



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NUCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS
TRUJILLO ESTADO TRUJILLO

**EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “LE FRANÇAIS SANS LIMITE”
COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
DEL FRANCÉS II DE LA ULA- NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL
RANGEL”**

**Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar al Título de
Licenciado (a) en Educación Mención Lenguas Extranjeras.**

Trujillo, Octubre 2013



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO RAFAEL RANGEL
DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS
TRUJILLO ESTADO TRUJILLO**

**EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “LE FRANÇAIS SANS LIMITE”
COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
DEL FRANCÉS II DE LA ULA- NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL
RANGEL”**

AUTORES:

Yamileth Terán
C.I: 18.706.455
Yessica Cardillo
C.I: 18.378.515

TUTOR:

Prof. Andrés Morales

Trujillo, Octubre 2013

Índice

ÍNDICE

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS	v
RESUMEN	ix
INTRODUCCIÓN	
I. CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	
1.1. Planteamiento del Problema	5
1.2. Objetivos de la investigación	11
1.2.1. Objetivo General	11
1.2.2. Objetivos Específicos	12
1.3. Justificación	12
II. CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes de la investigación	17
2.2. Bases Teóricas	
2.2.1. Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en contexto	20
2.2.1.1. Estrategias de enseñanza y Aprendizaje en contexto	22
2.3. Estrategia de enseñanza y aprendizaje del FLE	24
2.3.1. Dificultades de la enseñanza y aprendizaje del francés	30
2.4. Recursos didácticos	33
2.5. El uso de las TIC en la enseñanza del francés	35
2.5.1. El computador como herramienta para el aprendizaje	35
2.5.2. Las Tecnologías de la Información y Comunicación	38
2.5.3. El software educativo	39
2.5.4. Características para evaluar el software educativo	42
2.6. Importancia de las TIC en la enseñanza y aprendizaje del FLE	43
2.7. Estructura del software educativo "Le Français sans limite"	46
2.8. Programa Sinóptico de Francés II 95	49
2.9. Definición de términos básicos	52

2.10. Bases Legales	57
---------------------	----

III. CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación	58
3.2. Diseño de la investigación	59
3.3. Población	59
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	59
3.5. Validación del instrumento	60
3.6. Técnica de análisis	60

IV. CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Características del alumnado	63
4.2. Tabla de clasificación de los ítems	64
4.3. Cálculo de la confiabilidad	64
4.4. Análisis de resultados	68
4.5. Comentarios, sugerencias y opiniones emitidas por los encuestados (estudiantes pertenecientes al curso de francés II de la ULA-NURR).	88
4.6. Interpretación de los resultados	89

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

92

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	96
REFERENCIAS WEB	101
ANEXOS	104

DEDICATORIA

Al Padre todopoderoso, por guiar mis pasos, por su espíritu de fortaleza, quien me dio aliento de vida en mí caminar, quien disipo toda tormenta y me demostró lo hermoso de su amor. Gloria y alabanzas.

A la Santísima Virgen María, madre mía gracias por cubrirme con tu manto sagrado, por interceder por mí en los momentos de tribulación y desanimo. Bendita seas.

A mi Padre: Rocco Cardillo, papito lo logre, lo logramos viejo, esta meta es mi mejor regalo para ti, gracias por tus incomparables consejos, y amor. Eres y serás mi ejemplo a seguir de lucha y esfuerzo. Dios te bendiga. TE AMO.

A mi Madre: Coromoto Albarrán, mamuchi mi gran tesoro este triunfo es tuyo, mil gracias por tus cuidados, bendiciones, trasnochos, paciencia, y sacrificios. TE AMO mamita dios te cuide.

A mi Nona: Angélica De Cardillo, mil bendiciones por tus grandes cuidados, por las platicas alentadoras, viejita ya soy tu licenciada. Te amo incalculablemente.

A mis abuelos: Aurora Rodríguez y Ramón Albarrán, por su amor, bendiciones, ayuda, cariño y consejos. Viejitos Dios me los cuide.

A mi Tío Juan, me quedo sin palabras, eres un ser maravilloso, gracias por tu ayuda, aliento, preocupaciones y bendiciones. Te Amo.

Al Amor de vida, pochito mío gracias por estar conmigo cuando más te necesito, por tus palabras de aliento, por tu gran amor, por tu ayuda, paciencia y oraciones. Eres mi bendición del cielo. Te amo con todo mi corazón.

A mis tíos (as), Dios les pague por su contribución, por el gran apoyo para el logro de esta meta. Los quiero mucho.

A todos mis seres queridos que se adelantaron a la casa del Padre, abuelos: Rocco y Benito, tío Juan, Enio, Aparicio, Villa; viejita Ana Teresa, tía Teresa, Tiotiste, profesor Julio Mejías, por su apreciados consejos, apoyo, amor y bendiciones desde el cielo, siempre estarán en mi corazón.

A todas aquellas personas que de una u otra manera estuvieron allí, por sus palabras de aliento. Mil gracias.

Yessica C. Cardillo A.

AGRADECIMIENTOS

A Dios y a la Virgen María por cubrirme de bendiciones y sabiduría, acompañándonos en todo lugar y momento haciendo realidad una de mis grandes metas.

A la Ilustre Universidad de los Andes. Núcleo “Rafael Rangel” por abrigarnos en sus aulas y brindarnos conocimientos.

Al Profesor Andrés Morales por sus orientaciones pertinentes, disposición, sugerencias y aportes para el desarrollo de esta investigación.

A nuestro Jurado por sus orientaciones para el progreso de esta investigación.

A Daniela Mejía por su grandioso aporte técnico y profesional en la elaboración del Software.

Al Profesor Romano por su valiosa colaboración.

AL Técnico Juan por su ayuda y contribución.

A todos los profesores(as) de esta casa de estudio que me instruyeron e influyeron en mi proceso de formación académica y profesional de manera especial a los del departamento de Lenguas Extranjeras.

A todas aquellas personas que colaboraron para alcanzar esta gran meta. Mi eterna gratitud y amistad.

Yessica C. Cardillo A.

DEDICATORIA

- *A Jehová de los ejércitos por bendecirme y guiarme en cada paso que doy, permitiéndome librar la buena batalla, dándome bajo cualquier circunstancia por medio de su Espíritu Santo fuerzas como las del búfalo para mantenerme firme en los momentos de tribulación.*

- *A mi Señor Jesucristo por hacerme en su presencia más que vencedora.*

- *A mis padres quienes con tanto esfuerzo, paciencia y dedicación se han mantenido apoyándome incondicionalmente.*

- *A Luis Miguel por colaborar me sin importar las distancias, siempre orientándome con un consejo oportuno.*

- *A mis tíos, tías, abuelas, mi hermano Rafael, primos y demás familiares por su valiosa colaboración y por sus bendiciones.*

- *A Diana por su amistad y tolerancia durante estos años!!*

- *A mis amistades, mil gracias!!!*

Yamileth Terán

AGRADECIMIENTOS

- *Al Rey de Reyes y Señor de Señores, a ti sea toda la gloria, toda la honra y todo el honor Jesucristo; sin ti nada sería, gracias por tu infinita misericordia.*
- *A la ilustre Universidad de los Andes por haber sido mi casa de estudio*
- *Al profesor Andrés Morales por su colaboración y aporte de ideas para el desarrollo de la presente investigación.*
- *A mis padres por la educación y corrección oportuna que me dieron, los amo!*
- *A Luis Miguel por creer en mí y motivarme a seguir adelante a pesar de tantas vicisitudes.*
- *A Omar Valderrama por colaborarme y orientarme para el desarrollo del presente trabajo*
- *A Daniela Mejía por su valioso desempeño para el desarrollo del software.*

Yamileth Terán

**EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “LE FRANÇAIS SANS LIMITE”
COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
DEL FRANCÉS II DE LA ULA- NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL
RANGEL”**

AUTORES:

Yessica Cardillo

Yamileth Terán

TUTOR

Prof. Andrés Morales

Resumen

El objetivo principal de la presente investigación es la evaluación del software educativo “Le Français Sans Limite” como herramienta pedagógica en la enseñanza y aprendizaje del francés II, dirigido a los estudiantes de educación, Mención Lenguas Extranjeras de la Universidad de los Andes, Núcleo Universitario Rafael Rangel, con la finalidad de conocer la percepción de los encuestados en relación con la presentación y estructura del software, la pertinencia de los temas y contenidos correspondientes; por otro lado saber si dicho recurso promueve un aprendizaje significativo al complementar la información con ejercicios, juegos videos e imágenes. Metodológicamente, es un estudio descriptivo con un diseño de campo, debido a que los datos fueron obtenidos de manera directa mediante aportes hechos por los estudiantes de la cátedra. Para la recolección de los datos se utilizó la técnica de la encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario contentivo de 20 ítems alusivos al tema objeto de estudio. Finalmente, los resultados obtenidos fueron satisfactorios, en cuanto a que los estudiantes según su criterio evaluaron el software, obteniéndose en términos generales que el software en cuestión cumple con los requerimientos para catalogarse como un recurso viable que sirva de apoyo tanto al profesor como a los estudiantes para reforzar los conocimientos aprendidos de una manera más práctica y divertida.

Palabras clave: evaluación, software educativo, enseñanza y aprendizaje, Francés.

INTRODUCCIÓN

Actualmente la educación constituye la herramienta fundamental de cualquier sociedad para el desarrollo humano sustentable, es decir, la formación del nuevo ciudadano o ciudadana con visión social, humanista y científica, está íntimamente relacionada con el auge de un modelo educativo que tome en consideración de forma holística y no parcelada, el crecimiento intelectual de los y las estudiantes en los distintos niveles del sistema educativo.

En este orden de ideas, se hace necesario diseñar y aplicar ayudas didácticas que promuevan el aprendizaje significativo en las diversas áreas del conocimiento humano universal. Es menester partir de la premisa que no todos los estudiantes poseen el mismo nivel y ritmo de aprendizaje, en consecuencia, cada estrategia didáctica y su aplicación a posteriori, debe considerar aspectos cognitivos y socio afectivos derivados de las diferencias individuales existentes en cada ser humano y su interrelación con el contexto que le es propio.

Hoy en día, la enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras ejerce un rol fundamental hacia la preparación y formación profesional de los y las ciudadanas, es imposible desconectarse de esta realidad, es imprescindible formar estudiantes con alto nivel de preparación académica en aspectos relacionados con la comunicación e información en todos los ámbitos. La sociedad del conocimiento reconoce la importancia en el manejo pertinente y universal de distintas lenguas que han ocupado el quehacer diario de las naciones del mundo globalizado de hoy.

En tal sentido, es necesario resaltar la importancia del Francés como Lengua Extranjera (de aquí en adelante FLE), su enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas que hacen vida activa en el estado venezolano. Esta situación conlleva a la búsqueda de herramientas pedagógicas signadas por la participación de los y las

estudiantes en la construcción del conocimiento, dicho de otra manera, se requiere de una metodología educativa centrada en los procesos, con alta significancia y pertinencia del conocimiento en tiempo real, contextualizado, productivo y globalizado.

El proceso de enseñanza y aprendizaje del francés no puede ni debe simplificarse a la transmisión de conocimientos gramaticales, técnicos y estructurales de esta lengua, en complementariedad, debe asumirse como un proceso de profunda valoración de lo aprendido y su aplicación en situaciones prácticas. Siendo así, este proceso interesante y complejo debe fortalecerse con la participación de los y las estudiantes bajo la mediación del docente y con la incorporación de estrategias y recursos didácticos innovadores que despierten la motivación e interés por el FLE de amplio uso en el contexto nacional y mundial.

Actualmente, el uso de las Tecnologías de la Información y comunicación (TIC) ha despertado el interés de instituciones educativas, docentes y programas de formación académica. Al respecto, parece evidente el consenso de todos los actores del hecho educativo en incorporar este recurso a las actividades propias de la enseñanza, no obstante, el problema radica más en ¿cómo hacerlo? ¿Cuándo hacerlo? Y ¿en qué circunstancias y contenidos es pertinente hacerlo? Sin duda alguna, dar respuestas a estas interrogantes pasa necesariamente por reconocer los aportes de los avances tecnológicos en el auge que ha experimentado la educación, la ciencia y la industrialización en las últimas décadas.

Es innegable que la interacción entre los ciudadanos en los diversos ámbitos de la cotidianidad, con los medios tecnológicos y más claramente con programas automatizados despierta el interés y la motivación, al mismo tiempo que fomenta el conocimiento universal y la cultura general. La globalización y el auge de las distintas redes sociales presentan un panorama educativo cargado de información, actualizado y de conocimiento universal, es el momento de utilizarlo con fines eminentemente

didácticos, que proyecten la educación y particularmente la enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras hacia niveles de calidad y excelencia.

En este orden de ideas, la investigación que se presenta se centra principalmente en la evaluación del software educativo “Le Français sans limite” como herramienta pedagógica en la enseñanza y aprendizaje del Francés II en estudiantes de la ULA, Núcleo Universitario “Rafael Rangel”. Específicamente en aspectos relacionados con la enseñanza y aprendizaje de contenidos gramaticales, cultura de la lengua francesa y elementos relacionados con las competencias comunicativas propias de esta lengua.

En función de lograr resultados óptimos en este estudio, la presente investigación se estructura de la siguiente manera:

Capítulo I, constituido por el planteamiento del problema en el cual se presenta de manera precisa la situación de la enseñanza de las Lenguas Extranjeras y específicamente del francés en Venezuela; con especial interés en el uso de las nuevas tecnologías para lograr un mejor desempeño a partir del desarrollo de las competencias comunicativas requeridas para un buen desempeño en la lengua meta, lo cual permitirá cumplir con los objetivos, justificación, delimitación e interrogante de la investigación.

Capítulo II, el cual muestra los antecedentes de la investigación, los cuales a su vez; reflejan los avances y el estado actual del conocimiento sobre el tema en cuestión, así como también contiene las bases teóricas y términos básicos que sustentan dicho estudio.

Capítulo III, está comprendido por los distintos métodos, técnicas e instrumentos que permiten obtener la información requerida en la investigación de una manera sistemática.

Capítulo IV, el cual incluye el análisis e interpretación de los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, tales hallazgos servirán de base a futuras investigaciones.

Capítulo V, se presentan las conclusiones y las recomendaciones.

bdigital.ula.ve

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La sociedad venezolana experimenta en los momentos actuales profundos e importantes cambios producto del dinamismo social y los avances científicos y tecnológicos que signan el mundo globalizado de hoy. Estas transformaciones están íntimamente relacionadas con el surgimiento de distintas redes sociales y medios de comunicación e información.

El proceso educativo venezolano debe estar orientado a la formación integral del ciudadano, con visión social y humanista, siendo a su vez; constructor del conocimiento científico en las distintas áreas del conocimiento universal. Por tal razón, la educación constituye un amplio, delicado y arduo proceso, orientado a la productividad, las relaciones interpersonales, el fomento de las habilidades y destrezas relacionadas principalmente con la educación orientada a valores, la creatividad y el desarrollo humano sustentable para de esta manera, promover el avance hacia una sociedad pluralista y globalizada.

No obstante, a pesar de las transformaciones sociales que se han suscitado en Venezuela, se evidencia que la educación en el país aún requiere de múltiples acciones que conduzcan efectivamente al logro de una sociedad signada por la

prosperidad, la científicidad del saber y la motivación de los y las estudiantes hacia la creatividad con visión educativa.

En consecuencia, es menester resaltar que aunque se introducen recursos de apoyo en el proceso pedagógico, persiste una acción didáctica que ofrece marcada resistencia a los cambios. Al respecto Prenski (2001), cataloga éste como el mayor problema que enfrenta la educación pues “los instructores inmigrantes digitales, que hablan un idioma anticuado (el de la era pre-digital), están luchando para enseñar a una población que habla un lenguaje completamente nuevo”. Por tal motivo, la praxis pedagógica aún está caracterizada por la aplicación de estrategias monótonas y rutinarias que no promueven la construcción de los aprendizajes por parte de los estudiantes y con la mediación del docente. Esta situación subyace en desmotivación y desinterés por la apropiación del conocimiento, donde el estudiante aún es un receptor pasivo de la información.

En tal sentido, Smith y O’ Day (1990), señalan que es necesario tomar en cuenta los cambios que se suscitan a menudo en la sociedad, especialmente; en el ámbito tecnológico, científico y cultural; puesto que dichos cambios repercuten en cada una de las áreas del saber y quehacer humano. Así pues, en las dos últimas décadas las TIC han cambiado el mundo del trabajo, del entretenimiento y la comunicación; sin embargo, éstas no han tenido la misma repercusión en el campo de la educación, en parte se debe al hecho de que los profesores no han incorporado las TIC a sus clases y siguen enseñando bajo un enfoque tradicional. De esta manera para la UNESCO (1996), los avances tecnológicos deben:

Convertirse en la 'sociedad del aprendizaje permanente', lo que significa que las fuentes de educación y la formación deben extenderse fuera de las instituciones educativas tradicionales hacia el hogar, la comunidad, las empresas y las colectividades sociales. Las profesiones de la enseñanza necesitan ayuda para adaptarse a la nueva situación y aprovechar plenamente estas nuevas posibilidades.

En consecuencia, la educación debe trascender los estándares de la educación tradicional, a partir de la vinculación de los estudiantes con los medios de comunicación y con las nuevas perspectivas propuestas en el ámbito educativo, donde exista un aprendizaje integral que promueva en el estudiante una actitud creativa y motivada hacia la innovación tecnológica. Para ello, Guiter (2001), indica que es menester el uso de la tecnología en la educación, con todos sus avances y de la manera más eficaz, comprendiendo su aprovechamiento en todos los contextos educativos como creación humana, sirviendo de apoyo a la mediación que reclama el proceso enseñanza y aprendizaje en cualquiera de los niveles educativos.

La enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras no escapa de la problemática educativa que se ha venido señalando. Si bien es cierto que se ha evidenciado importantes progresos en el devenir del tiempo a través de la implementación de diversos planes y programas didácticos, muchos de ellos fundamentados en el uso de la tecnología, no menos cierto es que aún persisten debilidades evidentes en cuanto a su aplicación en el ambiente escolar.

Por tal razón, considerando que el proceso de enseñanza de una Lengua Extranjera (LE), requiere del desarrollo de procesos comunicativos en los cuales los estudiantes jueguen un rol activo; caracterizado por la puesta en marcha de sus potencialidades y destrezas, se hace necesario romper con viejos paradigmas y hacer uso de herramientas tecnológicas que promuevan un óptimo desarrollo durante el proceso de aprendizaje de la lengua meta.

Así pues, con el objetivo de utilizar metodologías que promuevan el desarrollo de las competencias comunicativas en la adquisición del FLE, en los últimos años; gracias a los avances tecnológicos se han venido ideando una serie de recursos, tales como software educativos que de una manera sencilla y práctica permiten que el

estudiante se apropie del aprendizaje de una manera más dinámica y sencilla, involucrándose directamente y jugando un rol activo.

Por otra parte, según Prato y Mendoza (2006), la enseñanza de las LE en Venezuela ha sufrido una serie de cambios en cuanto a su metodología; gracias a los diferentes enfoques creados en las últimas décadas para abordar el desarrollo de las destrezas y competencias comunicativas de las mismas. Además, pese a tales avances, se encuentra presente en los profesores la apatía hacia el uso de las nuevas metodologías, como lo demuestran Buitrago y Franco (2001) citado por Prato y Mendoza (2006), aún existen dificultades importantes en todos los niveles de enseñanza de las LE en el país, debido a la marcada resistencia que todavía muestran algunos profesores hacia el uso de metodologías y recursos que promuevan un mayor éxito en el aprendizaje de los idiomas.

En tal sentido, basándose en el uso de metodologías tradicionales, enmarcadas en repeticiones que se ejecutan sin estar relacionadas con una situación en especial, los estudiantes tienden a limitar sus conocimientos, haciéndolo memorístico y repetitivo. En consecuencia Buitrago y Franco (2001), sugieren a modo de tener mayor éxito en la enseñanza de los idiomas utilizar nuevas metodologías, orientadas al uso de recursos tecnológicos para producir cambios profundos que relacionen la educación con las necesidades de la sociedad.

En este orden de ideas, es imprescindible considerar el rol pedagógico del docente de francés, éste debe estar orientado no solamente a proveer al estudiante información lingüística sobre el idioma; sino también, debe preocuparse por despertar el interés del educando hacia el aprendizaje de la lengua de una manera eficiente, donde pueda ser capaz de desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo, especialmente en aspectos básicos como gramática, aspectos culturales e históricos de

la lengua francesa y demás los países francófonos y la capacidad de comunicación a partir del logro de las competencias mínimas requeridas para tal fin.

El uso de la tecnología en la nueva sociedad del conocimiento y particularmente en la implementación de software educativos, ofrece la oportunidad de innovar en el campo de la enseñanza y aprendizaje de la LE, el uso de este recurso contribuye significativamente a cubrir las necesidades de aprendizaje del usuario. En tal sentido, de acuerdo con Dorta y Beltrán (2007), el software educativo debe tomar en cuenta los fines para los cuales ha sido diseñado, los contenidos objeto de estudio, los estilos de aprendizaje individuales, las estrategias pedagógicas y los convencionalismos de la cultura, entre otros factores.

Por tal motivo es pertinente realizar una evaluación adecuada a los software que se implementen para la enseñanza y aprendizaje de la LE, debido a que se debe tomar en cuenta la percepción del usuario (profesor y/o estudiantes) con respecto a las ventajas o desventajas que puedan presentar el recurso didáctico. Como señala Barboza (2007), al igual que otros productos de la tecnología educativa actual, no se puede afirmar que el software educativo sea por sí mismo bueno o malo. Todo depende de la manera en como el profesor lo implemente, de acuerdo a la situación educativa concreta. Así pues, la evaluación se basa en los estilos de enseñanza del profesor y en las estrategias de aprendizaje preferidas por los estudiantes para abordar los contenidos.

Ahora bien, para evaluar un software, se hace necesario considerar las opiniones, comentarios y sugerencias de los usuarios, partiendo de los criterios requeridos para evaluar el mismo. En tal sentido, González (2002), sugiere que los criterios a tomarse en cuenta son: Adecuación al público al que se dirige el software, aprovechamiento del medio, calidad de la información, facilidad para promover un aprendizaje significativo, proceso de interacción, construcción de conocimientos,

aprovechamiento del medio desde el punto de vista didáctico, justificación de la estructura manejada en relación con el objetivo que se propone. En consecuencia, de acuerdo con la autora, un software debe ser evaluado tomando en cuenta los contenidos que presenta, justificando su uso y lo que ofrece en comparación bien sea; con otro software o con otros recursos tecnológicos.

Por su parte, la evaluación de un software educativo bajo la concepción de González (s.f.), está caracterizada por ser un proceso fundamentado por la examinación del equipo requerido, la usabilidad; incluyendo la facilidad de aprendizaje, la flexibilidad, la solidez y los mecanismos de soporte del mismo. Como se evidencia, desde el punto de vista del autor el proceso de evaluación de un software educativo está enmarcado en una descripción del recurso orientada a su provecho desde el punto de vista pedagógico.

En este mismo orden de ideas, según Galvis (1998), para catalogar un software educativo como bueno, el mismo debe cumplir con los siguientes requisitos: Tomar en cuenta las características de la población destinataria, adecuarse a los niveles de dominio diferenciado de los usuarios, que tenga la capacidad de llenar vacíos conceptuales, que tenga la capacidad de desarrollar habilidades, conocimientos y destrezas circunstanciales que explote sus propias potencialidades técnicas y de interacción, que promueva la participación activa de los usuarios en la búsqueda, generación, apropiación y reconstrucción del conocimiento y que permita vivir y reconstruir experiencias, lo cual sería difícil o imposible de lograr a través de otros medios.

A partir de las ideas referidas por parte de los autores anteriormente citados, se contempla que a pesar de cada uno clasificar los criterios y características necesarias para evaluar un software con términos distintos, el precepto o propósito fundamental es muy similar, en el sentido de que bajo cualquier circunstancia es

necesario evaluar el software educativo para conocer si el lenguaje, contenido, diseño y medio utilizado son de provecho para los profesores y estudiantes que lo utilizan desde el punto de vista pedagógico y didáctico, además si presenta información de una forma más completa y sencilla que la suministrada en otras herramientas, y si por consiguiente es de fácil acceso y promueve la interacción entre el profesor y los estudiantes; sin dejar a un lado, la posible interacción que pueda existir entre los mismos alumnos.

