



Listado de información con la que debe contar
el informe académico (Formato A1)

1. Nombre de la institución de educación superior pública.

Universidad Intercultural de Chiapas

2. Nombre del proyecto.

Diseño de un software interactivo para la Enseñanza de las Lenguas

3. No. de convenio.

0711/19

4. No. de proyecto.

Proyecto 1.

5. Duración del proyecto.

Del 07 de agosto al 31 de diciembre de 2019.

**6. Reporte de actividades desarrolladas en el proyecto con base en los objetivos y metas.
(Descripción detalladas de cada una de las actividades realizadas relacionadas con el cumplimiento de los objetivos y metas del proyecto).**

El nombre del proyecto se llama Diviértete aprendiendo, esto se decidió con un grupo de maestros y estudiantes, ya que el fin del laboratorio de Lenguas es que todo usuario que ingrese se divierta con las imágenes, ejercicios, música y a la vez vaya aprendiendo sonidos, escucha, habla, etc.

Para el logo se utilizaron colores vivos, puesto que representan las tradiciones artesanales y textiles de nuestra herencia maya o zoques. Así mismo se agrega el logo de las lenguas originarias.



a. Características del software

En el proyecto inicial, se establecieron dos metas académicas. La meta 1 que comprende la construcción de tecnología especialmente diseñada para la educación que potencia una alta motivación en los alumnos en un espacio para estudiar y experimentar con muestras reales de las lenguas, aprender el funcionamiento y ejercitación de las lenguas en su uso.

Así mismo dentro de la meta, una acción a realizar fue la contratación de programadores especializados para la construcción del software. Se han realizado diferentes actividades para obtener la página principal que están instaladas en todas las computadoras del laboratorio de lenguas. Son aproximadamente 60 ordenadores que llevan el software y

que estará abierto al público en general y sobre todo a los estudiantes de la UNICH y de otras escuelas primarias, secundarias y bachilleratos de carácter público.

Otra acción fue la compra de herramientas especializadas para la programación como licencias y aplicaciones web.

En todos esos procesos que hasta hoy en día se han cargado en el software, se han hecho las creaciones, producción y obtención de material didáctico interactivo que es una acción que corresponde a la meta 2. Creación de espacios para la inmersión lingüística, la atención a la diversidad, el fomento del trabajo en equipo con herramientas necesarias para el procesamiento de los materiales filológicos y didácticos tanto locales como virtuales.

Se han llevado a cabo reuniones con diferentes entidades como Celali, Inali, y también con docentes especializados en lingüística, didácticas de la lengua y pedagogía que han aportado a los contenidos que van en cada lección.

Cada una de las lecciones se han diseñado para llevar un consecutivo de aprendizaje, como es el escuchar, el leerlo, el repetirlo por lo que cada imagen, video, diseño es elaborado por un grupo de personas que son parte de las licencias de derechos de autor destinadas a la Universidad Intercultural de Chiapas.

Una vez terminado el prototipo, los programadores trabajaron con el desarrollo del software, en la que se decidió por cumplir con 3 módulos: alumnos, maestros y administrador.

Mientras los programadores trabajaban en la construcción de la plataforma, otros se dedicaban a realizar los contenidos y otros en realizar la elaboración de material didáctico, ya sea las imágenes, bocetos, música, grabación de voz, etc.

Una vez terminado cada una de las lecciones, se iban pasando a las diferentes lenguas.

Al término de la plataforma, se hace la presentación a Rectoría, Secretaría Administrativa y al Centro de Revitalización de las Lenguas Originarias de la UNICH, esto con el fin de darle el visto bueno y una vez autorizado, implementarlo en los ordenadores del laboratorio de Lenguas de la Universidad.

Se hizo la presentación y capacitación tanto a docentes como a representantes de grupos. Cabe mencionar, que no hubo recomendaciones puesto que el sistema les gustó mucho, sobre todo por la amplia gama de contenidos y actividades, los comentarios que más ha tenido es que es divertido, y fácil de manejar.

7. Describir las metas alcanzadas durante el ejercicio del proyecto.

Meta 1. Construcción de tecnología especialmente diseñada para la educación que potencia una alta motivación en los alumnos en un espacio para estudiar y experimentar con muestras reales de las lenguas, aprender el funcionamiento y ejercitación de las lenguas en su uso.

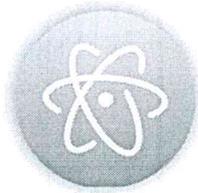
Acción a. Programadores especializados en la creación del software interactivo de 5 lenguas originarias. Los programadores son originarios de Ocosingo y Oxchuc, estuvimos trabajando arduamente en cuanto el diseño de los módulos de la plataforma, en la que

hicimos un estudio desde los colores, materiales que se necesitarían, así mismo tuvimos apoyo de diferentes organismos para que construyéramos los contenidos de cada una de las lecciones.

Acción b. Herramientas especializadas para la programación como licencias y aplicaciones web.

Se enlistan algunas de las aplicaciones y licencias que hasta hoy en día se han utilizado, la lista es más amplia pero las más utilizadas son estas:

Para desarrollar los lenguajes de programación se utilizaron las herramientas de **Atom** y **Sublime text**

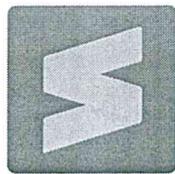


Atom es un editor de código de fuente de código abierto para macOS, Linux, y Windows con soporte para plug-ins escritos en Node.js y control de versiones Git integrado, desarrollado por GitHub. Atom es una aplicación de escritorio construida utilizando tecnologías web. La mayor parte de los paquetes tienen licencias de software libre y están desarrollados y mantenidos por la comunidad de usuarios. Atom está basado en Electron

(Anteriormente conocido como Atom Shell), un framework que permite crear aplicaciones de escritorio multiplataforma usando Chromium y Node.js. Está escrito en CoffeeScript y Less.

Sublime Text

Es un editor de código multiplataforma, ligero y con pocas concesiones a las florituras.



Es una herramienta concebida para programar sin distracciones. Su interfaz de color oscuro y la riqueza de coloreado de la sintaxis, centra nuestra atención completamente.

Sublime Text permite tener varios documentos abiertos mediante pestañas, e incluso emplear varios paneles para aquellos que utilicen más de un monitor. Dispone de modo de pantalla completa, para aprovechar al máximo el espacio visual disponible de la pantalla.

El programa cuenta “de serie” con 22 combinaciones de color posibles, aunque se pueden conseguir más. Para navegar por el código cuenta con *Minimap*, un panel que permite moverse por el código de forma rápida.

Para estas herramientas se hacen donaciones, para adquirir herramientas específicas.

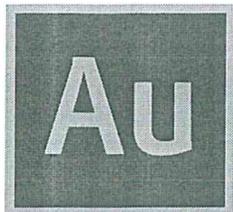
Adobe PhotoShop



Otro programa que se utilizó fue el Adobe photoshop, El software de diseño gráfico e imágenes digitales del mundo está en el núcleo de cada proyecto creativo, desde la edición y composición de fotos hasta la pintura digital, la animación y el diseño gráfico.

