



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Facultad de Informática

Evaluación de materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños con edades entre 5 y 7 años

Trabajo para acceder al grado de Especialista en "Tecnología Informática Aplicada en Educación"

Autor: Carlos Andrés Balanta Zamora

Director: Prof. Mg. Alejandra Zangara

Mayo, 2016

Expreso mi agradecimiento...

- ❖ *Muy especialmente a mi esposa y familia quienes con su apoyo aportaron su granito de arena para este logro.*

- ❖ *Y a la profesora Alejandra Zangara, Directora del presente trabajo, quien con su conocimiento y constante apoyo moldeó esta propuesta.*

CAPÍTULO 1	5
INTRODUCCIÓN	5
1.1 INTRODUCCIÓN.....	6
1.2 OBJETIVO GENERAL.....	6
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
1.4 MOTIVACIÓN.....	7
CAPÍTULO 2	9
MARCO TEÓRICO	9
2.1 INTRODUCCIÓN.....	10
2.2 ENSEÑANZA DE SEGUNDAS LENGUAS	10
2.2.1 <i>El enfoque comunicativo</i>	10
2.2.2 <i>El aprendizaje basado en contenidos</i>	11
2.2.3 <i>El aprendizaje colaborativo</i>	12
2.2.4 <i>El aprendizaje cooperativo</i>	14
2.3 DISEÑO Y DESARROLLO DE MATERIAL MULTIMEDIA.....	17
2.3.1 <i>Diseño instruccional</i>	17
2.3.2 <i>Teorías de diseño instruccional</i>	18
2.3.3 <i>Materiales didácticos web</i>	20
2.3.4 <i>Evaluación de materiales didácticos web</i>	22
2.4 LA IMPORTANCIA DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS WEB EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.....	23
2.4.1 <i>Teoría de la carga cognitiva</i>	23
2.4.2 <i>Teoría cognitiva del aprendizaje multimedia</i>	28
2.4.3 <i>Cinco procesos cognitivos en la teoría cognitiva de aprendizaje multimedia</i>	30
CAPÍTULO 3	32
MARCO METODOLÓGICO Y TRABAJO DE EXPLORACIÓN DE CAMPO	32
3.1 INTRODUCCIÓN.....	33
3.2 CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS WEB PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA	33
3.2.1 <i>Aspectos pedagógicos</i>	34
3.2.2 <i>Aspectos técnicos</i>	38
3.3 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA MATERIALES DIDÁCTICOS WEB PARA LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA.....	40
3.3.1 <i>Información general</i>	42
3.3.2 <i>Navegación</i>	42
3.3.3 <i>Valor pedagógico</i>	45
3.3.4 <i>Taxonomía de bloom</i>	48
3.3.5 <i>Aspectos técnicos</i>	48
3.4 SELECCIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO WEB ANALIZADO	53
3.5 ANÁLISIS DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS WEB PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA	54
3.5.1 <i>Plaza Sésamo</i>	55

Evaluación de materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños con edades entre 5 y 7 años

3.5.2	<i>Super Saber</i>	58
3.5.3	<i>Online Free Spanish</i>	61
3.5.4	<i>Chillola</i>	64
3.5.5	<i>Primary Languages Spanish</i>	66
3.5.6	<i>Rocklingua – Music Based Spanish Learning</i>	68
3.5.7	<i>Mi Mundo en Palabras</i>	71
3.5.8	<i>Ciudad 17</i>	74
CAPÍTULO 4	76
RESULTADOS	76
4.1	INTRODUCCIÓN.....	77
4.2	RESULTADOS DE LAS EVALUACIONES DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS WEB.....	78
4.3	CLASIFICACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS WEB PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL A NIÑOS.	81
4.3.1	<i>Dimensión descriptiva</i>	81
4.3.2	<i>Dimensión pedagógica</i>	82
CAPÍTULO 5 CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTUROS	86
5.1	INTRODUCCIÓN.....	87
5.2	CONCLUSIONES.....	87
5.3	TRABAJOS FUTUROS.....	89
ANEXOS	90
BIBLIOGRAFÍA	92

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

1.1 Introducción

En el presente capítulo se presentarán los objetivos que guiaron la realización de esta investigación, así como los motivos para identificar, clasificar y evaluar los materiales didácticos web para la enseñanza del español.

1.2 Objetivo general

El presente trabajo tiene como principal objetivo realizar un estado del arte de los materiales didácticos web ¹para la enseñanza del español como lengua extranjera², a partir de una evaluación pedagógica y técnica.

1.3 Objetivos específicos

- Proponer un marco conceptual para la realización de evaluaciones de materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera.
- Identificar los tipos de materiales disponibles en la web para la enseñanza del español como lengua extranjera.

¹ Son sitios webs de naturaleza didáctica que ofrecen un material diseñado y desarrollado específicamente para ser utilizado en un proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, se puede afirmar que estos sitios son materiales curriculares en formato digital que utilizan WWW como una estrategia de difusión y acceso al mismo (Moreira, 2003).

² Lengua Extranjera se refiere a una lengua que es enseñada en contextos escolares y en un lugar donde no es hablada, comúnmente la lengua de otro país.

- Diseñar un instrumento de evaluación que sirva de apoyo para el análisis de materiales didácticos web, su potencial para enseñar y los tipos de actividades didácticas presentes en él.

1.4 Motivación

Desde que se comenzó a integrar la computadora en el salón como herramienta para la enseñanza y aprendizaje, compañías de software e individuos han iniciado una vertiginosa carrera por la producción de contenidos digitales: software educativo, sitios web, animaciones, simulaciones y aplicaciones móviles, han sido algunos de los contenidos digitales que se han venido creando en las últimas tres décadas. Esto ha creado una gran riqueza, sin embargo, al momento de integrar estos materiales en el salón de clase, la situación se torna compleja dado que maestros, administradores, diseñadores instruccionales y demás no cuentan con fundamentos y evidencia sólida que les permitan saber si dichos materiales se adaptan a las necesidades y a las características específicas de su población.

En el caso particular de enseñanza de lenguas, y más específicamente en la enseñanza del español como lengua extranjera, el panorama no es diferente puesto que se cuenta con gran variedad pero carecen tanto de aspectos pedagógicos como técnicos que garanticen su efectividad. A esta problemática se le suma la falta de una fuente que permita conocer características pedagógicas y técnicas de los materiales disponibles.

Es así como nace la presente propuesta, con la necesidad de tener un conocimiento más amplio y detallado de los materiales didácticos web para la enseñanza del español a niños, además de la necesidad de crear un marco conceptual sólido que permita visualizar las posibilidades técnicas y pedagógicas con las que cuentan dichos materiales y así proveer a administradores y

Evaluación de materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños con edades entre 5 y 7 años

profesores herramientas para tomar decisiones más fundamentadas del material digital que utilizarán para integrar en sus clases.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 Introducción

Con el fin de realizar la evaluación y clasificación de los materiales didácticos web encontrados a lo largo de la investigación, a continuación se listarán y se definirán brevemente una serie de conceptos claves tanto en el campo de enseñanza de lenguas como en el de diseño instruccional. Los conceptos y las teorías discutidos a lo largo de este capítulo, sirvieron para la elaboración y la estructuración del instrumento de evaluación para materiales didácticos web y para los criterios de categorización de los mismos.

2.2 Enseñanza de segundas lenguas

2.2.1 El enfoque comunicativo

El enfoque comunicativo tuvo sus inicios en los años 60 en el Reino Unido como alternativa al método situacional que en ese momento tenía mayor acogida. En la enseñanza situacional, el lenguaje era enseñado al practicar estructuras básicas en situaciones significativas específicas. Debido a la poca aceptación del método situacional, surgieron nuevos conceptos sobre la enseñanza del lenguaje, los lingüistas británicos propusieron otra dimensión del lenguaje que hasta ese momento había sido puesta a un lado, la dimensión funcional y comunicativa del lenguaje. Ellos vieron la necesidad de focalizarse en la dimensión comunicativa del lenguaje más que en la parte estructural de éste y es así como se da inicio al enfoque comunicativo.

Este enfoque propone la comunicación como la meta fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua para lo cual se hace necesario crear actividades que promuevan el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas: escucha, escritura, lectura y

habla, de tal manera que se ofrece una visión más amplia tanto del lenguaje como de su proceso de aprendizaje.

2.2.2 El aprendizaje basado en contenidos

Durante el proceso de aprendizaje de una segunda lengua o una lengua extranjera, influyen algunas variables emocionales del aprendiz, como por ejemplo, la importancia que dicho aprendiz otorga a la lengua en su desarrollo personal o académico.

El aprendizaje basado en contenidos, según (Richards & Rodgers , 2001) es un enfoque de enseñanza en el cual ésta se organiza en torno a los contenidos que los estudiantes van a adquirir más que en aspectos estructurales de la lengua. De esta manera, el aprendiz considera el aprendizaje de una **segunda lengua (L2)** o una **lengua extranjera (LE)**³ como un medio para el conocimiento de nuevos temas que le son útiles y de su interés, es decir, conocimientos del mundo real.

Widdowson, citado en (Richards & Rodgers , 2001) asegura que una LE puede ser asociada con otras áreas del currículo escolar y que esto no sólo ayuda a asegurar un vínculo entre la realidad y experiencias propias del aprendiz, sino que también permite desarrollar el sentido de enseñanza comunicativa de la lengua pues, al ser vista como un medio de aprendizaje, su uso es de tipo comunicativo más que estructural.

³ Segunda Lengua se refiere a una lengua que se aprende en el contexto donde se habla después de la adquisición de la lengua materna. Lengua Extranjera se refiere a una lengua que es enseñada en contextos escolares y en un lugar donde no es hablada, comúnmente la lengua de otro país.

Siguiendo con los aspectos de (Richards & Rodgers , 2001) el aprendizaje basado en contenidos está fundamentado en los siguientes dos principios:

1. Las personas aprenden un L2 de manera más exitosa cuando utilizan la lengua como un medio para adquirir información, más que como un fin.
2. El aprendizaje basado en contenidos refleja mejor las necesidades que tienen los estudiantes para adquirir una L2.

Un ejemplo claro de enseñanza de lenguas basado en contenidos es aquella presente en los colegios bilingües en los cuales algunas áreas del currículo escolar son enseñadas a través de la L2. Por medio de estas áreas se aprende la L2 en su uso al tiempo que se adquieren nuevos conocimientos.

2.2.3 El aprendizaje colaborativo

Desde el momento en que hicieron su aparición los enfoques comunicativos, muchos autores han intentado definir y diferenciar el aprendizaje cooperativo del aprendizaje colaborativo; tarea que ha sido en cierto sentido complicada pues para muchos estos dos tipos de aprendizaje comparten varias características que causan confusión ocasionalmente sobre el enfoque que está siendo aplicado en un espacio escolar.

(Panitz, 1996) define el aprendizaje colaborativo como “una filosofía personal (no sólo una técnica del aula de clase) que respeta y resalta las habilidades y contribuciones individuales de cada miembro del grupo”. Así, se puede afirmar que el aprendizaje colaborativo es una metodología centrada en el estudiante que como plantea John Myers citado en (Panitz, 1996) se

enfoca en el proceso de trabajo en equipo. Estos equipos o grupos de trabajo dentro del aprendizaje colaborativo son formados de una manera libre dependiendo de los deseos de los estudiantes; Myers dice que son los estudiantes quienes deciden si forman los grupos por lazos de amistad o por intereses; y su discurso es tomado como un medio para lograr que las cosas funcionen.

Rockwood (1995), citado también en (Panitz, 1996) ofrece una descripción del aprendizaje colaborativo mediante un contraste del mismo con el aprendizaje cooperativo estableciendo como principal diferencia entre estos el hecho que el aprendizaje cooperativo se centra exclusivamente en el conocimiento tradicional (canónico) mientras que el aprendizaje colaborativo se vincula al movimiento constructivista social afirmando que el conocimiento tradicional y el conocimiento visto como una construcción social han cambiado drásticamente en el último siglo. Vygotsky (1962), citado por (Warshauer, 1997) asegura que “el aprendizaje colaborativo, tanto entre estudiantes como entre estudiantes y profesor, es esencial para asistir al estudiante en su avance a través de su zona de desarrollo próximo, que es, la brecha entre lo que el estudiante puede hacer por sí mismo y aquello que puede hacer en cooperación con otros que son más experimentados y hábiles en otros temas.

Littleton y Hakkinen (1999:21), en (Birch & Poyatos, 2002) afirman que “aunque los términos aprendizaje colaborativo y aprendizaje cooperativo son usados a menudo sin diferenciación, la actividad colaborativa requiere más que una división efectiva de las labores que constituyen el trabajo cooperativo. La colaboración necesita que los participantes estén comprometidos en un esfuerzo coordinado para resolver un problema o desarrollar una tarea juntos”.

Es por esto que los miembros de un grupo de trabajo en el enfoque colaborativo deben asumir un papel activo dentro de cada actividad propuesta y definir los propósitos y medios por los cuales el grupo logrará el éxito de la actividad, asumiendo una posición autocrítica sobre el proceso desarrollado y estableciendo los aspectos que podrían ser mejorados en procesos de aprendizaje futuros.

2.2.4 El aprendizaje cooperativo

Debido a la importancia que tiene la interacción en el aprendizaje de una lengua extranjera con propósitos comunicativos y la necesidad que tiene la educación de generar mecanismos que promuevan dicha interacción, surge el aprendizaje cooperativo como una manera de incentivar el trabajo en grupo para facilitar el aprendizaje en el aula de clase. Según (Olsen & Kagan , 1992) “El aprendizaje cooperativo es aquel desarrollado a través de actividades de grupo organizadas de tal manera que el aprendizaje es dependiente del intercambio de información socialmente estructurado entre los estudiantes en sus respectivos grupos y en el cual cada estudiante es responsable de su propio aprendizaje y motivado a incrementar el aprendizaje de los demás”.

Es importante resaltar que los grupos de trabajo organizados en el aprendizaje cooperativo se diferencian de aquellos utilizados tradicionalmente pues en estos se promueve la participación activa de cada uno de los integrantes para lograr el éxito en las tareas a desarrollar.

Para Barnes & O'Farrell, (1990) en el aprendizaje cooperativo es importante tener en cuenta los siguientes principios con el fin de alcanzar los objetivos propuestos en el proceso de aprendizaje:

- Cada estudiante en el grupo depende de los otros miembros del mismo para alcanzar la meta grupal propuesta.
- Las tareas son divididas entre los miembros del grupo.
- Los materiales, recursos e información son compartidos por los miembros del grupo.
- Cada estudiante en la clase depende de los miembros de todos los grupos para su aprendizaje.
- Cada estudiante debe interactuar directamente con otro.
- Cada estudiante debe responsabilizarse por el dominio de los materiales asignados a todos los grupos.
- Se debe enseñar a los estudiantes las habilidades necesarias para el funcionamiento del grupo. Éstas incluyen: escuchar, tomar turnos, dar opiniones, hacer preguntas, adquirir compromisos.

