

# SmartClass+

**Plataforma de  
laboratorio  
digital de idiomas**



# Práctica, Práctica, & Práctica

Aprender un segundo idioma es muy parecido a aprender a tocar un instrumento musical. Hay cierto mérito en estudiar la teoría, pero la mejor forma de alcanzar el virtuosismo es el trabajo práctico. Mientras más practique un alumno, más competente se volverá.

## Trabajo práctico

¿Qué significa el trabajo práctico para el aprendizaje de idiomas? En un laboratorio de idiomas, los alumnos no cumplen un papel pasivo:

- **Ejercicios interactivos y de multimedia:** los alumnos interactúan con materiales de multimedia que muestran hablantes nativos del idioma estudiado comunicándose en situaciones auténticas.
- **Ejercicios de grabación:** Los alumnos se graban y se escuchan a sí mismos hablando el idioma de estudio, y comparan sus respuestas con el diálogo de ejemplo.
- **Ejercicios de práctica oral y audición:** Los alumnos conversan en el idioma estudiado con sus compañeros en parejas o grupos, lo que da suficiente tiempo al alumno para practicar sus capacidades de audición y habla.
- **Actividades de prueba en vivo:** Los alumnos pueden participar en actividades de prueba en vivo, como el programa Advanced Placement (AP) para evaluar sus avances.

## Motivación y enfoque

El segundo factor principal que afecta el aprendizaje de idiomas es la motivación: los estudiantes motivados lo logran en menos tiempo.

- **Comprometa a sus alumnos:** Los laboratorios de idiomas, con sus actividades interactivas y multimedios, pueden lograr que los alumnos de la generación Nintendo se entusiasmen por aprender.
- **Concentre la atención de los alumnos:** Los profesores son capaces de manejar la atención de los alumnos y pueden verificar que las estaciones de trabajo se están utilizando para incentivar la tarea de aprendizaje en lugar de distraerla.



# La ventaja competitiva SmartClass+

## El cambio de rostro de los laboratorios de idiomas

A fines del siglo XX, la mayoría de los laboratorios de idiomas se derivaban del modelo de sala dedicada, y la principal decisión tecnológica que tenían los establecimientos educativos era si los alumnos iban a disponer de computadoras individuales o no. Hoy en día, los educadores tienen un sinnúmero de opciones disponibles:

- **Espacio de trabajo:** muchas escuelas siguen utilizando una sala dedicada, pero cada vez hay más sistemas portátiles, laboratorios virtuales, y centros de recursos para autoestudio de idiomas.
- **Estaciones de trabajo:** en el lado tecnológico, ahora tenemos computadores de escritorio, laptops, tablets, y gran variedad de dispositivos portátiles que pueden cumplir una función en el aprendizaje de idiomas. En muchas escuelas, los alumnos incluso llevan su propia estación de trabajo a la clase.
- **LAN, WAN y la Internet:** Las redes inalámbricas se vuelven más potentes, y la Internet se ha vuelto más eficiente con los multimedia. Esto significa que los alumnos pueden acceder a sus lecciones e incluso conectarse a sus clases de cualquier lugar.

El desafío que enfrentan los educadores no es tanto qué opciones escoger, sino más bien cómo asegurar que los profesores no versados en aspectos técnicos y los alumnos estén cómodos empleando cualquier tecnología que se seleccione.