Aquí se utilizó para editar las imágenes que se plasmaron en la aplicación, también para hacer los logotipos de la aplicación, así como para la creación de las nuevas imágenes que se seguirán utilizando.

Adobe Premier



Es un programa para edición y grabación de música digital, con el cual puedes obtener una gran variedad de opciones, y puedas obtener y realizar un trabajo de calidad y obtener un buen producto. Diseñado para los profesionales de audio y video más exigentes, ofrece funciones avanzadas de mezcla, edición y efectos de sonido.

Para este programa se utilizó para grabar las voces de los maestros de las diferentes lenguas que se colocaran en la plataforma, así como también para editar los sonidos y eliminar ruidos.

Adobe audition CS6 (grabación y edición de audio)

Es una aplicación en forma de estudio de sonido destinado a la edición de audio digital de Adobe Systems Incorporated que permite tanto un entorno de edición mezclado de ondas multipista no-destructivo como uno destructivo, por lo que se le ha llamado la "navaja suiza" del audio digital por su versatilidad.

Adobe premiere pro 2019 (creación y edición de video)

Es un software de edición de vídeo desarrollado por Adobe y publicado como parte de Adobe Creative Cloud. Está orientado a la edición de vídeos profesionales, mientras que su derivado, Adobe Premiere Elements, apunta al mercado de consumidores. Lanzado en 2003, luego de una reescritura de código, Adobe Premiere Pro es el sucesor de Adobe Premiere, originalmente lanzado en 1991.

Camtasia studio 8 (grabación de pantalla de escritorio)

Es una suite o conjunto de programas, creados y publicados por TechSmith, para crear tutoriales en vídeo y presentaciones vía screencast, o a través de un plug-in de grabado directo en Microsoft PowerPoint.

El área de la pantalla que se va a grabar se puede elegir libremente, y se pueden registrar otras grabaciones de audio o multimedia al mismo tiempo, o añadirse por separado de cualquier otra fuente e integrarse en el componente de Camtasia Studio del producto. Ambas versiones de Camtasia empezaron como programas de captura de pantalla mejorados y han evolucionado para integrar herramientas de captura de pantalla y de post-procesamiento dirigidos al mercado de desarrollo educativo y de información multimedia.

Adobe animate cc (creación de animacion)

Anteriormente conocido como **Adobe Flash Professional**, **Macromedia Flash**, y **FutureSplash Animator** es uno de los programas más famosos de la casa Adobe, junto con Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado ActionScript. Animate es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias de todo el mundo sin importar la plataforma.

Krita (creación de animación)

Es el software de pintura digital e ilustración basado en las bibliotecas de la plataforma KDE e incluido en Calligra Suite (antiguamente conocido como KOffice). Diseñado como una suite de dibujo e ilustración digital, Krita es software libre distribuido bajo la licencia GNU GPL. Fue lanzado por primera vez como parte de la versión 1.4.0 de KOffice, el 21 de junio de 2005.

Audacity (edición de audio)

Es una aplicación informática multiplataforma libre, que se puede usar para grabación y edición de audio, distribuido bajo la licencia GPLv2+.

Es el editor de audio y sonido más difundido en las distribuciones Linux

Pingendo (edición grafica de páginas web)

Pingendo es una aplicación multiplataforma y podemos hacer nuestra instalación en Linux, Windows y Mac. En cuanto nuestro espacio de trabajo, Pingendo cuenta con tres columnas en donde se recogen todas las posibilidades del framework. En la columna izquierda tenemos acceso a elementos preconfigurados y que van desde las opciones para incluir como headers, navs, footer, section, col, row, galerías, botones de redes sociales y definir componentes como dropdowns, button groups, jumbotron, progress bars etc. La columna central muestra nuestro diseño en donde añadimos los elementos que queramos y la columna derecha nos permite definir el contenido de cada objeto o elemento, definir la configuración de nuestra hoja de estilo CSS, etc.

Finalizado el proceso de diseño, guardamos nuestro proyecto y ya lo tenemos listo para ser usado.

Microsoft movie maker (edición de video básico)

Es un software de edición de vídeo que actualmente es parte de la suite de software Windows Essentials. Su extensión de archivo es *.mswmm* y *wlmp* en versiones live.

Se han contratado además, licencias para dominio privado, como derechos de autor y el usuario sobre todo para las imágenes, videos, juegos, ya que todos han sido creaciones para el material didáctico utilizado.

Meta 2. Creación de espacios para la inmersión lingüística, la atención a la diversidad, el fomento del trabajo en equipo con herramientas necesarias para el procesamiento de los materiales filológicos y didácticos tanto locales como virtuales.

Acción a. Creación, producción y obtención de material didáctico tanto interactivo e infantil. Capacitación a docentes en el software y difusión.

Se han capacitado a docentes y a alumnos de diferentes sedes y de la sede central, solamente se tiene pendiente la difusión del softwares a las diferentes escuelas a primarias, secundarias y bachilleratos de la localidad, ya que tenemos la oportunidad de a principios de febrero nos darán el espacio para que los alumnos y alumnas lleguen a la universidad y puedan conocer la plataforma.

Se han hecho las creaciones y producción de los bocetos, música, imágenes, videos, grabaciones de voz para la obtención del material didáctico que son parte esencial del contenido de las lecciones.

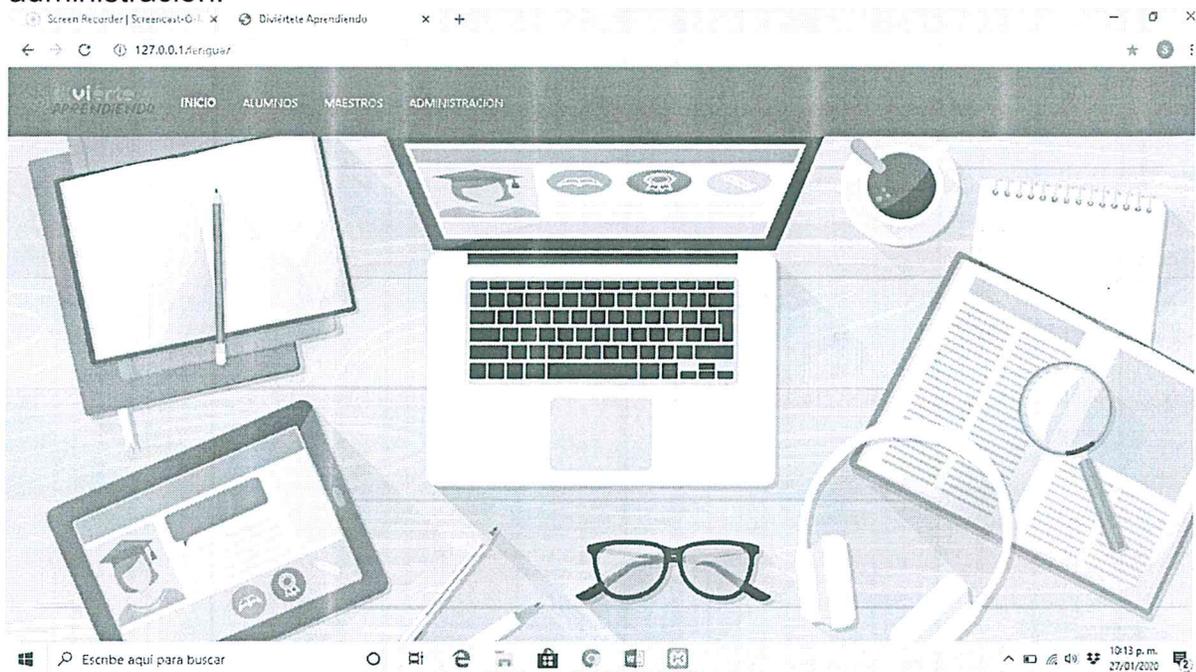
8. Productos académicos.