El uso del software educativo de igual manera, ofrece alternativas viables para innovar en el campo de la enseñanza y aprendizaje del FLE, pudiendo motivar a los estudiantes mediante la aplicación de juegos, videos, imágenes, música e información de provecho sobre la cultura de Francia y demás países francófonos, de allí la importancia de estudiar la posibilidad de evaluar si el software educativo "Le Français sans limite" cumple con los requerimientos y características necesarias en términos pedagógicos y didácticos para ser utilizado como una herramienta de apoyo para aprender tan importante e interesante lengua.

Considerando estas premisas, es necesario preguntarse ¿Cuáles serían los aportes de la evaluación del software educativo "Le Français sans limite" como herramienta de enseñanza y aprendizaje del francés?

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1 Objetivo General

- Evaluar el software educativo "Le Français sans limite" como herramienta pedagógica en la enseñanza y aprendizaje de la cátedra Francés II de la ULA- Núcleo Universitario Rafael Rangel

1.2.2 Objetivos Específicos

- Verificar la interacción del diseño (estructura) del software educativo “Le Français sans limite” como herramienta de enseñanza y aprendizaje para el curso de Francés II.
- Determinar la utilidad de las actividades y tareas presentes en el Software Educativo “Le Français sans Limite”.
- Conocer la utilidad de los contenidos gramaticales abordados en el software educativo “Le Français sans limite”
- Conocer la opinión de los estudiantes en correspondencia con los aspectos culturales propios de la lengua francesa, que están contenidos en el software educativo “Le Français sans limite”.

1.3 Justificación.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de un idioma extranjero requiere la adquisición de destrezas comunicativas que promuevan un buen desempeño y que involucren diversos factores dependiendo del estudiante, es importante recordar que existen diferentes estilos para la adquisición de conocimientos, los cuales deben ser considerados con intencionalidad didáctica, es decir, con la finalidad de que el estudiante construya de manera consciente y participativa en su proceso de aprendizaje.

Al respecto, Keefe (1998) citado por Chevrier (2000), afirmaron que los estilos de aprendizaje son procesos mediante los cuales pueden conocerse diferentes comportamientos, tales como los afectivos y psicológicos, determinantes en el ser humano, puesto que; aplicados en el ámbito educativo son utilizados para conocer el

proceso de integración y apreciación a partir de su ambiente de aprendizaje, es importante que los profesores los tomen en cuenta y los utilicen como indicadores del proceso educativo en la búsqueda del desarrollo intelectual de los y las estudiantes.

En tal sentido, es importante recordar que el aprendizaje de una lengua es un proceso complejo, en el que se deben poner de manifiesto los diferentes aspectos que envuelven a los estudiantes y además es necesario tener claro, que existen diferencias entre cada uno de ellos en cuanto a la capacidad de atención, asimilación, etc. Es por ello, que resulta conveniente que el docente actúe como facilitador de conocimientos, intentando interactuar con el aprendiz y desarrollando los temas de manera dinámica para captar su atención.

En este orden de ideas, la presente investigación está dirigida a evaluar el software educativo “Le Français sans limite” en cuanto a su presentación, los aspectos gramaticales y culturales que contiene para facilitar el aprendizaje del FLE. Razón por la cual se pretende conocer si el recurso constituye un aporte didáctico, para promover la aplicación de estrategias innovadoras que incidan favorablemente en el desarrollo intelectual de los y las estudiantes.

Ahora bien, según Voisin y Summo (2008), dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, el estudiante es un actor siempre y cuando tenga tareas y actividades a realizar y que este consciente de su grado de responsabilidad para que el proceso de aprendizaje sea exitoso. De manera que, lo lógico que el estudiante logre un rol activo, manteniéndose motivado.

Así pues, en el caso de la enseñanza y aprendizaje de una LE es conveniente que exista una compenetración entre el docente y el estudiante. Es por ello, que se requiere de la creación de un ambiente armonioso, donde el aprendiz se sienta en confianza y pueda participar en su propio proceso de adquisición de la lengua,

intentando así pasar del estudio mediante las metodologías tradicionales hacia la aplicación de nuevas metodologías que involucren el área sociocultural, tecnológica y científica en pro de lograr la formación de profesionales que innoven y que sean capaces de asumir nuevos retos.

De esta forma, en el caso específico de los software educativos, los mismos son muy utilizados para la enseñanza y aprendizaje en diversas áreas del conocimiento humano, como lo expone, Lamas (2000), el software es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza y aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre. Motivo por el cual es propicio usarlo para la adquisición de una lengua extranjera.

Partiendo de lo anteriormente mencionado, se hace necesario evaluar el software para saber si cumple con las características necesarias para cubrir los deseos y demandas de los usuarios. Hernández (2011) considera la evaluación de un software educativo como relevante, porque será implementado ante una población estudiantil y se debe determinar si realmente el software brindará un espacio sustancial para el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas del educando, si es adecuado para la población con quienes se utilizará, si su uso es sencillo e intuitivo, si retroalimenta y si estimula las actividades del usuario.

Tomando en cuenta, lo anteriormente señalado, esta investigación tiene como finalidad evaluar el software educativo “Le francais sans limite” para percibir el impacto del recurso en los estudiantes del francés II, que a su vez permite a los estudiantes de educación, Mención Lenguas Extranjeras del Núcleo Universitario Rafael Rangel familiarizarse con el uso de las últimas estrategias tecnológicas; ya que con el surgimiento de la informática se hace necesaria, la aplicación de los avances tecnológicos en las diferentes áreas de educación.

De igual manera, según Carballosa (2007), la globalización, así como el avance de la ciencia, la tecnología influye irremisiblemente en las estrategias que han de utilizarse para el proceso de enseñanza y aprendizaje. En tal sentido, se debe apostar a la integración de las herramientas tecnológicas a los ambientes de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, permitiendo así que los estudiantes desarrollen sus capacidades y habilidades y que a la vez, se identifiquen con los cambios tecnológicos que se estén suscitando adaptándolos de manera natural al área educativa y por tanto pedagógica.

En relación a esto, Haddad y Draxler, (2002) aseguran que, bajo una situación favorable, las TIC pueden contribuir de forma muy importante, en lo que corresponde a: extender las posibilidades de aprendizaje hacia poblaciones más amplias y diversas; trascender barreras culturales y derribar las restricciones físicas impuestas por los establecimientos educativos y las fronteras geográficas.

Por tal motivo, considerando que conforme pasa el tiempo y la sociedad avanza a pasos agigantados en las diferentes áreas que involucran su existencia, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera están ocurriendo notables progresos, favorecidos por el desarrollo de las TIC haciendo uso de audio, video, y multimedia. En la actualidad el uso del software educativo constituye en sí un nuevo medio que está transformando radicalmente el ámbito de metodología y pedagogía de las lenguas extranjeras.

Gros (2000) expresa que la calidad del software está determinada no sólo por los aspectos técnicos del producto sino por el diseño pedagógico y los materiales de soporte; en consecuencia, el software debe permitir la interactividad, la retroalimentación, la evaluación, el desarrollo de habilidades, entre otros.

A partir de dichos planteamientos evaluar el software “Le Français sans limite” proporciona la opinión directa de los estudiantes de Francés II sobre el diseño y estructura de dicha herramienta, además permite constatar si el software es de utilidad para la enseñanza y aprendizaje del FLE, pudiendo ser aplicado tanto fuera como dentro del aula bien sea por el estudiante para reforzar sus conocimientos o por el profesor para apoyar sus clases. A partir de tales planteamientos, de ser positiva la evaluación, el uso del software educativo permitirá a los estudiantes estar más motivados al momento de abordar el tema de estudio, por lo atractivo y novedoso del mismo, aunado al hecho, de que podrán avanzar en el tema a su propio ritmo, acorde a sus propias necesidades y según sus posibilidades y tiempo de estudio.

bdigital.ula.ve

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.

Como antecedentes a esta investigación, se tomaron como referencia algunos trabajos que debido a su fundamento teórico y metodológico sirven de soporte para alcanzar los objetivos planteados; entre ellos se destacan:

Mejía y Terán (2012), diseñaron un software educativo para la enseñanza-aprendizaje del francés II, dirigido a los estudiantes de educación mención Lenguas Extranjeras de la Universidad de los Andes, “Núcleo Universitario Rafael Rangel”. Dicha investigación, fue desarrollada tomando como base la estrategia metodológica ideada por el profesor Álvaro Galvis, denominada Ingeniería de Software Educativo orientado a objetos (Metodología ISE-OO), la cual, sirvió como base para diseñar, desarrollar y probar el software para atender las necesidades mediante una interfaz dinámica.

Así pues, dicha investigación estuvo constituida por cinco fases señaladas por Galvis (2000) como: análisis, especificación de requerimientos, diseño, desarrollo y prueba a lo largo y final del desarrollo, estas constituyen un plan de acción a seguir para alcanzar los objetivos planteados. De igual manera, el trabajo fue llevado a cabo en el Instituto Universitario de Tecnología del estado Trujillo (IUTET). Finalmente, mediante la prueba piloto realizada al software en cuestión, se comprobó que el

mismo cumplía con los requerimientos a nivel de programación necesarios para un óptimo funcionamiento.

Rojas (2003), aplicó y evaluó un software educativo para el aprendizaje de la lectura en los alumnos de la primera etapa de la educación básica de la escuela básica "Vicente Dávila". El tipo de investigación se situó en la modalidad experimental, de campo, orientado al estudio de las dimensiones: aprendizaje, motivación, interacción, contenido teórico y pedagógico, estrategia didáctica y actitud del alumno.

La población estuvo representada por 19 docentes y 20 alumnos de la primera etapa de educación básica correspondiente a la institución anteriormente mencionada. En lo que respecta a la recolección de datos, se aplicó un cuestionario; encontrándose mediante las respuestas obtenidas carencias en cuanto a la aplicación de las TIC en el aula de clase. De igual manera, la aplicación del software educativo al grupo control permitió deducir que a través del uso de dicha herramienta, los niños aprenden de una manera más fácil, enriqueciendo así, su proceso de lecto-escritura.

Por su parte, Rueda (2009), elaboró un Software educativo para el área de Lenguaje, Cultura y Comunicación del sexto grado de educación básica de la Unidad Educativa Bolivariana Fernando Segnini Lupi del municipio Pampán estado Trujillo. Para el desarrollo del software utilizó la Ingeniería del Software Educativo ISE-OO, la cual a través de sus diferentes etapas permitió a la autora cubrir las necesidades presentes en esta área del conocimiento en dicha institución, pudiendo hacer del aprendizaje del lenguaje más divertido mediante la aplicación de actividades lúdicas.

Para la recolección de datos se utilizó la entrevista y la observación directa, tomando como muestra 62 estudiantes pertenecientes a la secciones A y B respectivamente de la Unidad Educativa antes mencionada, los resultados obtenidos a través de las técnicas aplicadas, conducen a un software confiable y de fácil manejo.

Con la implementación del software, la autora pretendió incorporar nuevas herramientas didácticas aplicando tecnología educativa de avanzada para ofrecerles a los alumnos el goce de una nueva forma de obtención de información sobre lenguaje, cultura y comunicación.

Asimismo, Araujo y Briceño (2012), propusieron el uso del software WELCOME ON BOARD como herramienta de apoyo didáctico para la enseñanza/aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. El tipo de investigación fue de campo no experimental. La población estudiada fueron 142 alumnos del 2do año de Educación Básica de la Unidad Educativa colegio “República de Venezuela”, durante el año escolar 2011- 2012, utilizando para la muestra 71 alumnos y 4 docentes del área inglés.

En tal sentido, el instrumento utilizado para la recolección de datos fue el cuestionario, siendo aplicados dos, conteniendo 18 ítems cada uno. Después de un arduo proceso, fue propuesto el uso del software como herramienta de apoyo didáctico en el aula, debido a las debilidades en el actual proceso de enseñanza y enseñanza del vocabulario, resultando de gran provecho la aplicación de dicho software para conseguir mejoras en el área de estudio.

En este mismo orden de ideas, Varela (1998), evaluó un software educativo para la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. El tipo de investigación fue de campo, experimental, teniendo como principal objetivo conocer la viabilidad del uso del recurso para su aplicación en tiempo real mediante el estudio de frases, expresiones idiomáticas y algunos aspectos alusivos a la gramática del idioma.

La población estuvo representada por un grupo control de 22 estudiantes de inglés de la Universidad de Salamanca, a los cuales se les aplicó dos cuestionarios pre

y post aplicación. Finalmente, se obtuvo como resultado que mediante la evaluación de la interfaz, didáctica e implementación con fines específicos, el software propone un protocolo de aprendizaje práctico, dinámico y de fácil manejo.

A su vez, González (2012), diseñó un Software Educativo para la enseñanza y aprendizaje del inglés en las instituciones educativas de secundaria del Municipio Trujillo. La investigación estuvo enmarcada dentro de un proyecto factible, en el cual se realizó un estudio diagnóstico previo a fin de valorar la plausibilidad de la propuesta.

La población utilizada para el estudio diagnóstico, estuvo constituida por los docentes de inglés de las instituciones educativas del Municipio Trujillo, aplicándose un cuestionario a una población compuesta por 18 docentes para conocer la problemática al momento de impartir las clases de inglés dentro del aula. A partir de la interpretación de los resultados obtenidos se encontró viable el diseño de un software educativo que promueva estrategias innovadoras para la enseñanza/aprendizaje del idioma en las instituciones educativas involucradas.

2.2 Bases Teóricas.

2.2.1 Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en contexto.

El aprendizaje es un proceso que tiene lugar dentro de la cabeza de cada individuo: en su cerebro. Constituye un conjunto de fases bastante complejo que aún en la actualidad pese al desarrollo de varias teorías sobre el aprendizaje, sólo se comprende parcialmente. Es un proceso inherente a la vida del hombre, indispensable para que éste pueda transformar y adaptarse al medio que le rodea.

El aprendizaje se desarrolla de manera individual y progresiva, iniciándose con el nacimiento, continúa por toda la vida del individuo, y lo conduce esencialmente a adquirir nuevas formas de comportamiento o a modificar formas de conocimiento ya adquiridos Serrano (1990). En tal sentido puede decirse que el sujeto, es producto constante de las experiencias e interacciones con el medio que lo rodea, recibe un conjunto de ideas y contenidos los cuales transforman e interioriza de acuerdo a sus necesidades y paralelamente los manifiesta a través de los cambios que sufre el ambiente que lo rodea.

Vigotsky (1964), expresa que: “El aprendizaje en el contexto escolar implica siempre adquisición de conocimiento y construcción de significado”. En tal sentido, es de gran importancia que el estudiante mantenga un rol activo, puesto que su aprendizaje va a encontrarse altamente ligado con el ámbito externo en el que se encuentra involucrado; ya que el aprendizaje se basa en su integración socio-cultural; logrando mediante el proceso comunicativo atender sus necesidades.

De tal manera, se debe tomar en cuenta que para el proceso de enseñanza y aprendizaje, se deben tener presente los conocimientos y experiencias previas que el estudiante posee sobre el tema o temas a tratar; para de esta manera generar un ambiente donde el estudiante se sienta más en confianza para resolver los problemas y/o situaciones que se le presenten; considerando sus habilidades, sus intereses, actitudes y su capacidad de interactuar con el resto del grupo y con el profesor. Así pues, desde la posición del estudiante, la estrategia va a estar vinculada con la valoración que el aprendiz haga a sus capacidades, y con su avance a tal punto que cada vez tenga más control en la toma de decisiones durante en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, según Serrano (1990), la enseñanza se concibe como la acción pedagógica mediante la cual se crean, organizan y brindan al alumno una serie de

situaciones de aprendizaje que tienden a incidir sobre el proceso que él realiza para aprender. Estas situaciones de aprendizaje deben permitirle participar activamente, interactuar con el medio para confrontar sus propias hipótesis con los hechos de la realidad y vivir experiencias útiles y significativas.

Para Santrock, (2003), el objetivo de la enseñanza es lograr el aprendizaje. Todas aquellas actitudes, estrategias o métodos que pueden implementarse para la búsqueda del aprendizaje, constituyen la enseñanza. Cuando se articulan dichos métodos y estrategias, de tal manera que el aprendizaje logrado resulta lo más significativo posible, entonces se habla de didáctica.

2.2.1.1 Estrategias de enseñanza y aprendizaje en contexto.

La estrategia involucra una secuencia de pasos o acciones lógicas en miras de cumplir con unos objetivos previamente planteados. Según Matus citado por Amarista y Navarro (2001), una estrategia es el recorrido de arcos situacionales encadenados secuencialmente, en la situación objetivo. Ella está compuesta por las acciones de planificación y control que la alta gerencia realiza como respuesta a las acciones posibles y reales de los diversos actores sociales.

La estrategia en el mundo educativo moderno constituye un conjunto de acciones y arreglos organizacionales para desarrollar el proceso de aprendizaje. Según Szucreck citado por Ruiz (1992), comprende técnicas instruccionales, actividades, organización de la secuencia, organización de grupos, organización del tiempo y organización del ambiente. Señala que la estrategia no debe tratarse en forma aislada, sino en el contexto de sus interrelaciones con los otros elementos del sistema. Al respecto Brandt (1998), las define como los métodos, técnicas de aprendizaje y recursos que varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del

estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada individuo.

Por tal razón, las estrategias de enseñanza y aprendizaje son en conjunto con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje, que deben estar signados por las actividades propuestas por los docentes y estudiantes tanto en el aula como fuera de la misma y que a su vez; les permitan promover el autoaprendizaje, y relacionar los contenidos de las diversas asignaturas. Sin dejar a un lado que, la metodología de enseñanza, influye directamente en la manera en que los alumnos estudian y aprenden.

En relación con el tema, Díaz y Hernández (2000) definen las estrategias de enseñanza como los procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes. Lo que significa que mediante la aplicación de tales estrategias, los estudiantes logran entender de una mejor manera lo que se les enseña, pueden expresar los conceptos o principios tratados con sus propias palabras y son capaces de aplicarlos para tomar decisiones o ponerlos en práctica en actividades empíricas.

Desde una perspectiva pedagógica actualizada, la función del docente no se encuentra limitada sólo al hecho de impartir clases, el profesor bien puede proponer y establecer las estrategias necesarias para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea significativo y protagónico, debido a que él es el encargado de regular y guiar la enseñanza para promover el aprendizaje en sus alumnos.

2.3 Estrategias de enseñanza y aprendizaje del FLE.

Muchos investigadores a menudo, realizan estudios sobre las lenguas extranjeras; siendo objeto de investigación las diferencias de aprendizaje entre los individuos, las condiciones y los contextos en los que aprenden, demostrando así la complejidad del aprendizaje de una lengua extranjera. Ahora bien, el uso de estrategias contribuye directamente a agilizar y facilitar el proceso de adquisición de la nueva lengua.

En tal sentido, es importante señalar que el concepto de estrategia es presentado por Monoreo (1994), como procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en las cuales el estudiante elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una tarea u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en la que se produce la tarea.

A partir de esta concepción, las estrategias pueden ser concebidas como acciones, actividades y planes dirigidos al desarrollo paulatino del aprendizaje, enfocándose en un proceso netamente intencional, debido a que son controladas por el individuo que aprende y planificadas de acuerdo con los objetivos que se haya planteado.

Otro aspecto relacionado con las estrategias de aprendizaje se refiere a la clasificación que los “buenos aprendices” deberían utilizar al aprender una lengua. Dicha clasificación fue propuesta por Rubin (1975) y se encuentra compuesta de la siguiente manera:

1. Estrategias de clarificación y verificación de información:
 - Solicitud de confirmación de comprensión de aspectos de la lengua tales como gramática y la fonología.

- Solicitud de validación de la producción oral.
- Solicitud de clarificación y/o verificación de la comprensión de las reglas de comprensión.
- Búsqueda de sentido y comprensión de una palabra, concepto o aspectos gramaticales con la ayuda de referencias bibliográficas.
- Solicitud de repeticiones, paráfrasis, explicaciones o ejemplos.
- Observación de los puntos de articulación de sonidos del profesor del segundo idioma o del locutor nativo a fin de modelar o imitar su pronunciación.

2. Estrategias de inferencia o aciertos:

- Uso de la lengua nativa u otra lengua conocida para hacer las inferencias.
- Usos de conocimiento previos sobre la segunda lengua, así como de aspectos culturales y del proceso de comunicación con el propósito de darle sentido o comprensión al acto comunicativo.
- Releer las informaciones nuevas.
- Hacer uso de palabras claves a fin de hacer inferencia con sentido exacto.
- Diferenciar palabras pertinentes de las no pertinentes a fin de lograr el sentido.

3. Estrategias de razonamiento deductivo:

- Inferir por analogía las reglas de la gramática y de formación de palabras.

- Investigar las reglas y las excepciones.
- Resumir o sintetizar la información comprendida.
- Utilizar los conocimientos previos para lograr el sentido de los enunciados.

4. Estrategias de recursos:

- Recurrir a las obras de referencia tal como los diccionarios, glosarios y manuales.

Los procesos de almacenaje o de memorización:

1. Las estrategias de memorización:

- Asociar o agrupar las palabras o expresiones según un principio particular (fonética, semántica, visual, auditivo, olfativo, sensorial u otro).
- Utilizar palabras claves para rotular la información almacenada.
- Hacer uso de medios mecánicos (tarjetas, listas de palabras, definiciones, entre otros).
- Centrar la atención en un detalle específico.
- Usar en contextos las nuevas palabras.
- Utilizar las imágenes.
- Practicar la lengua en silencio y diferir la producción.

Los procesos de recuperación y de reutilización:

1. Las estrategias de práctica:

- Repetir las nuevas palabras y frases.
- Reutilizar las palabras y expresiones en la construcción de frases y oraciones.
- Aplicar de forma consciente las reglas.
- Imitar.
- Responder silenciosamente las preguntas hechas a otros.
- Exponerse al idioma en ambientes distintos al del salón de clase (radio, televisión, cine, revistas, periódicos, entre otros).
- Hablarse así mismo en la lengua objeto de aprendizaje.
- Hacer ejercicios de sistematización o mecanización.

1. Estrategias de autorregulación:

- Definir el problema.
- Determinar las soluciones.
- Autocorregirse.

1. Estrategias sociales indirectas:

- Trabajar en grupos para comprender el segundo idioma.
- Solicitar ayuda a los compañeros de clase.

- Buscar ocasiones para practicar el idioma (entablar conversaciones con locutores nativos, asistir a eventos socioculturales donde se use la segunda lengua objeto de estudio).

Todas estas estrategias permiten que el estudiante mejore su capacidad de aprendizaje, para que así se convierta en un aprendiz autónomo en su proceso de aprendizaje, realizando tareas espontáneamente de forma voluntaria y consecutiva, llegando a convertirse en un estudiante capaz de autoevaluarse y no siendo percibido como un ser pasivo receptor de conocimientos, sino como el protagonista del mismo.

Las estrategias de enseñanza de las LE consideran importante contar también con los factores personales presentes en el aprendiz. Lier (1996), profundiza sobre el proceso social y la interdependencia del conocimiento en la acción del profesor su teoría sobre la enseñanza, su práctica docente y su investigación sobre la misma. Por lo tanto es el profesor en cierta forma el que debe tomar la iniciativa en el uso de las estrategias para con los estudiantes en la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, estudiando a cada uno de sus aprendices.

Santos (1999), deduce que los profesores deben interesarse a fondo en los factores psico-afectivos, sociales y educativos que participan en la adquisición de una lengua extranjera para contribuir directamente a agilizar y facilitar el uso, así como el aprendizaje de la nueva lengua. Es importante resaltar que el docente juega un papel primordial en el proceso de adquisición ya que el mismo constituye la base de la orientación didáctica de sus alumnos.

El Marco común europeo de referencia para las lenguas (2001), le propone al profesor utilizar al momento de impartir conocimientos, tareas de interacción y de expresión, (enfoque accional), para que el alumno active las estrategias generales y comunicativas eficaces acoplando sus recursos, sus intenciones, y su estilo particular

de aprendizaje en el contexto del aprendizaje de la lengua. De igual forma, en el mismo se pone de manifiesto que “las estrategias (generales y comunicativas) proporcionan un enlace fundamental entre las distintas competencias (innatas o adquiridas) que posee el alumno”.

Así mismo, el MCERL (2001), refiere la efectividad de las estrategias de enseñanza y aprendizaje a los factores cognitivos, afectivos, y lingüísticos del aprendiz, tal como lo expone Santos (1999), anteriormente; es por ello que el docente debe saber seleccionar oportunamente la estrategia o serie de estrategias en sus clases, sirviendo de facilitador en el proceso de adquisición.

Por otro lado, es importante para la aplicación de estrategias la escala de niveles de referencia, en la que se establecen tres grandes grupos: A (usuario básico), B (usuario interdependiente) y C (usuario experimental); no obstante es importante acotar que ningún grupo de clase es homogéneo, pues como se viene diciendo cada aprendiz difiere en una serie de factores de aprendizaje de orden personal.