## La Ventaja SmartClass+

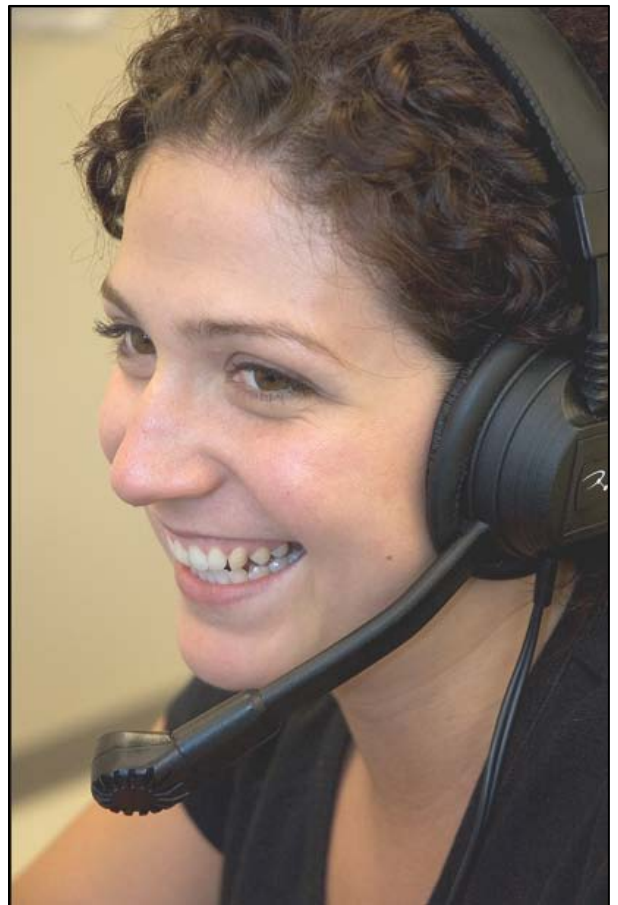
Cuando comenzamos a diseñar la nueva plataforma SmartClass+, nos concentramos en dos objetivos principales:

- **Modular y flexible:** El primer objetivo ha sido ofrecer un sistema que pueda entregar una solución pedagógicamente adecuada y económicamente viable, independiente del modelo de espacio de trabajo, el tipo de estación de trabajo, y la red de comunicaciones.

SmartClass+ usa una arquitectura robusta, exclusiva y modular que nos permite reconfigurar el sistema para trabajar con prácticamente cualquier tipo de entorno de aprendizaje de idiomas. (En la contratapa de este folleto vea una descripción técnica más detallada.)

- **Intuitivo y fácil de usar:** Sobre todo lo demás, insistimos en que el sistema resultara fácil de usar para los profesores no tan familiarizados con la tecnología.

Esto se logró gracias a una nueva y revolucionaria interfaz gráfica de usuario -llamada *consola*- que usa una combinación de lenguaje simple, procesos paso por paso, y funcionalidad bien diseñada.



# La solución soñada SmartClass+

## Actividades de aprendizaje flexible

Hay dos grandes tipos de actividades de aprendizaje de idiomas: En vivo (sala de clases) y Media (autoestudio).

- **Actividades en vivo:** Las actividades en vivo son tareas dirigidas por el profesor realizadas en un entorno de clase, con el profesor presente, que es quien la organiza (por ej., pareja de alumnos conversando).

Las actividades en vivo son manejadas desde la *Consola de Actividades en vivo* de SmartClass+ que se ejecuta en una pantalla dedicada en la estación de trabajo del profesor



- **Actividades de Medios:** son ejercicios que el profesor prepara con anticipación y pone a disposición de los alumnos para que trabajen individualmente. Los alumnos realizan estos ejercicios en cualquier momento, desde cualquier lugar.

Se accede a las actividades de medios desde la *Consola de Actividades de Medios* de la plataforma SmartClass+, que se puede lanzar desde cualquier estación de trabajo que se conecte a la red de datos del establecimiento.