(Relacionar y anexar los productos académicos resultado de las acciones realizadas en el proyecto, ejemplo: libros, revistas, publicaciones, memorias, documentos impresos o electrónicos indicando la ruta de la página WEB institucional en la que serán publicados).

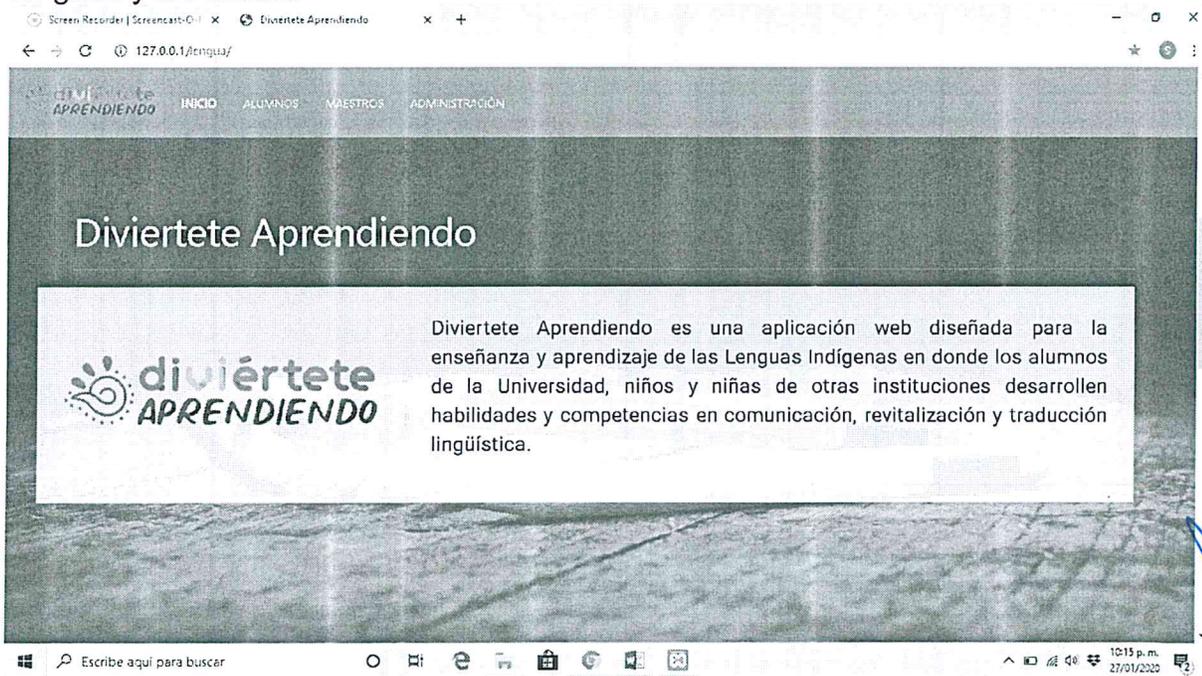
El software interactivo para la enseñanza de las lenguas, se encuentra en la red local de la Universidad, por lo que no es una página WEB, lo que se presentará es un video sobre cómo se maneja la plataforma en el ordenador. Pero se integra detalladamente en las siguientes imágenes el proceso:

Elaboración del software y contenidos

En la página principal del sistema aparecen los módulos de Inicio, alumnos, maestros, administración.



Además se agregó una pequeña introducción de lo que es el software, el laboratorio de lenguas y las metas:



Screen Recorder | Screenshot-0-1 x Divertete Aprendiendo x +

127.0.0.1/lingua7

divertete APRENDIENDO INICIO ALUMNOS MAESTROS ADMINISTRACIÓN

Laboratorio de Lenguas



LABL es un laboratorio de Lenguas interactivo permite integrar métodos de enseñanza facilitando el desarrollo de un gran número de diferentes actividades a través del uso de material multimedia por medio de distintos software. Estos software puede ser muy completo para el entrenamiento de la comprensión auditiva y lingüística.

Escribe aquí para buscar

Screen Recorder | Screenshot-0-1 x Divertete Aprendiendo x +

127.0.0.1/lingua7

divertete APRENDIENDO INICIO ALUMNOS MAESTROS ADMINISTRACIÓN

Nuestras Metas

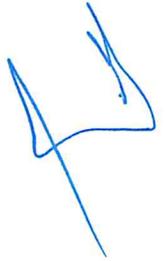


Meta 1. Construcción de tecnología especialmente diseñada para la educación que potencia una alta motivación en los alumnos en un espacio para estudiar y experimentar con muestras reales de las lenguas, aprender el funcionamiento y ejercitación de las lenguas en su uso.



Meta 2. Creación de espacios para la inmersión lingüística, la atención a la diversidad, el fomento del trabajo en equipo con herramientas necesarias para el procesamiento de los materiales filológicos y didácticos tanto locales como virtuales.