Luego de exponer todos los puntos de relevancia dentro de las estrategias de enseñanza y aprendizaje de la LE, cabe destacar; que en este campo de estudio se han producido notables progresos, favorecidos con las nuevas tecnologías. Según Tomé (2011), en la actualidad, el universo del internet constituye en sí un nuevo medio que está transformando radicalmente el ámbito de metodología y pedagogía de las LE, de este modo; se ha estado haciendo uso recientemente de tales recursos tecnológicos para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de las mismas.

2.3.1 Dificultades de la enseñanza y aprendizaje del francés

Barboza citado por Chacín y Pinto (2006) manifiesta que la educación de hoy en día se encuentra afectada por la dificultad que existe para el manejo y dominio de algunos factores, tal es el caso del poco desarrollo del pensamiento lógico que poseen los estudiantes. El caso particular de la adquisición de una lengua extranjera no escapa de esta realidad, puesto que en muchas ocasiones, los estudiantes no se detienen a pensar y a razonar sobre los contenidos y temáticas que se están abordando y por el contrario; tienden a memorizar solamente y a repetir lo que observan sin dar lugar a la deducción para así resolver los problemas que se le van presentando a medida que va adquiriendo nuevos conocimientos sobre la LE.

En consecuencia, al comenzar a estudiar un idioma extranjero, lo ideal es que el estudiante desempeñe un rol participativo y protagónico dentro del proceso de aprendizaje, tal como lo indica Coste citado por Tost (2002); desde cualquier perspectiva, el estudiante no debe ser visto únicamente como aprendiz, o como comunicador, sino fundamentalmente como actor social. Lo que significa, que el estudiante se encuentra afectado por el mundo que lo rodea, en tal sentido; puede participar activamente en su formación y si bien, tal situación hace referencia a ver el aprendizaje desde un punto de vista dinámico y caracterizado por el cumplimiento de tareas, igualmente puede ser apoyado por la aplicación de herramientas tecnológicas que tomando en cuenta la sociedad actual incide sobre el desempeño del aprendiz.

Tal como lo indica Tost (2002), estudiar una LE, resulta un reto lingüístico ampliamente maravilloso; el dominio de una o más lenguas extranjeras es un desafío interesante. No obstante, la adquisición de una lengua extranjera trae consigo el aprendizaje de nuevas estructuras lingüísticas; es allí donde se encuentran los tropiezos de la enseñanza y aprendizaje de una LE.

Así pues, estas razones hacen evidente la presencia de dificultades en la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, debido entre otras cosas, a que todos los individuos no procesan la información de igual manera; como lo señala Núñez (2008), cada alumno aprende de manera individual y distinta, sin duda alguna, tomando en cuenta para ello las variables personales: el auto-concepto, el autoestima, el interés, la motivación, etc., quienes juegan un rol determinante a la hora de encarar el aprendizaje en la adquisición de una lengua.

Por ello, tomando en cuenta que el proceso de asimilación de conocimientos no ocurre de la misma manera en todos los estudiantes y que necesitan involucrar la integración de saberes, porque en el caso de la enseñanza de un idioma extranjero se requiere incluir los aspectos culturales, sociales y psicológicos que rodean al estudiante, el docente necesita brindar esa confianza a los estudiantes y tratar de involucrarlo en su proceso de aprendizaje despertando su capacidad de crear para así evitar una clase tradicional y poco productiva, situación que aún y en la actualidad se hace evidente.

Otros de los aspectos que presenta Barboza (1999), es la dificultad en el manejo de la escritura y la lectura del lenguaje en los individuos venezolanos, presentando así la falta de habilidades en una lengua extranjera. Desde esta perspectiva Chacín y Pinto (2006), nos señalan de manera específica las dificultades encontradas en el área de lenguas extranjeras especialmente; en francés en los estudiantes de la Universidad de los Andes, Núcleo Trujillo, evidenciando la comprensión lectora y la comprensión escrita como la debilidad más grande localizada en los estudiantes.

En tal sentido, el docente, caracterizado por ser un investigador constante, puede autoevaluarse para encontrar las deficiencias que presente al momento de ser

mediador de conocimientos, en especial al hacer uso de las metodologías; invitando al profesor actualizarse con las nuevas tendencias empleadas en el aula de clase.

Igualmente, los estudiantes ameritan interesarse más por poner en práctica la lengua meta, hacer uso de la tecnología para obtener más información sobre la gramática, la cultura, entre otros aspectos que sin duda alguna les favorecen. Por otra parte, otra de las razones que conllevan a tantas deficiencias en el desarrollo de las competencias comunicativas es la apatía por parte de los estudiantes, lo cual tal, como lo señalan Chacín y Pinto (2006), se debe en parte a "la falta de un pensamiento lógico y reflexivo por parte de los estudiantes". Tal situación, los invita a aprender a vencer sus propios miedos y participar dentro del aula de clase lo cual les permitirá avanzar significativamente.

Así pues, es necesario recordar que un estudiante de idiomas debe manejar las cuatro competencias comunicativas de manera equilibrada para tener un buen desempeño, por tal razón se debe reflexionar al respecto. Murillo (2005), declara que la necesidad fundamental de un aprendiz de idiomas es comprender el habla y expresarse oralmente.

De igual forma, es importante señalar que otras de las dificultades de la enseñanza y aprendizaje se presentan en los ambientes de trabajo debido a que en buena parte de las instituciones donde se imparten clases de francés bien sea a nivel de bachillerato o superior no se cuentan con suficiente material que faciliten el proceso de enseñanza. En líneas generales, el estudio de una lengua extranjera requiere de tiempo, dedicación y constancia para desarrollar de manera exitosa todas las competencias necesarias y poder así ir cubriendo las necesidades según el grado de dificultad.

Se evidencia también, dentro de los antecedentes tomados para llevar a cabo la presente investigación, tal como el trabajo desarrollado por Piña y Pérez (2006), el cual fue diseñar un software educativo para facilitar el aprendizaje del inglés en el séptimo grado de educación básica, en lo que respecta a la enseñanza de una lengua extranjera está caracterizada por una formación tradicional, que amerita de la aplicación de las innovaciones tecnológicas para de esta manera abordar las diferentes áreas concernientes a la adquisición de una lengua de una manera más eficiente, dentro de una visión prospectiva y capaz, contribuyendo con el desarrollo humano, el desarrollo del proceso de investigación y la participación colectiva.

2.4 Recursos Didácticos

Los recursos didácticos son medios de enlace entre el docente y el estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Tal como lo define Poole (2004), los recursos son medios que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, dentro del contexto educativo, de forma global y sistemática, estimulando al estudiante acceder fácilmente a la adquisición de habilidades, destrezas y actitudes. En tal sentido, los recursos permiten en el individuo asimilar la información de forma más significativa y práctica.

La UPEL (1998), indica que los recursos son componentes importantes en la efectividad del logro de los objetivos permitiendo distintas alternativas para cumplir con los fines establecidos, estimulando así al educando. Además de brindarle la oportunidad de ser agente de su propia formación. Los recursos son medios que conllevan a la construcción de conocimientos del estudiante, dentro de una ambiente grato y estimulante, en la cual se integran experiencias cotidianas de aprendizaje. Por su parte Lacueva (1997), resalta que los recursos didácticos permiten alcanzar fines concretos significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del educando.

Tomando en cuenta, lo anteriormente expresado por los autores, los recursos didácticos son instrumentos que pueden ser empleados por los docentes dentro y fuera del aula de clase, para desarrollar contenidos orientados a captar la atención de los estudiantes fortaleciendo su aprendizaje. El proceso de enseñanza y aprendizaje debe estar apoyado por una amplia gama de recursos que contribuyan a la autoconfianza, a la motivación, el interés y participación del estudiante en el logro de los objetivos planteados por el profesor.

La idea fundamental de los recursos es atraer de la mejor manera posible la atención del usuario, de forma que, el recurso didáctico pueda verse como un complemento dinámico, confiable y rico en contenido, para que así produzca un impacto directo en el proceso de aprendizaje del estudiante. Cabe destacar que dicho recurso puede ser utilizado por el estudiante cuando lo desee, además es importante exponer que los recursos estimulan en estudiantes y docentes nuevas ideas de trabajo.

Clasificación de los Recursos Didácticos

La UNA (2002), clasifica los recursos de la siguiente manera:

- **Medios Impresos:** son aquellos que tratan de representar la realidad a través de símbolos visuales, cuyo mensaje se reproducen sobre papel. Ellos facilitan la comprensión y el razonamiento de los contenidos.
- **Recurso Visual:** son aquellos que consideran la información estimando el sentido visual y a su vez la imaginación por lo que suelen ser los más utilizados por su fácil acceso.
- **Recursos o medios audiovisuales:** son aquellos que presentan la realidad tal como es a través de imágenes fijas o en movimiento, logrando así orientar la atención y favoreciendo la concentración.

- **Medios Interactivos:** son aquellos recursos que permiten al aprendiz la participación activa durante el proceso de instrucción bajo distintas modalidades de presentación.
- **Objetos reales:** son la representación vivencial de situaciones, equipos, herramientas y aplicaciones. Aquí están ubicados los medios educativos que tienen alguna aproximación con lo real.

2.5 El uso de las TIC en la enseñanza del francés

A continuación, se definen los elementos que bien pueden constituir y complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo estos: el computador como herramienta de aprendizaje, seguidamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación y luego el software educativo, con la intención de que se perciba como las mismas pueden ser perfectamente aplicadas para mejorar la enseñanza de una lengua extranjera.

2.5.1 El computador como herramienta para el aprendizaje.

Con la invención del computador y sus avances con el transcurrir de los años, el mismo se ha convertido en una excelente herramienta para el aprendizaje, pues es un medio capaz de fomentar y desarrollar la creatividad de los aprendices a través de la incorporación de herramientas y recursos didácticos que promueven la motivación del interesado. A su vez, al enfocarse en el plano netamente educativo, el mejor incentivo para trabajar en las aulas de clase es la necesidad de incorporar los adelantos tecnológicos a la educación, al respecto, Gallego (2000), manifiesta que el uso del computador representa una herramienta en las aulas de clase que está al servicio del aprendizaje de la informática y las restantes asignaturas.

Como es sabido, una de las metas fundamentales de la educación es mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, en consecuencia, es eso precisamente lo que se busca con la incorporación de los recursos tecnológicos en el marco de una pedagogía innovadora y consciente de las competencias que el alumno debe adquirir al involucrarse en una sociedad informatizada, para tomar conciencia de los medios accesibles, optimizar su uso y utilizar las herramientas necesarias y adecuadas según sus necesidades e intereses.

Por tal motivo, el computador se convierte en un poderoso recurso que le permite al estudiante pasar de cumplir un rol pasivo y monótono a un rol activo, orientado a la participación protagónica, reflexiva, inmersos en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el cual, se le presenta la facilidad de relacionar distintos tipos de información provenientes de distintas fuentes y personalizar su educación al permitirle avanzar según su propio ritmo e intereses. Sin embargo, el uso del computador en la educación no asegura la formación de mejores alumnos o mejores ciudadanos si, entre otros requerimientos, dicho proceso no va guiado y acompañado por el docente, pueden haber divergencias y falta de pensamiento crítico.

En consecuencia, a la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es el informático, que puede conducir a un mejor accionar dentro del campo de la educación. Pero para alcanzar ese objetivo, la enseñanza debe tomar en cuenta a cada alumno y a las teorías del aprendizaje. Beccaria y Rey (1999).

No obstante, la educación y la informática educativa en particular aún carecen de receptividad en influyentes sectores de la población, creándose entonces algunos problemas educativos que resultan complicados y una tarea ardua por resolver que sin duda, condicionan el comportamiento de la sociedad. La mejora del aprendizaje resulta ser uno de los anhelos más substanciales de todos los docentes; de allí que la

enseñanza individualizada y el aumento de la productividad de los mismos son los problemas críticos que se plantean en educación. Por tanto que, el aprendizaje se logra mejor cuando el estudiante muestra interés y participa activamente, atreviéndose a crear y a descubrir.

En adición, la duración de las clases y la metodología empleada actualmente, son factores que si no son bien empleados, inciden desfavorablemente en la formación del educando y aún es notorio ver como el estudiante sigue cumpliendo un rol pasivo en las aulas de clase. Dado que la adquisición de los conocimientos no es activa para la mayoría de los estudiantes y la personalización se hace difícil, Sería loable que los docentes dedicasen más tiempo a los estudiantes en forma individual o en grupos pequeños; para motivarlos y atender sus necesidades. Becaria y Rey (1999).

Al respecto Guzmán (2007), señala:

La informática sin duda, es un medio motivante para el estudiante, mucho más cautivante que el papel y lápiz apoya y fortalece las metodologías activas que el docente utiliza, en las cuales los aprendices actúen y negocien sus aprendizajes con los pares, en trabajos colaborativos, elaboración de proyectos, entre otros.(p. 38).

En consecuencia, la incorporación de nuevos avances tecnológicos al proceso educativo necesita estar subordinada a una concepción pedagógica global que valore las libertades individuales, la serena reflexión de las personas y la igualdad de oportunidades, hitos trascendentes en la formación de las personas, con vistas a preservar en la comunidad los valores de la verdad y la justicia. Becaria y Rey (1999). El computador es entonces una herramienta, un medio que puede ser utilizado con fines didácticos, que a su vez; promueva la formación de personas libres y solidarias, amantes de la verdad y la justicia.

2.5.2 Las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Tal como lo señala García (2009), las Tecnologías de la Información y Comunicación ofrecen a los docentes la posibilidad de replantearse las actividades tradicionales de enseñanza, para ampliarlas y complementarlas con nuevas actividades y recursos de aprendizaje. En consecuencia, se podría hablar de la posibilidad de utilizar una gran cantidad de recursos digitales disponibles, tanto elaborados por empresas comerciales como por los propios profesores, lo cual se refiere especialmente al software educativo, aunque podrían igualmente incorporarse otros objetos de aprendizaje.

En la actualidad, se pueden encontrar materiales sobre cualquier área del conocimiento científico y muchos de acceso gratuito a nuestra disposición en los principales portales educativos. Pero además, resulta de gran interés la posibilidad de realizar recursos, como software educativos adecuados con precisión a los objetivos y necesidades curriculares. De igual manera, se puede hacer uso de aplicaciones genéricas tales como procesadores de texto, presentaciones, hojas de cálculo, programas de dibujo, de edición de vídeo, o bien herramientas de autor como clic, el uso de webquest, weblogs, entre otros.

A su vez, las TIC también ofrecen la posibilidad de trabajar en proyectos telemáticos, entornos de trabajo colaborativo más allá de nuestra propia clase, interactuando con estudiantes y profesores de otros centros de enseñanza y de otros países, potenciando así; la educación intercultural, a través del conocimiento directo y en tiempo real de lo que sucede en otras partes del globo terráqueo.

Ahora bien, esto puede ser posible; mediante la aplicación del constructivismo puesto que abre posibilidades para promover estrategias que, mediante la incorporación de la tecnología favorecen la creación de nuevas formas de aprendizaje

centradas en el aprendiz Dede (2000). Así, aprender con el computador supone el efecto de la tecnología en el aprendiz que participa intelectualmente con dicha herramienta, la cual permite al alumno o alumna organizar las ideas con mayor soltura para actuar posteriormente con ellas apoyando su proceso de aprender, Esteban (2002).

2.5.3 El software educativo

El uso del computador desde un punto de vista didáctico, incluye el uso del software educativo, debido a que estos materiales suponen utilizar el ordenador con una finalidad didáctica. El funcionamiento del software educativo vendrá determinado por las características y el fin para el cual haya sido creado el mismo, adecuándose al contexto y área del conocimiento a abordar. No obstante, para Marqués (2001), se pueden señalar algunas funciones que serían propias de este medio:

- **Función informativa:** se presenta una información estructurada de la realidad.
- **Función instructiva:** orientan el aprendizaje de los estudiantes, facilitando el logro de determinados objetivos educativos.
- **Función motivadora:** los estudiantes se sienten atraídos por este tipo de material, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos y mantener su interés.
- **Función evaluadora:** la mayoría de los programas ofrece constante feedback sobre las actuaciones de los alumnos, corrigiendo de forma inmediata los

posibles errores de aprendizaje, presentando ayudas adicionales cuando se necesitan. Se puede decir que ofrecen una evaluación continua y en algunos casos también una evaluación final o explícita, cuando el programa presenta informes sobre la actuación del alumno, por ejemplo; el número de errores cometidos, tiempo invertido en el aprendizaje, entre otros.

- **Función investigadora:** muchos programas ofrecen interesantes entornos donde investigar, buscar informaciones, relacionar conocimientos, obtener conclusiones, compartir y difundir la información.
- **Función expresiva:** los estudiantes se pueden expresar y comunicar a través del ordenador, generando materiales con determinadas herramientas, utilizando lenguajes de programación, etc.
- **Función metalingüística:** los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.
- **Función lúdica:** el trabajo con ordenadores tiene para los alumnos en muchos casos connotaciones lúdicas pero además los programas suelen incluir determinados elementos lúdicos.
- **Función innovadora:** supone utilizar una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos que permite hacer actividades muy diversas a la vez que genera diferentes roles tanto en los profesores como en los alumnos e introduce nuevos elementos organizativos en la clase.
- **Función creativa:** la creatividad se relaciona con el desarrollo de los sentidos como las capacidades de observación, percepción y sensibilidad, con el

fomento de la iniciativa personal, espontaneidad, autonomía, curiosidad y el despliegue de la imaginación desarrollando la fantasía, la intuición y la asociación. Los programas informáticos pueden incidir, pues, en el desarrollo de la creatividad, ya que permiten desarrollar las capacidades indicadas.

El uso de estos recursos tiene por tanto, potencialmente muchas ventajas como: motivación por las tareas académicas, continua actividad intelectual, desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores, actividades cooperativas, alto grado de interdisciplinariedad, individualización y aprendizaje autónomo, liberan al profesor de trabajos repetitivos, contacto con las nuevas tecnologías, adaptación a alumnos con necesidades educativas especiales, presentan información de forma dinámica e interactiva, ofrecen herramientas intelectuales para el proceso de la información.

De igual forma, permiten el acceso a bases de datos y constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula. Pero tienen también sus limitaciones e inconvenientes como pueden ser: diálogos demasiado rígidos, desfases respecto a otras actividades, aprendizajes incompletos y superficiales, desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo, puede provocar ansiedad en algunos alumnos y aislamiento.

Lo que está claro es que el ordenador, entendido como herramienta en el sentido dado por Vygotsky (1964), introduce una nueva forma de interacción con las informaciones, el conocimiento y con otras personas totalmente nueva y diferente de otros medios. Al ser introducida en la escuela, la herramienta opera con un conjunto de expectativas y presupuestos metodológicos y organizativos que condicionan de forma importante su utilización.

En función de lo previamente dicho, en el ámbito escolar, las situaciones de aprendizaje con ordenadores que pueden considerarse más idóneas son aquellas que

permiten al sujeto actividad guiada por el docente, contando con la colaboración de los compañeros, situaciones que se centran en un contenido determinado de las materias del programa escolar y que explican los objetivos de aprendizaje de una manera precisa y clara, situaciones que aprovechan las potencialidades de la informática, situaciones diseñadas tomando en cuenta los conocimientos previos de los y las estudiantes sobre los contenidos a abordar y situaciones integradas con el resto de las situaciones escolares.

2.5.4 Características para evaluar el software educativo

De acuerdo con Calvo, Cataldi y Lage (2007", la evaluación del software educativo constituye un proceso que permite determinar el grado de adecuación de dicho software a un contexto educativo particular. Por lo general, en el proceso evaluativo se consideran los aspectos técnicos, pedagógicos y funcionales. En consecuencia, se deben tomar en cuenta todos y cada uno de los aspectos que se encuentren inmersos en el diseño de dicho software, para determinar si el recurso cumple verdaderamente con lo requerimientos necesarios para obtener un aprendizaje significativo.

Los programas computacionales para educación, como todo material que es elaborado para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje, cumplen con una serie de características. Sin embargo, como un soporte electrónico digital, el software también revela un conjunto de características muy particulares. Galvis (2000), menciona que un buen software educativo debe tener las siguientes características:

1. Que tome en cuenta las características de la población destinataria.
2. Se adecue a los niveles de dominio diferenciado de los usuarios.

3. Que tenga la capacidad de llenar vacíos conceptuales, detectándolos y teniendo la forma de satisfacer a los usuarios.
4. Que tenga la capacidad de desarrollar habilidades, conocimientos y destrezas circunstanciales en el logro de los objetivos de aprendizaje.
5. Que explote sus propias potencialidades técnicas y de interacción.
6. Que promueva la participación activa de los usuarios en la búsqueda, generación, apropiación y reconstrucción del conocimiento.
7. Que permita vivir y reconstruir experiencias a los usuarios, lo cual sería difícil o imposible de lograr a través de otros medios.

Ahora bien, es importante señalar, que no siempre los software educativos cumplen con todas las características anteriormente mencionadas, por tal razón; el éxito o no del mismo dependerá de los fines con los cuales fueron creados, el soporte tecnológico utilizado y la percepción propia de cada uno de los evaluadores, basándose en las necesidades y puntos de vista de dichos usuarios para de esta forma poder determinar si el software educativo realmente es de calidad o si por el contrario, presenta vacíos en su diseño y aplicación.

2.6 Importancia de las TIC en la Enseñanza y Aprendizaje del FLE

El aprendizaje de una LE implica estar en contacto con la realidad lingüística y moverse según los códigos actualmente manejados en dicha lengua, así como también ir a la par con los aspectos culturales, socioeconómicos y políticos, para cubrir todos los ejes de aprendizaje de dicho idioma. No obstante, con el auge de la tecnología, el proceso de adquisición de la lengua, se ha convertido en un proceso provechoso, con abundante información en tiempo real. Las TIC introducen en el

aprendizaje una fuente inagotable de recursos, como material auténtico, fichas de actividades o programas informáticos gratuitos.

Así pues, mediante la aplicación de la tecnología los estudiantes se motivan a aprender, lo que contribuye a crear en el aula un ambiente ameno, además de ir moldeando al aprendiz para que sea capaz de autoevaluarse y medir sus capacidades comunicativas, a medida que descubre su potencial lingüístico. Por lo tanto las TIC forman parte primordial para la enseñanza y aprendizaje de una LE.

En tal sentido, las TIC no sólo son una herramienta útil e indispensable para el estudiante de lenguas; sino que le brinda al docente, la posibilidad de intercambiar conocimientos con colegas de otros países, mediante listas de distribución o foros, y de integrarse en proyectos tanto a nivel nacional como internacional. De igual manera, puede encontrar recursos didácticos novedosos y llamativos para sus clases, despertando en el profesor un espíritu de búsqueda de información, con carácter investigador.

El mundo del internet abrió un extenso campo de recursos didácticos que se ofrecen para el aprendizaje de la Lengua Francesa, existen innumerables páginas web con contenidos explícitos, desplazándose de acuerdo a las necesidades y al nivel de cada uno, sea este profesor o estudiante. Ahora bien, recordemos la existencia de las redes sociales, el uso de foros, blogs, Messenger, skype, entre otros; los cuales rompen con la brecha y la guía del profesor, debido a que el estudiante puede comunicarse con un nativo francés y practicar e intercambiar conocimientos culturales en tiempo real.

Las fabulosas dimensiones del internet nos permiten una amplia gama de selección para aprender acerca del idioma francés. Entre las herramientas básicas más utilizadas están: los buscadores franceses: Yahoo. Bonjour, Gal@rt, ClicNet; los

diccionarios online, canales de televisión tal es el caso de TV5 monde, paginas con recursos lingüísticos, ejercicios con correcciones, también encontramos juegos de diferentes índoles (de entretenimiento o pedagógicos).

Es importante acotar que la mayoría de estas páginas proponen recursos clasificados de acuerdo con los bloques propuestos por el MCERL (2001), siendo los siguientes: Bloque A, integrado por el usuario básico: Nivel A1 (Acceso), nivel A2: Plataforma; Bloque B, integrado por usuario independiente: Nivel B1 (Umbral), nivel B2: Avanzado y el Bloque C, que contiene usuario competente: Nivel C1 (Dominio operativo eficaz), nivel C2: Maestría. De igual forma contienen una serie de ejercicios imaginativos, entre los que no faltan los recursos audio, junto con juegos y otras actividades, creados para trabajar tanto las diferentes estructuras gramaticales, como el léxico, la comprensión oral y escrita o los cambios diacrónicos y sincrónicos de la lengua, hacia un entorno de fácil comprensión.