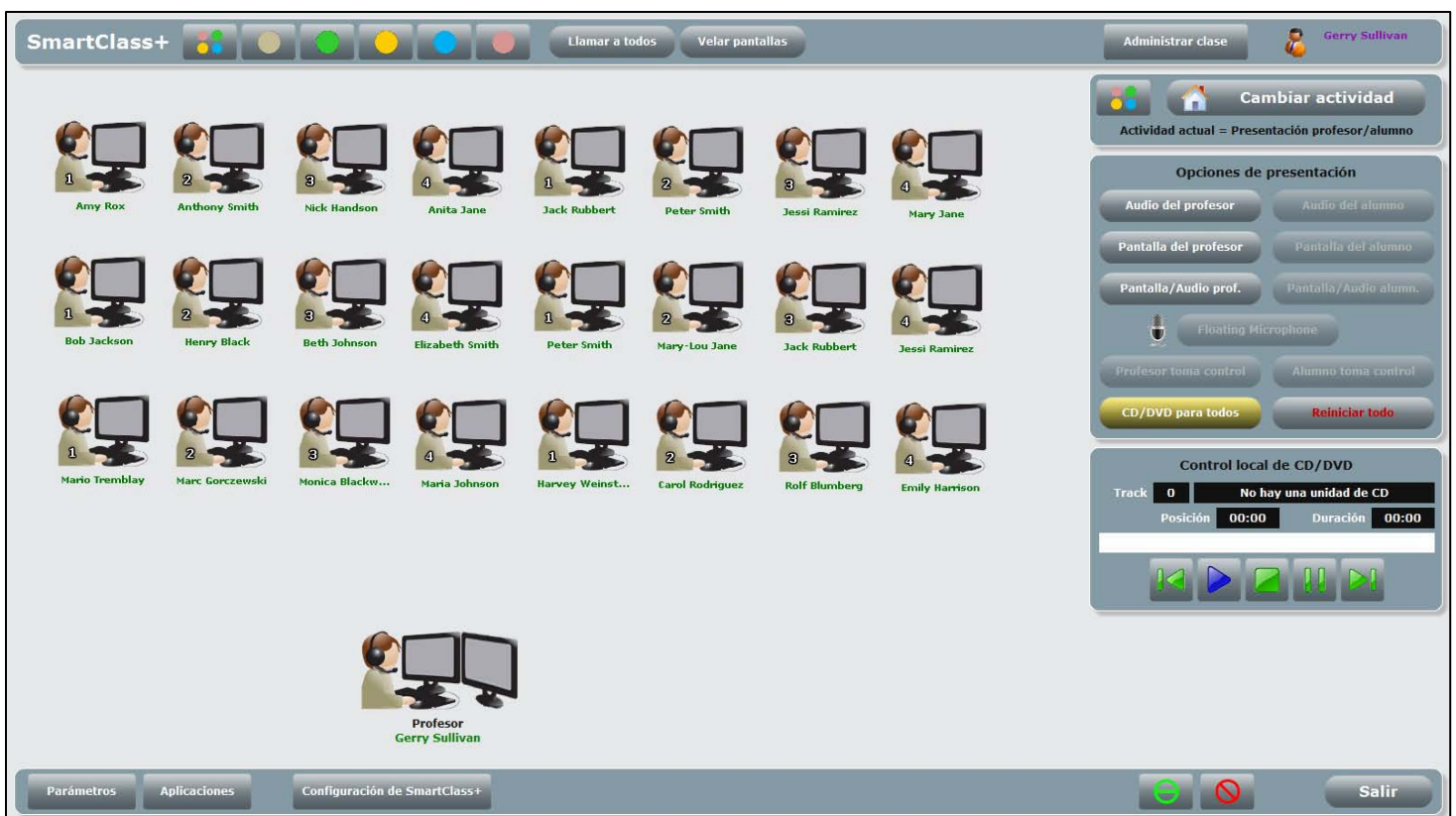
## Navegación simple

Los profesores usan la *Consola de actividades en vivo* (abajo en la página) para organizar las actividades directas en el laboratorio. La navegación de la consola está estructurada de manera que los profesores puedan fácilmente dominar el sistema.

- **Clara respuesta visual:** Los íconos de las estaciones de trabajo aparecen con los nombres de los alumnos inmediatamente abajo. Esto permite un modelo simple y claro de la clase para los profesores.
- **Organización lógica de controles:** Las funciones que necesita accesibles en todo momento están siempre visibles, mientras que las funciones específicas de actividad se muestran solo cuando la correspondiente actividad está seleccionada desde el menú de inicio.

Al reducir el número de funciones en pantalla, se reduce la aglomeración y los profesores pueden ubicar fácilmente todos los controles que necesitan.

- **Guía paso a paso:** Para actividades complejas, aparecerá un asistente en pantalla que guiará a los profesores paso a paso para que la actividad se realice correctamente.



