

Hecho por:

Nombre: Carolina Quirós Alpizar

Teléfono: 283-2725 ext. 124

Fecha: 15 de Enero del 2007

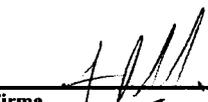

 Firma

Aprobado por:

Nombre: Lic. José Cantillano Quirós

Teléfono: 283-2725 ext. 105

Fecha: 15 de Enero del 2007


 Firma

Coordinador:

Nombre: Allen Quesada Pacheco

Teléfono: 207-5201

Fecha: 15 de Enero del 2007


 Firma



Fundación de la Universidad de Costa Rica para la Investigación

"Laboratorio de Idioma Digital como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en secundaria".

Nombre del Proyecto:

Código del Proyecto:

Organización:

Periodo del informe:

1568

FUNDEVI

Del 01 de Enero al 31 de Diciembre del 2006

2- Resumen de ejecución

Desembolso N°	Fecha	Monto	Ejecutado	Saldo
1	04/06/04	6.128.406,95	21.999.641,43	
2	11/03/05	6.782.651,60		
3	17/06/05	3.413.258,75		
4	02/09/05	3.713.233,60		
5	17/03/06	5.789.156,10		
TOTALES		25.826.707,00	21.999.641,43	3.827.065,57

Hecho por:

Nombre: Carolina Quirós Alpizar

Teléfono: 283-2725 ext. 124

Fecha: 15 de Enero del 2007

Firma

Aprobado por:

Nombre: Lic. José Cantillano Quirós

Teléfono: 283-2725 ext. 105

Fecha: 15 de Enero del 2007

Firma

Coordinador:

Nombre: Allen Quesada Pacheco

Teléfono: 207-5201

Fecha: 15 de Enero del 2007

Firma