Es por ello que Vidal (2010) expone en su presentación una razón importante sobre las TIC en el estudio de una LE, explicando que estas deben ir tomadas de la mano con la enseñanza de segundas lenguas, debido a que modifican considerablemente el proceso enseñanza y aprendizaje de las lenguas trayendo consigo beneficios provechosos donde los aprendices reciben la oportunidad de visualizar contextos auténticos.

Vidal (2010), continúa esparciendo los múltiples beneficios motivadores que les proporcionan las tics al estudiante exponiendo su idea de aprender cometiendo errores sin miedo o mejor dicho, sin ser sometido a un juicio valorativo o alguna evaluación, refiriéndose con ello, a las salas de chat o los ambientes virtuales como Second life. Así mismo, se encarga de afirmar el trabajo cooperativo y la colaboración entre los estudiantes a la hora de utilizar esta productiva herramienta.

Las TIC son de gran ayuda tanto para los aprendices como para el docente, permite este feedback necesario con la lengua meta, explorar nuevas pedagogías de aprendizaje- enseñanza de forma individual o grupal, implantando un ambiente creativo y transformador, siguiéndole los pasos a lo actual como lo enuncia Dewey (1997) “El mundo se mueve a un ritmo tremendo. Sin nadie saber muy bien hacia dónde. Debemos preparar a nuestro alumnado, no para el mundo del pasado. No para nuestro mundo sino para su mundo: el mundo del futuro”.

2.7 Estructura del software educativo "Le Français sans limite".

El software educativo "Le Français sans limite", está formado por pantallas dispuestas en una interfaz, constituidas por los menús dispuestos en cada una, desde el menú principal que brinda una breve bienvenida, hasta los menú de contenido donde se pueden evidenciar enlaces, botones, entre otros. A continuación se muestra la pantalla principal:



Figura 1. Página principal software educativo.

En la pantalla principal se muestra una pequeña bienvenida al Software que indica lo que el usuario encontrará en el menú y una invitación a seguir indagando en el. Cabe destacar que en esta ventana como en todas las demás permanecen constantes:

- El nombre del Software en la cabecera de la pantalla, LE FRANÇAIS SANS LIMITE, Logiciel Éducatif. Cuyo equivalente en español es *EL FRANCÉS SIN LÍMITES, Software Educativo*.
- El menú horizontal y principal que contiene ACCUEIL, GRAMMAIRE, EXERCICES, JEUX, CHANSONS, VIDÉOS, GLOSSAIRE, AIDE. Lo cual corresponde a Inicio, Gramática, Ejercicios, Juegos, Música, Videos, Glosario y Ayuda. Cabe destacar que el contenido gramatical engloba los siguientes tópicos:
 - Pronombres Relativos.
 - Pronombres Complemento.
 - Pluscuamperfecto.
 - Imperativo.
 - Subjuntivo.
 - Futuro Anterior.

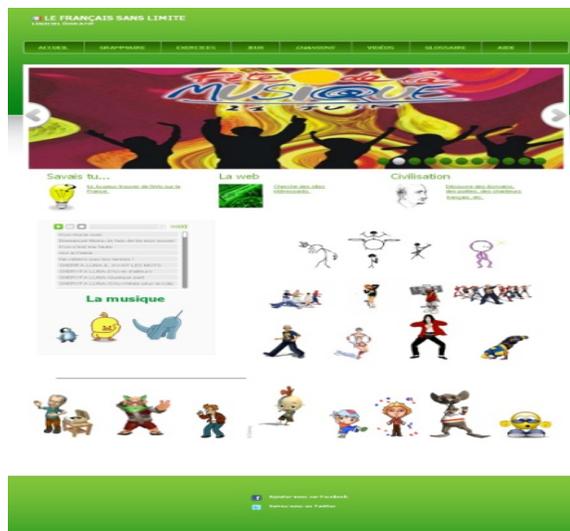


Figura 2. Página principal del submenú Chansons

- El panel de animación de imágenes, el cual varía dependiendo del menú en el que se esté situado, en el caso de la pantalla principal, las imágenes mostradas son referentes a sitios emblemáticos de Francia.



Figura 3. Imagen utilizada en el panel de animación

- Savais tu..., La web y Civilisation, son tres submenús que complementan las ventanas con información valiosa sobre Francia, su cultura y costumbres. El primero, *Savais tu...* muestra curiosidades que tal vez el usuario desconoce sobre la cultura de Francia y demás países francófonos, seguido por *La web* donde se encontraran con recomendaciones de páginas de internet que pueden visitar y por último, *Civilización* donde encontraran la vida y obra de autores, escritores, cantantes e importantes personalidades francesas, así como también relatos de hechos históricos relevantes de Francia y fichas pedagógicas.

Civilisation

Matt Houston

Matt Houston est né le 30 Septembre 1977, son vrai nom est Matthieu Gore.

Producteur
Auteur
Compositeur.

Il es un chanteur du RnB français.

Après avoir passé son enfance à Ste Anne en Guadeloupe. Matt Houston s'installe dans le 12ème arrondissement à Paris. Il chante, joue au piano et à la guitare pendant son adolescence. A 15 ans, il forme un petit groupe de musique qui joue un mélange de gospel, salsa et rap.

En 1999, Matt Houston sort son premier album titré "Matt". Sans grande ni petite promotion, cet album ne retient vraiment pas l'attention du public.

Sûrement, Matt Houston se remit donc au travail. Il finira par sortir de l'ombre avec la sortie de la chanson intitulée "12-0013" dont il est en duo avec Def Bond. Ce morceau le plaça définitivement aux devants de la scène du RnB français, car son talent fut rapidement découvert par un public attentif.

Sa participation dans l'album de Def Bond aux côtés de Montell Jordan célèbre chanteur américain de RnB est une expérience professionnelle d'autant plus que le chanteur Montell Jordan est l'un des meilleurs chanteurs de RnB de l'histoire. L'influence du RnB américain est bien présente dans son style bien que Matt Houston possède son style particulier.

Un album de Matt Houston est sorti en 2001, il est titré "RnB 2 Rue". Enfin, en 2006, Matt sort son dernier opus: Phoenix

Figura 4. Pantalla alusiva a la Civilisation

- Enlaces de contacto con las autoras del software, CONTACTS que hace referencia al correo electrónico del software educativo, Ajoutez-nous en Facebook (Agréganos en Facebook), Suivez-nous en Twitter (Síguenos en Twitter), ambos enlaces ayudan a interactuar con las autoras del software, revisando las novedades del mismo en las distintas redes sociales y a su vez, a dichas cuentas podrá tener acceso el profesor de la cátedra para despejar las dudas puesta de manifiesto por parte de los estudiantes en cuanto a los contenidos propuestos en la materia.

El software educativo "Le Français sans limite", se realizó bajo el lenguaje de programación HTML; cuyo código fuente es generado por el entorno Macromedia Dreamweaver, para las demás aplicaciones de imágenes, audio y video se utilizaron las herramientas Macromedia Flash, Photoshop e Illustrator, entre otros programas que permitieron el desarrollo de la interfaz.

bdigital.ula.ve

2.8 Programa Sinóptico De Francés II 95, Plan de estudios: Educación Mención: Lenguas Extranjeras.

Semestre	Código	Prerrequisitos	Horas Semanales				UC
			T	P	L	T	
III	41412	Francés I 95	02	04	0	06	03

2.8.1 Justificación

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso continuo. Por ello, en cada nivel se revisan los temas estudiados en el nivel anterior. Asimismo se

introducen nuevos contenidos que amplían lo adquirido y permiten una comunicación más efectiva en la lengua extranjera.

2.8.2. Objetivo General

Ampliar la competencia comunicativa del alumno en las destrezas comprensivas (escuchar y leer) y productivas (hablar y escribir).

2.8.3. Contenido

I.- Grammaire.

La négation. Les pronoms relatifs. Les pronoms compléments. Les termes de liaison dans le discours. Revisión des temps et des modes: l'Indicatif et l'Impératif. Présentation des nouveaux temps et modes: Indicatif (plus-que-parfait, futur antérieur, présent continu), Conditionnel présent passé, Subjonctif. L'expression du but, de la cause et de l'hypothèse.

II. - Oral et écrit.

Donner des explications. Demander et donner des renseignements. Se disputer. Décrire et comparer des personnes. Décrire une activité professionnelle. Exprimer des besoins. Interroger sur les opinions. Décrire des actions. Expliquer le pourquoi et le comment. Raconter un événement passé. Ecrire une lettre amicale et professionnelle. Lire et résumer un texte.

III.- Vocabulaire et Culture.

La nourriture. L'université et la vie étudiante. Culture traditionnelle et régionale. Le sport et les loisirs. L'histoire. L'éducation. Les sciences. La musique et le cinéma. La mode. L'actualité.

IV.- Phonétique et Phonologie.

Les sons vocaliques. Les consonnes. Correspondances graphiques des sons vocaliques et consonantiques. Les élisions.

2.8.4. Bibliografía.

2.8.4.1. Méthodes.

1. – **BERGER, D.; R, MERIEUX.** CEDENCES 1 ET 2. Hatier/Didier. Paris. 1994.
2. - **GIRARDET, J.; CRIDLIG, J-M.** PANORAMA 1 ET 2. CLE international.
- 3.- **GILSON, C. ET ALL.** BIEN JOUÉ 1 ET 2. Hachette. Paris 1999.
4. - **JENNEPIN, D. ET ALL.** CAFÉ CRÉME 1 ET 2. Hachette. Paris 1997.

2.8.4.2. Grammaire Et Exercices.

- 5.- **BARNOUD, C & E, SIREJOLS.** GRAMMAIRE Niveau Débutant. Col. Entraenez-vous. Clé International. Paris. 1994.

6.- BERTOCCHINI, P& E. COSTANZO.LIEUXD'ECRITURE. Niveau Débutant. Col. Entraînez-vous. Clé International. Paris. 1995.

7.- LEROY-MIQUEL, C.; A. GOLIOT-LETE. VOCABULAIRE PROGRESSIF DU FRANCAIS. Clé International. Paris. 1997.

2.8.4.3. Dictionnaires.

8. - DICTIONNAIRES DE FRANCAIS LE PETIT ROBERT. Ed. Le Robert. Paris, 1982.

9. - LE NOUVEAU BESCHERELLE 1: L'ART DE CONJUGUER. Hattier. Paris, 1980.

2.8.4.4. Vidéos.

10. - FDM. VIDEO PLUS. Le Français dans le Monde. Hachette.

11. - VIDEO CLE. Clé International.

12.- CAFÉ CREME VIDEO. Hachette.

2.9 Definición de Términos Básicos

2.9.1 Aprendizaje

“Acción y efecto de aprender algún arte u oficio” Salvat (1972). El aprendizaje también es concebido como “la acción de instruirse y el tiempo que dicha

acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información”. Navarro (2004).

2.9.2 Competencia Comunicativa.

“La competencia comunicativa comprende las aptitudes y los conocimientos que un individuo debe tener para poder utilizar sistemas lingüísticos y translingüísticos que están a su disposición para comunicarse como miembro de una comunidad sociocultural dada”. Girón y Vallejo (1992).

Por otro lado, Berruto (1979), expone el término de competencias comunicativas como la capacidad que comprende no sólo la habilidad lingüística, gramatical, de producir frases bien construidas y de saber interpretar y emitir juicios sobre frases producidas por el hablante oyente o por otros, sino que, necesariamente, constará, por un lado, de una serie de habilidades extralingüísticas interrelacionadas, sociales y semióticas, y por el otro, de una habilidad lingüística polifacética y multiforme.

2.9.3 Cultura

Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. DRAE (2009).

2.9.4 Dreamweaver

Macromedia define a Dreamweaver como un editor HTML profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Tanto si desea controlar manualmente el código HTML, como si prefiere trabajar en un entorno de edición visual. Dreamweaver le proporciona útiles herramientas que mejorarán su experiencia de creación Web. (SENA - CEV, 2011).

2.9.5 Educación

Serie de actos que, conforme a un plan, pretenden el desarrollo óptimo de las facultades físicas, intelectuales y morales del educando para integrarlo en la sociedad. Salvat (1972).

Según Sarramona (1989), el término educación es de uso habitual en la vida cotidiana porque a todos afecta de algún modo. Señala que todo el mundo se atrevería a dar una definición de educación aunque existen diversas maneras de concebirla, y más aún de llevarla a cabo, se da como denominador común la idea de perfeccionamiento, vinculada a una visión ideal del hombre y la sociedad. La educación, dice el autor, aparece precisamente como posibilitadora de los ideales humanos.

2.9.6 Enseñanza.

1. Acción y resultado de enseñar.
2. Conjunto de medios, instituciones, personas, etc., relacionadas con la educación. Cortés (2009).

2.9.7 Gramática

Conjunto de las reglas del lenguaje escrito o hablado. Como disciplina normativa, la gramática determina, según el uso de los buenos autores, cómo se debe hablar o escribir para hacerlo correctamente. Foulquié (1981).

2.9.8 Interculturalidad

Implica reconocimiento y comprensión ante la existencia de otras culturas, además de un respeto, comunicación e interacción. Una sociedad será intercultural cuando sus miembros interactúen y se enriquezcan con dicha interacción. La educación intercultural pretende favorecer el diálogo entre las diferentes culturas que comparten un territorio, de manera que la interculturalidad designa la comunicación entre sus miembros. Villodre (2012).

2.9.9 Juegos Didácticos

Juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador de los contenidos, fomentando el desarrollo de la creatividad. Chacón (2008).

2.9.10 Lenguaje HTML

(*HyperText Markup Language*) es un lenguaje muy sencillo que permite describir hipertexto, es decir, texto presentado de forma estructurada y agradable, con *enlaces* que conducen a otros documentos o fuentes de información relacionadas, y

con *inserciones* multimedia (gráficos, sonido, entre otros). La descripción se basa en especificar en el texto la estructura lógica del contenido (títulos, párrafos de texto normal, enumeraciones, definiciones, citas) así como los diferentes efectos que se quieren dar (especificar los lugares del documento donde se debe poner cursiva, negrita, o un gráfico determinado) y dejar que luego la presentación final de dicho hipertexto se realice por un programa especializado. Echevarría (1995).

2.9.11 Micromundo

Los micromundos son herramientas populares y efectivas para aprender aspectos fundamentales de la programación informática, en especial la programación estructural. En términos generales, estas herramientas establecen una conexión directa entre la planificación semi-formal de una actividad realizada por un estudiante dentro del contexto micromundo y la implantación de la misma. UNESCO (2006).

2.9.12 Software

El software se define como "programas de instrucciones que dan a la computadora una tarea en particular". Zepeda (s/f).

Según la DRAE (2009), el software “es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora. Se considera que el software es el equipamiento lógico e intangible de un ordenador. En otras palabras, el concepto de software abarca a todas las aplicaciones informáticas, como los procesadores de textos, las planillas de cálculo y los editores de imágenes”.

2.9.13 Tecnología

Conjunto de conocimientos específicos de un determinado oficio o arte industrial. Cortés (2009).

2.10 Bases Legales

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999, p: 52), en el artículo 108 establece que “...los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley”. Así mismo, en el artículo 110 de la citada constitución indica que “El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios...”

Por su parte, la Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente LOPNA (1998), señala en su artículo 68 el “Derecho a la Información. Todos los niños y adolescentes tienen derecho a recibir, buscar y utilizar todo tipo de información que sea acorde con su desarrollo...”.

De lo anterior, surge la necesidad de promover la inclusión de tecnologías en la Educación, que sirvan como herramienta para el alcance de un aprendizaje significativo en el educando basados en las nuevas tendencias informáticas; así como del acontecer educativo; el cual día a día está sujeto a múltiples cambios que van de la mano con los avances tecnológicos.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

En el presente capítulo, se hace referencia al proceso metodológico aplicado para plantear la investigación, el cual contiene el tipo, diseño y fases de la investigación, las técnicas y los instrumentos que serán utilizados para la recolección de la información, así como también el procedimiento para analizar los datos y presentar los resultados obtenidos.

3.1 Tipo de investigación

Considerando que el objetivo principal de la investigación radica en la evaluación de la incidencia del software educativo “Le Français sans limite” para la enseñanza y aprendizaje del Francés II, el tipo de investigación es descriptiva, la cual según Hernández, Fernández y Baptista. (2004).

Busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice, los mismos pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a los que se refieren. Desde luego, proceden a integrar las mediciones o información de cada una de dichas variables o conceptos para decir cómo es o cómo se manifiesta el fenómeno de interés.

3.2 Diseño de la investigación

Según Arias (2006), “el diseño de la investigación es la estrategia que adopta el investigador para responder al problema planteado”. El presente estudio es una investigación de campo, que según Sabino (2000) son “los que se refieren a los métodos a emplear cuando los datos de interés se recogen en forma directa de la realidad”. Por tal razón, la información necesaria será recabada a partir de la recolección de información obtenida directamente de los estudiantes del nivel II de francés adscritos a la carrera de Educación mención Lenguas Extranjeras de la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario Rafael Rangel.

3.3. Población

Según Arias (2006) “es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación”. Por tal sentido la población en el estudio estará integrada por dieciocho (18) estudiantes cursantes de francés II de la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario Rafael Rangel correspondiente al municipio Trujillo, estado Trujillo.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el logro efectivo de los objetivos planteados en esta investigación, se utilizó como técnica de recolección de información la encuesta. En tal sentido, la encuesta fue aplicada a los 18 estudiantes cursantes del nivel II de Francés del Núcleo Rafael Rangel - ULA. Arias (2006) define la encuesta como “Una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular”.

En consecuencia, para la investigación se aplica como instrumento un cuestionario. Según Arias (2006), el cuestionario “se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas”. Es por ello, que se utilizó para llevar a cabo el presente estudio un cuestionario contentivo de 20 ítems aplicado a los estudiantes para la evaluación del software educativo “Le Français sans limite” en cuanto a su estructura, funcionamiento, adecuación de los aspectos inherentes a la gramática y la cultura francesa.

3.5 Validación del instrumento

Como la investigación estuvo orientada dentro del enfoque cuantitativo entonces, la validez es de contenido y a juicio de expertos, explicada por Pérez (2004) como “la revisión exhaustiva del instrumento de investigación antes de ser aplicado con la finalidad de evitar errores. Es realizado por especialistas conocedores del tema de estudio y con experiencia en metodología de investigación”. En la presente investigación se aplicó un cuestionario dirigido a los estudiantes de Francés II de la especialidad de Lenguas Extranjeras de la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario Rafael Rangel.

3.6 Técnicas de análisis

Una vez aplicado el instrumento, se procedió a la presentación de los datos, los cuales se organizaron, analizaron y seguidamente; la información numérica recopilada fue transformada en gráficos de tortas para realizar una interpretación pertinente de cada uno de los ítems abordados en el cuestionario.

3.7 Cronograma de trabajo

Considerando que al momento de llevar a cabo una investigación, tal como señala Arias (2006), se debe tomar en cuenta el tiempo necesario para el desarrollo o ejecución del trabajo, a continuación se expresa mediante un cuadro las actividades realizadas en función del tiempo de ejecución:

Actividad	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT
Arqueo bibliográfico	X	X								
Elaboración del marco teórico			X	X	X					
Elección y desarrollo del marco metodológico						X				
Diseño de instrumentos									X	X
Recolección de datos										X
Análisis de los datos										X
Redacción del borrador										X
Revisión y corrección del borrador										X
Presentación del informe										X

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

La encuesta elaborada fue administrada en el curso de francés II de la carrera de educación Mención Lenguas Extranjeras del Núcleo Universitario Rafael Rangel, cursantes del semestre A-2013, cuando se estimó que la asistencia regular de los estudiantes se había establecido. Luego de una explicación sobre el objeto de estudio, se expresó también la importancia de la colaboración de los alumnos y se aclararon las dudas puestas de manifiesto para completar las respuestas requeridas.

La población de estudio consistió en 18 estudiantes todos pertenecientes a la asignatura francés II del semestre A -2013, este número corresponde a 100% de los estudiantes de este semestre, siendo importante aclarar que dicha asignatura por lo general hace evidencia a poca matrícula en años consecutivos explorado por la oficina de registro estudiantil de la universidad de los Andes Núcleo Universitario Rafael Rangel.

De los 18 Estudiantes matriculados en el semestre A-2013, objeto de muestra, asistieron 16 estudiantes el 03 de Octubre de 2013, día en que fue aplicado el instrumento correspondiente a la evaluación por parte de los estudiantes del software educativo "Le Français sans limite" representando de esta forma un 88,88% con una tasa de inasistencia del 11,11%. La evaluación del software educativo antes mencionado, se realizó en una sesión correspondiente a 3 horas y media, en el laboratorio de computación F207 de la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario "Rafael Rangel", en la cual los estudiantes pudieron percibir la

estructura funcional del software, los contenidos gramaticales, temáticas culturales, juegos didácticos, material complementario y elementos multimedia, habiendo uso de los mismos con fines educativos.

4.1 Características del Alumnado

Por lo que se refiere al sexo, el 77,77% del alumnado es femenino y el 22,22% corresponde al sexo masculino. Sus edades se encuentran comprendidas entre un rango de 17 a 44 años pero la gran mayoría tiene entre 18 y 20. Para desarrollar la presente investigación se tomó como base la necesidad de evaluar el software educativo “Le Français sans limite” para conocer la percepción, puntos de vista y preferencias de los estudiantes del curso de francés II. En este sentido, se aplicó un cuestionario a los educandos contentivos de 20 ítems para su posterior análisis.

De este modo, en el instrumento se encuentran ítems de índole pedagógico y tecnológico, cuya escala de estimación para calificarlo fue la siguiente: **(T/A)** Totalmente de acuerdo, **(D/A)** De acuerdo, **(E/D)** En desacuerdo, y **(T/D)** Totalmente en desacuerdo. Los resultados obtenidos de estas técnicas de recolección fueron:

4.2 Tabla de clasificación de los ítems

ITEM	OBJETIVO 1	OBJETIVO 2	OBJETIVO 3	OBJETIVO 4
1	✓			
2	✓			
3				✓
4	✓			
5	✓			
6		✓		
7		✓		
8		✓		
9			✓	
10	✓			
11	✓			
12			✓	
13			✓	
14			✓	
15				✓
16				✓
17	✓			
18	✓			
19		✓		
20				✓

4.3. Cálculo de la confiabilidad

La confiabilidad de un instrumento según Hernández, Fernández y Baptista (2004), Está referida al hecho sobre el cual al aplicar el instrumento de medición a los mismos sujetos en distintas oportunidades, siempre se obtendrá valores iguales o aproximados con tal que la medición no haya cambiado en momentos diferentes. El fin primordial de la confiabilidad es asegurarse de que con certeza se infiera conclusiones verdaderas y confiables.

Para el cálculo de la confiabilidad del instrumento se aplicará el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual según Hernández y otros (2004), consiste en codificar cuantitativamente las alternativas de los ítems para luego aplicar el estadístico antes señalado y que viene dado por la fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde α representa el valor del coeficiente de Cronbach, K el número de Ítems, $\sum S_i^2$ la sumatoria de las varianzas de los ítems y S_T^2 la varianza de la suma de los ítems.

Este método es utilizado comúnmente ya que permite cuantificar los resultados tomando en consideración los resultados de la medición en dos o más oportunidades sobre los sujetos de estudio; una vez cuantificadas las variables se aplican el método estadístico para el cálculo numérico de la confiabilidad y se consideran los siguientes intervalos:

$\alpha < 0,20$	muy poca confiabilidad
$0,20 \leq \alpha < 0,40$	poca confiabilidad
$0,40 \leq \alpha < 0,70$	confiabilidad moderada
$0,70 \leq \alpha < 0,90$	alta confiabilidad
$0,90 \leq \alpha < 1$	confiabilidad perfecta

Es importante destacar que para la codificación cuantitativa de las respuestas a cada interrogante, se asignaron códigos numéricos tomando en consideración las características propias de las respuestas en distintos momentos, los mismos se describen a continuación: **Totalmente de Acuerdo: 3 De Acuerdo: 2 En Desacuerdo: 1 Totalmente en Desacuerdo: 0**

Se procesaron los datos estadísticos a partir de sus frecuencias, para ello se utilizó la Hoja de Cálculo Excel y las Varianzas Estadísticas de los ítems. Al sustituir

los valores y aplicar la ecuación para el cálculo del coeficiente de correlación de Alfa de Cronbach se obtuvo un valor de 0,985. Si consideramos los intervalos de confianza antes citados se concluye que dicho valor nos indica que existe una correlación perfecta entre las variables y por tanto un alto grado de confiabilidad de la información recopilada a través de la aplicación del instrumento, razón por la cual la misma puede ser utilizada para inferir sobre el comportamiento poblacional.