Los programadores utilizaron sus códigos para agregar todas las características que se visualizan en la página.



```

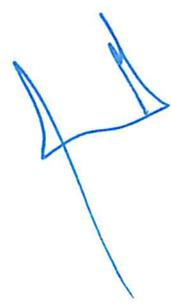
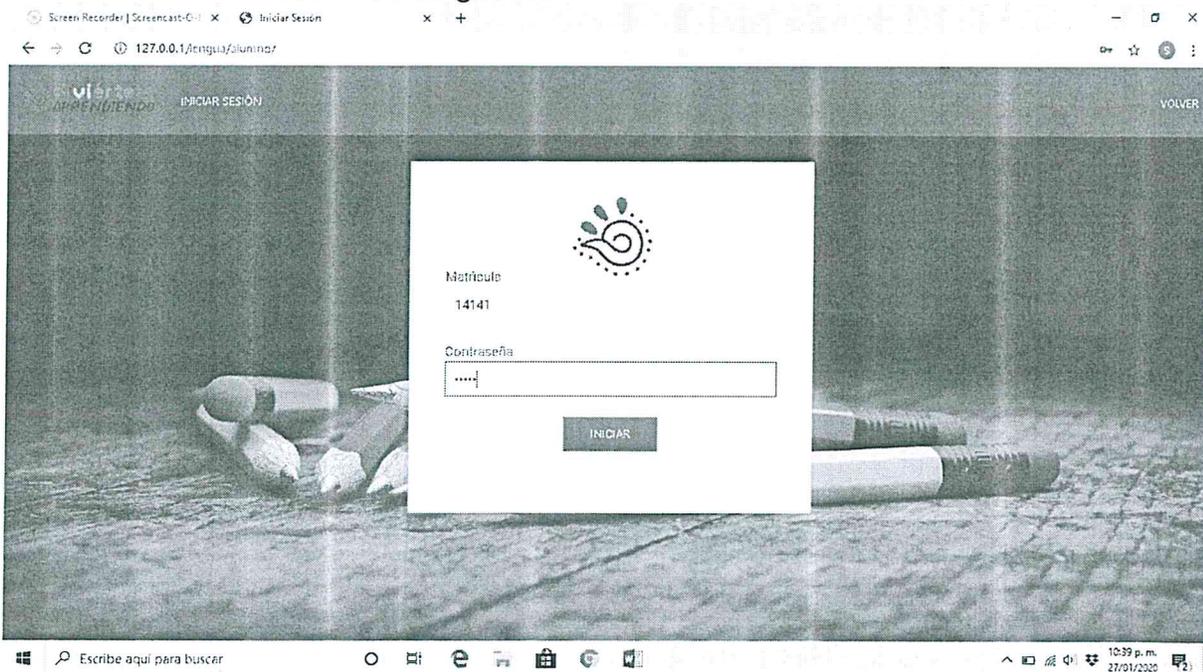
1  <div class="container" style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px; border-radius: 5px;">
2    <div class="row" style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; border-radius: 5px;">
3      <div class="col" style="width: 50%; padding: 5px;">
4        <div class="text-center" style="margin-bottom: 10px;">
5          <img alt="Logo" style="width: 50px; height: 50px;"/>
6        </div>
7        <div style="display: flex; justify-content: space-between;">
8          <div style="width: 45%;">
9            <input type="text" value="Matrícula" style="width: 90%; border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"/>
10           <input type="password" value="Contraseña" style="width: 90%; border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"/>
11           <input type="button" value="INICIAR" style="width: 40%; border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 5px;"/>
12         </div>
13       </div>
14     </div>
15   </div>

```

Diviértete Aprendiendo está construido de 3 módulos esenciales para el funcionamiento de la aplicación:

1. **Módulo Alumno:** en este módulo el usuario podrá ingresar a través de un inicio de sesión a la sección principal donde podrá ver cursos diseñados para el aprendizaje las diferentes Lenguas Indígenas. Cada curso está formado por diferentes lecciones que contienen material multimedia que ayudará al usuario a llevar un proceso de aprendizaje más dinámico e interactivo.

En las siguientes imágenes se muestra como ingresará el alumno además de los contenidos de las lecciones cargadas:



Screen Recorder | Screenshot-01 x Lenguas x +

127.0.0.1/lenguas/alumno/principal.php

LENGUAS CERRAR SESIÓN

Perfil



Manuel López Gómez

Matrícula 14141

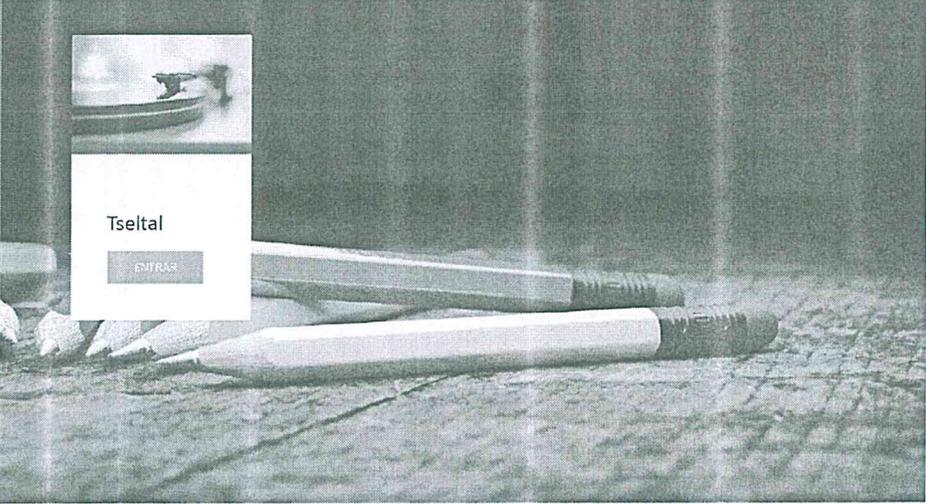
Semestre 1

Grupo A

EDITAR

Tseltal

ENTRAR



Screen Recorder | Screenshot-01 x Principal x +

127.0.0.1/lenguas/alumno/lecciones.php?id=Nzk=

PRINCIPAL CERRAR SESIÓN

Perfil



Manuel López Gómez

Matrícula 14141

Semestre 1

Grupo A

Saludos Básicos

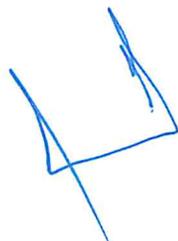
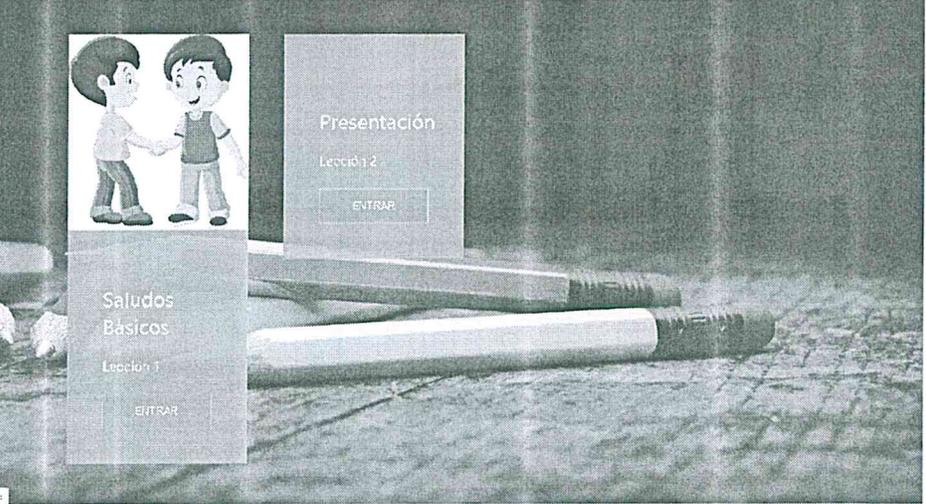
Lección 1