El aprendizaje cooperativo incluye entonces una serie de procesos que ayudan a las personas a interactuar entre ellas con el fin de alcanzar un logro específico. Este tipo de aprendizaje resulta ser de mucho beneficio para estudiantes y docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues a través de la interacción entre los involucrados en dicho proceso, se fortalecen el desarrollo social del lenguaje y la familiarización con los nuevos conocimientos en proceso de adquisición, pues al compartir experiencias, opiniones e ideas acerca de algo, el conocimiento resultante puede ser más completo.

Según Olsen & Kagan , (1992) existen varias condiciones para que se genere un aprendizaje cooperativo. Entre ellas tenemos:

- **Interdependencia positiva:** ocurre cuando los logros de un individuo son asociados con los logros de otros; así, cuando un estudiante alcanza lo propuesto los demás también se benefician.
- **Formación de equipos:** puede ser realizada por los mismos estudiantes o por el docente según la actividad propuesta. La agrupación informal o espontánea es menos recomendable en muchas situaciones que la agrupación formal o planeada:
- **Agrupación heterogénea:** incluye diferentes tipos de estudiantes en cada grupo; diferentes sexos, diferentes habilidades, etc., lo que favorece la revisión y alcance de los logros propuestos.
- **Agrupación al azar:** la cual puede realizarse con la ayuda de papeles de colores, formas, cartas, etc. Aquellos que tengan las mismas piezas formarán un grupo. Esta técnica de agrupación es fácil y rápida y permite una interacción entre diferentes miembros de la clase.
- **Agrupación por interés:** que se basa en características diferentes al género, raza, pro eficiencia en la lengua, aunque estos factores pueden ser considerados. Se tiene en cuenta principalmente los intereses del docente para la actividad programada o los intereses compartidos de los estudiantes.
- **Agrupación heterogeneidad/ homogeneidad de la lengua:** llevada a cabo según la eficiencia en la lengua que poseen los estudiantes. En muchas ocasiones, los estudiantes con diferentes niveles de pro eficiencia en la lengua necesitan diversos tipos de materiales y de interacciones; de esta manera, un estudiante con una pro eficiencia alta en la lengua

puede ayudar a otro con una pro eficiencia más baja a incrementar su nivel de comprensión y dominio de la lengua.

2.3 Diseño y desarrollo de material multimedia

2.3.1 Diseño instruccional

Con el fin de garantizar la calidad de los materiales que deben estar presente en un curso, el diseño instruccional por sus siglas en inglés ID (*Instructional design*) ofrece una serie de parámetros y principios que facilitan el proceso. Al respecto varios autores brindan una definición de lo que es el diseño instruccional.

Definiciones

(Berger & Kam, 1996) definen el Diseño Instruccional como la ciencia de creación de especificaciones para el desarrollo, la creación, implementación y evaluación de situaciones que faciliten el aprendizaje de contenidos en diferentes niveles de complejidad.

Los modelos de diseño instruccional se fundamentan en las teorías del aprendizaje que se tenían en cada momento:

En los años 60: en esta etapa se asumía que el aprendizaje era el resultado de la repetición de patrones, es decir, que se enfoca en patrones observables y medibles. Además, la mente es concebida como una caja negra en la que no se puede mirar, sólo se pueden ver los estímulos y las respuestas.

En los años 70: estos modelos se fundamentan en la teoría de sistemas, sin embargo, se da más importancia a la interacción con el estudiante.

En los años 80: se fundamentan en la Teoría Cognitiva y se preocupan más por la comprensión de los procesos de aprendizaje, centrándose principalmente en los procesos cognitivos, el pensamiento, la solución de problemas y el lenguaje.

En años 90: se fundamenta en las teorías constructivistas y se da más importancia al aprendizaje por lo que se dice que se debe hacer mayor énfasis en él que en los contenidos. Los principios que guían el diseño instruccional son:

- El aprendizaje es el resultado de la experiencia.
- El aprendizaje es una interpretación del mundo.
- El aprendizaje debe ser significativo.

2.3.2 Teorías de diseño instruccional

2.3.2.1 Taxonomía de Bloom

La taxonomía de Bloom fue creada en 1956 bajo el liderazgo del Psicólogo Benjamín Bloom. Esta taxonomía es un modelo multinivel de clasificación del pensamiento de acuerdo a seis niveles de complejidad. Los tres primeros niveles son considerados los más bajos y en ellos están: conocimiento, comprensión y aplicación. Los tres niveles más avanzados son: análisis, síntesis y evaluación. Este modelo es jerárquico, es decir, una persona que domina los niveles más avanzados ya domina los niveles más bajos.

La taxonomía de Bloom ha tenido gran aceptación en distintos entornos académicos y ha sido adoptada en varios. No obstante, en los años noventa Lavín Anderson propuso una nueva

versión de la Taxonomía, donde se realizaron cambios en la terminología usada, se cambiaron algunos nombres por verbos, el término conocimiento fue reemplazado por recordar, comprensión y síntesis fueron renombrados por entender y crear. El siguiente gráfico muestra los cambios que tuvo la Taxonomía de Bloom.

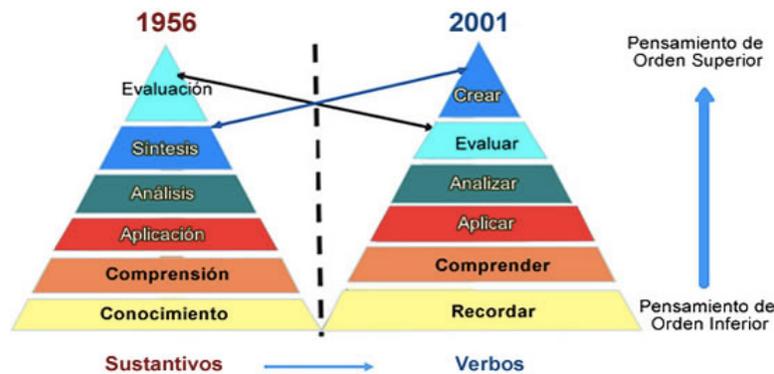


Figura 1. adaptada de (Wilson, 2015)

Además los nuevos términos en la pirámide se definieron de la siguiente manera:

- **Recordar:** reconocer y recuperar conocimiento relevante de la memoria de largo plazo.
- **Entender:** construir el mensaje desde lo oral, lo escrito y mensajes gráficos, a través de interpretar, ejemplificar, clasificar, resumir, inferir, comparar y explicar.
- **Aplicar:** llevar acabo o usar un procedimiento a través de la ejecución o la implementación.
- **Analizar:** dividir un material en sus partes constitutivas, determinando como las partes se relacionan las unas con las otras y con toda la estructura o el propósito de diferenciar, organizar y atribuir.

- **Evaluar:** hacer juicios basados en el criterio y los estándares a través de revisar y criticar.
- **Crear:** poner elementos juntos para formar un conjunto funcional y coherente. Reorganizando elementos en un patrón nuevo o a través de una estructura, generando, planeando y produciendo.

2.3.3 Materiales didácticos web

2.3.3.1 Sitios web educativos.

Un sitio web educativo puede ser definido en un sentido amplio, como espacios o páginas en la WWW que ofrecen información, recursos o materiales relacionados con el campo o el ámbito de la educación (Moreira, De los Web Educativos al Material Didáctico Web, 2003). En esta categoría se aglutinan páginas personales, web de instituciones educativas como universidades, ministerios, entornos, plataformas de tele formación etc.

La diferencia o semejanza de los sitios web de carácter educativo radica principalmente en su finalidad y naturaleza. Es decir, si la finalidad es de naturaleza informativa, o si bien es pedagógica o didáctica. Los sitios web de carácter informativo, como su nombre lo indica, son los encargados de informar a sus usuarios sobre temas específicos.

2.3.3.2 Tipos de sitios web educativos

Moreira cataloga los sitios web relacionados con educación en cuatro tipos: web institucionales, web de recursos y bases de datos, webs de tele formación y materiales didácticos en formato web. Ver Figura 2.

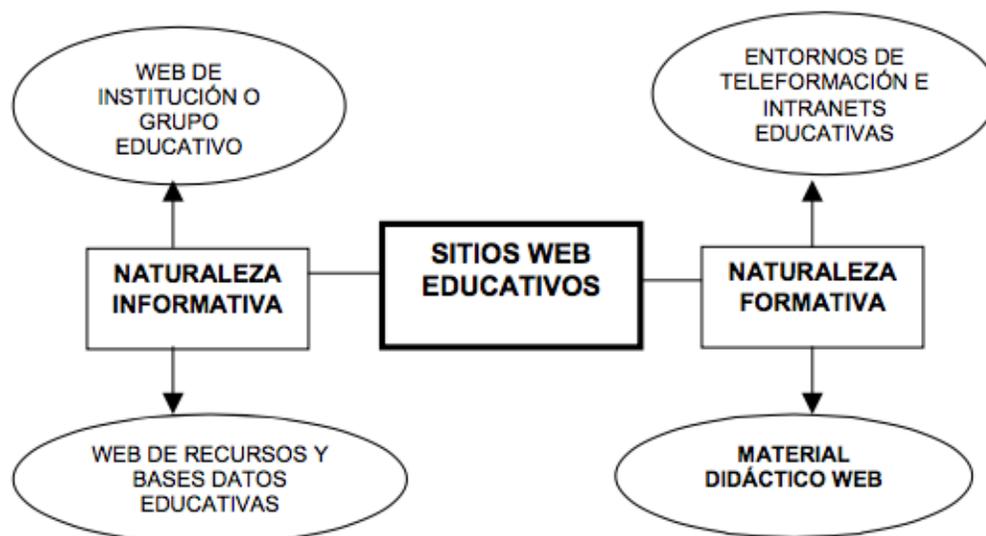


Figura 2.

Tipos de sitios web educativos (Moreira, De los Web Educativos al Material Didáctico Web, 2003)

Web institucionales: son aquellas web de una institución, grupo, asociación o empresa relacionada con la educación. Se ofrece información sobre la institución, naturaleza, organigrama, servicios etc. Estos sitios son concebidos meramente con propósitos informativos.

Web de recursos y base de datos educativos: este tipo de sitio web es de carácter meramente informativa ya que provee al usuario con acceso, documentos, direcciones, recursos organizados de acuerdo a un criterio específico. Un ejemplo de este tipo de sitios es www.eric.ed.gov que es una base de datos de artículos académicos.

Entornos de tele formación e intranets educativas: este tipo de web es aquel que ofrecen un entorno restringido, normalmente con una contraseña, para el desarrollo de alguna actividad de enseñanza. Son sitios web dedicados a la educación a distancia. Habitualmente para la creación de

estas webs se utilizan plataformas tales como : Moodle, Blackboard, eCollege, Dokeos. Este tipo de entornos suele ser desarrollado por universidades para la oferta de cursos virtuales. La naturaleza de estos sitios web es claramente formativo.

Materiales didácticos web : según Moreira (2003:5) “Son webs de naturaleza didáctica ya que ofrecen un material diseñado y desarrollado específicamente para ser utilizado en procesos de enseñanza y aprendizaje”. En este sentido, todo material cuyo propósito sea la enseñanza y el aprendizaje puede ser incluido aquí.

2.3.4 Evaluación de materiales didácticos web

Con el fin de realizar la evaluación de los materiales didácticos web encontrados, se hizo necesario definir y conceptualizar una serie de términos claves que se tuvieron en cuenta en este proceso.

Según (Marqués, 1999) “Los buenos entornos formativos multimedia son eficaces, *facilitan el logro de sus objetivos*, debido a un buen uso por parte de profesores y estudiantes, además de una serie de características que atiendan a diversos aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos.

Para (Marqués, 1999) una evaluación de calidad tiene en cuenta dos dimensiones:

Las características intrínsecas de los entornos, que nos permitirán realizar una evaluación objetiva de los mismos.

La forma en la que se utilizan estos entornos en un contexto formativo concreto, ya sea de manera autodidacta por parte del propio estudiante o bajo la orientación de un docente o tutor.

Por supuesto que la aplicación que se haga de los entornos dependerá de sus potencialidades intrínsecas, pero su eficacia y eficiencia dependerá sobre todo de la pericia de los estudiantes y

docentes. En este caso, más que evaluar el propio material formativo, lo que se evalúa son los resultados formativos que se obtienen y la manera en la que se ha utilizado (evaluación contextual) (Marqués, 1999).

2.4 La importancia de los materiales didácticos web en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2.4.1 Teoría de la carga cognitiva

A finales de la década de los ochenta, y con el auge de los computadores y sus nuevas posibilidades en cuanto a graficas y sonido, varios investigadores comenzaron a indagar sobre la forma en que esta herramienta podría contribuir al aprendizaje humano. Primero fue la teoría de la carga cognitiva (TCC) propuesta (Sweller, 1994) y después la teoría cognitiva de aprendizaje multimedia (TCCAM) (Mayer, 2005) estas dos teorías se presentan como marco para la mejora de los ambientes multimedia. La TCC y la TCCAM se ubican bajo el paradigma del procesamiento de la información, según el cual la cognición del ser humano es un sistema natural de procesamiento de información.

(Sweller, 1994) , en su teoría de la carga cognitiva, trata describir la arquitectura cognitiva del ser humano y la necesidad de aplicar principios de diseño basados en el conocimiento del cerebro y la memoria. Además, plantea que la información es recibida por diferentes canales y que el sistema cognitivo humano tiene una capacidad limitada de recursos, por esta razón, sugiere que el material instructivo efectivo facilita el aprendizaje dirigiendo dichos recursos cognitivos al aprendizaje más que a actividades previas a éste. Asimismo, la información nueva podrá ser

adquirida sólo si relaciona la actividad con los esquemas mentales de la información previamente almacenada en la memoria de largo plazo (Loteró, 2012) (Clark & Mayer, 2008), (Mayer, 2005).

2.4.1.1 Arquitectura cognitiva humana

El gran reto de la teoría cognitiva es explicar como el cerebro procesa la información una vez es recibida por los diferentes canales, para así poder mejorar los procesos de aprendizaje. Según los teóricos de la TCC, cualquier enseñanza es efectiva si se ha tenido en cuenta las características de la cognición humana. La figura presentada a continuación muestra como la información del exterior es recibida por los diferentes canales y procesada en el cerebro. Ver figura 3.