The screenshot displays the SmartClass+ interface. At the top, there are navigation buttons for 'Llamar a todos' and 'Velar pantallas'. The main area shows a grid of 24 student stations, each with a monitor icon and a name: Amy Rox, Anthony Smith, Nick Handson, Anita Jane, Jack Rubbert, Peter Smith, Jessi Ramirez, Mary Jane, Bob Jackson, Henry Black, Beth Johnson, Elizabeth Smith, Peter Smith, Mary-Lou Jane, Jack Rubbert, Jessi Ramirez, Mario Tremblay, Marc Gorczewski, Monica Blackw..., Maria Johnson, Harvey Weinst..., Carol Rodriguez, Rolf Blumberg, and Emily Harrison. Below the grid is a 'Profesor Gerry Sullivan' icon. On the right side, there is a control panel with 'Administrar clase' and 'Gerry Sullivan' at the top. Below that is a 'Cambiar actividad' button and 'Actividad actual = Presentación profesor/alumno'. The 'Opciones de presentación' section includes buttons for 'Audio del profesor', 'Audio del alumno', 'Pantalla del profesor', 'Pantalla del alumno', 'Pantalla/Audio prof.', and 'Pantalla/Audio alum.'. There is also a 'Floating Microphone' icon and buttons for 'Profesor toma control' and 'Alumno toma control'. At the bottom of the control panel are 'CD/DVD para todos' and 'Reiniciar todo' buttons. The 'Control local de CD/DVD' section shows 'Track 0', 'No hay una unidad de CD', 'Posición 00:00', and 'Duración 00:00', along with playback controls. At the bottom of the interface are 'Parámetros', 'Aplicaciones', 'Configuración de SmartClass+', and 'Salir' buttons.

# Potentes actividades en vivo

## Prácticas herramientas pedagógicas

**Presentaciones:** Las presentaciones de profesores y alumnos a la clase se configuran fácilmente mediante las funciones Transmitir, Alumno Modelo y Apagar Pantallas, que se describen a la derecha. Esto ofrece una excelente forma de compartir con la clase.

**Monitoreo de alumnos:** Los profesores pueden escuchar de manera discreta a los alumnos y ver la pantalla de su estación utilizando la función Monitoreo/Observación Automática, que se describe a la derecha. También pueden intervenir hablando directamente o chateando con los alumnos que necesiten ayuda. Los profesores pueden además tomar el control remoto de la estación del alumno con la función Control Remoto.

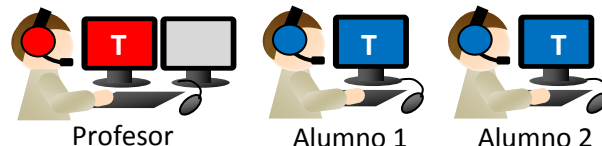
**Inicio de actividades grupales:** Los profesores pueden organizar a los alumnos en parejas o en pequeños grupos para práctica oral y/o proyectos en equipo. Las parejas pueden ser asignadas al azar, o bien las puede seleccionar el profesor o el alumno.

**Ejercicios de medios:** Los profesores pueden lanzar ejercicios de medios (descritos en detalle en la página 7) empleando cualquier archivo o ejercicio en la biblioteca de medios. Como el reproductor-grabador de medios está directamente vinculado a la Consola de Actividades en Vivo, los alumnos pueden ejecutar los ejercicios seleccionados por el profesor en la clase.

**Pruebas y exámenes rápidos:** SmartClass+ admite actividades de prueba en vivo en las que los materiales de prueba se transmiten desde el micrófono del profesor o del reproductor local de CD/DVD. Las grabadoras de los alumnos se activan y son manejadas por el profesor desde la consola. (También se incorpora un modo de prueba especial para las pruebas del programa Advanced Placement (AP)). Los exámenes rápidos con autocorrección se admiten como ejercicios de medios.

**Manejo de estaciones de alumnos:** Los profesores pueden lanzar programas o sitios web en las estaciones de trabajo de los alumnos, bloquear el acceso a aplicaciones en las estaciones, y encender y apagar las estaciones de manera remota.

- **Transmitir:** enviar la pantalla y el sonido del instructor a la clase para presentaciones pedagógicas.



- **Modelo:** enviar la pantalla y el sonido de cualquier alumno a la clase para presentaciones de alumnos.



- **Apagar pantallas:** apagar la pantalla de todos los alumnos y bloquearles el teclado y el mouse para concentrar su atención en el instructor en presentaciones orales.



- **Monitoreo/Observación automática:** ver la pantalla de un alumno en particular o bien observar a toda la clase para verificar que los alumnos se mantengan concentrados en el tema.



- **Control remoto:** Tome control remoto de la estación de cualquier alumno a través de su teclado y mouse para demostrar una idea o solución.