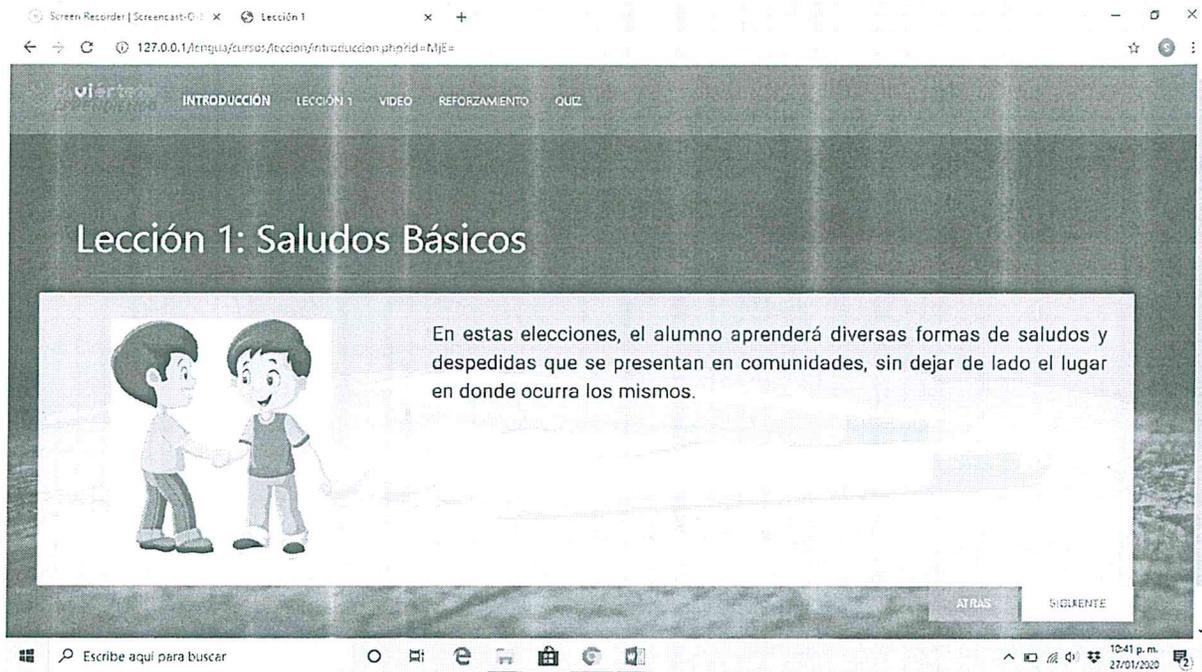
ENTRAR

Presentación

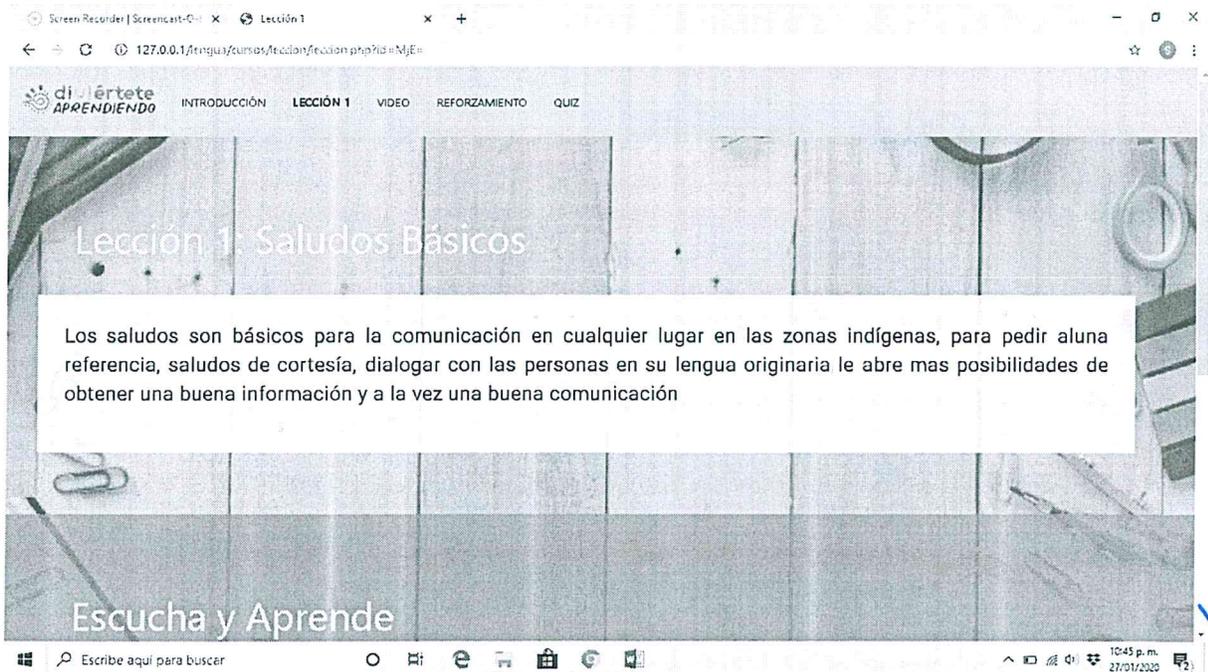
Lección 2

ENTRAR





El usuario/a deberá terminar completamente toda la lección, ya que el mismo sistema cuenta con un candado para no pasar al siguiente nivel, si la primera no está terminada. Al final de la lección y dependiendo del contenido, habrá un reforzamiento por medio de un quiz o examen rápido, esa calificación quedará registrada en el módulo maestro, para llevar un control de evaluación.



En esta primera sección, el alumno escuchara el audio de los saludos, solamente escuchará y después relacionara cada palabra escuchada en un video, en donde vendrá explicado cómo se utiliza en una oración.