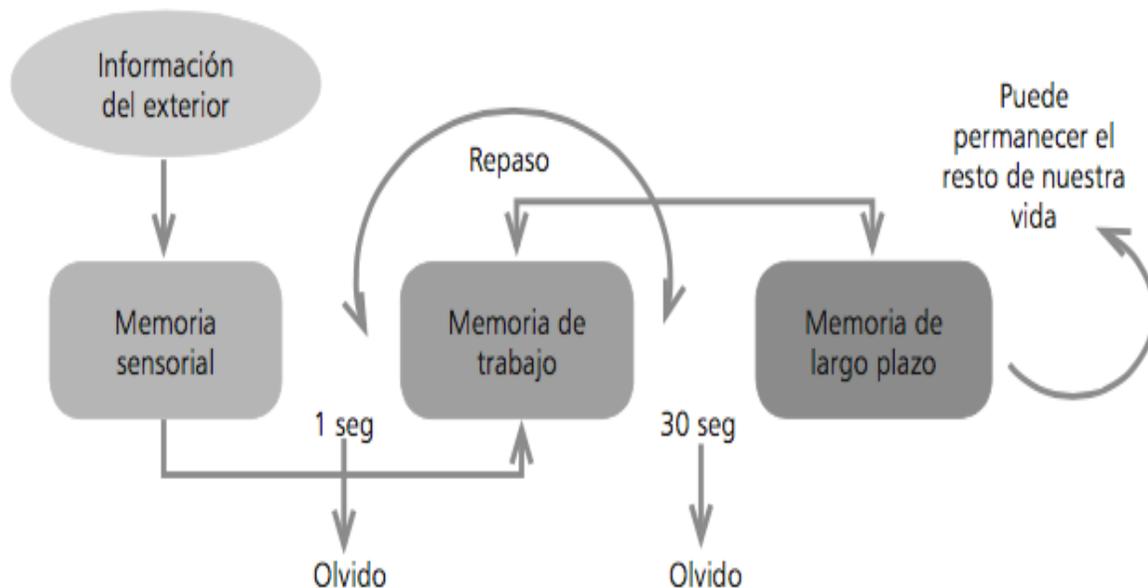


Figura 3.

Estructura de la arquitectura cognitiva humana.

(Loteró, 2012) con base a Dale Shaffer, Wendy Doube y Juhani Touvinen, (2003)

Memoria sensorial

La memoria sensorial se refiere a la capacidad que tiene nuestros sentidos (canales sensoriales) para almacenar la información por un pequeño periodo de tiempo (entre 1 y 3 segundos) su función es convertir estímulos sonoros y de la vista en información auditiva y visual. No obstante, estos dos canales se encuentran separados.

Memoria de trabajo

La memoria de trabajo nos permite almacenar la información recibida de los canales por un lapso (entre 15 y 30 segundos). Un aspecto a resaltar es que la memoria de trabajo tiene una capacidad limitada de procesamiento, estas restricciones se aplican a toda la información nueva que no está vinculada con esquemas en la memoria de largo plazo.

Memoria de largo plazo

Este tipo de memoria es el encargado de almacenar información más compleja como: hechos, conceptos, imágenes, recuerdos, procedimientos etc. Esta memoria almacena la información en esquemas o constructos cognitivos. Sin embargo, para que estos empaquetamientos se vuelvan esquemas se necesita su organización jerárquica. Los esquemas formados y almacenados en la memoria de largo plazo, en teoría, no consumen recursos cognitivos cuando son automatizados. Es así, como el desarrollo de habilidades se genera a través de la práctica continua lo que contribuye a la ejecución de la tareas de forma fácil e eficiente.

Carga cognitiva

Según la teoría de carga cognitiva, la carga cognitiva es la cantidad total de actividad mental procesada conscientemente en un momento cuando el sujeto está resolviendo una tarea. Sin embargo, esto no quiere decir que la carga cognitiva sea del mismo tipo. A continuación se explican los tipos de carga cognitiva y la relación con los diferentes tipos de memoria.

2.4.1.2 Tipos de carga cognitiva

Carga cognitiva intrínseca

La carga cognitiva intrínseca es aquella inherente a la complejidad de la tarea y al nivel de experticia del aprendiz: es decir, es determinada por dos variables. Por esta razón, para conocer el nivel de carga cognitiva intrínseca, es de suma importancia conocer cuales son los esquemas que ya tiene consolidado el aprendiz.

Carga cognitiva externa

La carga cognitiva externa se refiere a todos esos factores que no son propios de la tarea y que de uno u otra forma entorpecen los procesos de construcción y automatización de esquemas. Según (Artino, 2008) el mal diseño instruccional es aquel que no favorece el aprendizaje e introduce “ruido”, por lo que el aprendiz utilizará sus limitados recursos cognitivos para poner atención a aspectos pocos relevantes en la resolución de la tarea.

Carga cognitiva relevante (Germánica)

La carga relevante es dedicada exclusivamente al procesamiento, construcción y automatización de esquemas y está constituida a partir de procesos cognitivos adecuados como las abstracciones y las elaboraciones. Este tipo de carga cognitiva puede ser manipulada por diseñadores

instruccionales y es recomendable que se limite la carga cognitiva externa y se promueva la carga cognitiva relevante.

2.4.1.3 Medición de la carga cognitiva

La medición de la carga cognitiva es un aspecto fundamental en el avance de la teoría de la carga cognitiva. Es por eso que los investigadores se han apoyado en la evaluación de dimensiones medibles; como la carga mental, el esfuerzo mental y el desempeño para establecer la carga cognitiva. A continuación se describen los tres conceptos para la medición de la carga cognitiva.

Carga mental

La carga mental es la combinación de las características de la tarea y las características del sujeto. Una tarea puede ser más simple dependiendo del número de pasos que haya que seguir para resolverla y la precisión con la que haya que realizar dichos pasos. Por su parte, un aprendiz puede tener distintos niveles de destrezas y aptitudes para distintos tipos de tareas. Es así, como la carga mental podría ser medida sobre la base de estas dos variables.

Esfuerzo mental

El esfuerzo mental se refiere los recursos cognitivos que en un momento preciso el aprendiz utiliza para la resolución de una tarea, este debe ser medido en el momento de realizar la tarea o inmediatamente después de terminada.

Desempeño

El desempeño se entiende como los logros cuantificables del aprendiz, por ejemplo; el número correctos de respuestas, la cantidad de errores o el tiempo que tomó resolver la tarea. Ésta, al igual

que el esfuerzo mental, puede ser medida mientras se está realizando o inmediatamente después de terminada la tarea.

2.4.2 Teoría cognitiva del aprendizaje multimedia

La teoría de aprendizaje multimedia establece que las personas aprenden mejor cuando perciben palabras e imágenes que sólo cuando perciben palabras. Con el avance de las tecnologías, la utilización de imágenes y texto se han vuelto más comunes en el desarrollo de materiales multimedia. No obstante, el uso de más imágenes y palabras no garantizan un entendimiento. La teoría multimedia pretende establecer como los seres humanos procesamos la información obtenida de imágenes y textos y la almacenamos en nuestra memoria de largo plazo.

2.4.2.1 Supuestos de la teoría de aprendizaje multimedia

El diseño de un mensaje multimedia siempre refleja de alguna manera la concepción de aprendizaje del diseñador. Por regla general, se asume que los seres humanos tiene un sólo canal para procesar la información; que dicho canal tiene una capacidad ilimitada y que además procesamos la información de forma pasiva. La teoría de aprendizaje multimedia pretende ofrecer una nueva visión de cómo los seres humanos aprenden y para ello se basa en las siguientes concepciones.

2.4.2.2 El principio del canal simultáneo

Para (Mayer, 2005) la información que procesa el cerebro humano es recibida por medio de dos canales auditivo/verbal y visual/imágenes; un canal procesa las imágenes y el otro los sonidos. Por otra parte, y a pesar que la información entra por un canal, los aprendices pueden interpretar el estímulo en otros canales; por ejemplo, un aprendiz puede convertir sonidos en imágenes y viceversa.

2.4.2.3 Concepción de la capacidad limitada

La cantidad de información que puede procesar el cerebro humano por medio de los dos canales es limitada; por ejemplo, cuando una imagen es presentada, el aprendiz es capaz de almacenar pequeñas partes de la imagen y no una copia exacta.

2.4.2.4 Concepción del procesamiento activo

La tercera concepción es que los humanos no almacenan información pasivamente como una grabadora sino que por el contrario, la construcción del conocimiento es un proceso activo y que depende de una construcción mental coherente; ese proceso activo de construcción requiere el prestar atención al mensaje y organizarlo. En conclusión, los humanos son procesadores activos que buscan darle sentido a la información que perciben y buscan integrarla constantemente con sus conocimientos previos.

El aprendizaje activo ocurre cuando el aprendiz aplica procesos cognitivos al material entrante para de esta forma darle sentido al mismo. Es así, como el aprendizaje puede ser visto como la construcción de un modelo. Es importante tener en cuenta algunas formas básicas de cómo el conocimiento se estructura, algunas de esas formas son: procesos de comparación, generalización y clasificación. Por tal motivo, el material diseñado tiene que tener una estructura coherente y el mensaje debe proporcionar guías al aprendiz de cómo construir la estructura. Por todo esto, el diseño multimedia es un intento de asistir al aprendiz en sus esfuerzos por construir un modelo.

2.4.2.5 Los tres tipos de memoria en el aprendizaje multimedia

A la luz de la teoría de aprendizaje multimedia, hay tres tipos de memoria:

-La memoria sensorial: a través de los ojos y los oídos. Esta memoria permite a los ojos y oídos mantener información por un periodo muy corto de tiempo.

-La memoria de trabajo: es usada para retener y manipular información.

-La memoria de largo plazo: es el lugar donde los seres humanos almacenan todos sus conocimientos. Este tipo de memoria puede almacenar grandes cantidades de información.

2.4.3 Cinco procesos cognitivos en la teoría cognitiva de aprendizaje multimedia

Según (Mayer, 2005) para que haya un aprendizaje significativo en un ambiente multimedia, es necesario que ocurran cinco procesos cognitivos los cuales se describen a continuación:

Proceso	Descripción
Selección de palabras	Los aprendices prestan atención a palabras relevantes en un mensaje multimedia para crear sonidos en la memoria operativa.
Selección de imágenes	Los aprendices prestan atención a imágenes relevantes en un mensaje multimedia y las almacenan en la memoria operativa.
Organización de palabras	El aprendiz construye conexiones entorno a palabras seleccionadas para crear un modelo verbal coherente en la memoria operativa.
Organización imágenes	El aprendiz construye conexiones entorno a imágenes seleccionadas para construir un modelo visual coherente en la memoria operativa.
Integración	El aprendiz construye conexiones entre el modelo visual y verbal y con sus conocimientos previos.

Descripción de los procesos cognitivos. Mayer (2005)

Tabla 1.

CAPÍTULO 3

MARCO METODOLÓGICO Y TRABAJO DE EXPLORACIÓN DE CAMPO

3.1 Introducción

En este capítulo se estructura y se presenta la metodología que se utilizó para realizar la evaluación del material didáctico disponible en la web. Se inicia con una breve explicación de los criterios que se tuvieron en cuenta para seleccionar los materiales web a ser analizados, se presenta en detalle el instrumento que se utilizó para la evaluación, además de la metodología para la clasificación de los los materiales. Finalmente, se prosigue con una descripción detallada de los los materiales didácticos web analizados.

3.2 Criterios para la evaluación de los materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera

El presente trabajo tuvo como finalidad hacer un estado del arte de los materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera, además de la construcción de un marco conceptual para la evaluación tanto técnica como pedagógica del material encontrado. Esto dará un punto de partida para futuros desarrollos de sitios web para la enseñanza del español como lengua extranjera así como para la implementación de dichos materiales en los diferentes contextos donde se enseñe español como lengua extranjera.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, a continuación se resumen algunos de los aspectos que se observaron en los materiales analizados, estos aspectos se dividen en dos categorías: aspectos pedagógicos y aspectos técnicos.

3.2.1 Aspectos pedagógicos

3.2.1.1 El propósito del material.

Establecer cuál era el propósito del material fue de suma importancia para la investigación ya que esto delimitó el universo de materiales a ser analizado, es así como sólo se tuvieron en cuenta materiales didácticos diseñados para internet con una intencionalidad instructiva. Además, Se analizó cual era la meta global de aprendizaje que tenía cada material, esto permitió conocer si las actividades y contenidos conducían a la obtención de dicha meta.

3.2.1.2 Modelo instruccional para la enseñanza de lenguas.

El diseño de material digital educativo se ha caracterizado porque en ocasiones el material que se desarrolla es diseñado por programadores o diseñadores gráficos y carece de una base pedagógica que valide la instrucción que ofrece dicho material. Por lo anterior, resulta de gran importancia analizar si el material que se está analizando sigue los principios de una metodología de enseñanza de lenguas en particular o no.

3.2.1.3 Pertinencia de los contenidos según las edades de los destinatarios

Teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo de los humanos en diferentes etapas de nuestras vidas, resulta de gran importancia analizar si los materiales desarrollados se acoplan a dichos estadios de desarrollo o si simplemente son desarrollados sin tener en cuenta este aspecto.

3.2.1.4 Interactividad

La interactividad es un concepto muy importante en los materiales digitales ya que marca una diferencia con relación a otros materiales como libros de textos, videos, audios etc.

Según (Moreira, Introducción a la Tecnología Educativa, 2009) la interactividad se puede definir como aquellos sistemas en los cuales el sujeto puede modificar con sus acciones la respuesta del emisor de información. Es decir, la interactividad hace referencia a la respuesta de la máquina ante cierta operación que realiza el sujeto sobre la misma. En este sentido, la interactividad se opone a al automatismo⁴. Los entornos interactivos conceden al alumno un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje basado en la utilización de ordenadores.

3.2.1.5 Las consignas de las actividades

¿Las consignas que se le dan al estudiante/usuario son claras y apropiadas para la edad de los individuos? Ésta es una de las preguntas que pretende responder este apartado ya que la redacción y la estructuración de las consignas es uno de los aspectos más precisos que debe tener cualquier material educativo: Las consignas permiten conocer al estudiante con claridad que se espera de ellos y como se espera que lo hagan.

3.2.1.6 Carga cognitiva

Este aspecto se analizó a la luz de la Teoría de la Carga Cognitiva (Sweller, 1994) y la Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia (Mayer, 2005) para así establecer si se tienen en cuenta los principios de estas teorías en los materiales analizados.

⁴ Ausencia de intervención de agentes exteriores en el funcionamiento de un mecanismo o en el desarrollo de un proceso.

3.2.1.7 Resolución de problemas

La resolución de problemas en contextos académicos juega un papel importante en el aprendizaje. (Gibson, 1977)

“Un escenario de aprendizaje efectivo es aquel que se asemeja a una situación de la vida real. Éste tendrá como requisito la variedad y la complejidad de situaciones de la vida cotidiana para soportar a los aprendices con oportunidades adecuadas que promuevan su aprendizaje.”

Teniendo lo anterior en cuenta, la promoción de actividades que fomenten la resolución de problemas contribuye a la consolidación y a la práctica de conocimientos adquiridos. Por esta razón, es necesario observar si los materiales promuevan este tipo de actividades y su efectividad.