- **Pairing:** Agrupe a los alumnos en parejas o grupos de manera aleatoria, mediante selección del profesor o de los alumnos. Se admiten grupos o parejas con pantalla y audio compartido.



# Actividades de autoestudio motivadoras



## Acceso al profesor en cualquier momento y lugar

Es posible acceder a la **Consola de Actividades de Medios** (arriba) desde cualquier estación de trabajo en la red del establecimiento en cualquier oportunidad.

## Manejo simple del contenido

Los profesores usan la Consola de Actividades de Medios para importar o digitalizar el contenido en la biblioteca, crear ejercicios para los alumnos, y hacer seguimiento o revisar las respuestas de los alumnos.

El proceso de manejo de contenido incluye los siguientes pasos consecutivos:

1. Importar documentos
2. Crear ejercicios
3. Asignar ejercicios
4. Revisar respuestas de alumnos

## Opciones de contenido flexible

Los profesores pueden importar videoclips, clips de audio, imágenes, documentos de texto y documentos PDF. Los profesores también pueden crear documentos de texto o digitalizar documentos de audio dentro del sistema.

SmartClass+ admite una amplia variedad de extensiones de archivo (entre ellos WAV, MP3, WMA, MPG, MP4, FLV, JPG, y PNG), de modo que es posible copiar contenido desde cualquier fuente -incluso YouTube y TeacherTube.

## Ejercicios fáciles de crear

El sistema incluye varias plantillas incorporadas para ejercicios de alumnos; grabaciones simultáneas, audición y repetición (comparación de audio), grabaciones libres, texto libre, preguntas y respuestas, pruebas de selección múltiple, y subtítulos.

Un **Asistente de Ejercicios** ayuda a los profesores a crear ejercicios de manera simple y paso a paso. Toda la información específica de ejercicios está incorporada en el ejercicio mismo, incluidas las instrucciones, el tiempo de respuesta y el número permitido de reintentos, de modo que estos sean completamente autónomos.

## Espacio de trabajo para tareas

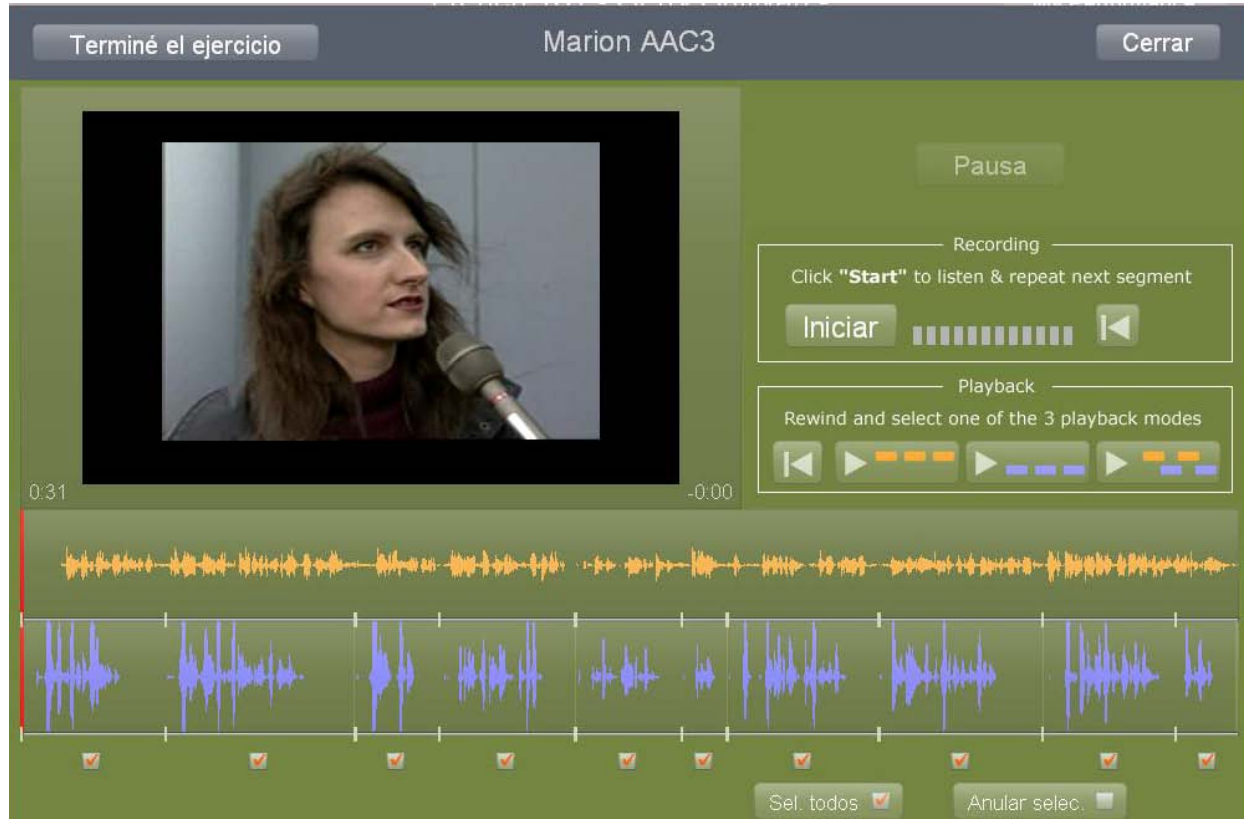
Los alumnos tienen acceso a los ejercicios únicamente para sus clases y solo después de que los ejercicios sean asignados a la clase. Esto permite a los profesores crear ejercicios con anticipación, pero manejando la disponibilidad de las actividades como pruebas.