Screen Recorder | Screencast-O-Matic x Lección 1 x +

127.0.0.1/inglesa/cursos/leccion/video.php?id=MJE

APRENDIENDO INTRODUCCIÓN LECCIÓN VIDEO REFORZAMIENTO QUIZ

Videos

leccion1-1.mp4 leccion2prueba.mp4

VER VER

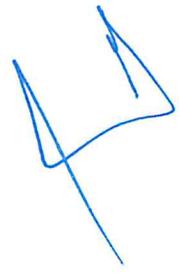
SIGUIENTE

Escribe aquí para buscar

10:47 p.m. 27/01/2020

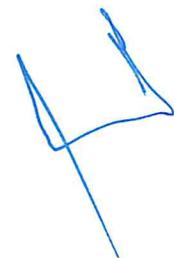
LECCION 1

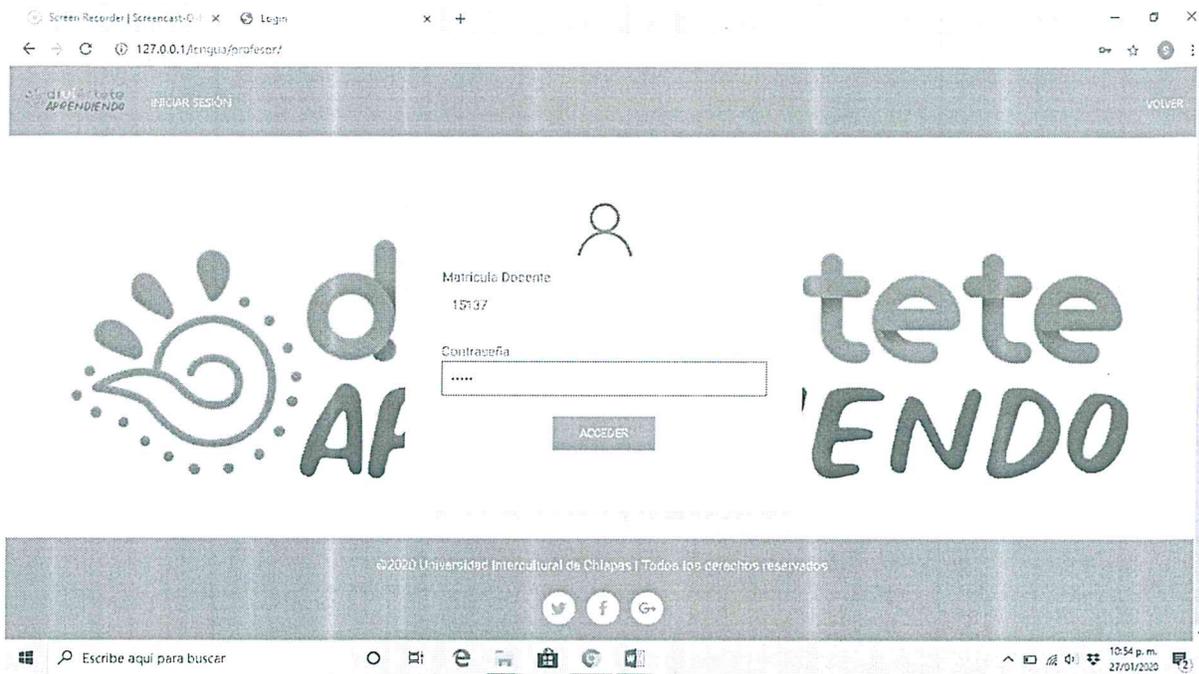
SALUDOS, PRESENTACIONES BASICAS





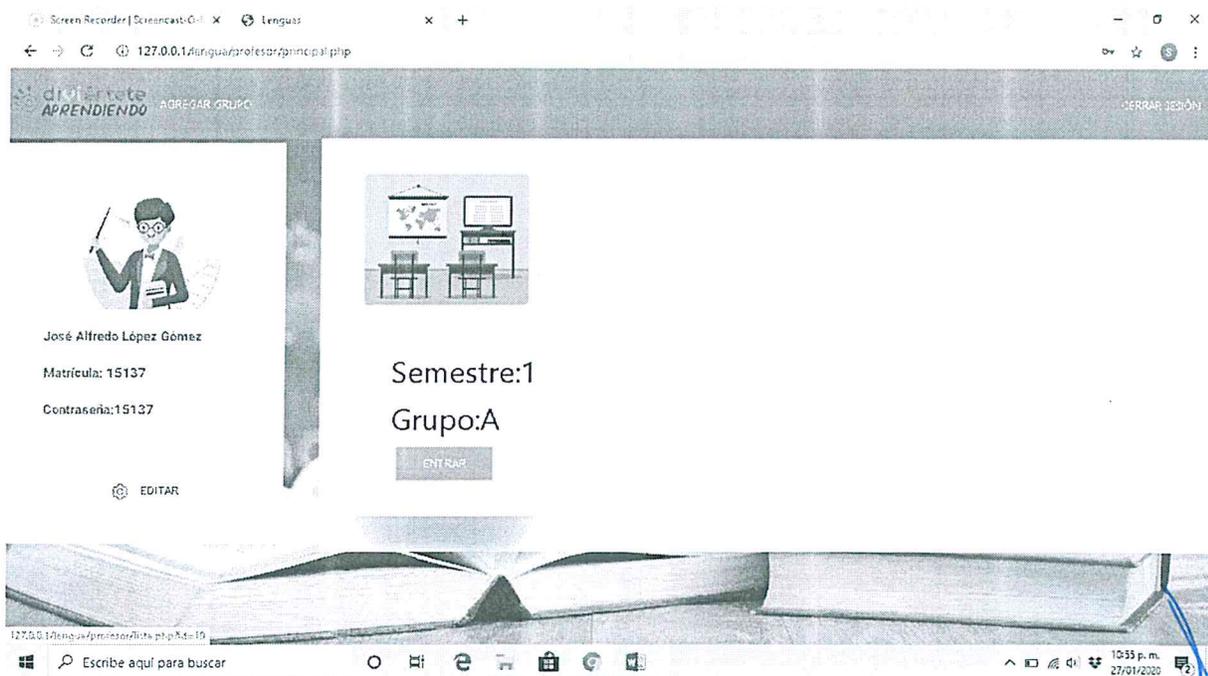
Es decir, escuchará, leerá y repetirá cada una de las oraciones.
Para finalizar con el quiz o reforzamiento de lo aprendido.



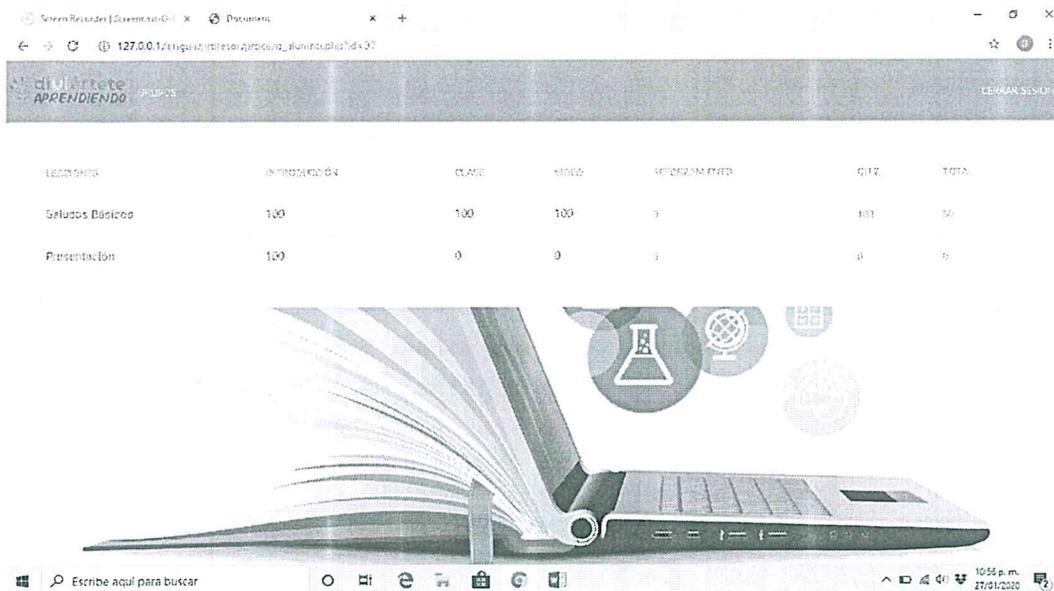


El docente agregará a sus grupos con sus respectivos estudiantes, así podrá clasificarlos en los diferentes grados que considere.