3.2.1.8 Retroalimentación

La retroalimentación del aprendiz juega un papel decisivo y más aún en los entornos digitales si tenemos en cuenta que es la forma ideal en que el estudiante / aprendiz puede aprender a partir de sus propios errores. Según (Hattie & Timperley, 2007) la retroalimentación es información provista por un agente ej.: profesor, compañero o pariente en la evaluación, con relación a aspectos como el rendimiento y el entendimiento. La retroalimentación toma un rol formativo cuando se da información acerca del vacío del estudiante entre su actual entendimiento y el nivel deseado de entendimiento. Ésta es más efectiva cuando está enfocada en el nivel de desarrollo apropiado y ayuda al estudiante a encontrar formas de acortar esa brecha. La retroalimentación permite a los estudiantes clarificar las metas de aprendizaje, su progreso hacia esas metas y lo que necesitan para alcanzarlas.

Con el fin de analizar el tipo de retroalimentación, y su funcionamiento en el material los sitios web, (Pujuola, 2001) proporciona un marco de referencia que propone cuatro criterios para su evaluación: existencia, canal, corrección que proporciona y tipo de respuesta generada. Si la retroalimentación existe, ésta puede ser interna o externa y en los dos casos puede transmitirse por un canal auditivo, visual o audiovisual. Cuando se realiza la corrección, la retroalimentación puede ser de tres tipos: inmediato, correctivo, correctivo de dos pasos o definitivo.

(Pujuola, 2001) Habla de la retroalimentación retardada de dos pasos, que en primera instancia, evalúa las respuestas del estudiante y le da respuesta en términos de correcto e incorrecto. En la segunda etapa, el estudiante tiene la posibilidad de acceder a las explicaciones de sus respuestas incorrectas.

Dependiendo del tipo de respuesta generada, la retroalimentación podría definirse en dos: 1) Metalingüística; los estudiantes reciben una explicación del error. 2) Lingüística se destaca el error.

3.2.1.9 Lenguaje multimedia

Por lo general, la música y los sonidos han jugado un segundo plano en los materiales multimedia, sin embargo, esta concepción ha ido cambiando y ahora son vistos como una herramienta más para generar aprendizaje. Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, los sonidos en un material digital tienen que tener un propósito específico y sobre todo pedagógico. Se analizó cuál era la pertinencia de los sonidos en las diferentes instancias de los materiales didácticos web y su relevancia para el aprendizaje.

3.2.1.10 Navegabilidad

Por navegabilidad se entiende la capacidad que tiene el usuario de desplazarse en la interfaz gráfica del sitio web. Si bien este aspecto podría estar ligado primordialmente a los aspectos técnicos, éste refleja la concepción o metodología de quien desarrolla el material. Por dicha razón, se analizó la coherencia entre las páginas/pantallas que componían el material, además, se analizaron los aspectos gráficos que favorecieron la navegación. La evaluación de la navegabilidad se realizó a través del análisis de aspectos como: la coherencia en la agrupación de contenidos y la facilidad para encontrar los enlaces dentro de las sesiones de esos contenidos.

3.2.1.11 Veracidad de la información / contenido

Un aspecto de suma importancia en cualquier material educativo es la veracidad de la información; es decir, que la información que se presenta sea precisa y concisa con los estándares del campo de conocimiento que las rigen.

3.2.2 Aspectos técnicos

3.2.2.1 Requerimientos del sistema

Debido a la gran cantidad de dispositivos y plataformas que se encuentran disponibles en el mercado, los diseñadores vienen realizando software multiplataforma. Esta información resulta de vital importancia para un usuario ya que le permite conocer si el software o la aplicación van a funcionar de forma eficiente en su ordenador o dispositivo móvil.

3.2.2.2 Uso de base de datos / almacenamiento de la información del usuario

La forma en que un sitio web maneja la información es de gran importancia tanto para usuarios como para administradores; los primeros se benefician al tener una experiencia más personalizada y adaptada a sus necesidades, los segundos; pueden utilizar la información de los usuarios para tomar decisiones de tipo instruccional lo cual redundará en beneficio del aprendiz. El que un material didáctico web almacene el desempeño de los usuarios se convierte en una característica indispensable en cualquier tipo de aplicación.

3.2.2.3 Pertinencia del diseño gráfico con las edades y necesidades del usuario

El diseño gráfico del material didáctico no sólo resalta el componente visual de la aplicación, sino que además juega un papel muy importante en su organización y la efectividad que la misma pueda tener en el entendimiento del usuario. Una interfaz gráfica bien diseñada garantiza el entendimiento del usuario y el fácil desplazamiento en el entorno. Además, el diseño del sitio web debe tener una correlación directa con las edades de los usuarios ya que esto garantizará su cercanía con el material.

3.3 Instrumento de evaluación para materiales didácticos web para la enseñanza de español como lengua extranjera

Con el fin de realizar un análisis detallado de algunos de los materiales didácticos web para la enseñanza del español disponible en la red, y con el fin de unificar criterios de evaluación, se diseñó un instrumento de evaluación de materiales didácticos web para la enseñanza de español como lengua extranjera. El instrumento de evaluación cuenta con siete sesiones principales: información general, aspectos generales, valor pedagógico, aspectos técnicos, taxonomía de Bloom y comentarios.

La evaluación de los sitios web se realizó teniendo en cuenta los aspectos más relevantes del instrumento. De igual forma, se asignó un peso específico a cada uno de los criterios expuestos en la evaluación, teniendo como criterio la importancia de dicho concepto en la estructuración tanto pedagógica como técnica del material didáctico web. El valor asignado fue de uno (1) a cinco (5) donde cinco (5) es el peso para los criterios más importantes y uno (1) para los criterios menos relevantes. Al evaluador marcar la casilla “SI” está asignando también un valor cuantitativo a dicho criterio, cabe aclarar que dicho valor no es decidido por el evaluador, sino que por el contrario, el valor está predeterminado en la evaluación. (Ver. Tabla 2) Cada vez que el evaluador marca la casilla “NO” asigna cero (0) puntos a ese criterio, de igual forma cuando se marca la casilla “NA”. Al final se obtiene un valor para la sesión de “Aspectos Generales”, “Valor Pedagógico” y “Aspectos Técnicos”. La suma de todos estos valores y la conversión en una escala de diez da el resultado final de la escala cuantitativa. Para terminar, cabe decir que resulta fundamental una capacitación del evaluador tanto en la explicación y valoración de los conceptos antes presentados en este trabajo, como en el uso específico del instrumento.

A continuación se presenta la descripción de los criterios para la asignación de valores numéricos en el instrumento. Esta grilla pretende brindar al evaluador una idea de los valores propuestos en el instrumento y lo que estos representan.

	Navegación	Aspectos Pedagógicos	Aspectos Técnicos
1	Conceptos u/o características que sin su presencia no afectan en gran medida la navegación en el material didáctico web.	Conceptos u/o características que sin su presencia no afectan en gran medida el valor pedagógico del material didáctico web.	Conceptos u/o características que con o sin su presencia no afectan en gran medida el funcionamiento del material didáctico web.
2			
3	Conceptos u/o características que son medianamente relevantes para la navegación y el entendimiento en el material didáctico web.	Conceptos u/o características que son medianamente relevantes para el valor pedagógico y el entendimiento material didáctico web.	Conceptos u/o características que con o sin su presencia no afectan en gran medida el funcionamiento del material didáctico web.
4	Conceptos u/o características que son de gran importancia para la navegación y el entendimiento general del material web.	Conceptos u/o características que son de gran importancia para la metodología y el alcance de los objetivos de aprendizaje del material didáctico web.	Conceptos u/o características que son de gran importancia para el funcionamiento del material didáctico web.
5	Conceptos u/o características que son de vital importancia para la navegación del material didáctico web.	Conceptos u/o características que son de vital importancia para la metodología y el alcance de los objetivos de aprendizaje del material didáctico web.	Conceptos u/o características que son de vital importancia para el funcionamiento del material didáctico web.

Tabla 2 - Criterios para la asignación de valores en el instrumento de evaluación.

Posteriormente, se hace un recuento de las sesiones y los elementos que componen el instrumento y se explica lo que se espera obtener en cada uno de ellas. En la primera parte se explicará los criterios de diligenciamiento y al final se expone el instrumento con la escala definida.

3.3.1 Información general

Nombre del Evaluador: Persona que está realizando la evaluación.

Fecha: Día, mes y año cuando se aplica la evaluación.

Nombre del material digital: Nombre completo del sitio que se evalúa ej. "Súper Saber", no confundir con el dominio ej. "www.supersaber.com"

Audiencia: ej. Niños, adolescentes, adultos.

Dominio: Lugar donde está alojado el sitio web. Escribirlo tal cual aparece en la barra del navegador. "www.misitio.com"

Idioma: Idioma en el que está escrito el sitio web.

Autor: Persona o compañía que produce el sitio web.

Nivel: Ej. Básico, principiante, intermedio, avanzado.

Propósito para estudiar este material: Razón por la que se está aplicando la evaluación al material didáctico.

3.3.2 Navegación

Facilidad de uso

- **Califique la dificultad del material:** Teniendo en cuenta la audiencia para la que fue diseñado el material, se debe establecer si la interfaz gráfica permite una navegación: **Fácil:** El usuario puede encontrar la información sin mucho esfuerzo, hay una coherencia entre páginas, la interfaz es completamente intuitiva. **Adecuada:** Los enlaces, títulos y botones de desplazamiento se encuentran sin

mayor dificultad. Sin embargo, de vez en cuando algún botón es cambiado de lugar.

Difícil: Se hace complicado saber en qué parte del sitio se está, no se distingue que es un enlace y que no. **Muy difícil:** No hay una coherencia en la interfaz gráfica entre páginas lo que hace que el usuario se pierda con facilidad en el sitio.

- **Hay un mapa de navegación:** Se debe establecer si el sitio cuenta con un mapa de navegación que conduzca a las diferentes instancias del mismo. Éste debe mostrar una perspectiva general del sitio web, así como también, permitir el acceso directo a esas porciones del sitio a través de enlaces.
- **Hay métodos para avanzar y retroceder entre páginas:** A parte de los enlaces, el sitio web cuenta con botones para atrasar y adelantar pantallas que permitan un navegación fluida. Estos botones deben ser diferentes a los que provee el navegador por defecto.

Accesibilidad

- **Los sonidos y videos tienen subtítulos:** El material multimedia que presenta el sitio está nombrado y organizado en un formato recurrente.
- **¿Es un material libre?** El uso del sitio no implica ningún pago por parte del usuario. Para descargar actividades no se necesita tener una membresía.

- **¿El material ofrece tutorial o ayuda?** Establecer la existencia de una página de ayuda que permita al usuario consultar cualquier duda que tenga sobre el material, así como hacer aportes al mejoramiento del mismo.
- **Hay un contraste de colores que permite una lectura fácil:** Los colores que se utilizan en el material didáctico web permiten un claro contraste, facilitando la lectura de pasajes y la ubicación de información.
- **El sitio web es para trabajo de: Profesores – Estudiantes – Profesores y estudiantes.** El material didáctico puede ser utilizado por profesores y padres (Descarga de material para la enseñanza de español) – Estudiantes (Realización de ejercicios en línea, consulta de material e intercambio de ideas con compañeros).

Bidireccionalidad

- **Los usuarios aparte de leer información también pueden enviar mensajes e interactuar con otros usuarios de distintas formas ej. foros, chats, videoconferencia etc.?** El material didáctico web tiene foros, chats, mensajería u otro tipo de tecnología que permita la interacción de los usuarios con los administradores. Esta interacción puede ser sincrónica o asincrónica.
- **¿Está el nombre de los autores visible en el material?** Se ubica fácilmente la persona o institución que desarrollo el material.

- **¿Tiene el material una fecha de actualización?** Ubicar la fecha última cuando el material didáctico fue actualizado. Normalmente se encuentra en la parte inferior de los sitios web.

3.3.3 Valor pedagógico

- **¿Tiene el material objetivos de aprendizaje?** Se explica explícitamente cual es la meta final para las personas que utilizan el material ej. El sitio web tiene como objetivo principal el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas del lenguaje. Esta información puede ser localizada normalmente en la sesión “Nosotros”.
- **¿Pueden los estudiantes navegar el material independientemente?** Teniendo en cuenta las edades de los estudiantes, el material puede ser utilizado por ellos sin necesidad de acompañamiento de un tutor, si el material didáctico web es para niños, tener en cuenta si las instrucciones se dan de forma oral o escrita.
- **¿La información de la evaluación está disponible para estudiantes y docentes?** El material didáctico posee una metodología clara en lo referente a evaluación, esta metodología es evidente y está disponible para docentes y estudiantes.
- **La retroalimentación es apropiada:** Si las actividades en el material didáctico web proporcionan retroalimentación, ésta es provista por diferentes canales (auditivo, visual o audiovisual). La retroalimentación promueve la reflexión crítica

del error, es decir, el estudiante, a través de la ayuda, es capaz de identificar su error y encontrar una solución a la situación problema planteada.

- **¿Qué tipo de retroalimentación se propone?** ¿Por qué canal se provee la retroalimentación? Señalar el canal utilizado.
- **¿La música y el sonido aportan a la experiencia de aprendizaje?** Los sonidos son utilizados con un propósito pedagógico, estos puede ser para dar instrucciones, para demostrar las pronunciación de palabras en español etc.
- **¿Son las consignas claras y apropiadas para los estudiantes?** Las consignas son cortas y redactadas apropiadamente para los usuarios: ej. El vocabulario y la sintaxis que se utilizan son las que se espera encontrar en un material para niños de las edades propuestas.
- **¿Hay un método o un enfoque para la enseñanza de lenguas evidente en el material?** Las actividades reflejan una metodología para la enseñanza de lenguas ej. (Enfoque basado en contenidos, enfoque basado en tareas, método estructuralista etc).
- **El contenido es apropiado para los estudiantes:** Teniendo en cuenta la audiencia para el que está diseñado el material didáctico, las actividades se acomodan para

dicha audiencia, se proponen actividades adecuadas para la edad de maduración de los usuarios.

- **¿Es la carga cognitiva apropiada en cada pantalla?** Las pantallas no tienen exceso de elementos: (imágenes, texto, sonidos etc.) Se utilizan los canales auditivo y visual apropiadamente para la entrega de la información.
- **¿El material promueve el aprendizaje cooperativo y el intercambio de ideas?** El material tiene herramientas que susciten el intercambio de ideas tales como chats, foros y videoconferencia. Las actividades son propuestas para ser resueltas en forma grupal.
- **¿Son las habilidades practicadas en un ambiente de resolución de problemas?** Las actividades que se presentan en el sitio web promueven el pensamiento crítico, guían al usuario para que encuentre soluciones pensadas a las actividades planteadas.
- **¿Qué habilidades del lenguaje se presentan?** Se debe marcar cuales son las habilidades del lenguaje (Habla, escucha, lectura y escritura) que el sitio trabaja más, teniendo como referencia las actividades propuestas.