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$\alpha = \frac{20}{20 - 1} * \left(1 - \frac{2,29}{37,4} \right)$$

$$\alpha = \frac{20}{19} * \left(1 - 0,061 \right)$$

$$\alpha = 1,05 * 0,939$$

$$\alpha = 0,985$$

El procedimiento estadístico para determinar el valor de las varianzas se realizó utilizando la Hoja de Cálculo Excel (Ver página siguiente)

Cálculo de la Confiabilidad
Estudio de las Varianzas Estadísticas

Ítem/Sujeto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Suma
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
11	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	58
12	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	57
13	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	53
14	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	49
15	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	45
16	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	1	40
Var (items)	0,06	0,19	0,4	0,15	0,11	0,152	0	0,1	0,11	0,2	0,2	0,2	0,1	0,5	0	0	0,06	0,19	0,2	0,31	
Σvar(items)	2,29																				
Var (Total)	37,4																				

4.4 Análisis de resultados

Considerando los datos obtenidos a continuación se representan los mismos en forma gráfica con su respectiva interpretación sobre la base de los resultados obtenidos:

Tabla N° 1. Fuente: Autoras

	Alternativas	Fi	Porcentaje
1. La presentación utilizada para el desarrollo del software es de fácil acceso.	Totalmente de acuerdo	15	93,75%
	De acuerdo	1	6,25%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

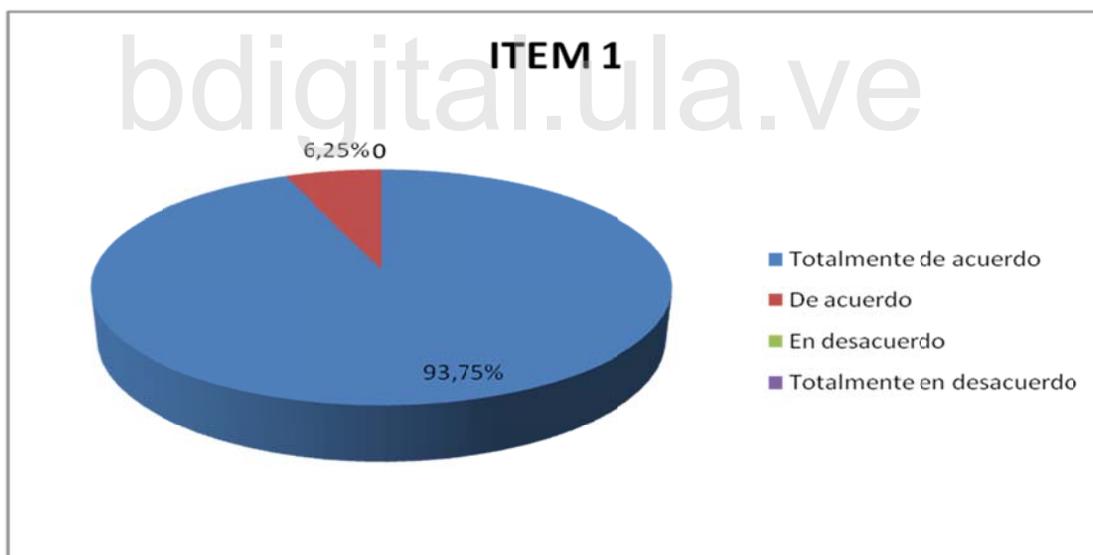


Gráfico N° 1. Fuente: Autoras

Los resultados obtenidos producto de la aplicación del instrumento a los participantes evidencian que un 93,75% de los estudiantes están totalmente de acuerdo en que el software está diseñado de una forma sencilla y por lo tanto es de

fácil acceso, mientras que un 6,25% señala estar de acuerdo con que la presentación se muestra de forma sencilla y de acceso fácil para el usuario. De lo anterior se infiere que los participantes perciben el programa pedagógico como accesible y de fácil utilidad ante situaciones didácticas, lo cual hace del software “Le Français sans limite”, una herramienta sencilla y práctica.

Tabla N° 2. Fuente: Autoras

	Alternativas	Fi	Porcentaje
2. Los contenidos abordados se agrupan claramente en el menú.	Totalmente de acuerdo	12	75%
	De acuerdo	4	25%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

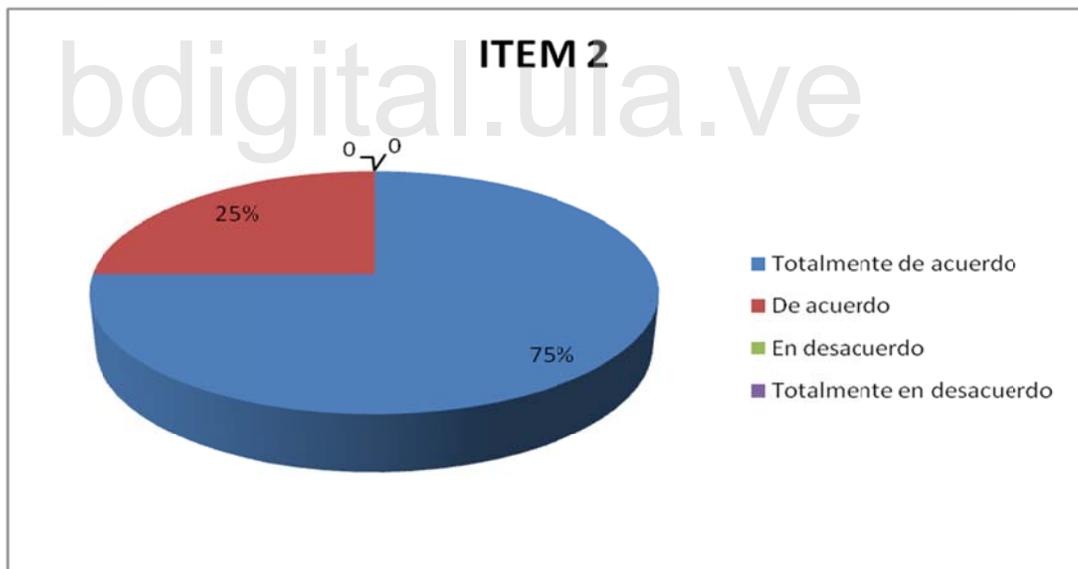


Gráfico N° 2. Fuente: Autoras

Considerando los resultados del diagnóstico, es importante destacar que un significativo 75% de la población objeto de estudio se muestra totalmente de acuerdo con la forma de organización y asociación de los contenidos en el menú, mientras que un 25% de los participantes considera estar de acuerdo en relación a esta variable de

organización y asociación de los contenidos inherentes al software. En tal sentido, es necesario destacar la importancia que se deriva de la organización y clasificación didáctica en menú y submenús de los contenidos, pues de esto depende en gran parte el interés que pueda generar en el usuario, así como también el acceso y factibilidad de su aplicación ante el desarrollo de situaciones de enseñanza y aprendizaje.

Tabla N° 3. Fuente: Autoras

3. Las imágenes empleadas guardan relación con los temas y contenidos presentados.	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	10	62,5%
	De acuerdo	5	31,25%
	En desacuerdo	1	6,25%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

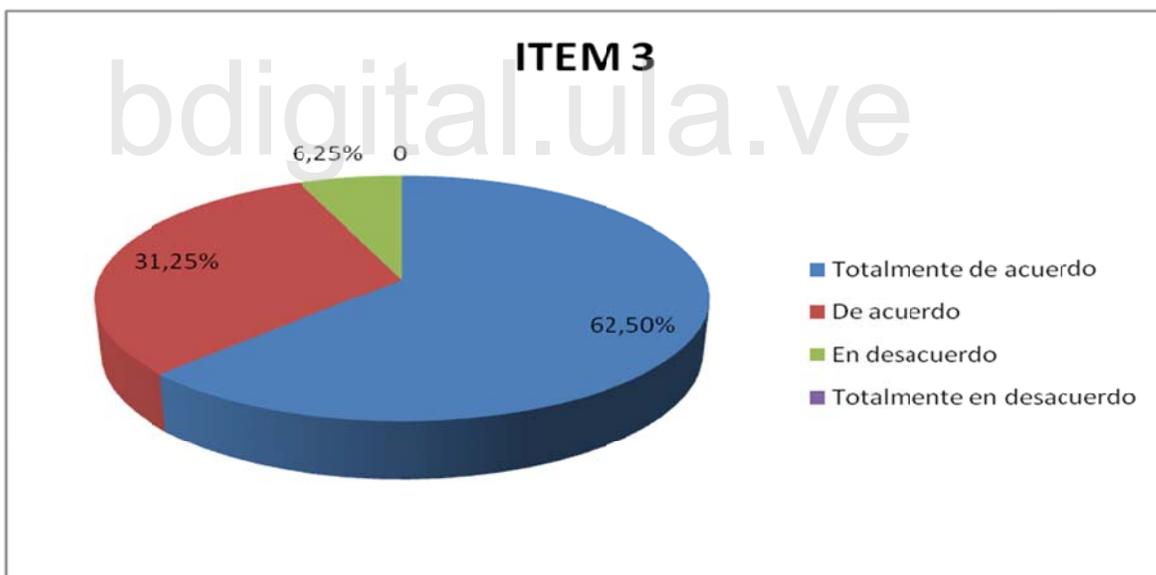


Gráfico N° 3. Fuente: Autoras

La información suministrada por la población objeto de estudio refleja que un 62,5 % está totalmente de acuerdo en que existe relación evidente entre las imágenes suministradas y el contenido del software educativo, por su parte un 31,25% de los consultados están de acuerdo en que existe relación entre estas variables. En este

mismo orden de ideas los resultados expresan que un 6,25% de los participantes manifiestan no estar de acuerdo con las imágenes utilizadas en el diseño del software puesto que a su juicio no guardan relación con los tópicos y contenidos suministrados. No obstante, tomando en cuenta los porcentajes generalizados derivados de este planteamiento, se concluye que en gran medida existe correspondencia entre cada una de las imágenes utilizadas y los diferentes contenidos.

Tabla N° 4. Fuente: Autoras

	Alternativas	Fi	Porcentaje
4. El nombre del software está vinculado con los contenidos presentados en el mismo.	Totalmente de acuerdo	13	81,25%
	De acuerdo	3	18,75%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

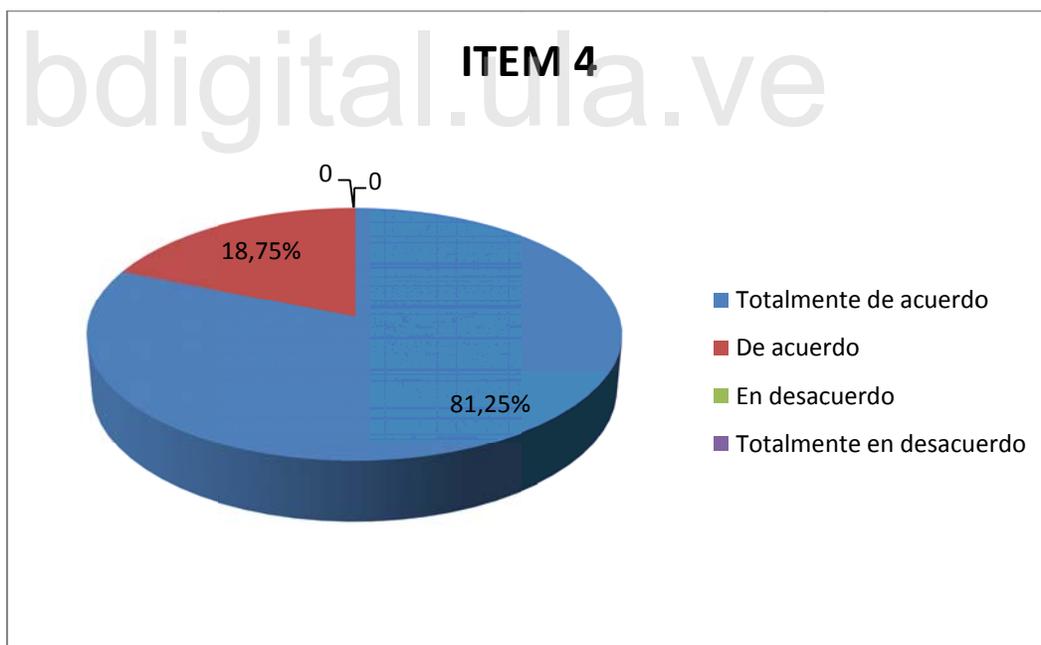


Gráfico N° 4. Fuente: Autoras

Los datos obtenidos producto del diagnóstico permiten inferir que un significativo 81,25% de la población consultada en el estudio está totalmente de

acuerdo con la correspondencia que existe entre el nombre del software educativo y los contenidos propios de esta herramienta pedagógica- Mientras que un 18,75% se muestra de acuerdo con tal relación. Estos datos reflejan que existe paridad evidente entre la denominación del software y sus contenidos, lo cual genera interés y motivación al momento de utilizarlo.

Tabla N° 5. Fuente: Autoras

5. Los colores que poseen las distintas pantallas del software educativo son llamativos (atractivos, en contraste).	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	14	87,5%
	De acuerdo	2	12,5%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

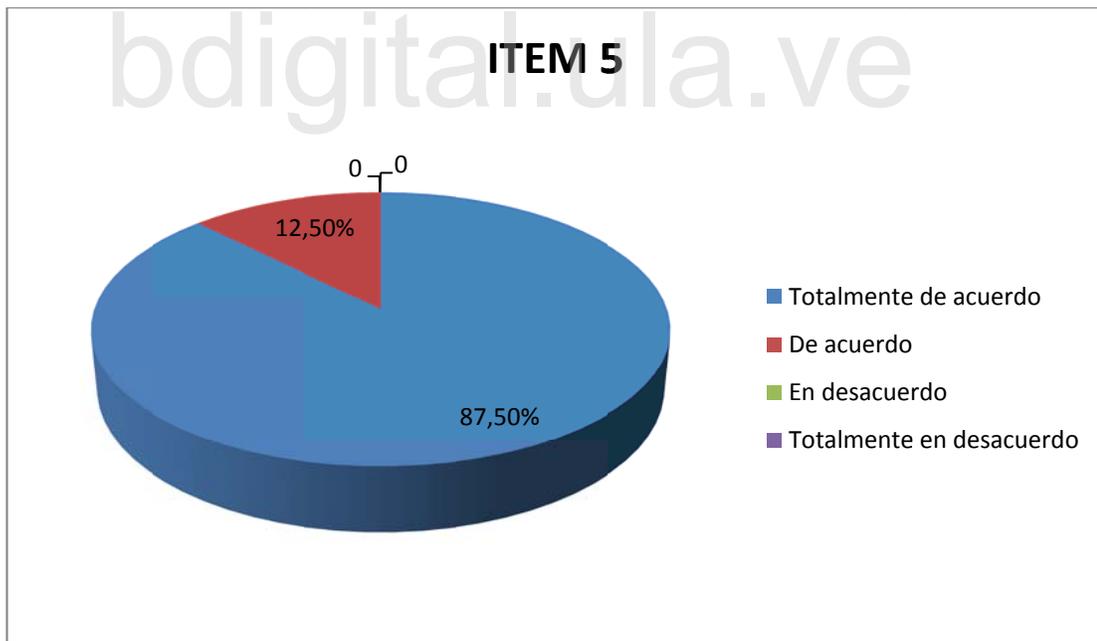


Gráfico N° 5. Fuente: Autoras

La información suministrada por los estudiantes en lo que concierne a los colores del software, expresa que un 87,50% está totalmente de acuerdo en que

los mismos resultan atractivos y llamativos a la vista, en tanto que; un 12,5% está de acuerdo en que los colores son llamativos y en consecuencia las pantallas del software presentan un buen contraste. Por tal razón, a partir de los resultados, se evidencia la armonía de colores y la necesidad de que las pantallas pueden captar la atención de los usuarios.

Tabla N° 6. Fuente: Autoras

6. Las actividades y tareas están acordes para establecer el intercambio de ideas entre el profesor y el estudiante.	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	13	81,25%
	De acuerdo	3	18,75%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

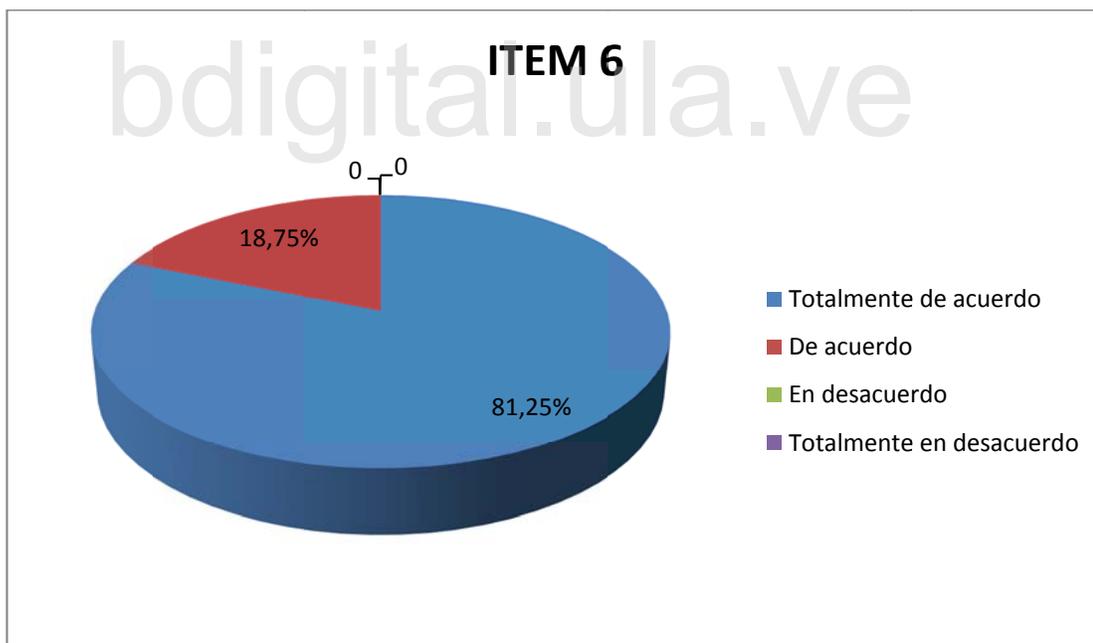


Gráfico N° 6. Fuente: Autoras

Los resultados derivados del estudio indican que un porcentaje significativo de 81,25% de los participantes, están totalmente de acuerdo en que las actividades y

tareas contenidas en el software educativo son acordes para establecer intercambio de ideas entre docentes y estudiantes; en el mismo orden de ideas un 18,75% se muestra de acuerdo con esta pertinencia didáctica. Es importante destacar que el feedback entre el estudiante y el profesor es de gran ayuda para el intercambio de conocimientos, ideas, opiniones, comentarios y estrategias sobre los contenidos a impartir o ser estudiados, permitiendo el dinamismo en las clases, la interacción entre los entes principales actores del proceso enseñanza y aprendizaje.

Tabla N° 7. Fuente: Autoras

	Alternativas	Fi	Porcentaje
7. Las indicaciones de las tareas y actividades son lo suficientemente explícitas para llevarlas a cabo.	Totalmente de acuerdo	16	100%
	De acuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

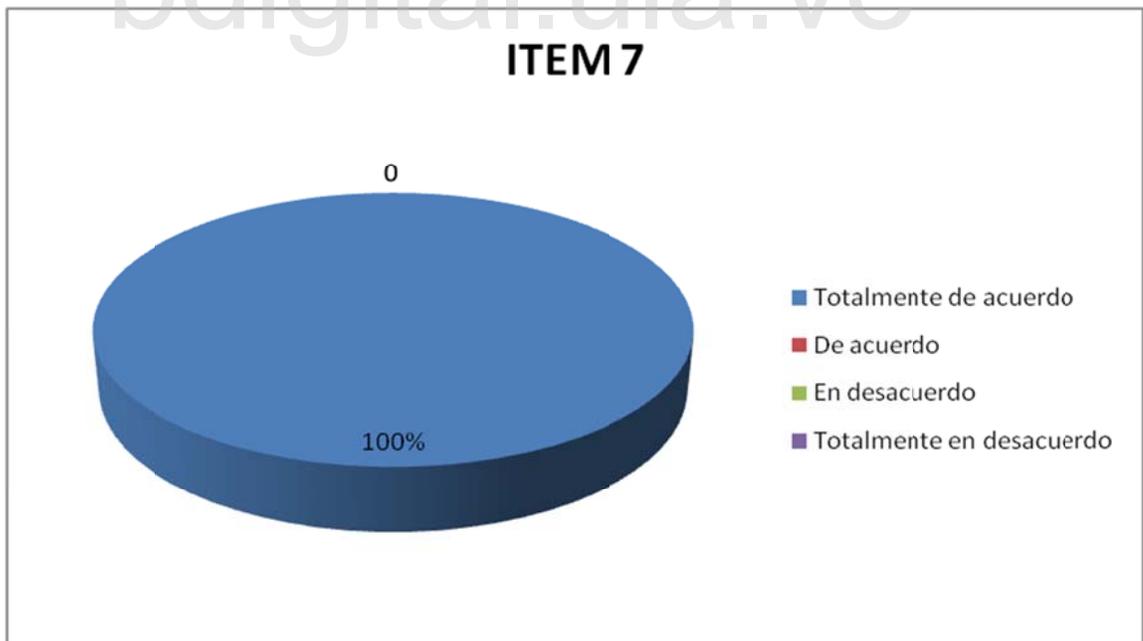


Gráfico N° 7. Fuente: Autoras

La población objeto de estudio en su totalidad (100%) expresa estar totalmente de acuerdo en la claridad y explicites de los enunciados utilizados para proponer las tareas y actividades en el software, lo que demuestra que las pautas a seguir para la ejecución de las asignaciones son fácilmente comprendidas por los estudiantes para la ejecución de trabajos propuestos para medir los conocimientos del estudiante.

Tabla N° 8.

8. Los ejercicios planteados para reforzar los contenidos gramaticales promueven por si solo la auto-corrección de los estudiantes.	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	15	93,75%
	De acuerdo	1	6,25%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

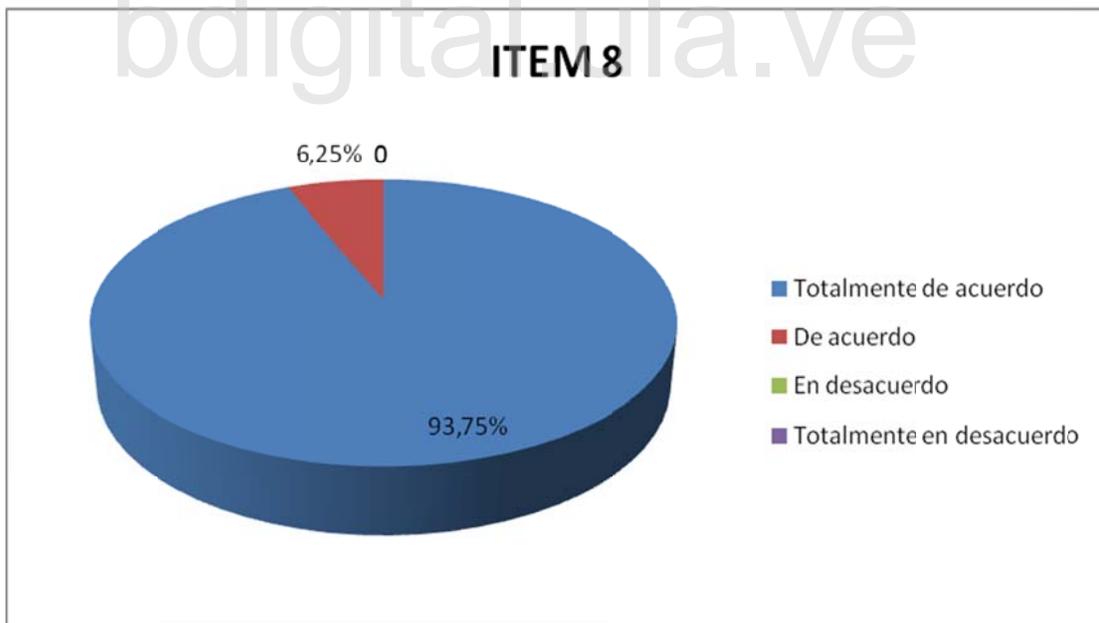


Gráfico N° 8. Fuente: Autoras

Los datos demuestran que el 93,75% de los estudiantes del curso de francés II, se muestran totalmente de acuerdo en que el software educativo

presentado constituye un material propicio para la autocorrección, a través de ejercicios gramaticales; por otro lado un 6,25% de estudiantes están de acuerdo en lo propuesto; lo que quiere decir, que este recurso didáctico le brinda favorablemente al aprendiz la oportunidad de saber en que ha fallado para de esta manera, corregirse a sí mismo sin la presencia del profesor.