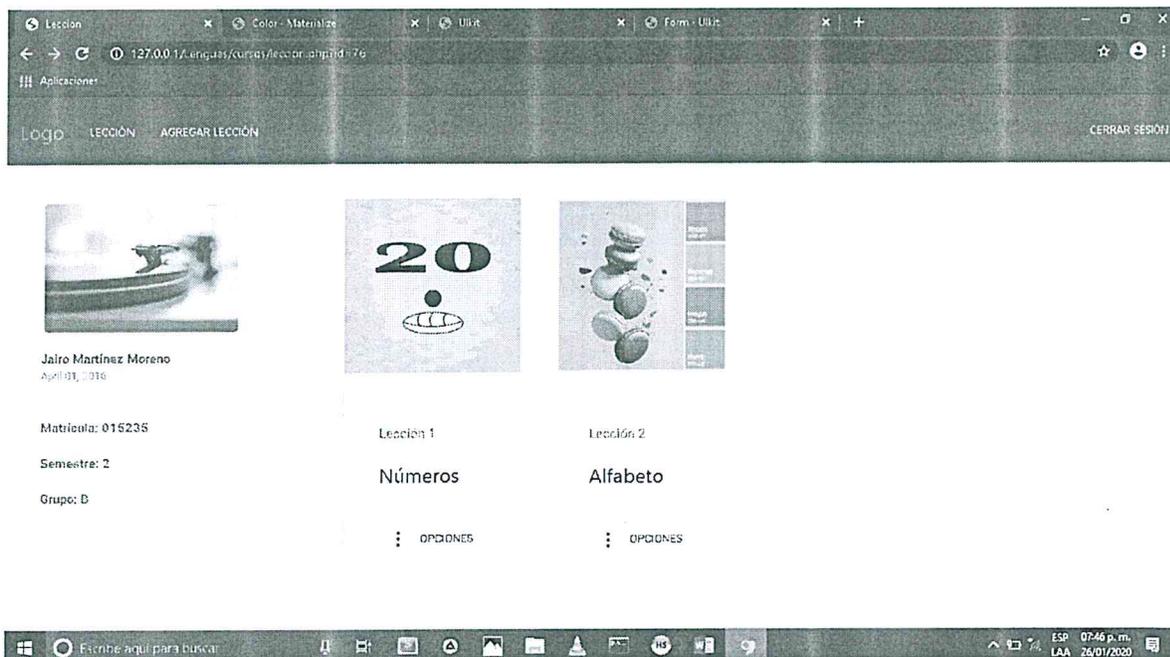
También el docente asignará las contraseñas de cada uno de los alumnos, de igual manera el docente, puede editar, eliminar y ver el proceso de los estudiantes, los estudiantes podrán cambiar su contraseña una vez que estén dentro.



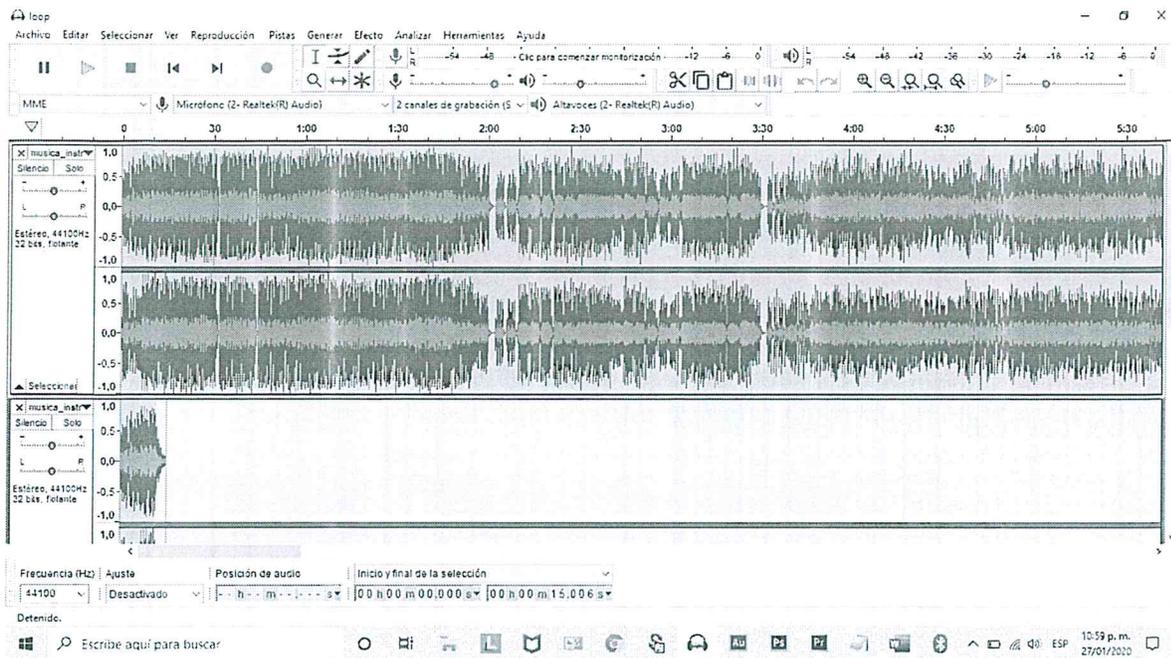
Podrá ver el proceso de cada estudiante también:



3. **Módulo administración:** en este módulo el usuario podrá crear lecciones pertenecientes a una lengua específica, podrá asociar imágenes, audios y videos a una lección para enriquecer el estudio de cada lección, así mismo podrá dar de alta usuarios que podrían ingresar al módulo Maestro.