3.3.4 Taxonomía de bloom

- Marcar todas las dimensiones cognitivas que se abordan en el sitio, aquellas que prevalecen a lo largo de las actividades.

3.3.5 Aspectos técnicos

- **¿Los requerimientos del sistema son mostrados?** Hay información sobre el tipo de explorador que se necesita en material, la velocidad de internet que se recomienda para correr aplicaciones y demás.
- **¿El sitio web funciona en diferentes exploradores y/o sistemas?** Se debe abrir las páginas del material didáctico web en diferentes exploradores, normalmente Internet Explorer y Google Chrome, para verificar la compatibilidad de estos con el sitio.
- **¿Cuenta con orientación en caso de necesitar controladores extras?** Establecer si el sitio web muestra mensajes de advertencia cuando una actividad/ejercicio requiere la descarga de complementos/controladores o cualquier otro tipo de software que permita su correcto funcionamiento en el ordenador.
- **¿El material almacena la información del usuario?** Verificar si es necesario realizar un registro de usuario en el material didáctico. Comprobar el tipo de

información que el sitio web almacena ej. Resultado en ejercicios, exámenes, publicaciones en foros etc.

- **Son los gráficos y los íconos apropiados para la audiencia.** Las imágenes que se muestran en el material didáctico son adecuadas para los usuarios. Ej. Si el material es para niños, éste tiene dibujos animados etc.
- **¿Hay títulos y barras de estado?** La interfaz gráfica mantiene una coherencia entre pantallas que permite al usuario desplazarse con facilidad. De igual forma, la interfaz gráfica es intuitiva lo que hace que el usuario encuentre la información con facilidad.
- **¿Los botones y barras de navegación están en el mismo lugar?** Las barras de navegación y los títulos siempre se encuentran en el mismo lugar de una página a otra.
- **¿Las imágenes, los audios y los videos son de buena calidad?** las imágenes tienen buena calidad, no se ven distorsionadas, el tamaño es proporcional para la página donde se muestra. Las imágenes son apropiadas para las edades de los usuarios etc.
- **¿Los textos no tienen faltas de ortografía y se presentan en párrafos breves?** El formato del texto es consistente y posee una buena redacción. Las oraciones y el vocabulario se acopla a los usuarios del material.
- **¿La hipertextualidad no tiene más de tres niveles?** Tras dar clic en un enlace, éste no te conduce a muchos más niveles que dificulten la localización en el sitio.
- **¿Los enlaces están activos y actualizados?** Los enlaces en el sitio no están rotos, no conducen a páginas que no corresponden etc.

- **¿La velocidad con que se muestran los videos y animaciones es adecuada?** Los videos no se pausan cuando están siendo reproducidos. Adelantar o retroceder un video es una tarea fácil.
- **¿El sitio web está libre de publicidad?** No se presentan banners en el sitio, o mensajes inesperados de publicidad que distraigan al usuario.

A continuación se presenta el instrumentos utilizado para la evaluación de los materiales web para la enseñanza del Español.

Evaluación de Materiales Didácticos Web para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera a Niños

Datos Generales para la evaluación											
Nombre de Evaluador						Fecha	D		M	A	
Nombre del Material						Audiencia					
Dominio						Idioma					
Autor											
Propósito para estudiar el material											
Nivel											
Aspectos Generales											
Para determinar el valor pedagógico y técnico del material, por favor evalúelo de acuerdo a los criterios descritos a continuación. Marque "S" Si, "N" No "NA" No Aplica.											
	Facilidad de uso								S	N	NA
1	Califique la dificultad para navegar en el sitio web.	Fácil		Adecuada		Difícil		Muy difícil			
2	¿Hay un mapa de navegación?								2	0	0
3	¿Hay métodos para avanzar y retroceder entre páginas?								4	0	0
Accesibilidad											
4	¿Los sonidos y videos tienen subtítulos?								3	0	0
5	¿Es un material libre?								2	0	0
6	¿El material ofrece tutorial o ayuda?								2	0	0
7	¿Hay un contraste de colores que permita una lectura fácil?								5	0	0
8	Este sitio web es para el trabajo de:	Estudiantes		Profesores		Ambos					
Bidireccionalidad											
9	¿Los usuarios aparte de leer información también pueden enviar mensajes e interactuar con otros usuarios de distintas formas ej. foros, chats, videoconferencia etc?								4	0	0
Créditos											
10	¿Está el nombre de los autores visible en el material?								2	0	0
11	¿Tiene el material una fecha de actualización?								2	0	0
Total "SI - NO - NA"								24	0	0	
Valor Pedagógico								S	N	NA	
12	¿Tiene el material objetivos de aprendizaje?								4	0	0
13	¿Pueden los estudiantes navegar el material independientemente?								4	0	0
14	¿La información de la evaluación está disponible para estudiantes y docentes?								3	0	0
15	¿La retroalimentación es apropiada?								4	0	0
16	¿Qué tipo de retroalimentación se propone?	Audio		Visual		Audiovisual					
17	¿La música y el sonido aportan a la experiencia de aprendizaje?								4	0	0
18	¿Son las consignas claras y apropiadas para los estudiantes?								4	0	0
19	¿Hay un método o un enfoque para la enseñanza de lenguas evidente en el material?								4	0	0
20	¿El contenido es apropiado para las edades de los usuarios?								4	0	0
21	¿Es la carga cognitiva apropiada en cada pantalla?								4	0	0
22	¿El material promueve al aprendizaje cooperativo y el intercambio de ideas?								4	0	0
23	¿Son las habilidades practicadas en un ambiente de resolución de problemas?								5	0	0

Evaluación de Materiales Didácticos Web para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera a Niños

24	¿Qué habilidades del lenguaje se presentan?	Escucha		Habla		Lectura		Escritura		
Total "SI - NO - NA"								44	0	0
Taxonomía de Bloom										
25	Recordar		Entender		Aplicar		Analizar		Evaluar	Crear
Aspectos Técnicos								S	N	NA
26	¿Los requerimientos del sistema son mostrados?							2	0	0
27	¿El sitio web funciona en diferentes exploradores y/o sistemas?							2	0	0
28	¿El sitio cuenta con orientación en caso de necesitar controladores extras?							2	0	0
29	¿El material almacena la información del usuario?							3	0	0
30	¿Son los gráficos y los íconos apropiados para la audiencia?							4	0	0
31	¿Hay títulos y barras de estado?							4	0	0
32	¿Los botones y barras de navegación están en el mismo lugar?							4	0	0
33	¿Las imágenes, los audios y los videos son de buena calidad?							4	0	0
34	¿Los textos no tienen faltas de ortografía y se presentan en párrafos breves?							3	0	0
35	¿La hipertextualidad no tiene más de tres niveles?							3	0	0
36	¿ Los enlaces están activos y actualizados?							3	0	0
37	¿La velocidad con que se muestran los videos y animaciones es adecuada?							4	0	0
38	¿El sitio web está libre de publicidad?							2	0	0
Total "SI - NO - NA"								40	0	0
Puntos posibles								108	0	0

Comentarios

3.4 Selección del material didáctico web analizado

La selección del material didáctico web se realizó a partir de parámetros preestablecidos que permitieran identificar aquellos materiales que se acomodaran al tipo de población objeto de estudio. A continuación se presentarán los criterios de selección.

- **Propósito del material:** El primer aspecto que fue necesario definir fue el propósito del material: se tuvieron en cuenta aquellos materiales cuyo fin fuera meramente educativos, material que fuera exclusivamente para la enseñanza de español a la población objeto de estudio.
- **Población objeto de estudio:** El criterio más importante que debía cumplir los sitios web era que la audiencia fueran niños entre cinco y siete años de edad.
- **Idioma que enseña:** El idioma debería ser el español como lengua extranjera y no como segunda lengua ya que la metodología para la enseñanza de cada uno de ellas varía.
- **Visibilidad en la red:** Utilizando el motor de búsqueda Google, se refinó la búsqueda para saber cuáles eran los sitios para enseñanza de español que eran más visibles. Además, se utilizaron como referencias sitios web especializados en la enseñanza del español que brindaran opiniones sobre los sitios y así identificar aquellos que eran más recurrentes.

- **Tipo de organización que diseñó el material:** Por último, se tuvo en cuenta el tipo de organización que diseñó el material, esto con el fin de conocer su credibilidad. Cabe aclarar que en este último criterio la búsqueda se tornó más compleja debido a la poca cantidad de material que hay disponible en la red para la enseñanza del español si se compara con otros idiomas como el inglés. Por ejemplo, si se realiza un búsqueda simple en Google para materiales en inglés se encuentran 4,030,000 de sitios, si se realiza el mismo ejercicio con sitios web para la enseñanza del español se encuentran 593,000.

3.5 Análisis de los materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera

Las evaluaciones que se presentan a continuación se realizaron teniendo en cuenta los aspectos más relevantes del instrumento de evaluación. Se hace una descripción cualitativa de los aspectos generales de los materiales.

3.5.1 Plaza Sésamo



Aspectos generales

Plaza Sésamo es un sitio web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños financiado y producido por el gobierno de Costa Rica. Este material web es basado en la producción de televisión en inglés “*Sesame Street*” y su foco principal es el desarrollo de las matemáticas además del desarrollo socioemocional. Plaza Sésamo puede ser utilizado por estudiantes que apenas están iniciando su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera o que tienen conocimientos intermedios. El Idioma del sitio es el español y la audiencia son niños entre los seis y siete años.

Plaza Sésamo es fácil de usar; las páginas que lo componen tienen una interfaz intuitiva lo que permite una navegación fluida. Cada página posee botones para adelantar y retroceder entre

ellas, diferentes al proporcionado por el navegador. Por otra parte, el material web no cuenta con un mapa de navegación lo que no permite tener una visión global del mismo.

En términos de accesibilidad; las imágenes y los videos utilizados están etiquetados y organizados de manera clara. Los colores pasteles permiten una lectura fácil, además de ser apropiados para el tipo de audiencia que se pretende alcanzar.

Plaza sésamo puede ser utilizado por profesores y estudiantes: los primeros encuentran un espacio dirigido exclusivamente a ellos que les permite conocer la forma de utilizar el material web y lo que se espera de los estudiantes al utilizarlo, además de materiales para sus clases como hojas de colorear, lecturas instructivas sobre hábitos saludables para los niños, interacción social y emociones, el medio ambiente, seguridad etc. Los segundos encuentran un material web lleno de colores y actividades interactivas que le permiten desarrollar hábitos y conocimientos apropiados para sus edades.

Por otra parte, la ausencia de elementos cooperativos priva al usuario al intercambio de ideas; no se evidencia un chat, un foro, teleconferencia o algún otro tipo de herramienta de interacción.

Valor pedagógico

El propósito del material está claro desde el inicio del mismo: el desarrollo de las matemáticas. Igualmente el sitio web promueve el aprendizaje autónomo ya que éste puede ser navegado por los estudiantes sin el acompañamiento de un profesor. Las actividades que se proponen tienen un gran valor pedagógico: son desarrolladas en un ambiente de resolución de problemas permitiéndole al estudiante reflexionar constante y críticamente sobre los eventos que va experimentando en el sitio.

La retroalimentación que se provee al cometer errores es apropiada permitiéndole al usuario reflexionar sobre el error que cometió y corregirlo. En una de las actividades "El Puesto de Limonada" los usuarios deben preparar una limonada siguiendo los pasos que se le van dando, durante este proceso los estudiantes deben contar la cantidad de limones que usarán para la preparación de la limonada. Después, deben vender las limonadas dependiendo el número de clientes que se acerquen a comprar, en caso de no proporcionar las limonadas requeridas, el avatar le dirá, o le dará pistas para que el usuario sepa cuantos vasos de limonada le hacen falta para completar el pedido.

Las consignas que se dan a los estudiantes son cortas, bien redactadas y apropiadas para las edades de los usuarios. La música y los sonidos son adecuados para los estudiantes, además proporcionan un soporte al proceso de aprendizaje. En algunos ejercicios se utilizan sonidos para notificar al usuario sobre un error, en otras ocasiones los avatares utilizan frases para re direccionar la acción del usuario.

Las actividades predominantes en el sitio dan cuenta de un enfoque basado en contenidos, es decir, el lenguaje se enseña a través de actividades que permiten la adquisición de otros conocimientos (las matemáticas en este caso) a través del lenguaje.

Aspectos técnicos

Los gráficos y la iconografía son de muy buena calidad y se acoplan a la audiencia a la que está dirigida el sitio. En el material didáctico se adoptaron los personajes de la serie "Plaza Sesamo" lo que garantiza una conexión con el público al que está dirigido. Hace falta una página donde se muestren los requerimientos del sistema, sin embargo, el material web fue probado en diferentes exploradores y funciona eficientemente. Por otra parte, Los enlaces están todos activos y

actualizados y no tiene más de tres niveles de navegación lo que contribuye a un desplazamiento más fluido.

Plaza Sésamo trabaja diferentes dimensiones cognitivas, pero la más predominante es la de recordar ya que se hace un énfasis especial en la enseñanza de vocabulario.

3.5.2 Super Saber



SuperSaber.com es un sitio web educativo desarrollado para ayudar al estudiante de educación infantil y primaria en la adquisición del español como lengua extranjera. Los contenidos han sido definidos para la franja de edad que comprende la infancia y la pre-adolescencia (cuatro a ocho años). Super Saber cuenta con páginas que son fáciles de navegar: los enlaces son intuitivos, las imágenes son claras y el sitio web mantiene la misma organización a través de todas las sesiones.

Por otro lado, un aspecto que no favorece la navegación, es la falta de enlaces internos que permitan retroceder y adelantar dentro de la páginas sin necesidad de utilizar los botones del explorador.

En términos de accesibilidad, la mayor parte de los contenidos está etiquetados permitiendo una fácil ubicación del usuario. Se proporcionan diferentes ayudas gráficas que resultan de gran beneficio para quien navega el material. En cuanto a los destinatarios, el material didáctico web puede ser utilizado por profesores y estudiantes, sin embargo, por su características, es aconsejable que se siga bajo la supervisión de un profesor ya que esto permitiría un mejor entendimiento de las actividades a los niños.

Por último, y en términos de direccionalidad y aprendizaje colaborativo, el sitio web no cuenta con un espacio de chat, foro o cualquier otro tiempo de herramienta para el intercambio de ideas.

Valor pedagógico

El propósito principal del material es la enseñanza del español a través de los contenidos curriculares que pueden ser explorados de forma independiente, no obstante, se recomienda la supervisión de un adulto.

La retroalimentación provista en las actividades y ejercicios es mayormente audiovisual, aunque el componente auditivo resulta meramente decorativo debido a la carencia de un trasfondo pedagógico que permita al estudiante reflexionar sobre su error y corregirlo.

El enfoque predominante en el sitio es el enfoque basado en contenidos; todos los ejercicios son creados a partir de áreas del currículo escolar: matemáticas, ciencias, sociales etc. y su énfasis principal es la práctica de conocimientos ya adquiridos.