Tabla N° 9. Fuente: Autoras

9. El software funciona como un recurso viable para reforzar los contenidos gramaticales propuestos en el programa sinóptico del francés II.	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	14	87,5%
	De acuerdo	2	12,5%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

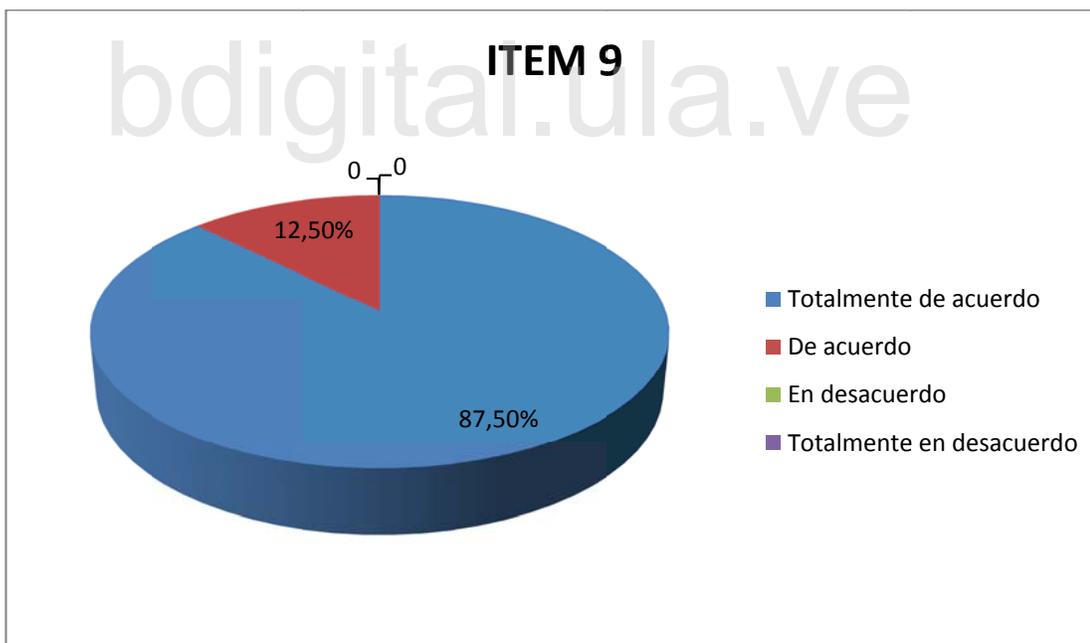


Gráfico N° 9. Fuente: Autoras

Los datos derivados del diagnóstico y particularmente en lo que concierne al reforzamiento de los contenidos gramaticales del francés II, indican que el 87,5% de

los encuestados está totalmente de acuerdo en que el software “Le Français sans limite” representa un recurso viable para reforzar los contenidos presentes en el programa sinóptico del francés II, mientras que un 12,5% respondió estar de acuerdo con lo planteado. Esta información permite inferir que puede ser utilizado como herramienta didáctica que favorece la apropiación del conocimiento en esta importante lengua extranjera.

Tabla N° 10. Fuente: Autoras

	Alternativas	Fi	Porcentaje
10. El software puede ser utilizado como recurso de referencia fuera de la clase FLE.	Totalmente de acuerdo	13	81,25%
	De acuerdo	3	18,75%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

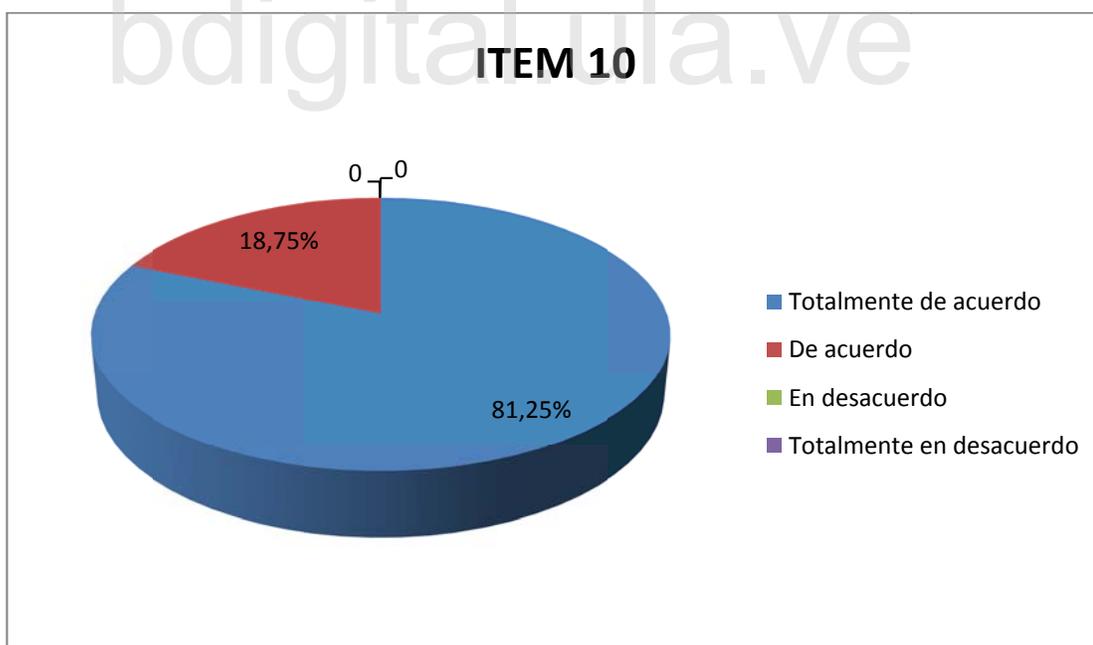


Gráfico N° 10. Fuente: Autoras

De acuerdo a los resultados obtenidos y básicamente con respecto al uso del software fuera de clase, un 81,25% de los estudiantes señalaron estar totalmente de

acuerdo en poder utilizar el software como recurso referencia fuera del aula de clase, por su parte, un 18,75% está de acuerdo en que el software se presta para ser empleado en situaciones extra – clases para reforzar los conocimientos. Así pues, el software “Le Français sanslimite”, puede ser utilizado no sólo en el ambiente de clases sino también en otros espacios para fomentar el aprendizaje del FLE.

Tabla N° 11. Fuente: Autoras

	Alternativas	Fi	Porcentaje
11. El software educativo posee juegos didácticos que permiten mejorar su desempeño en el idioma.	Totalmente de acuerdo	12	75%
	De acuerdo	4	25%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

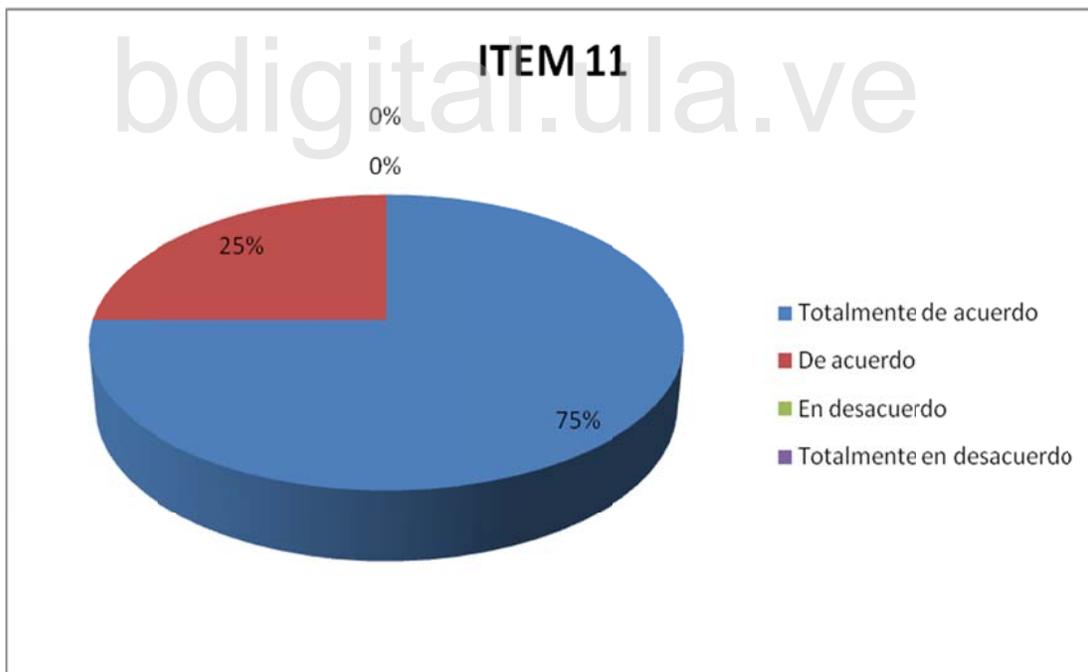


Gráfico N° 11. Fuente: Autoras

La información suministrada por los participantes expresa que un 75% está totalmente de acuerdo en que el software educativo presentado contiene juegos

didácticos que les permiten mejorar en el proceso de aprendizaje del idioma, por su parte; un 25% manifestó estar de acuerdo en que la herramienta pedagógica en cuestión posee juegos con estas intencionalidades para avanzar en la adquisición del FLE. En tal sentido, la estadísticas dejan claro que se han incluido estratégicamente juegos en el software “Le Français sans limite” para de manera dinámica afianzar los conocimientos en tan importante lengua.

Tabla N° 12. Fuente: Autoras

12. Los contenidos gramaticales planteados son presentados de manera explícita considerando el nivel de exigencia del curso.	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	10	62,5%
	De acuerdo	6	37,5%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

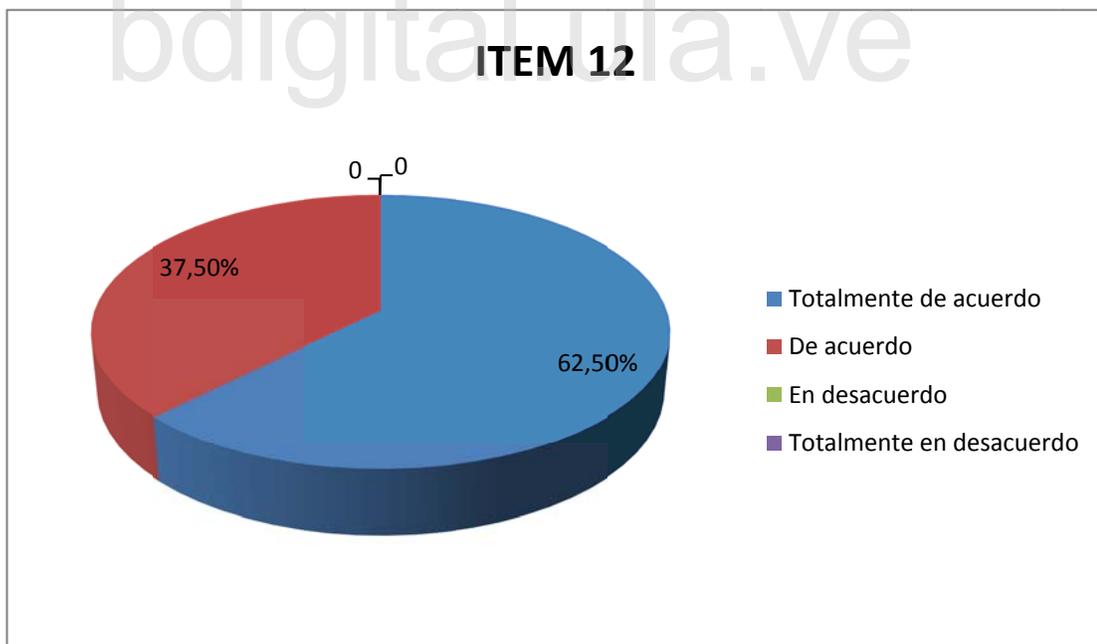


Gráfico N° 12. Fuente: Autoras

Los datos tabulados evidencian que en un 62,5% de los estudiantes están en total acuerdo en que los contenidos planteados en el software se ajustan a sus

necesidades y están lo suficientemente explícitos para ser comprendidos con facilidad. Así mismo, el equivalente al 37,5% expresó estar de acuerdo con la manera en que los contenidos son presentados. Ahora bien, sobre la base de esos resultados, se considera que los contenidos gramaticales si cumplen con los niveles de exigencia del curso, permitiéndoles complementar su aprendizaje.

Tabla N° 13. Fuente: Autoras

13. El software educativo “Le Français sans limite” facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje de los contenidos del programa del francés II.	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	14	87,5%
	De acuerdo	2	12,5%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

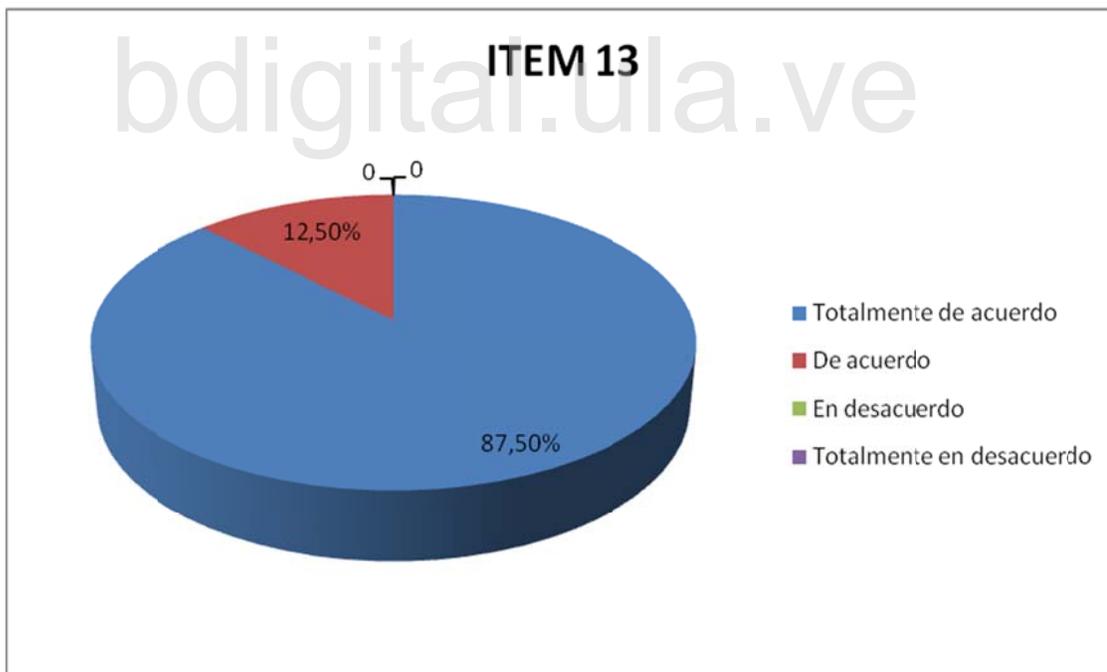


Gráfico N° 13. Fuente: Autoras

A partir de las respuestas dadas por parte de los encuestados, los resultados arrojan que el 87,5% coincide en que el software educativo “Le Français sans limite”

facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje del francés, a partir de los contenidos propuestos en el curso. Igualmente, el equivalente al 12,5% está de acuerdo con dicho planteamiento. En consecuencia, es una herramienta viable para abordar los temas y contenidos del curso de francés II, incluyendo además de la gramática, aspectos culturales y recursos audiovisuales.

Tabla N° 14. Fuente: Autoras

14. El software educativo “Le Français sans limite” se adapta a su nivel de comprensión de la lengua.	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	11	68,75%
	De acuerdo	3	18,75%
	En desacuerdo	2	12,5%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

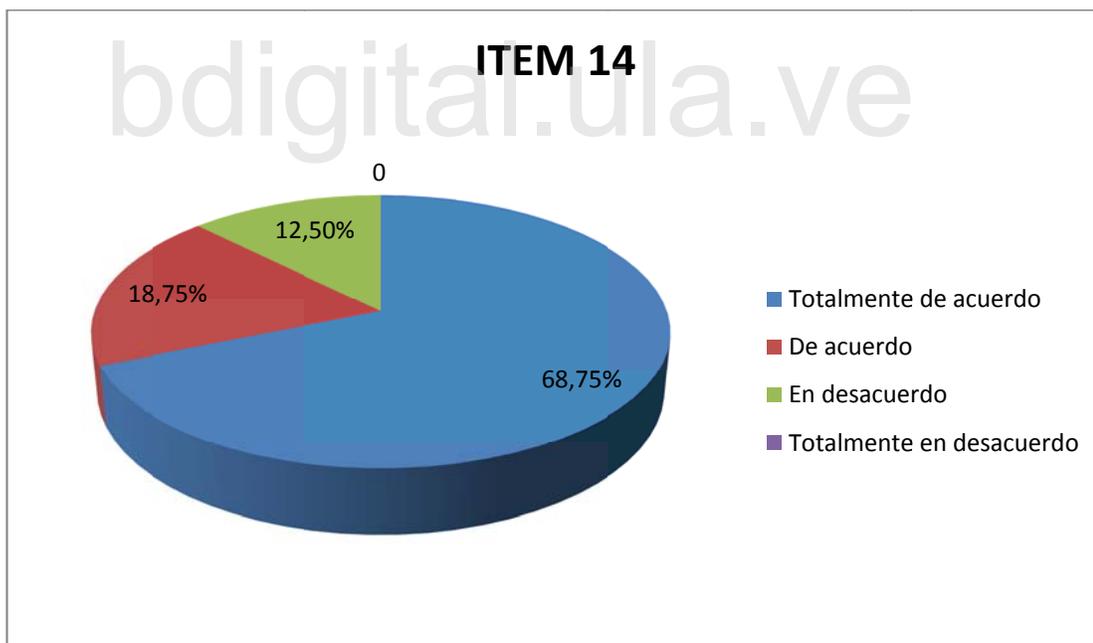


Gráfico N° 14. Fuente: Autoras

De la información suministrada por los estudiantes consultados se expresa que un 68,75% de ellos están en total acuerdo en que el software se adapta a su nivel de

comprensión de la lengua, en tanto que; un 18,75% está de acuerdo con esta premisa referida a la aplicabilidad y comprensión en el software. En contraparte, se observa en los resultados que un 12,5% está en desacuerdo en cuanto a que el mismo se adapte a su nivel de comprensión, entendiéndose que estos resultados pueden o bien indicar que el estudiante se sienta por debajo del nivel de exigencia del software o que está por encima del mismo. Es importante resaltar que al momento de aprender un idioma es preponderante el hecho de que el aprendiz se sienta seguro de que puede aprovechar al máximo sus conocimientos previos sobre el idioma para una vez que se enfrente a nuevas situaciones puedan asimilar de la mejor manera posible la nueva información.

Tabla N° 15. Fuente: Autoras

	Alternativas	Fi	Porcentaje
15. El software presenta información cultural relacionada con el FLE.	Totalmente de acuerdo	16	100%
	De acuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

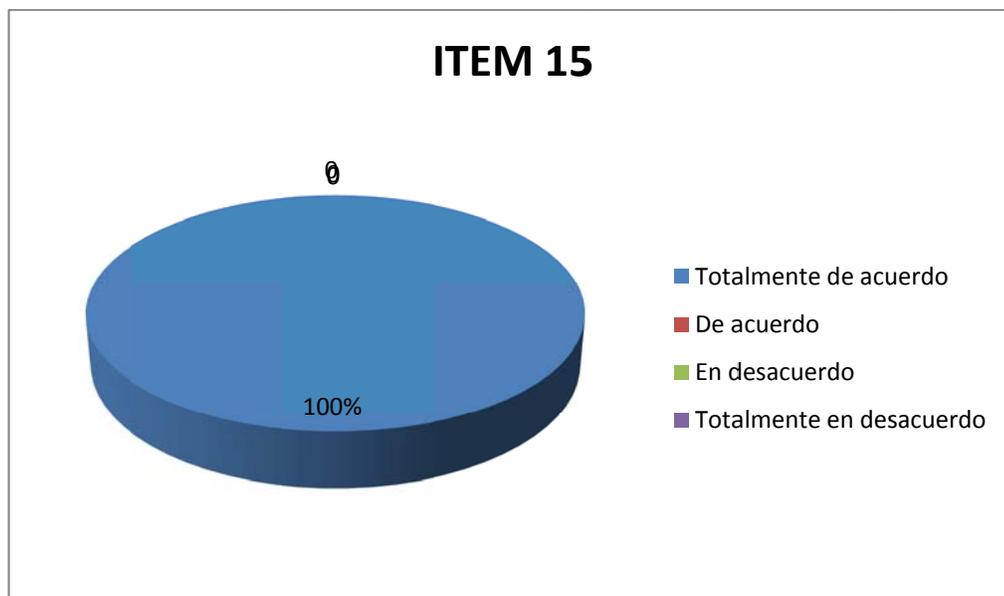


Gráfico N° 15. Fuente: Autoras

La información derivada del estudio expresa de manera clara que la totalidad de los participantes en el estudio (100%) se muestran totalmente de acuerdo en que los contenidos del software “Le Français sans limite” abordan aspectos relacionados con la cultura que pueden ser de ayuda para la adquisición del FLE. Es importante destacar que la educación y en ella el proceso enseñanza y aprendizaje del idioma debe abordar desde la interdisciplinariedad aspectos culturales propios de la lengua, lo cual genera interés y motivación por la apropiación del conocimiento.

Tabla N° 16. Fuente: Autoras

	Alternativas	Fi	Porcentaje
16. El recurso tecnológico en cuestión sirve para abordar y comprender otras áreas alusivas al idioma (estereotipo, curiosidades, temas sociales, etc.)	Totalmente de acuerdo	16	100%
	De acuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

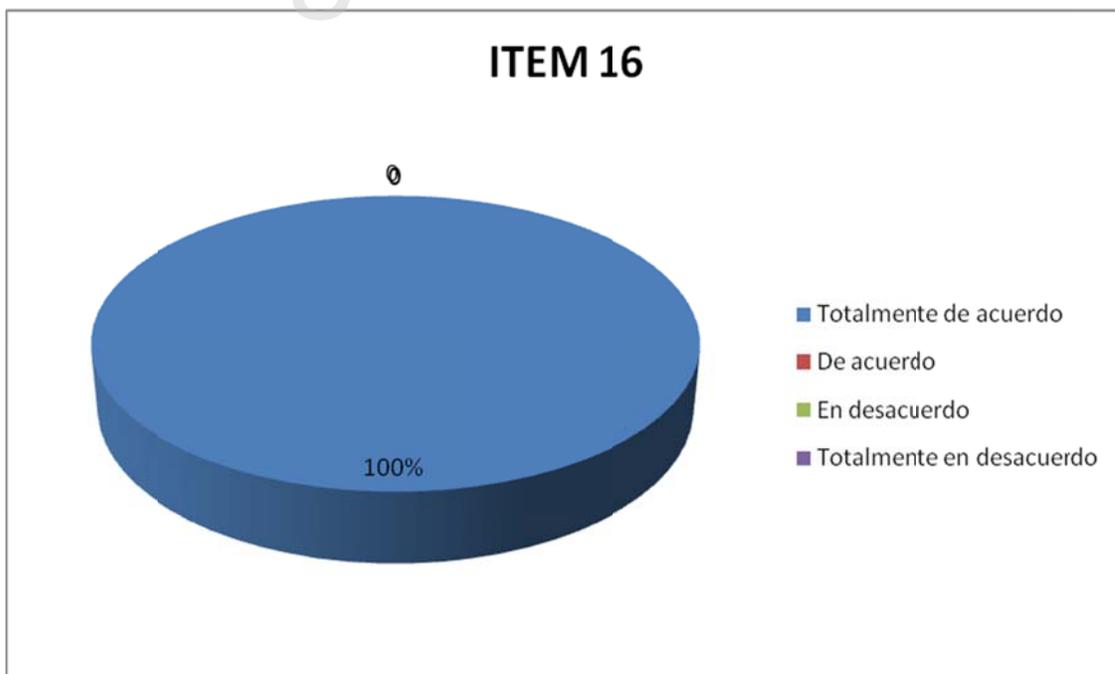


Gráfico N° 16. Fuente: Autoras

En lo que respecta a la opinión por parte de los estudiantes sobre sí el software educativo “Le Français sans limite” permite abordar información sobre estereotipos, curiosidades, aspectos históricos, geográficos, biográficos, entre otros, los estudiantes en un 100% indicaron estar totalmente de acuerdo en que es posible hacerlo mediante la utilización de dicho recurso. En tal sentido es pertinente indicar la necesidad del conocimiento multidimensional en correspondencia directa con el manejo del idioma.