## Revisar respuestas y entregar comentarios

Los profesores pueden hacer un seguimiento del trabajo de los alumnos por tarea (por ej., lista de respuestas de alumnos) o por alumnos (por ej., lista de ejercicios completados).

Los profesores pueden entregar comentarios escritos o hablados a los alumnos adjuntándolos a sus respuestas. Las pruebas rápidas son evaluadas de inmediato y calificadas sin intervención del profesor.

# Grabadora multimedia de dos pistas



## Acceso para alumnos en cualquier momento y lugar

Es posible acceder a la **Consola de Actividades de Medios** desde cualquier estación de trabajo en la red del establecimiento en cualquier oportunidad.

Los alumnos usan la **Consola de Actividades de Medios** para ver y ejecutar los ejercicios asignados a sus clases.

## Interesantes ejercicios con multimedia

Motivar a los alumnos a aprender un segundo idioma es un desafío, pero los alumnos de la actual generación del Nintendo sí se entusiasman resolviendo ejercicios interactivos con multimedia como parte de su currículo de aprendizaje de idiomas.

Se incluyen plantillas de ejercicios para:

- Audición/visualización
- Grabación simultánea de audio
- Grabación para audición y repetición
- Grabación de audio libre (con imágenes y texto)
- Texto libre
- Pregunta y respuesta abierta de texto
- Texto de subtítulo
- Pruebas rápidas de selección múltiple

## Potente grabador de dos pistas

Al hacer clic en cualquier ejercicio se active el **Grabador-reproductor de medios**, una moderna aplicación de software que reemplaza las funciones de la antigua radiocassette que se utilizaban en los primeros laboratorios de idiomas.

Como los ejercicios incluyen toda la información pertinente sobre la tarea asignada, el grabador-reproductor de medios se configura automáticamente para la actividad correspondiente: (en la imagen de arriba, se muestra una actividad de audición y repetición para el alumno).

El reproductor-grabador de medios incluye las siguientes características y funciones:

- **Grabador de dos pistas** (programa y pista del alumno)
- **Marcas de posición** (ilimitadas)
- **Visualización de forma de onda de audio** (para información visual)
- **Visualización de subtítulos**
- **Velocidad de reproducción variable**
- **Repetición** (de segmentos)

## Moderna consola basada en íconos

La Consola de Actividades de Medios utiliza un diseño basado en íconos con una moderna apariencia. Los alumnos pueden seleccionar su avatar para personalizar sus pantallas, y los profesores pueden seleccionar íconos banderas para cada uno de sus cursos.

# Descripción de tecnología de SmartClass+



## Configuración flexible y modular del sistema

SmartClass+ se ha ido desarrollando desde un principio en base a una amplia variedad de modelos de laboratorio de idiomas.