La carga cognitiva presentada en cada pantalla a veces desborda la capacidad de procesamiento de los usuarios, esta afirmación tiene como fundamento la cantidad de imágenes que se presentan en pantalla, teniendo en cuenta que los estudiantes que utilizarán el sitio web

carecen de suficientes conocimiento previos que les permitan ligar la información nueva con la estructuras ya formadas. Si se tiene en cuenta lo anterior, se podría decir que el sitio web no es apto para usuarios menores de ocho años: se presenta demasiado material escrito lo que dificulta el avance de los estudiantes más pequeños quienes a tan temprana edad no han desarrollado completamente sus habilidades lecto-escritoras.

Aspectos técnicos

El sitio web ha sido diseñado en su totalidad con Adobe Flash, lo que permite un diseño de alta calidad pero limita su disponibilidad en diferentes plataformas. Siendo así, Super Saber sólo funciona en computadores de mesa.

Super Saber tiene una interfaz gráfica muy llamativa: se utiliza un avatar "científico" además de otros personajes infantiles que acompañan a los niños a lo largo de las distintas actividades. Los botones y barras de navegación mantiene en todo momento en el mismo lugar y la velocidad de reproducción de los videos y las animaciones es adecuada y no representa un mayor inconveniente.

3.5.3 Online Free Spanish

OnlineFreeSpanish
a fun way to learn Spanish
knowing Spanish opens the door for you to communicate with 400 million people worldwide

Home About Us Contact Us

LEVEL 1 Beginner
LEVEL 2 Intermediate
LEVEL 3 Advanced
LEVEL 4 Holidays and Celebrations

Featured Activities
syllables
ba be
bi bu
○○○○○

Spanish Word of the Day
Me gustaría
I would like

Reading/Coloring Stories
El fútbol
Reading Comprehension

Spanish Lessons Games in Spanish For Kids Spanish Speak Spanish

Aspectos generales

Online Free Spanish es un material didáctico diseñado con el fin de ofrecer lecciones de español a padres y estudiantes interesados en aprender el idioma. El sitio web proporciona planes de clases, lecciones y recursos para profesores.

La gran mayoría de juegos presentados en el sitio web son desarrollados con Adobe Flash, lo que da gran versatilidad y variedad a las actividades.

Por otra parte, teniendo en cuenta que para la visualización adecuada del sitio es necesario tener controladores extras, Online Free Spanish carece de una sesión donde se explique los requerimientos del sistema.

Los videos, juegos y actividades están etiquetadas debidamente, no obstante, y teniendo presente que este es una sitio que será utilizado también por niños, una interfaz gráfica más intuitiva sería recomendable, en la cual el estudiante tuviera que leer menos.

El material cuenta con un foro que promueve el aprendizaje colaborativo fomentando el intercambio de ideas entre miembros de la comunidad.

La sesión de créditos no es visible, el sitio web tiene un espacio "About us" pero no se dice explícitamente quien desarrollo el material.

Valor pedagógico

La mayor parte de las actividades en el material didáctico web se orientan a la adquisición del español como lengua extranjera, sus actividades están dirigidas principalmente a niños con edades iniciales de cinco a siete años. Los juegos se acoplan a las edades de los usuarios más pequeños pero la interfaz general del sitio web no, lo que hace que la navegación para los jóvenes aprendices no sea sencilla si no se cuenta con el acompañamiento de un adulto.

La evaluación que se hace es de tipo informal, lo ejercicios almacenan la información sólo para la sesión que se está realizando, es decir, no hay un seguimiento global del estudiante en las diferentes actividades. Por otra parte, en algunas de las actividades la retroalimentación que se

provee consiste en destacar el error que se cometió sin profundizar en ayuda que permita al estudiante superar su dificultad.

Si bien los juegos están bien desarrollados, se hace necesario consignas más claras y dirigidas a la población para la que está dirigida el material; en algunas ocasiones las consignas no ofrecen suficiente explicación para entender cómo realizar las actividades.

La organización del material didáctico web está basada en los niveles de pro eficiencia del estudiante; es así como encontramos que la división se realiza en niveles: Nivel 1 (principiante), Nivel 2 (Intermedio), Nivel 3 (Avanzado). Cada nivel está dividido en lecciones, los dos niveles iniciales tienen diecinueve lecciones, mientras que el nivel intermedio y avanzado tienen nueve lecciones cada uno. En el nivel inicial, cada lección cuenta con un contenido temático; El Alfabeto, La Cara, El Cuerpo, ¿Cómo se siente?, Los Animales de la Granja etc. En el abordaje de cada lección se encuentran diferentes actividades para la práctica de los contenidos, entre las actividades/ejercicios más recurrentes tenemos: sopas de letras, seleccionar y emparejar, juegos de memoria, colorear figuras, identificar imágenes entre otros.

Aspectos técnicos

El sitio web fue diseñado para trabajar en computadores, en el momento no hay una versión disponible para dispositivos móviles. En términos de diseño gráfico, las actividades propuestas son de alta calidad y contenido técnico. La velocidad de reproducción de las actividades es buena, los enlaces están actualizados, los textos no poseen faltas ortográficas o problemas sintácticos. El sitio no está libre de publicidad, es normal encontrar banners en la parte lateral e inferior de las pantallas. En términos generales la información que se presenta está bien organizada.

3.5.4 Chillola



Chillola es un material didáctico web diseñado no sólo para la enseñanza de español como lengua extranjera sino también para otros idiomas tales como francés, inglés, alemán e italiano. El sitio web está escrito principalmente en inglés pero los contenidos de las lecciones son en español. La páginas web que componen el sitio tienen un diseño sencillo, sin embargo, en muchas de ellas se proporciona demasiada información lo que dificulta la ubicación del navegante en el sitio. Chillola cuenta con un mapa de navegación donde se puede visualizar la estructura general del sitio así como tener acceso a las diferentes sesiones.

Valor pedagógico

El propósito principal del sitio web es enseñar al usuario sus primeras palabras en los idiomas que se proveen, así como permitir al usuario descargar material para la enseñanza de los diferentes idiomas. Además, se le agrega el componente cultural al trabajo de los idiomas con el fin de que los estudiantes aprendan aspectos sociales de los diferentes países donde se hablan los idiomas. Como el sitio web lo dice, el propósito de los creadores es animar a los niños a aprender, a ser creativos y divertirse mientras utilizan el sitio. Para los padres y profesores, el Chillola ofrece diferentes materiales que sirven como apoyo al aprendizaje de los diferentes idiomas.

La navegación en el sitio podría dificultarse para un niño si se pretende que lo explore de manera autónoma debido a la presencia de avisos publicitarios que podrían desviar su atención. En términos de estructuración de la información en el sitio, el sitio web utiliza un enfoque basado en contenidos, donde se abordan contenidos típicos de los primeros años de escolaridad: las formas, los números, los colores, los animales, la escuela etc.

Para la presentación de estos contenidos se utilizan juegos de memoria, juegos de identificación de elementos, juegos de selección etc. La gran mayoría de los juegos tienen un componente multimedia: sonidos e imágenes, no obstante, el componente auditivo no es aprovechado completamente ya que sólo se utiliza para la discriminación de sonidos.

Si bien en cada pantalla de los ejercicios la carga cognitiva es apropiada, no se utilizan más de dos canales para transmitir la información, los ejercicios no representan un reto cognitivo para el estudiante debido a que en su mayoría son ejercicios de presentación de información y el estudiante nunca llega a utilizar de forma efectiva los conocimientos adquiridos en el sitio web.

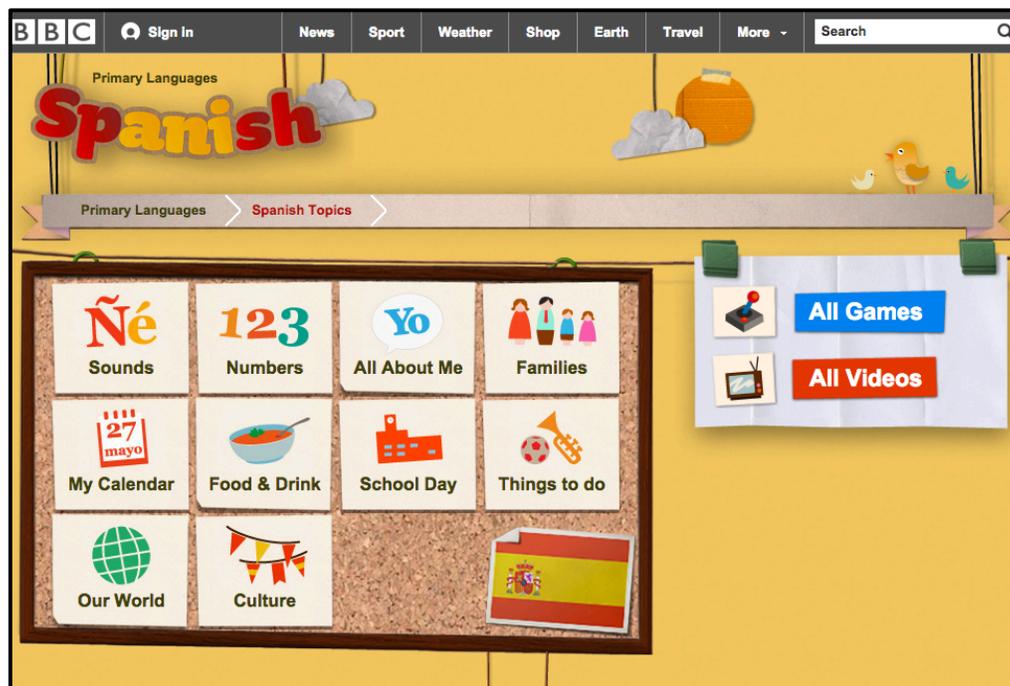
Aspectos técnicos

El Chillola fue desarrollado para el trabajo en computadores de mesa, no para dispositivos móviles, las actividades funcionan en los exploradores más comerciales.

La información de los usuarios no es almacenada para hacer un seguimiento del contenido que los estudiantes van abarcando así como también de los resultados de las actividades que realiza. La redacción de los textos y ejercicios están sintácticamente bien, no presentan errores ortográficos o semánticos. Los enlaces en el sitio web están activos y actualizados.

Basados en la taxonomía de Bloom, se encuentra que el sitio se centra en una dimensión cognitiva; recordar, lo ejercicios en su mayoría llevan al estudiante al aprendizaje memorístico de los contenidos.

3.5.5 Primary Languages Spanish



Primary Languages Spanish es un material didáctico web creado por la BBC de Londres con el fin de proveer a sus usuarios conocimiento básicos del español. Primary Language Spanish es parte del sitio web de la BBC de Londres y está escrito en inglés en su mayoría. Teniendo en cuenta el diseño de la interfaz gráfica, se puede asumir que el sitio web fue diseñado para niños que cursen los primeros grados de educación primaria.

Valor pedagógico

El propósito de Primary Language Spanish es la enseñanza básica del español como lengua extranjera a través del abordaje de temas cotidianos para los niños: La Escuela, La Familia, La Comida etc. En términos de navegabilidad, y teniendo en cuenta que el sitio está desarrollado para niños pequeños, el sitio podría ser complejo de usar para esta audiencia: la interfaz gráfica, si bien tiene gráficas apropiadas para los usuarios, el contenido escrito supera la capacidad de procesamiento de los niños, más aun teniendo cuenta que a temprana edad sus capacidades lectoras son limitadas. Por otra parte, las páginas cuentan con botones para retroceder a cada una de las sesiones, así como botones para las páginas principales del sitio.

La mayoría del material es de presentación de contenido (vocabulario); en dichas actividades se le pide al usuario escuchar vocabulario de temas específicos acompañado de su pronunciación, además de una traducción al inglés. De igual forma, Primary Language cuenta con una sesión denominada "Fotos" donde el usuario ve diferentes imágenes con una pequeña descripción y traducciones simples al español del vocabulario trabajado en los ejes temáticos.

Las actividades no ejercitan las cuatro habilidades del lenguaje (habla, escucha, lectura y escritura) y el vocabulario que es una sub habilidad del lenguaje, se practica más a manera de

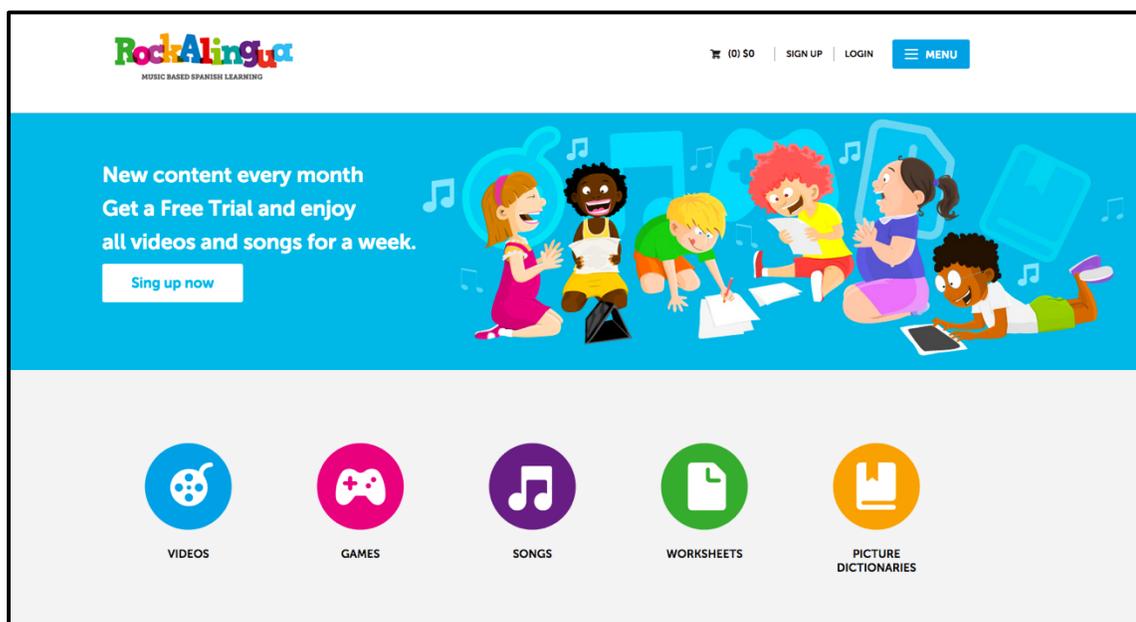
presentación que de instrucción; no se evidencian métodos para evaluar lo que el estudiante aprendió.

Aspectos técnicos

En términos generales el sitio web está bien diseñado: funciona en diferentes plataformas exceptuando dispositivos móviles, los gráficos y los íconos son apropiados para la audiencia, se encuentra barras de estado y en general los botones y la organización del sitio es consistente. Los textos (en inglés) no presentan faltas ortográficas, están bien redactados, los enlaces se encuentran activos, la velocidad con que se muestran los videos y animaciones es adecuada y se encuentra libre de cualquier tipo de publicidad.