Tabla N° 17. Fuente: Autoras

17. El software tiene material de audio (música) que complementa el aprendizaje del FLE.	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	15	93,75%
	De acuerdo	1	6,25%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

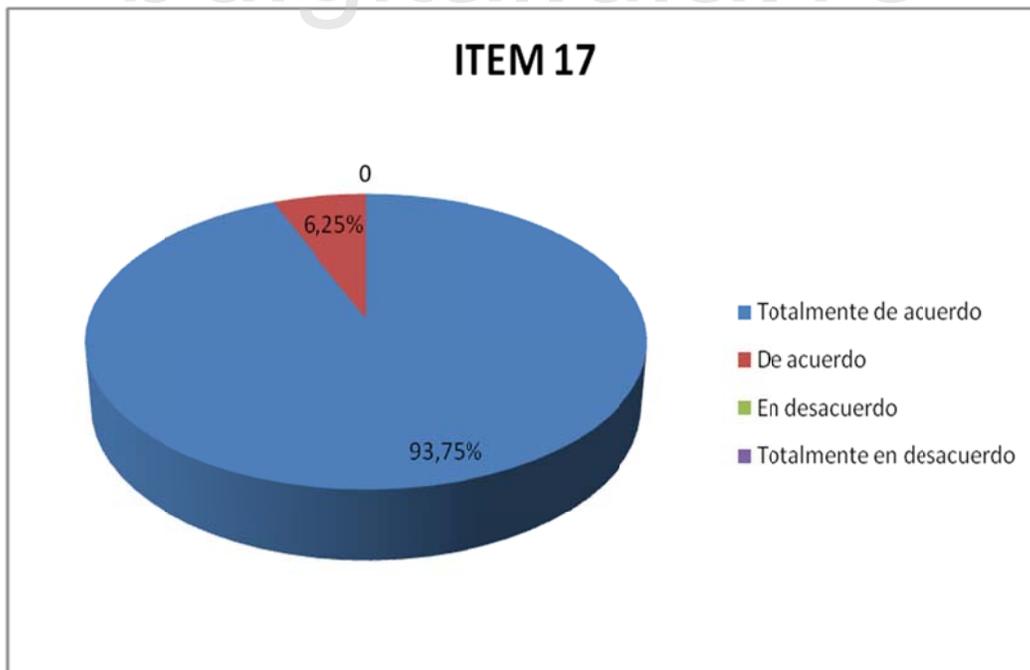


Gráfico N° 17. Fuente: Autoras

Los datos suministrados por los participantes expresan que un 93,75% de los estudiantes esta en total acuerdo en que el software educativo presentado contiene los recursos audio-orales que sirven de ayuda para complementar su proceso de aprendizaje, pudiendo mejorar a través de ellas la comprensión oral. Asimismo, el 6,25% indicó que estar de acuerdo en la incorporación que se le ha hecho al software de este recurso de audio, Es importante expresar la necesidad de utilizar la música contenida en el software para estudiar el FLE, lo cual genera motivación por el aprendizaje.

Tabla N° 18. Fuente: Autoras

18. El software educativo fortalece la comprensión oral utilizando material audiovisual (videos).	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	15	93,75%
	De acuerdo	1	6,25%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

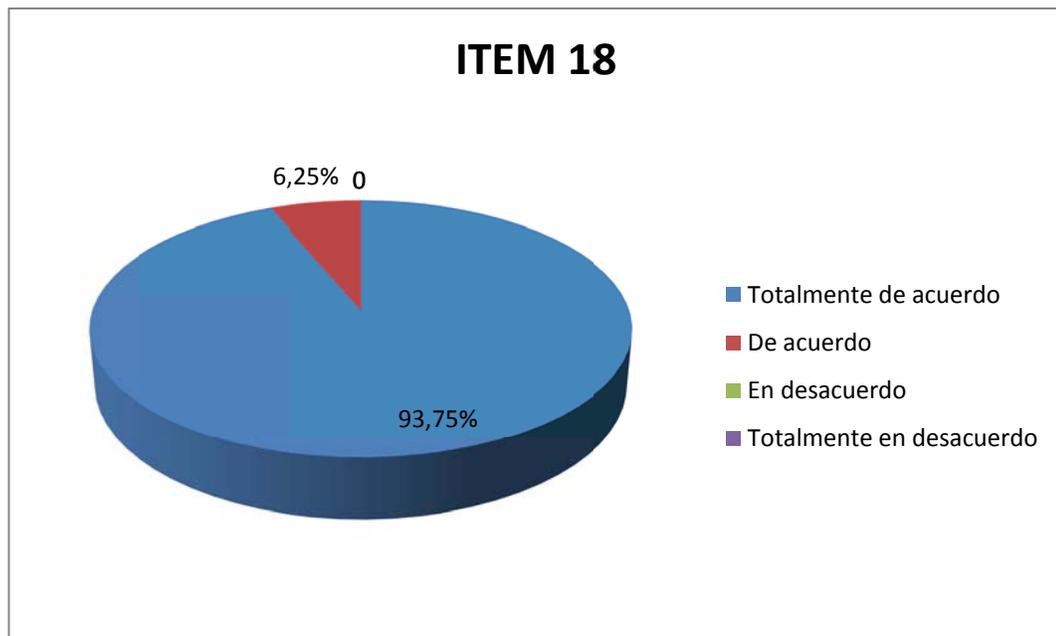


Gráfico N° 18. Fuente: Autoras

En lo que respecta al fortalecimiento de la comprensión oral a través de los videos que se proponen en el software, los encuestados indicaron en un 93,75% estar totalmente de acuerdo en que es posible lograrlo, igualmente; un 6,25% expreso que estaba de acuerdo en que los videos contenidos en esta herramienta pedagógica y con fundamento en el uso de la tecnología fortalecen la comprensión de esta lengua. Es de hacer notar que el aprendizaje visual o por percepción de imágenes genera efectivamente la apropiación del conocimiento.

Tabla N° 19. Fuente: Autoras

19. El software Educativo “Le Français sans limite” cuenta con sugerencias que permitan obtener información extra sobre los contenidos planteados en el software (páginas web, redes sociales, revistas, libros).	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	12	75%
	De acuerdo	4	25%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

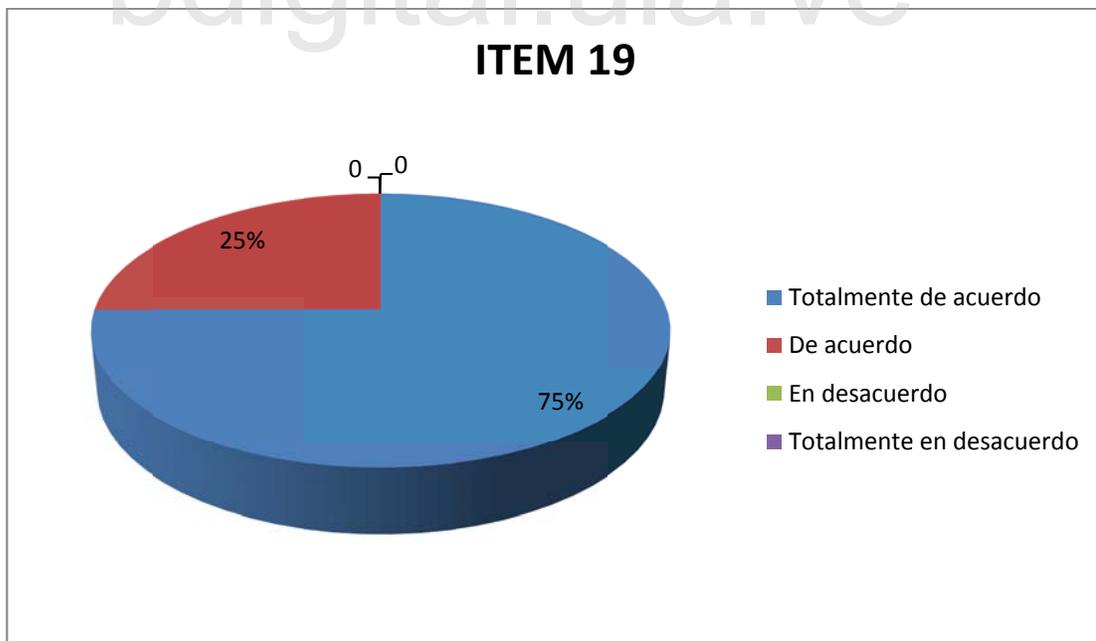


Gráfico N° 19. Fuente: Autoras

Los datos suministrados por los estudiantes reflejan que un 75% están totalmente de acuerdo en que las páginas web, redes sociales, revistas y libros sugeridos en el software educativo son de provecho para obtener más información de los contenidos propuestos, mientras que; un 25% está de acuerdo en que sea beneficioso acudir a tales recursos para complementar la información. Partiendo de tales resultados, es evidente que de manera positiva los encuestados perciben las sugerencias para profundizar en el aprendizaje del FLE.

Tabla N° 20. Fuente: Autoras

20. El software Educativo “Le Français sans limite” motiva a los estudiantes a seguir aprendiendo Francés.	Alternativas	Fi	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	13	81,25%
	De acuerdo	2	12,5%
	En desacuerdo	1	6,25%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%

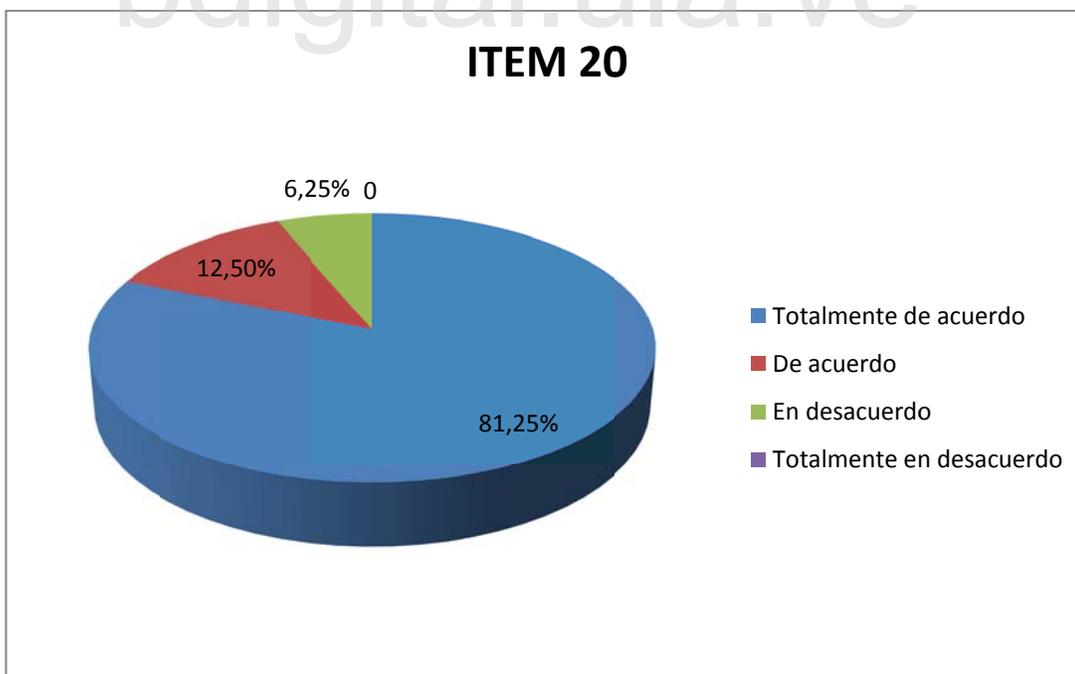


Gráfico N° 20. Fuente: Autoras

La información suministrada por la población objeto de estudio indica que un 81,25% está totalmente de acuerdo en que el software educativo “Le Français sans limite”, genera motivación por continuar fortaleciendo el estudio de esta LE, mientras que un 12,5% manifiesta estar de acuerdo con esta apreciación. En contraparte, un 6,25% no considera que el software motive a los estudiantes a seguir adquiriendo conocimientos del idioma, situación que puede deberse a que los estudiantes no estén del todo familiarizados con el uso de la tecnología. La idea de incorporar recursos tecnológicos para aprender una LE radica entre otras cosas en abordar los contenidos de una manera más dinámica, en comparación con los recursos tradicionales, razón por la cual debe captar la atención de los usuarios y mantenerlos motivados a seguir utilizando el recurso.

4.5. Comentarios, sugerencias y opiniones emitidas por los encuestados (estudiantes pertenecientes al curso de francés II de la ULA-NURR).

bdigital.ula.ve

En líneas generales, los estudiantes consideran que los temas propuestos en el software educativo “Le Français sans limite” se adaptan al contenido de la cátedra y además les permite abordarlos de una manera más práctica, pudiendo mediante los contenidos gramaticales comprender aspectos que no les habían quedado del todo claro con la explicación del profesor.

De igual manera, a los estudiantes les pareció interesante y de gran apoyo la integración de juegos, música y videos para aprender el idioma, indicando que no sólo les serían de utilidad para mejorar su comprensión oral sino que les permitiría obtener nuevo vocabulario. A modo de sugerencia, algunos propusieron que fuera implementado el software por parte del profesor al momento de impartir las clases, puesto que consideran que sus clases aún siguen siendo tradicionales en la mayoría de los casos.

4.6. Interpretación de los resultados

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación del instrumento propuesto para evaluar el software educativo “Le Français sans limite” como herramienta pedagógica en la enseñanza y aprendizaje del francés II del Núcleo Universitario Rafael Rangel-ULA, resultó altamente alentador, en términos de conocer las características que debe tener un buen software educativo según lo encuestados, y su correspondencia con los criterios manejados por los expertos en el área.

Tomando en cuenta que un software educativo es un recurso que pretende responder a necesidades puestas de manifiesto en el ámbito pedagógico y de esta manera contribuir con el proceso de enseñanza y aprendizaje de contenidos de acuerdo con los distintos niveles educativos y áreas de aprendizaje existentes. Lo que se pretende con el uso de este recurso es que los estudiantes capten la información a partir del uso de la tecnología. En tal sentido, es necesario resaltar la opinión de los participantes en el estudio, la misma refleja de manera evidente que la herramienta pedagógica presenta bondades de orden didáctico que promueven eficazmente el aprendizaje del idioma.

Ahora bien, existen criterios establecidos para al momento de evaluar un software saber si cumple o no con los requerimientos, tales como que sea fácil de manejar, práctico, si se adecua al nivel de los usuarios, si permite la interacción, si promueve la motivación a seguirlo usando para adquirir los conocimientos, si la información es apropiada y puede ser captada con facilidad, entre otros.

Por tal motivo, para la evaluación del software educativo “Le Français sans limite” se tomaron en cuenta todos estos aspectos. En consecuencia, con respecto a la

interfaz utilizada en el software (el diseño), los estudiantes manifestaron en su mayoría, que es de fácil acceso, no evidenciándose complicaciones para acceder al mismo, de igual manera, los submenús están claramente diferenciados y contienen la información bien clasificada. En relación con los colores utilizados para las pantallas, la mayoría indicó que se encuentran en armonía al igual que las imágenes también fueron bien percibidas. Además los evaluadores, consideraron de provecho la incorporación en el recurso de elementos multimedia como videos y canciones para promover el aprendizaje del FLE.

En este orden de ideas, en lo que se refiere a la presentación de los contenidos gramaticales, los estudiantes expresaron en su mayoría que los contenidos estaban acorde a su nivel, entendiéndose, que la información suministrada se adecuaba a las exigencias de la cátedra, además que se encontraba bien organizada y por lo tanto podía ser comprendida con facilidad. No obstante, un bajo porcentaje indicó que el software educativo no se adapta a su nivel de conocimientos, situación que en el caso de indicar que se encuentran por debajo del nivel, puede deberse a fallas en el sistema en cuanto a que son promovidos a niveles superiores sin estar lo suficientemente preparados o en contraparte que los estudiantes consideren estar en un nivel superior al del software.

En lo que concierne a las tareas y actividades propuestas, así como los juegos didácticos incluidos, los encuestados manifestaron en buena parte estar satisfechos con tales asignaciones, debido a que les permite complementar el aprendizaje de los contenidos gramaticales, sin dejar a un lado, que los ejercicios propuestos y los juegos permiten la autocorrección, situación que es ventajosa en la medida en que puedan reconocer sus errores y puedan superarlos.

Por otra parte, con respecto al aprovechamiento de la herramienta tecnológica para la incorporación de información que pueda ir de la mano con el aprendizaje de la lengua, los estudiantes manifestaron su satisfacción por la integración de aspectos concernientes a la cultura en diversos ámbitos, tanto de Francia como de los demás países francófonos.

En lo que se refiere a la motivación para aprender francés a través del software educativo, los encuestados señalaron que el mismo incide positivamente a lo antes mencionado, no obstante; un mínimo porcentaje expresó no sentir motivación alguna, es posible; que se deba a que los estudiantes no utilicen a menudo herramientas tecnológicas para abordar el aprendizaje de la lengua y en consecuencia les parezca difícil el manejo del software.

En líneas generales, la evaluación del software educativo “Le Français sans limite”, arrojó que dicho recurso es una herramienta viable, que permite estudiar el FLE desde una perspectiva más dinámica y asociada con la tecnología. Además presenta calidad en la información, puede ser utilizado tanto por el profesor como por los estudiantes, propiciando la interacción entre ambas partes, de igual forma, fusiona contenidos gramaticales, culturales, asignaciones, ejercicios, herramientas multimedia (canciones, videos), juegos didácticos que difícilmente pueden encontrarse unidos en cualquier software o recurso.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En la sociedad actual, el auge de las TIC ha repercutido significativamente en el proceso educativo en pro de mejorar en la construcción y adquisición de conocimientos entendiéndose que el aprendizaje de acuerdo con Pérez (1988), “es un proceso subjetivo de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio”. En consecuencia el aprendizaje ideal sería, aquel que sea abierto y flexible, lleno de un sin número de posibilidades en las cuales el estudiante sea protagonista en el desarrollo de sus capacidades, y participe en la aplicación de estrategias que fomenten de forma significativa su aprendizaje.

Álvarez (2004), expone que las TIC, abren enormes posibilidades de actuación en el aula teniendo en cuenta, además, que se trata de herramientas capaces de motivar al alumno con mucho más vigor que las estrategias convencionales. En el caso específico de las LE, existen innumerables recursos tecnológicos para aprender un idioma, que sin duda alguna contribuyen considerablemente en la adquisición de los mismos, ahora bien, en lo que concierne al FLE, se hace más difícil obtener material de apoyo en comparación con el inglés; situación que se debe a que el alcance del inglés llega a la gran mayoría de los países del hemisferio centro y sur del planeta, el intercambio comercial y las innovaciones tecnológicas, entre otros.

En este mismo orden de ideas, en referencia al estudio del FLE, resulta factible la adquisición del idioma mediante el uso de software educativos, esto se

debe a que este recurso permite a los estudiantes desarrollar sus potencialidades a su propio ritmo de trabajo, tomando en cuenta las estrategias que aplique para ser uso del mismo; es importante señalar que el estudiante debe ser meticulouso al momento de seleccionar el recurso, puesto que no siempre los software cumplen con los estándares de calidad y confiabilidad requeridos. En consecuencia, es pertinente realizar una evaluación del software en cuanto al contenido, la facilidad del aprendizaje, la organización o estructura, las tareas y actividades, el dinamismo, la adaptabilidad, etc., esto según González (s.f).

Para considerar un software educativo de calidad o bueno debe cumplir con ciertas características en particular (ver pag.10), propuestas por Galvis (1998). Por tal razón, sobre la base de lo anteriormente expresado, el presente trabajo tuvo como objeto de estudio la evaluación del software educativo “Le Français sans limite” como herramienta pedagógica en la enseñanza y aprendizaje del francés II del Núcleo Universitario Rafael Rangel- ULA; para comprobar si dicho software cumple con los requerimientos y criterios establecidos para ser catalogado como herramienta confiable para abordar los contenidos programáticos de esta cátedra.

Las opiniones del grupo de estudiantes “evaluadores”, demostraron que el software “Le Français sans limite” es una herramienta novedosa, atractiva, de fácil acceso, que permite el aprovechamiento del computador a través de la incorporación de elementos multimedia y juegos didácticos. De igual manera, bajo condiciones específicas puede ser incorporado para la enseñanza y aprendizaje del francés II, puesto que permite cubrir buena parte de los objetivos del programa sinóptico de la cátedra con contenidos gramaticales que se ajustan a las exigencias del curso para fortalecer sus conocimientos y lograr un aprendizaje significativo en el idioma.

Aunado a esto, el software educativo al contener actividades, tareas y ejercicios permite que el profesor pueda utilizarlas con fines evaluativos, así como los estudiantes por su cuenta podrán realizarlas de acuerdo con sus estrategias de

aprendizaje e intereses; para entonces, conocer sus mejoras en el idioma, basándose no sólo en los contenidos netamente gramaticales sino también en la información sobre la cultura, civilización y curiosidades que en el mismo se ofrece como material complementario. Así pues, sobre la base de las opiniones de los encuestados, el software permite a los estudiantes la construcción de conocimientos, la reflexión y la toma de decisiones.

Asimismo, los evaluadores indicaron que el software contiene sugerencias, tales como: libros, métodos y sitios web oficiales que permiten que los estudiantes profundicen en los contenidos planteados. En consecuencia, se deduce que el trabajo arrojó resultados satisfactorios en correspondencia con los objetivos planteados para la presente investigación, obteniéndose, que el software es una herramienta viable para ser incorporada en el aula de clase y para ser utilizada por los estudiantes fuera de ella, en miras de cubrir necesidades educativas.

Partiendo de lo anterior, se recomienda al Estado Venezolano promover políticas educativas en todos los niveles y sistemas hacia la incorporación de las TIC; en cuanto a la Universidad de los Andes Núcleo universitario Rafael Rangel, es importante capacitar a los profesores para la utilización de herramientas tecnológicas de manera específica, en el uso de software educativos para contemplar un proceso de aprendizaje más llamativo.

Particularmente, en el área de francés, se sugiere a las áreas del departamento de lenguas modernas, integrarse con el área de informática, para lograr así mínimo una vez a la semana prácticas de laboratorio. Por otro lado la implementación del software “Le Français sans limite”, en la cátedra resultaría, para el profesor una alternativa innovadora que le permite hacer más fácil el proceso de enseñanza, mediante la integración de los contenidos gramaticales con aspectos culturales, sociales y tecnológicos. Además es propicio desarrollar otros software educativos para abordar las distintas cátedras de la especialidad.

Es importante, resaltar que el profesor juega un rol importante como ente motivador, siendo interesante que como facilitador de conocimientos tome la iniciativa de crear su propio software educativo, así pues el mismo puede presentar sus criterios en los contenidos de una manera más amena, donde los estudiantes desarrollen un mayor interés por la clase, propiciando un ambiente interactivo, donde se le da la bienvenida a lo novedoso. Por su parte el estudiantado debe atreverse a mejorar sus estrategias adaptándolas al uso de herramientas tecnológicas.

Finalmente, sin duda; el software educativo “Le Français sans limite” permite un aprendizaje más eficaz, al igual; a través de su uso se logra una participación activa de los estudiantes y al mismo tiempo, es una ayuda idónea para los profesores que enseñan el FLE, y que desean hacer uso de las herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza.

bdigital.ula.ve

LISTA DE REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, A. (2004) Las Tic en el aprendizaje del Francés como lengua extranjera (FLE). Revista De Educación N° 335. España.
- Amarista, N. y Navarro, C. (2001). Planificación Instruccional. UNELLEZ, Venezuela.
- Araujo, V. y Briceño, D. (2012). Uso del software WELCOME ON BOARD como herramienta de apoyo didáctico para la enseñanza/aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. Trabajo especial de grado. Universidad de Los Andes.
- Arias, F. (2006). El Proyecto de Investigación. Quinta Edición. Editorial Episteme. Caracas.
- Beccaria, L. y Rey, P. (1999). La inserción de la Informática en la Educación y sus efectos en la reconversión Laboral. Instituto de Formación Docente –SEPA- Buenos Aires.
- Brandt, L. (1998). Cómo aprender mejor estrategias de aprendizajes. Editorial Rialp. Madrid.
- Berruto, G. (1979) La semántica. Editorial Nueva Imagen, México.
- Buitrago, L. y Franco, D. (2001). Propuesta para el Uso del Chat en la Consolidación del Proceso de Adquisición-Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera. Trabajo de grado no publicado. Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda, Coro.
- Chacín J. y Pinto M. (2006) Problemática de la Lectura y la Escritura. La Enseñanza del Francés en el NURR. Revista *ÁGORA -Trujillo*. 45-831316-7790-AÑO 9- N° 17- Enero –Junio.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Nueva Aula Abierta. N°. 16, Año V, Julio – Diciembre. Instituto Pedagógico de Caracas. Venezuela.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999, Noviembre 20). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 5.453 Extraordinario. Asamblea Nacional Constituyente.