- **Espacios de trabajo:** incluyen laboratorios tradicionales con una sala dedicada, laboratorios portátiles, e incluso laboratorios virtuales.
- **Estaciones de trabajo:** Además, SmartClass+ ha sido estructurada para trabajar con computadoras tradicionales de escritorio, laptops, tablets, e incluso las computadoras de los alumnos.
- **Redes:** SmartClass+ también es compatible con las redes tradicionales, redes inalámbricas, y conexiones de Internet.

La clave para respaldar estos requisitos tan diversos es tener un diseño ampliamente modular, que se muestra en el diagrama abajo. Además de las dos consolas que se presentan en este folleto, hay tres módulos independientes y opcionales de alto nivel: conmutación Teclado-Video-Mouse, Intercomunicador, y Manejo de Contenido.

## Módulo de Teclado - Video - Mouse (KVM)

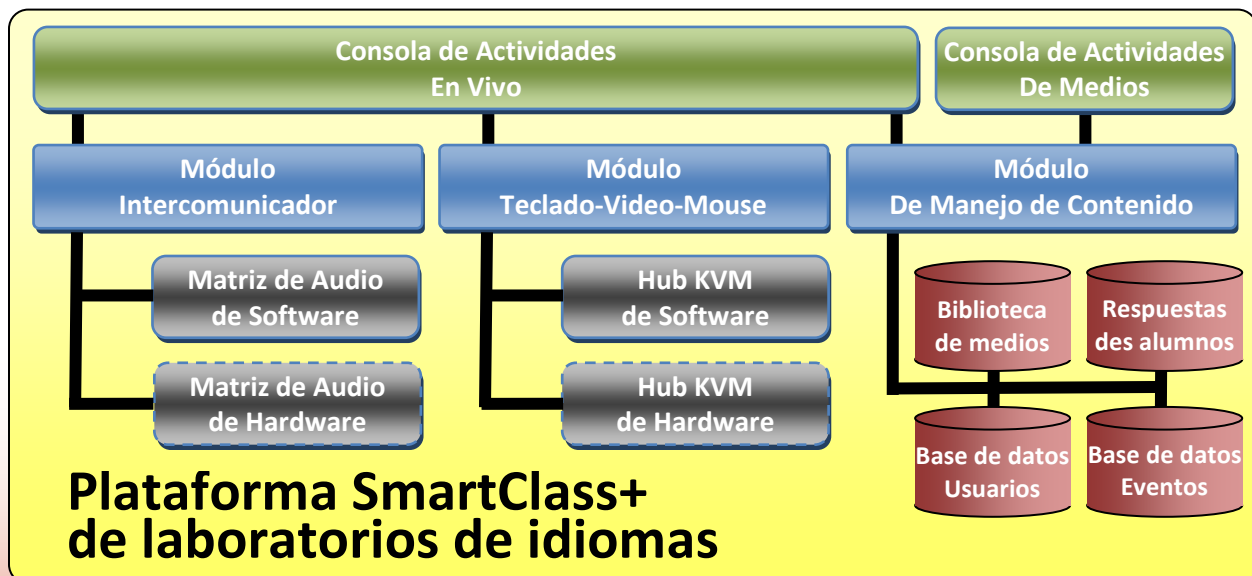
Este módulo se encarga de compartir las pantallas y manejar el control remoto de estaciones. Ofrecemos versiones de software y hardware del hub KVM conforme a las distintas necesidades del usuario en cuanto a economía, flexibilidad y calidad de video.

## Módulo intercomunicador (INT)

El intercomunicador, que permite las comunicaciones de audio entre estaciones, incluye una tecnología de matriz con múltiples canales de comunicación independientes. Ofrecemos versiones basadas completamente en software y hardware de la matriz de audio conforme a las diferentes necesidades del usuario y consideraciones de economía, flexibilidad y calidad de audio.

## Módulo de manejo de contenido (CMM)

El Módulo de Manejo de Contenido se basa completamente en software, e incorpora un reproductor-grabador de medios para reproducir contenido y grabar las respuestas de los alumnos.



**ROBOTEL**  
www.robotel.com

3185 rue Delaunay  
Laval (Québec)  
CANADA H7L 5A4

Línea gratuita (Norteamérica): (800) 680-1448  
Teléfono: +1 (450) 680-1448  
Fax : +1 (450) 680-1928  
Correo electrónico: sales@robotel.com