Todos los enlaces del material se encuentran activos y no sobre pasan los tres niveles de hipertextualidad.

3.5.6 Rocklingua – Music Based Spanish Learning



Rocklingua es un material didáctico web diseñado para la enseñanza del español a través de canciones, juegos y material didáctico para profesores. Este sitio es de fácil acceso; su dominio es simple, corto y fácil de recordar. Los iconos y las gráficas proporcionan suficiente información al usuario para saber qué rumbo tomar en el sitio. Por otra parte, es necesario implementar un mapa de navegación y botones para avanzar y retroceder entre páginas, distintos a los provistos por el navegador. En términos de accesibilidad, todos los materiales presentados tienen nombres y subtítulos y están organizados de manera consistente a lo largo del material. Desde el diseño gráfico; el sitio web posee un interfaz muy enriquecida con contraste de colores que permiten una fácil identificación de los elementos que lo componen. Rocklingua es un sitio principalmente para el trabajo conjunto de profesores y alumnos.

El sitio web no cuenta con herramientas que permitan el intercambio de ideas entre participantes: foros, chats o video conferencias.

Valor pedagógico

El propósito principal de Rocklingua es la enseñanza del español a través de canciones, apoyado también con diferentes actividades: juegos, hojas de trabajo, diccionarios de imágenes, etc.

El tipo de retroalimentación que se propone es audiovisual, en los ejercicios, cuando el estudiante comete el error, recibe sonidos de aprobación o de desaprobación de su elección, este tipo de retroalimentación no permite al estudiante pensar críticamente en el error que está cometiendo y carece de herramientas suficientes para comprender su equivocación.

El material enfoca su metodología en la música como medio para la enseñanza-aprendizaje del español. Rocklingua está dividido por contenidos y se abordan temas tales como: Como te llamas, Las Partes del Cuerpo, Los Números, Colorín Colorado, Los Días de la Semana, Los Meses del Año, Cosas de la Escuela, Mi Casa, entre otros. Cada uno de los temas tiene una canción con video donde se introduce frases y expresiones idiomáticas, después de este trabajo, se puede acceder a juegos que afianzan lo aprendido en las canciones. En la sesión “Canciones”, el usuario tiene la posibilidad de escuchar nuevamente la música de los videos, sólo que esta vez, apoyado por hojas de trabajo y la letra de las canciones. Las canciones y los contenidos se adaptan a las edades de los estudiantes así como la cantidad de información suministrada.

Por otra parte, los juegos, que son el principal recurso de práctica del contenido aprendido, ofrecen diferentes niveles de exigencia y en su gran mayoría, promueven la resolución de problemas. Estas actividades trabajan principalmente: la escucha, la lectura y la escritura en español.

Aspectos técnicos

Los requerimientos básicos del sistema no son mostrados en ninguna instancia del sitio. Rocklingua sólo funciona en computadores de mesa y portátiles, su estructura no está diseñada para funcionar en tabletas u dispositivos móviles.

En términos visuales, Rocklingua cuenta con títulos y barras de estados que le permiten al usuario saber en qué lugar del sitio se encuentra, además, los botones de navegación y enlaces se encuentran siempre en el mismo lugar lo que permite fluidez en la navegación. Las imágenes y

sonidos son de altísima calidad así como los materiales (hojas de trabajo) que están disponibles para que los profesores las descarguen y las utilicen en el salón de clase.

En términos de hipertextualidad, los enlaces no tiene más de tres niveles y están activos y actualizados a la fecha. La velocidad con que se cargan los videos y los contenidos del sitio es adecuada. Rocklingua no es un sitio web libre y se debe cancelar un cargo anual para su uso.

3.5.7 Mi Mundo en Palabras



Mi mundo en palabras es un material didáctico web desarrollado por el Centro Virtual Cervantes para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños. El nivel que se aborda es principiante.

Valor pedagógico

El propósito del material es la enseñanza del español como lengua extranjera a partir de temas cotidianos que un niño a temprana edad puede vivenciar. El material tiene entre sus temáticas: El Parque, Excursión a la granja, Fiesta de disfraces, El cole, Mi casa, entre otros. Mi mundo en Palabras se enmarca en el enfoque en contenidos debido a su organización temática: el sitio web hace énfasis sobre los contenidos más que en otros aspectos del lenguaje como: la gramática, la lectura, la pronunciación o la escritura.

El material puede ser navegado independientemente por el estudiante debido a su interfaz gráfica intuitiva y fácil de usar.

Para cada tema del sitio web se proponen tres tipos de actividades: Pasatiempos, Taller y Mochila de Palabras. En Pasatiempos los niños pueden realizar diferentes tipos de actividades las cuales requieren distintos niveles de demanda cognitiva, algunos exigen la categorización de objetos, otros la identificación de elementos del tema en cuestión etc. De igual forma, en la sesión de “Taller”, el estudiante tiene la posibilidad de realizar actividades como completar secuencias, colorear imágenes, ejercicios simples de lectura donde deben seguir instrucciones escritas y realizar diferentes ejercicios.

El tipo de retroalimentación que se utiliza en gran parte de los ejercicios es de tipo auditivo: se proporciona un sonido, y si el estudiante realizó mal la actividad, lo devuelve al estado inicial. Se utilizan frases como “inténtalo de nuevo” para animar al usuario a continuar con la actividad.

En la sesión de “Mochila de Palabras” se hace principal énfasis en la adquisición de vocabulario; para ese fin, se utilizan diversidad de actividades que incluyen ejercicios de

discriminación auditiva donde el niño puede escuchar la pronunciación de las palabras abordadas en distintas unidades didácticas del sitio.

Aspectos técnicos

Mi Mundo en palabras en un sitio web diseñado en la plataforma Adobe Flash, por tal motivo, sólo puede ser utilizado en computadores de mesa y portátiles. El sitio no almacena la información de los usuarios a medida que se va avanzando en las actividades; éstas una vez son terminadas, no hay posibilidad de volver a acceder al progreso de los participantes.

El diseño de la interfaz gráfica es de alta calidad; la imágenes, los diseños y demás son apropiados para la audiencia del sitio. La organización visual de Mi Mundo en Palabras es clara y consistente; los botones de navegación nunca cambia su ubicación. Mi mundo en Palabras proporciona instrucciones de como debe ser navegado el sitio a través de una página exclusiva para la instrucción de los usuarios nuevos.

La hipertextualidad no tiene más de tres niveles lo que hace que la navegación sea muy sencilla y fluida. Además, teniendo en cuenta que el sitio en su totalidad fue diseñado en Flash, la velocidad de carga de las animaciones es considerablemente rápida.

Gran parte de las actividades encontradas en el sitio web enfatizan en tres dimensiones cognitivas: conocimiento, comprensión y aplicación.

3.5.8 Ciudad 17



Ciudad 17 no es un sitio destinado explícitamente para la enseñanza del español pero puede ser utilizado para dicho fin. Este sitio web ofrece una interfaz gráfica poco intuitiva: se presenta gran cantidad de texto y avisos publicitarios, además, su iconografía es basada en textos, aspecto que dificulta la ubicación de la información. El sitio web no cuenta con un mapa de navegación que permita conocer cuál es la forma de abordarlo.

Ciudad 17 posee los botones necesarios para recorrer sus diferentes instancias. El sitio no tiene un lugar donde los usuarios puedan intercambiar ideas sobre las actividades presentadas o los temas abordados.

El sitio web está dividido de la siguiente manera: Peques, Mediano, Naturaleza y Material imprimible. En la sesión de Peques se encuentran temas como: Los colores, los números, las letras y las formas geométricas, además de materiales imprimibles. Las actividades sólo son de reconocimiento del contenido y no se presenta un espacio para la práctica. Las actividades y las

Lic. Carlos Andrés Balanta Zamora

unidades no tienen objetivos de aprendizaje ni tampoco se encuentra disponible la información de evaluación. Los ejercicios dentro de las categorías no poseen ningún tipo de retroalimentación, al menos en las actividades de aplicación.

Por otra parte, las actividades poseen consignas claras y apropiadas para los estudiantes, en la mayoría de ellas, el tipo de instrucción que se realiza es con apoyo auditivo. A pesar que las actividades no representan un gran reto cognitivo para los estudiantes, las páginas que componen el sitio si representan un reto para los niños por la cantidad de texto escrito que se muestra, además de avisos publicitarios que aparecen a lo largo de la sitio. Por las actividades revisadas y los ejercicios propuestos, no se visualiza una metodología explicita para la enseñanza de lenguas, la mayoría de actividades se centran en la presentación de vocabulario.

Aspectos técnicos

Los requerimientos mínimos del sistema para el funcionamiento del sitio no son presentados, ni tampoco en los dispositivos que este puede correr. En términos de almacenamiento de la información de los usuarios, ciudad 17 no cuenta con una base de datos para monitorear los usuarios del sitio, ni tampoco los progresos que cada usuario pueda estar teniendo en el mismo.

CAPÍTULO 4

RESULTADOS

4.1 Introducción

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de evaluación para sitios disponibles en la web para la enseñanza del español. Se exponen las rubricas que sirvieron para la evaluación del material en términos cualitativos y cuantitativos, así como una escala general de los materiales didácticos web evaluados. De igual forma, se propone una grilla de clasificación de los materiales encontrados, se presentan las conclusiones obtenidas de la investigación, así como otras líneas de investigación y desarrollo que pueden ser exploradas a futuro.

4.2 Resultados de las evaluaciones de los materiales didácticos web

Después de haber realizado la evaluación cualitativa basada en los criterios expuestos en el instrumento de evaluación, se presentarán los resultados cuantitativos obtenidos. De igual forma, se mostrará una rúbrica que combina los aspectos cualitativos y cuantitativos la cual servirá de guía para conocer de forma general las características de cada sitio. Por último, se expone una tabla con los diferentes materiales didácticos web y la valoración obtenida.

La tabla a continuación (**tabla 3.**) muestra una escala cuantitativa de uno (1) a diez (10) en donde diez (10) es la valoración más alta y uno (1) la más baja. Debajo de cada uno de estas escalas se encuentra una descripción cualitativa de los aspectos que se pueden encontrar en los materiales valorados bajo dicha escala. Además, se agregó tres categorías generales para los sitios valorados: **sitio en proceso de desarrollo, sitio funcional con aspectos a mejorar, sitio completamente funcional** .

Evaluación de materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños con edades entre 5 y 7 años

	Material en proceso de desarrollo			Material funcional con aspectos a mejorar			Material completamente funcional			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aspectos generales	El sitio web no posee información suficiente para ser navegado con facilidad, carece de métodos para avanzar entre páginas o no son de fácil acceso. Los materiales digitales no poseen etiquetas que permitan su fácil identificación.			El sitio web posee la información necesaria para ser navegado, además de métodos para avanzar entre páginas que en ocasiones son difíciles de encontrar. El material puede carecer de etiquetas que permitan la fácil identificación del contenido digital y la información sobre sus autores puede estar incompleta,			El sitio web posee información suficiente para ser navegado, además de métodos apropiados y visibles para avanzar entre páginas. La información sobre sus autores y fechas de actualización está también disponible.			
Valor pedagógico	El sitio web no posee objetivos de aprendizaje o de evaluación. No hay una metodología para la enseñanza de lenguas evidente. Las actividades carecen de retroalimentación que permita identificar los errores cometidos. Las habilidades (escucha, lectura, escritura y habla) no se trabajan en un ambiente de resolución de problemas.			El sitio web posee escasa información sobre objetivos de aprendizaje, evaluación y metodología empleada. Las actividades pocas veces proporcionan retroalimentación que permita identificar los errores cometidos por los usuarios. Además, las habilidades contadas veces se trabajan en un ambiente de resolución de problemas.			El sitio web posee suficiente información sobre objetivos de aprendizaje, evaluación y metodología para la enseñanza de lenguas. Las actividades proporcionan retroalimentación que permite identificar los errores cometidos por los usuarios. Las habilidades se trabajan en un ambiente de resolución de problemas.			
Valor técnico	El sitio web no funciona correctamente en diferentes exploradores u/o plataformas y no cuenta con información adicional para su correcto funcionamiento. No se almacena la información de los usuarios, la interfaz gráfica no es de buena calidad y muchos de sus enlaces no son funcionales.			El sitio web funciona con algunas limitaciones en la mayoría de exploradores. El material almacena sólo alguna de la información de sus usuarios, su interfaz gráfica es de calidad media y algunos de sus enlaces no funcionan.			El sitio web funciona en la mayoría de exploradores y cuenta con información suficiente para su correcto funcionamiento. El material almacena la información de sus usuarios, su interfaz gráfica es de alta calidad y todos sus enlaces son funcionales.			

Rubrica para valoración de los materiales didácticos web evaluados.

Tabla 3.

La **tabla 4** muestra una escala de los diferentes sitios evaluados, con una codificación por colores, en donde el color verde indica que el sitio se encuentra en la categoría “Completamente funcional” en la categoría anaranjada “Sitio funcional con aspectos a mejorar” o en la categoría roja “Sitio en proceso de desarrollo” además de la codificación por colores, se encuentran las valoraciones de los tres aspectos más relevantes de la grilla – Aspectos generales- Valor pedagógico – Valor técnico. Por último, se agrega la valoración general del sitio, en términos cualitativos y cuantitativos.

Valoración General de los Materiales Didácticos Web Evaluados						
	Nombre del Sitio	Aspectos generales	Valor pedagógico	Valor técnico	Valoración general del sitio	Valoración Cualitativa
1	Rocklingua	7	9.7	9.4	8.7	Material completamente funcional
2	Súper Saber	6	5.4	5	5.4	Material funcional con aspectos a mejorar
3	Chillola	8	3.4	5.7	5.9	Material funcional con aspectos a mejorar
4	Primary Language Spanish	8	4.5	8.7	7.2	Material completamente funcional
5	Plaza Sésamo	8	8.4	8.3	8.5	Material completamente funcional
6	Online Free Spanish	7	5.4	6.5	6.5	Material funcional con aspectos a mejorar
7	Mi mundo en Palabras	8	9.3	8.3	8.5	Material completamente funcional
8	Ciudad 17	7	1.8	5.5	5.5	Material funcional con aspectos a mejorar
	Valores Promedio	8.3	5.9	7.1	7.0	

**Valoración general de los materiales didácticos web evaluados
Tabla 4.**

A partir de estas valoraciones, encontramos que “Rocklingua” es el sitio web que mejor valoración obtiene y su punto fuerte es el valor pedagógico. Le siguen “Plaza Sésamo” con una valoración de ocho punto cinco (8.5) destacando su parte pedagógica. “Primary Language Spanish” también

obtiene una buena valoración resaltándose la parte técnica del sitio. Si se analiza los valores generales obtenidos, encontramos que la gran mayoría de sitios evaluados requiere revisión para alcanzar los estándares propuestos por el instrumento de evaluación. En los materiales analizados, se hace necesario hacer mayor énfasis en los aspectos pedagógicos para realizar mejoras.