- Cortes, P. (2009). Diccionario de la lengua II. Madrid: Editorial Espasa Calpe S.A
- Dede, C. (2000). Aprendiendo con tecnología. Buenos Aires, Argentina: Paidós, S.A.
- Dewey, J. (1997). Mi Credo Pedagógico. Universidad de León. España.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2000). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista (2a ed.). México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Diccionario de la Real Academia Española, (2009) Madrid, España
- Dorta, O. y Beltran, M. (2007). El software educativo: sus posibilidades y utilización en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Práctica Integral de la Lengua Inglesa I. Cuba.
- Foulquie, P. (1981). Diccionario de Pedagogía. Editorial del Valle de México, C.A. México.
- Gallego, S. (2000). Informática en la escuela bonaerense: Entre incertidumbres y esperanza. España.
- Galvis, A. (1998). "Ambientes de enseñanza-aprendizaje enriquecidos con computador". En: Boletín de Informática Educativa. Vol. 1, no. 2, Diciembre. Proyecto SIIE, Bogotá-Colombia. pp. 117-139.
- Galvis, A. (2000). Ingeniería de software educativo. Primera edición. Segunda reimpresión. Bogotá -Colombia: Universidad de los Andes.
- Girón, M. y Vallejo, M. (1992). Producción e interpretación textual. Editorial Universidad de Antioquia. Colombia.
- González, F. (2012). Software Educativo para la enseñanza del inglés básico como Lengua Extranjera. Trabajo especial de grado. Universidad de Los Andes.
- Guitert, M (2001). Los Entornos de enseñanza y aprendizaje virtuales en las puertas del siglo XXI. En Trenchs (edit). Nuevas Tecnologías para el autoaprendizaje y la didáctica de las lenguas. Lleida. España. Editorial Milenio.

- Guzmán, Á. (2007). La Informática en la Educación. Revista Docencia. N° 36, Chile.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2004). Metodología de la investigación, tercera edición. Editorial Mc Graw Hill. México, D.F.
- Lacueva, A. (1997) «Retos y propuestas para una didáctica contextualizada y crítica». Educación y Pedagogía. IX (18): 39-82.
- Ley Orgánica para la Protección del Niño y del adolescente (LOPNA). (1998, Septiembre 03). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 5.266 Extraordinario, octubre 02, 1998. Congreso de la República de Venezuela.
- Lier, L. (1996). *Interaction in the Language Curriculum. Awareness, Autonomy & Authenticity*. Applied linguistics and language study. Nueva York: Longman.
- Marco Europeo Común de Referencia. (2001). Consejo de Europa.
- Mejía, D. y Terán, Y. (2012). Software educativo para la enseñanza-aprendizaje del francés II, dirigido a los estudiantes de educación mención Lenguas Extranjeras de la Universidad de Los Andes, “Núcleo Universitario Rafael Rangel”. Trabajo especial de grado. Instituto Universitario de Tecnología del estado Trujillo.
- Monoreo, E. (1994). Strategies for Language Learning and for Language Use: Reusing. The Theoretical Framework. The Modern Language Journal.
- Murillo, J. (2005). Oralidad y Enseñanza – Aprendizaje del Francés a Hispanohablantes. Red interuniversitaria de formación de profesorado, año/vol. 19, número 002. Universidad de Zaragoza, España.
- Navarro, R. (2004). El concepto de enseñanza aprendizaje. Universidad Cristóbal Colón. Veracruz, México.
- Núñez, F. (2008). Memoria y estilos de aprendizaje en la enseñanza del francés como lengua extranjera. Revista internacional de filología y su didáctica, año/vol. 8, número 31. Centro Virtual Cervantes. Universidad de Segovia. España.
- Pérez, A. (1988). Análisis didáctico de las Teorías del Aprendizaje. Málaga: Universidad de Málaga.

- Pérez, C. (2004). Técnicas de muestreo estadístico; teoría y aplicación de informáticos. Editorial. Alfa y Omega. México.
- Poole, Ch. (2004). What resources matter to young people: the relationship between resources and coping style, The University of Melbourne, Australia.
- Rojas, A. (2003). Aplicar y evaluar un software educativo para el aprendizaje de la lectura en los alumnos de la primera etapa de la educación básica. Trabajo especial de grado. Universidad Nacional Abierta.
- Rubin, J. (1975). What The “Good Language Learner” Can Teach Us. TESOL Quarterly.
- Rueda, J. (2009). Diseño de un software educativo para el área de lenguaje, cultura y comunicación de sexto grado de educación básica de la Unidad Educativa Bolivariana Fernando Segnini Lupi del municipio Pampán estado Trujillo. Trabajo de grado. Instituto Universitario de Tecnología del Estado Trujillo (IUTET).
- Ruiz, L. (1992). Gerencia en el Aula. Talleres INSTIVOC. Yaracuy, Venezuela.
- Sabino, C. (2000). Metodología de la Investigación. Caracas: Panapo.
- Salvat, J. (1972). Enciclopedia Salvat. Barcelona: Salvat editores, S.A.
- Santos, G. (1999). Lingüística aplicada en la enseñanza/aprendizaje del español como lengua extranjera. Editorial Arco. Madrid, España.
- Santrock, J. (2003). Psicología de la Educación. McGraw-Hill. México.
- Smith, M. y O’Day. (1990). «Systemic School Reform». In Politics of Education.
- Serrano, M. G. (1990). Investigación – Acción. Aplicaciones al campo social y educativo. Madrid. Dykinson.
- Tomé, M. (2011). La enseñanza/aprendizaje del francés. Lengua extranjera en internet. Ensayo. Departamento de Filología Moderna, Universidad de León.
- Tost, M. (2002). Status, objectifs et caractéristiques actuelles de l’interculturel en didactique des langues. Les langues modernes. N° 3, juillet- aout-septembre. P. 42-54

UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization). (1996).

UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization). (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza.

Universidad Nacional Abierta (2002). Técnicas de investigación y documentación I. Caracas. Venezuela.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (1998). Manual de trabajos de grado de especialización, maestría y tesis doctorales. 2º Edición. Editorial FEDUPEL. Venezuela.

Varela, R. (1998). Evaluación de software educativo para la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Tesis. Universidad de Salamanca.

Vigotsky, L. (1964). Lenguaje y pensamiento. Buenos Aires. Editorial Lautaro.

Villodre, M. (2012). Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad conocimientos necesarios para la labor docente Revista Educativa Hekademos. Vol. 11 AÑO V – Junio. Editorial AFOE. Universidad de Valencia.

LISTAS DE REFERENCIAS WEB

- Barboza, N. (2007). Software Educativo: su potencialidad e impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ¿aliado o adversario del profesor? [Documento en Línea] Disponible en: <http://www.lidia.fhuce.edu.uy/Publicaciones/Software%20Educativo.pdf>
- Calvo, P., Cataldi, Z. y Lage, F. (2007). Evaluación sistematizada de software educativo: estudio de un grafo de aplicación en grafos [Documento en Línea] Disponible en: <http://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/files/No2/TEYET2-art05.pdf>
- Carballosa, A. (2007). La enseñanza aprendizaje del inglés con fines profesionales. Una propuesta interdisciplinaria para su contextualización. Editorial de la Universidad de Granada. [Documento en Línea] Disponible en: <http://www.hera.ugr.es/tesisugr/16649801.pdf>
- Chevrier, J. Fortín, G., Leblanc, R. y Théberge, M (2000): Problématique de la natitre du style d'apprentissage. [Documento en línea] Disponible en: <http://www.acelf.ca/revue/XXVII I/ndex.html//arlo.pdf>
- Esteban, M. (2002). El diseño de entornos de aprendizaje constructivista. [Documento en Línea] Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/6/documento6.pdf>
- García, A. (2009). Educación y Tecnología. [Documento en Línea] Disponible en: <http://web.usal.es/~anagv/arti1.htm>
- González, G. (2002). ¿Qué observar cuando se evalúa software? Una propuesta para la evaluación didáctica de software educativo. Mexico [Documento en Línea] Disponible en: <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece2002/Grupo3/Gonzalez.pdf>
- González, M. (s.f.). Evaluación de software educativo: Orientaciones para su uso pedagógico. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura27.pdf>

- Gros, B. (2000) "Del software educativo a educar con software". [Documento en Línea]. Disponible en: <http://www.quadernsdigitals.net/articuloquaderns.asp?IdArticle=374>
- Haddad y Draxler (2002). Medición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en educación. [Documento en Línea] Disponible en: <http://www.uis.unesco.org>
- Hernández P. (2011). Importancia de evaluar software educativo. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://evaluacionevolucion-pablo.blogspot.com/2011/07/importancia-de-evaluar-software.html#!/2011/07/importancia-de-evaluar-software>.
- Lamas, R. (2000). Software Educativo. Documento en Línea] Disponible en: <http://jolibamaeducacionaldia.jimdo.com/software-educativo/>
- Marqués, P. (2001a). Los procesos de enseñanza y aprendizaje. [Documento en Línea] Disponible en: <http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>
- Marqués, P. (2001b). Factores a considerar para una buena integración de las TIC en los centros. [Documento en Línea] Disponible en: <http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>
- Prato, A. y Mendoza, M. (2006). Opinión, conocimiento y uso de portales web para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda. Zulia, Venezuela. [Documento en Línea] Disponible en: www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1690...script=sci_arttext
- Prensky, M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon (MCB University Press) Vol. 9 No. 5, Octubre. [Documento en Línea] Disponible en: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>, recuperado: 15 de marzo de 2011
- Sarramona, M. (1989). Conceptos Básicos de Educación. Instituto tecnológico de Sonora. [Documento en Línea] Disponible en: http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa46/conceptos_basicos_educacion/x2.htm
- SENA – CEV. Comunidad Educativa Virtual SENA Regional Santander (2011). Introducción al dreamweaver. [Documento en línea] Disponible en: http://www.aulaclie.es/dream2004/f_dreamweavermx.htm

Vidal, M. (2010). La imagen animada como coreografía didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje universitario. [Documento en Línea] Disponible en: http://www.dcomg.upv.es/~chaman/V_CIDU.pdf

Voisin, S. y Summo V. (2008). Memorias del IV Foro Nacional de estudios de lenguas (FONAEL). [Documento en Línea] Disponible en: <http://www.fonael.org>

Zepeda, C. (s/f). Deficiencias legislativas en la protección de derechos de autor en software: propuesta de creación de la Ley de Derechos de Autor en software. [Documento en Línea] Disponible en: http://www.justiniano.com/revista_doctrina/Derecho_de_autor_en_software.htm

bdigital.ula.ve

ANEXOS



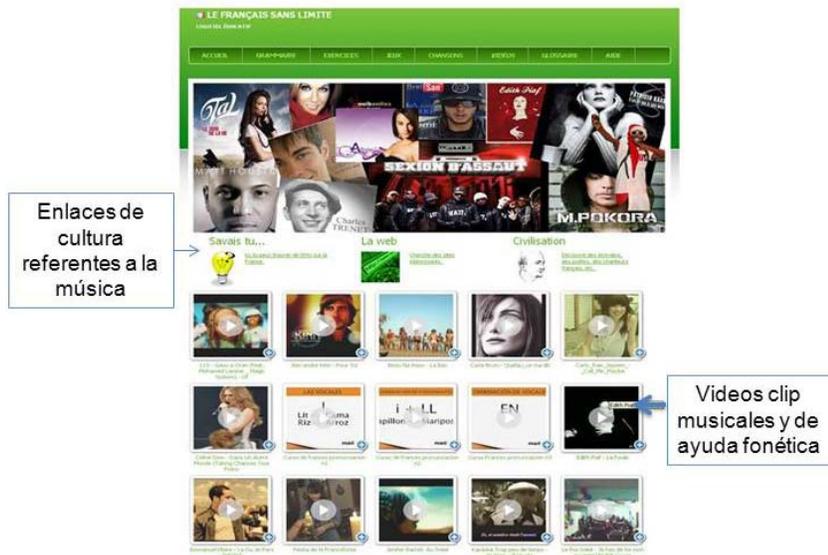


Fig. 3 Pantalla del submenú **Vidéos**

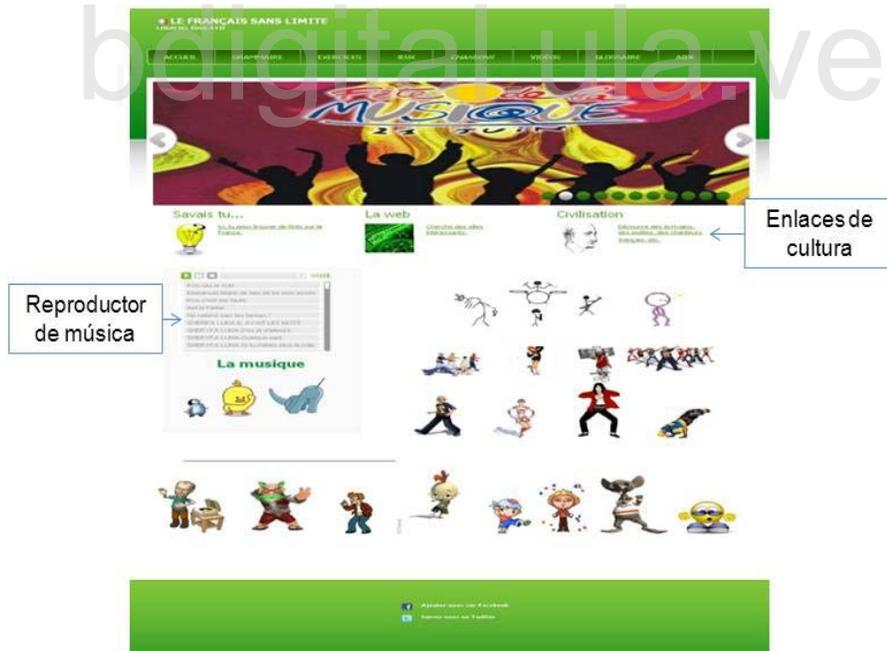


Fig.4 Pantalla del submenú **Chansons**



Fig.5 Pantalla del submenú **Jeux**

bdigital.ula.ve

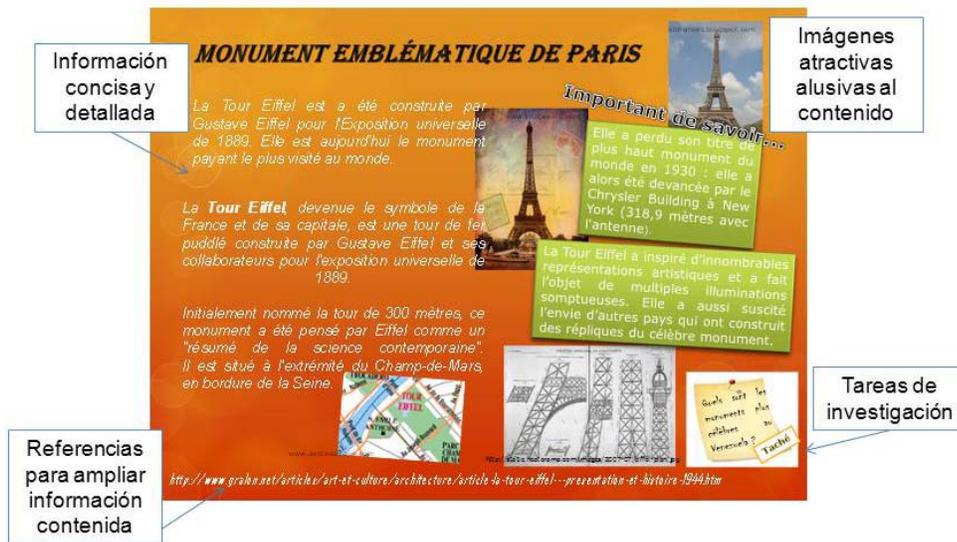


Fig.6 Pantalla del enlace **Savais tu...**

LE FRANÇAIS SANS LIMITE
LOGICIEL ÉDUCATIF

SAVAIS TU...

Sénégal

Le **Sénégal**, en forme longue la **République du Sénégal**, est un pays d'Afrique de l'Ouest. Il est bordé par l'océan Atlantique à l'ouest, la Mauritanie au nord et à l'est, le Mali à l'est et la Guinée et la Guinée-Bissau au sud. La Gambie forme une quasi-enclave dans le Sénégal, pénétrant à plus de 300 km à l'intérieur des terres. Les îles du Cap-Vert sont situées à 560 km de la côte sénégalaise.

Le pays doit son nom au fleuve qui le borde à l'est et au nord et qui prend sa source dans le Fouta Djallon en Guinée. Le climat est tropical et sec avec deux saisons : la saison sèche et la saison des pluies.

Après plus de trois siècles de relations denses, la France et le Sénégal sont restés depuis l'indépendance des nations assez proches. Une histoire partagée, une tradition de coopération dans tous les domaines, un courant d'échanges humains et matériels constant dans les deux sens, ont longtemps conforté cette proximité. La France est également un partenaire majeur du Sénégal à travers son aide publique au développement, sa présence économique et sa présence culturelle.

Hymne national → *le Lion rouge*

<http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/dossiers-pays/senegal/>





Amoires du Sénégal

Titulo del enlace

Información concisa y detallada sobre temas de cultura francófona

Imágenes atractivas alusivas al contenido

Referencia

Fig.7 Pantalla del enlace Savais tu...

bdigital.ula.ve

LE FRANÇAIS SANS LIMITE
LOGICIEL ÉDUCATIF

Civilisation

Charles Trenet ...

Il voit le jour à Narbonne le 18 mai 1913, trois ans après son frère Antoine. C'est à Béziers, puis à Perpignan qu'ils passent leur enfance où leur père, Lucien, notaire et violoniste à ses heures, initie le petit Charles à la musique.

Adolescent, Charles découvre le théâtre et la poésie par l'intermédiaire d'Albert Bausil et de son journal le Coq Catalan. En 1920, les parents Trenet se séparent. En 1928, après avoir été renvoyé du lycée, Charles quitte Perpignan pour Berlin où vivent Marie-Louise, sa mère, et son second mari le réalisateur Benno Vigny.

En Allemagne, pendant une année, le jeune Charles fréquente le monde des arts et du cinéma. Il est un adolescent curieux et « branché ».

À son retour en France, il a attrapé le virus de l'art et demande à son père d'arrêter ses études pour rejoindre Paris. Il a 17 ans et avec son ami Bausil, il prépare un roman, dessine beaucoup et peint.

À Paris, tout va très vite. Engagé par Baroncelli comme assistant metteur en scène, il croise Antonin Artaud, Cocteau, Max Jacob, auxquels il confie ses envies littéraires. En fait, il a déjà écrit deux romans et des poèmes, mais ne sait comment se faire publier. Il fréquente alors le monde artistique parisien.




Titulo del enlace

Información sobre artistas franceses que varían de acuerdo al submenú de civilización

Fig.8 Pantalla del enlace Civilisation



UNIVERSIDAD
DE LOS ANDES

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS
TRUJILLO ESTADO TRUJILLO**

**CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE FRANCÉS II DEL
NÚCLEO UNIVERSITARIO RAFAEL RANGEL - ULA**

Estimados estudiantes, con el fin de Evaluar el software educativo “Le Français sans limite” como herramienta pedagógica en la enseñanza y aprendizaje del francés II del Núcleo Universitario Rafael Rangel-ULA., se presenta a continuación un cuestionario estructurado en 18 ítems. La información es confidencial y anónima, la misma será utilizada en la investigación correspondiente al trabajo Especial de Grado titulado “Evaluación del software educativo “Le Français sans limite” como herramienta pedagógica en la enseñanza y aprendizaje del francés II del Núcleo Universitario Rafael Rangel-ULA.”, que realizan las bachilleres Yamileth Terán y Yessica Cardillo para optar al título de Licenciado en Educación Mención Lenguas Extranjeras.

INSTRUCCIONES

- Lea cuidadosamente el contenido del material consignado y responda de forma objetiva los planteamientos propuestos.
- Para cada ítems existen cuatro alternativas de respuesta, selecciona marcando con X sólo una de ellas.
- La información suministrada es individual y anónima, razón por la cual debe ser lo más objetivo posible.
- Si no comprende algunos de los planteamientos, consulta con las investigadoras.

Por su colaboración, expresivos agradecimientos



UNIVERSIDAD
DE LOS ANDES

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NUCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS
TRUJILLO ESTADO TRUJILLO

CUESTIONARIO

Nº	Indicadores	T/A	D/A	E/D	T/D
1	La presentación utilizada para el desarrollo del software es de fácil acceso				
2	Los contenidos abordados se agrupan claramente en el menú				
3	Las imágenes empleadas guardan relación con los temas y contenidos presentados.				
4	El nombre del software esta vinculado con los contenidos presentados en el mismo.				
5	Los colores que poseen las distintas pantallas del software educativo son llamativos (atractivos, en contraste).				
6	Las actividades y tareas están acordes para establecer el intercambio de ideas entre el profesor y el estudiante.				
7	La indicaciones de las tareas y actividades son lo suficientemente explícitas para llevarlas a cabo.				
8	Los ejercicios planteados para reforzar los contenidos gramaticales promueven por si solo la auto-corrección de los estudiantes.				
9	El software funciona como un recurso viable para reforzar los contenidos gramaticales propuestos en el programa sinóptico del francés II.				
10	El software puede ser utilizado como recurso de referencia fuera de la clase del FLE				
11	El software educativo posee juegos didácticos que permiten mejorar su desempeño en el idioma				
12	Los contenidos gramaticales planteados son presentados de manera explícita considerando el nivel de exigencia del curso.				
13	El software Educativo “Le Francais sans limite” facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje de los contenidos del programa de francés II				
14	El software Educativo “Le Francais sans limite” se adapta a su nivel de comprensión de la lengua.				
15	El software presenta información cultural relacionada con el FLE.				
16	El Recurso tecnológico en cuestión sirve para abordar y comprender otras áreas alusivas al idioma (estereotipos, curiosidades, temas sociales, etc).				
17	El software tiene material de audio (música) que complemente el aprendizaje del FLE.				
18	El software educativo fortalece la comprensión oral utilizando material audiovisual (videos)				
19	El software Educativo “Le Francais sans limite” cuenta con sugerencias que permitan obtener información extra sobre los contenidos planteados en el software (paginas web, redes sociales, revistas, libros).				
20	El software Educativo “Le Francais sans limite” motiva a los estudiantes a seguir aprendiendo Francés.				

Leyenda

T/A: Totalmente de Acuerdo D/A: De Acuerdo E/D: En Desacuerdo T/D: Totalmente en Desacuerdo

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS DIRIGIDAS A LA EVALUACION DEL SOFTWARE “LE FRANÇAIS SANS LIMITE”.

Objetivo Específico	Actividades	Técnicas empleadas	Recursos	Lapso de Ejecución	Finalidad Didáctica
Verificar la interacción del diseño (estructura) del software educativo “Le Français sans limite” como herramienta de enseñanza y aprendizaje para el curso de Francés II.	-Revisión del menú principal y submenú propuestos en el software -Acceso a los diferentes enlaces y espacios de información contenidos en el software.	- Uso de las TIC	-Computador -Software Educativo	50 minutos.	Visualizar la estructura del software educativo, y la accesibilidad.
Determinar la utilidad de las actividades y tareas presentes en el Software Educativo “Le Français sans Limite”.	-Resolución de ejercicios propuestos en el software como actividades de apoyo a los contenidos gramaticales. - Acceso a juegos didácticos contenidos el software educativo.	-Uso de las TIC -Resolución de ejercicios. -Comprensión lectora.	-Computador -Software Educativo	1 ½ h.	Conocer la factibilidad del desarrollo de actividades y tareas para obtener un aprendizaje significativo
Conocer la utilidad de los contenidos gramaticales abordados en el software educativo “Le Français sans limite”	-Revisión de los contenidos gramaticales propuestos en el software educativo.	-Uso de las TIC - Comprensión lectora.	-Computador -Software Educativo	40 Minutos.	Identificar los aspectos gramaticales del software y su adecuación a las exigencias de los usuarios
Conocer la opinión de los estudiantes en correspondencia con los aspectos culturales propios de la lengua francesa, que están contenidos en el software educativo “Le Français sans limite”.	-Comprensión de lecturas alusivas a elementos históricos y culturales de la lengua francesa.	- Uso de las TIC -Comprensión lectora.	-Computador -Software Educativo	30 minutos.	Conocer la utilidad de aspectos culturales para el aprendizaje de la lengua francesa.