4.3 Clasificación de materiales didácticos web para la enseñanza del español a niños

Considerando la variedad de material didáctico web para la enseñanza del español que se puede encontrar en la red, surge la necesidad de crear una clasificación que permita, no sólo a profesores de español sino también a diseñadores de material didáctico, administradores y padres de familia conocer las características específicas de los materiales, y con base a éstas, tomar decisiones instruccionales, de diseño e implementación y así crear experiencias más significativas para los usuarios. Por esta razón, y teniendo como referencia las evaluaciones realizadas a los sitios web, se propone una clasificación de materiales didácticos web de español que tenga dos dimensiones como punto de apoyo para la clasificación. Para este fin, se toma como referencia el modelo propuesto (Nachmias, Mioduser, Avigail, & Orly, 1999) quienes proponen una taxonomía para sitios web; en esta propuesta se asumen cuatro dimensiones, sin embargo, para fines de esta clasificación se utilizarán sólo algunos de los elementos propuestos en dicho trabajo. A continuación se describen los aspectos tenidos en cuenta en el instrumento para la categorización de los materiales.

4.3.1 Dimensión descriptiva

En la dimensión descriptiva se asumen distintos criterios de categorización; el primero, tipo de institución que crea el material, se refiere a si el material fue creado por una universidad, una

organización, una entidad gubernamental etc. Para dicho fin, se tiene en cuenta el tipo de dominio de cada uno de los sitios evaluados (.org, edu, .com etc) De igual forma, en la dimensión descriptiva, se tiene en cuenta el nivel, según las evaluaciones realizadas, para el cual el material está diseñado. En este punto se emplea la nomenclatura utilizada por el sistema educativo estadounidense donde K1 – K5 que se refiere a los grados de primero de primaria a quinto de primaria y K6 – K12 que se refiere a los grados desde sexto de bachillerato a doce. Con el fin de establecer el rango de edades para los cuales el material se ajusta, se realizó una división en grupos de edades: 4-6 y 6-8 años.

4.3.2 Dimensión pedagógica

- Metodología

Partiendo de algunas de las teorías más relevantes en la enseñanza de lengua, se realiza un análisis minucioso de las diferentes actividades, ejercicios y contenidos del sitio para luego definir qué tipo de metodología prevalece a lo largo del sitio web.

- Tipo de interacción

El tipo de interacción se refiere a las actividades que el usuario realiza y que requieren una intervención directa o no de éste. Teniendo en cuenta lo anterior, se establecen dos categorías generales de sitios. A continuación se describen esas categorías:

- Presentación: El sitio web de presentación, es aquel que se dedica a mostrar información sobre el contenido pero no tiene ninguna sesión donde el usuario puede revisar o evaluar los conocimientos adquiridos a lo largo del material.

- **Práctica:** Este tipo de material se dedica exclusivamente a la práctica de conocimientos ya adquiridos, bien sea en el sitio web u otro espacio. Un sitio web de práctica se dedica principalmente a la evaluación de contenidos.

- **Presentación y práctica:** Esta categoría reúne las dos categorías anteriormente descritas.

- **Tipo de retroalimentación:** Hace referencia al tipo de respuesta que el usuario recibe al momento de realizar de manera correcta o errada una actividad en el material. Este tipo de respuesta puede presentarse de diferentes formas y será clasificada dependiendo del canal que se utiliza: auditivo, visual o audiovisual.

- **Dimensión cognitiva prevaeciente**

Con el fin de conocer que procesos cognitivos son los más trabajados en los distintos materiales web, se genera una columna denominada “Dimensión cognitiva prevaeciente”. Esta categorización se realizó analizando los ejercicios propuestos en la distintas instancias de los sitios y tomando como referencia la taxonomía de Bloom. Las cinco categorías son: conocimiento, comprensión, aplicación, evaluación, síntesis y análisis.

*Evaluación de materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños
con edades entre 5 y 7 años*

Categorización de materiales didácticos web para la enseñanza de español a niños entre cinco y siete años edad											
		Dimensión Descriptiva							Dimensión Pedagógica		
	Criterio Sitio web	Tipo de institución	Nivel	Edades	Tipo de comunicación	Actividades provistas por el sitio	Habilidades trabajadas	Metodología	Tipo de interacción	Tipo de retroalimentación	Dimensión cognitiva prevaleciente
1	Súper Saber	.com	K1 – K5	4 – 6	Sincrónica	Videos Juegos Hojas para recortar Diccionario de imágenes	Escucha Escritura Habla Lectura	Basado en Contenidos	Presentación/ práctica	Visual Auditiva Audiovisual	Conocimiento Comprensión Aplicación Evaluación
2	Chillola	.com	K1 – K3	4-8	Asincrónica	Juegos	Escucha	Léxico	Presentación	N/A	Conocimiento
3	Primary Language Spanish	.com	K1-K3	4-6	Asincrónica	Videos Canciones Juegos	Escucha	Basado en Contenidos	Presentación / práctica	N/A	Conocimiento Comprensión
4	Plaza Sésamo	.com	K1-K3	4-8	Asincrónica	Canciones	Escucha Vocabulario	Basado en Contenidos	Presentación / present	Audiovisual	Conocimiento Comprensión Aplicación

Tabla 5. Categorización de materiales didácticos web para la enseñanza de Español a niños.

*Evaluación de materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños
con edades entre 5 y 7 años*

Categorización de materiales didácticos web para la enseñanza de español a niños entre cinco y siete años edad											
		Dimensión Descriptiva						Dimensión Pedagógica			
Criterio Sitio web	Tipo de institución que crea el material	Nivel	Edades	Tipo de comunicación	Actividades provistas	Habilidades trabajadas	Metodología	Tipo de interacción	Tipo de retroalimentación	Dimensión cognitiva prevaliente	
5	Online Free Spanish	.com	K1-K3	6-8	Asincrónica	Juegos Páginas para colorear Deletreo	Escucha Vocabulario	Basado en contenidos	Presentación	Audiovisual	Conocimiento Comprensión Aplicación
6	Mi Mundo en Palabras	Centro Virtual Cervantes	K1-K3	7-9	Asincrónica	Juegos	Escucha Vocabulario	Basado en contenidos	Presentación/ Práctica	Auditiva	Conocimiento Comprensión Aplicación
7	Ciudad 17	.com	K1-K3	4-6	Asincrónica	Juegos Hojas de trabajado	Escucha Vocabulario	N/A	Presentación	N/A	Conocimiento Comprensión Aplicación
8	Rocklingua	.com	K1-K3	6-8	Asincrónica	Videos Juegos Canciones Hojas de trabajo	Escucha Lectura	Basados en contenidos	Presentación / práctica	Audio	Conocimiento Comprensión Aplicación

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTUROS

5.1 Introducción

En este capítulo se hace un recuento de los aspectos más relevantes abordados a lo largo de esta propuesta así como las conclusiones derivadas de la misma. De igual forma, se hace una proyección a futuro sobre las posibles líneas de investigación que se pueden continuar a partir de este trabajo.

5.2 Conclusiones

En total se evaluaron ocho sitios web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños. Los criterios para la selección de estos materiales fueron; visibilidad en la red, popularidad en sitios web especializados para la enseñanza del español, confiabilidad de la institución que los crea, entre otros. Después de haber aplicado el instrumento de evaluación a los sitios filtrados bajo los criterios propuestos, se llegó a las siguientes conclusiones:

- El diseño del instrumento de evaluación de materiales para la enseñanza del español resultó muy útil ya que permitió estandarizar criterios específicos para el análisis de los sitios, además, permitió identificar los tipos de actividades presentes en ellos así como su valor pedagógico y técnico.
- Como resultado de las evaluaciones realizadas, sobresale la necesidad de reforzar aspectos pedagógicos tales como: la retroalimentación, la carga cognitiva en las pantallas, las herramientas colaborativas etc. De igual forma, se hace necesario observar y mejorar

aspectos técnicos como: el manejo y la manipulación de la información del usuario (bases de datos), la calidad de las animaciones, la organización y la estructuración de la información.

- Existe una gran variedad de materiales para la enseñanza de español a niños los cuales varían entre materiales de presentación de contenidos, materiales de presentación y práctica de contenido y materiales de práctica de las habilidades del lenguaje (habla, escritura, lectura y escucha). Sin embargo, gran parte de estos materiales no son desarrollados siguiendo un currículo específico, como apoyo a un curso presencial sino que son diseñados para un público general.
- La creación de un marco conceptual para la evaluación de sitios web para la enseñanza del español fue uno de los aspectos más relevantes de esta investigación ya que permitió establecer conceptos pedagógicos y técnicos fundamentales a la hora de analizar los sitios web. Además, la creación de dicho marco permitió la elaboración de un instrumento de evaluación de materiales para la enseñanza del español que servirá a docentes, diseñadores y administradores para evaluar, adaptar y utilizar los materiales presentes en la red.
- Este trabajo servirá como referencia y apoyo para la propuesta de maestría “Diseño, desarrollo y evaluación de material didáctico web para la enseñanza de español como lengua extranjera a niños de entre cinco y siete años de edad” que se desarrollará en una escuela pública de la ciudad de Statesville, Carolina del Norte, Estados Unidos.

5.3 Trabajos futuros

El presente trabajo tuvo como principal objetivo realizar un estado del arte de los materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera. Con la información obtenida a partir de esta investigación, se pretende proporcionar guías a profesionales de la enseñanza del español, desarrolladores multimedia, desarrolladores de contenidos digitales, administradores etc., para desarrollar e implementar materiales didácticos web para la enseñanza del español a niños más efectivos. Teniendo esto en cuenta, se espera seguir ampliando el número de sitios web evaluados, para así tener una panorámica más completa de lo que es la enseñanza del español a niños a través de materiales didácticos web.

Por otra parte, y con el fin de continuar la ampliación de los sitios web evaluados, se hace necesario la digitalización del instrumento de evaluación, esto permitirá su diligenciamiento de manera ágil y precisa, categorizar los datos, garantizar el acceso al instrumento a una mayor cantidad de docentes de español; así como a la información recopilada. La idea es que el instrumento sea aplicado a uno sólo sitio web por varios docentes de español, para así obtener un resultado más preciso de los sitios evaluados. La información recolectada se convertirá en un material valioso para tomar decisiones instruccionales, de implementación y de diseño de los materiales evaluados.

De igual forma, se espera a corto plazo que, a partir de la información reunida, se creen otros sitios web para la enseñanza del español a niños, que tengan como base los criterios conceptuales propuestos tanto en el instrumento de evaluación como en el marco conceptual de este trabajo.

Anexos

1. **Material didáctico web:** Son sitios webs de naturaleza didáctica que ofrecen un material diseñado y desarrollado específicamente para ser utilizado en un proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, se puede afirmar que estos sitios son materiales curriculares en formato digital que utilizan WWW como una estrategia de difusión y acceso al mismo.
2. **Sitio web interactivo:** Se refiere a un conjunto de páginas web entrelazadas y referentes a un tema específico, que permite la interacción entre el sitio y el usuario a través de distintas herramientas: foros, juegos, contenido multimedia etc.
3. **Segunda Lengua:** Se refiere a una lengua que se aprende en el contexto donde se habla después de la adquisición de la lengua materna.
4. **Lengua Extranjera:** Se refiere a una lengua que es enseñada en contextos escolares y en un lugar donde no es hablada, comúnmente la lengua de otro país.
5. **Teoría Cognitiva del aprendizaje Multimedia:** Es una teoría que explica como las personas aprenden de las palabras y las imágenes, basado en la idea que las personas poseen canales separados para procesar el material verbal y visual (suposición del canal simultaneo), cada canal puede procesar una cantidad limitada de material a la misma vez (La suposición de la capacidad limitada), y que el aprendizaje significativo implica el

*Evaluación de materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños
con edades entre 5 y 7 años*

procesamiento cognitivo apropiado durante el aprendizaje (La suposición del procesamiento activo).

Bibliografía

- Artino, A. (2008). Cognitive Load Theory and the Role of Learner Experience: An Abbreviated Review for Educational Practitioners. *AACE Journal* , 425-439.
- Barnes, B., & O'Farrell, G. (1990). Cooperative Learning Strategies . En S. S. Learner. Maryland : NCSS Publicaciones .
- Berger, C., & Kam, R. (18 de October de 1996). Recuperado el 6 de Junio de 2015, de Definition of Instructional Design : <http://www.umich.edu/~ed626/define.html>
- Birch, G., & Poyatos, C. (2002). Implementing an international web-based collaborative learning environment . *Proceedings of Innovations in Italian teaching workshop* , 58-74.
- Clark, R., & Mayer, R. (2008). *E-Learning and The Science of Instruction* . San Francisco : Pfeiffer.
- Gibson, J. (1977). *The Theory of Affordances* . New Jersey , Hillsdale : Lawrence Erlbaum Associates.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research* , 77 (1), 81-112.
- Lotero, L. (7 de Julio de 2012). *Teoría de la Carga Cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje: Un estado del arte*. Recuperado el 6 de Febrero de 2016, de Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal: <http://www.redalyc.org/pdf/2810/281024896005.pdf>
- Marqués, P. (1 de December de 1999). *Entornos Formativos Multimedia: Elementos, Plantillas de Evaluación/Criterios de Calidad*. Recuperado el 15 de Febrero de 2015, de Pere Marques & Tecnología Educativa: <http://peremarques.pangea.org/calidad.htm>
- Mayer, R. (2005). *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Moreira, A. (2003). De los Web Educativos al Material Didáctico Web. *Comunicación y Pedagogía* , 188, 23-38.
- Moreira, A. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*. San Cristóbal de La Laguna, España: Universidad de la Laguna.

*Evaluación de materiales didácticos web para la enseñanza del español como lengua extranjera a niños
con edades entre 5 y 7 años*

Olsen, R., & Kagan, S. (1992). About Cooperative Learning. En C. Kessler, *Cooperative Language Learning a Teacher's Resource Book* (págs. 1-30). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Regents.

Panitz, T. (1996). *Eric*. Recuperado el 4 de Noviembre de 2014, de Eric Institute of Education Science: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED448443.pdf>

Pujuola, J. (2001). Did CALL feedback feed back? Researching learners' use of feedback. *ReCall*, 13 (1), 79-98.

Richards, J., & Rodgers, T. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Sweller, J. (1994). Cognitive Load Theory, Learning Difficulty & Instructional Design. *Learning & Instruction*, 4 (4), 295-312.

Warshauer, M. (1997). Computer-Mediated Collaborative Learning: Theory and Practice. *The Modern Language Learning Journal*, 81 (3), 470-481.

Wilson, L. (7 de 10 de 2015). *The Second Principle*. Recuperado el 7 de Octubre de 2015, de The Second Principle: <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/>