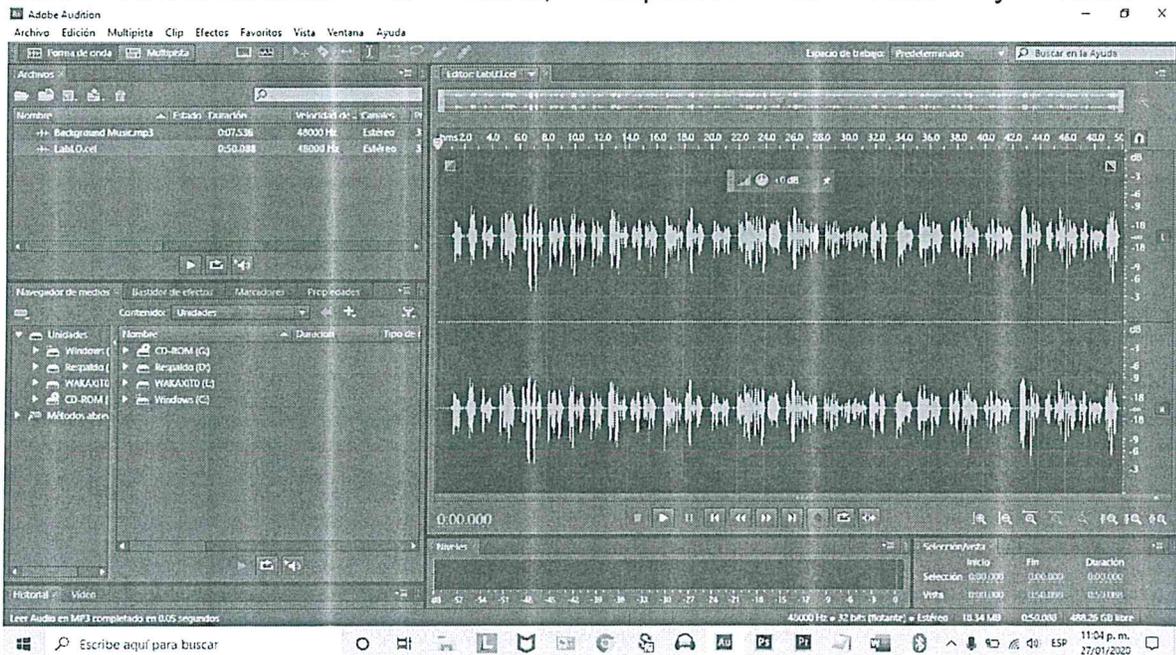


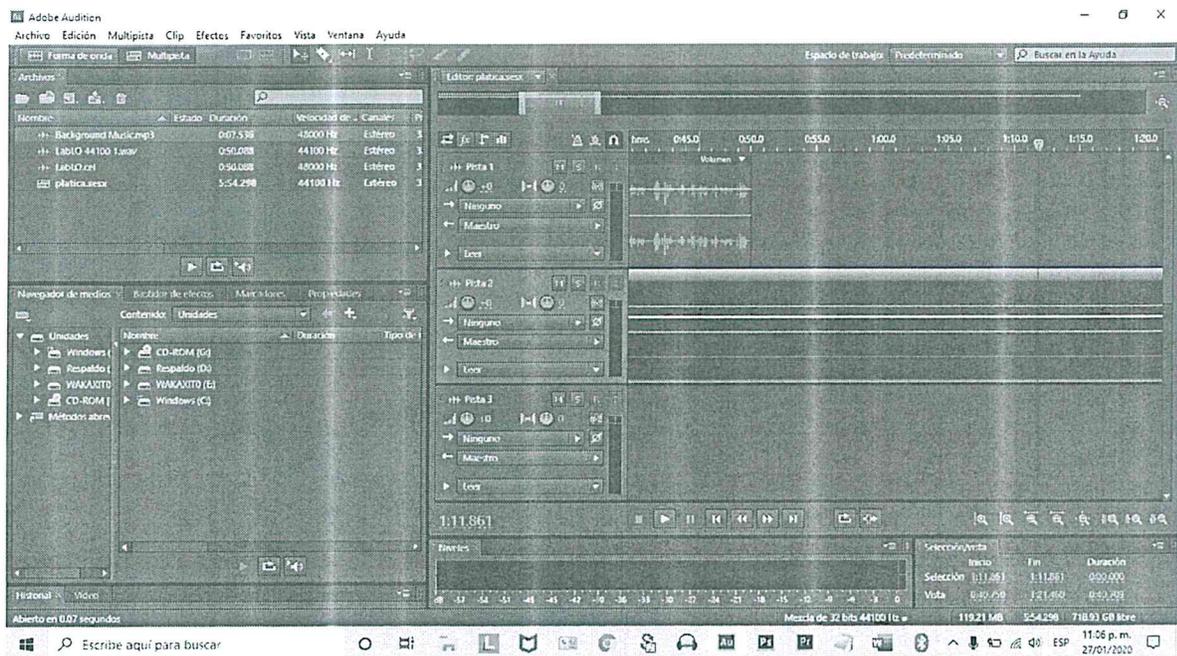
Los códigos utilizados:



Se observa en esta imagen como se graba el audio para hacer la introducción, loop de efectos entre otros.

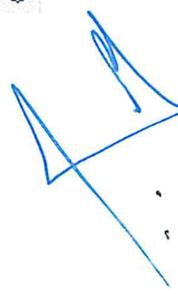
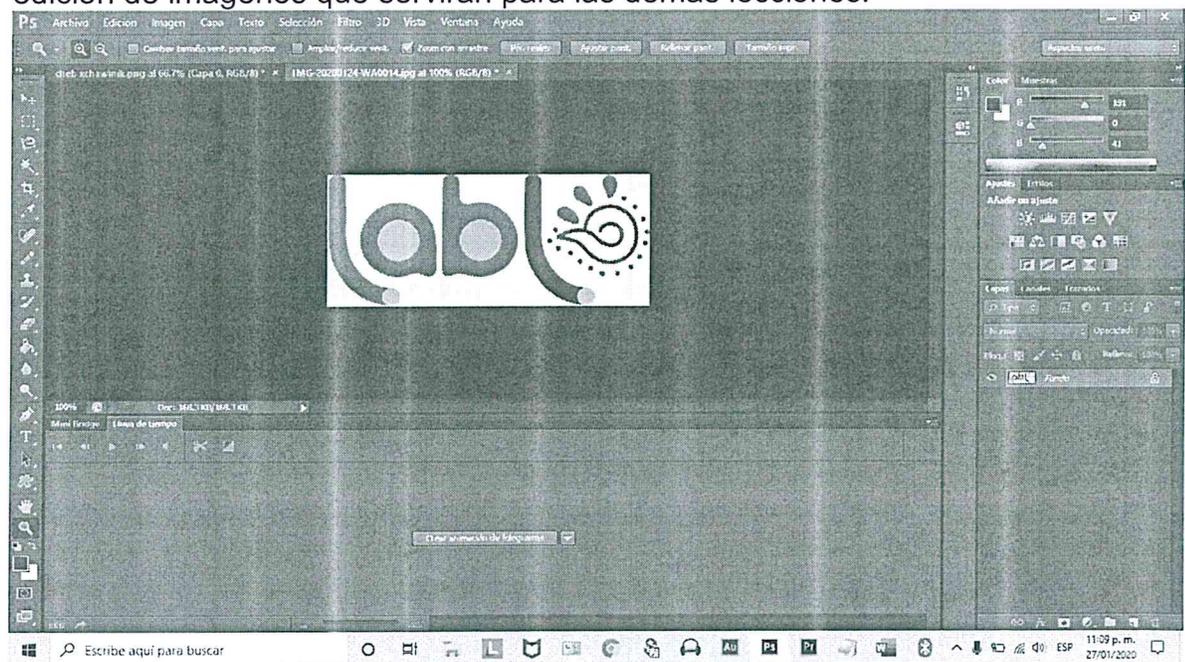
En la siguiente imagen se observa el mismo proceso anterior, pero con este programa se está remasterizando el audio, limpiando de ruido y entre otros.

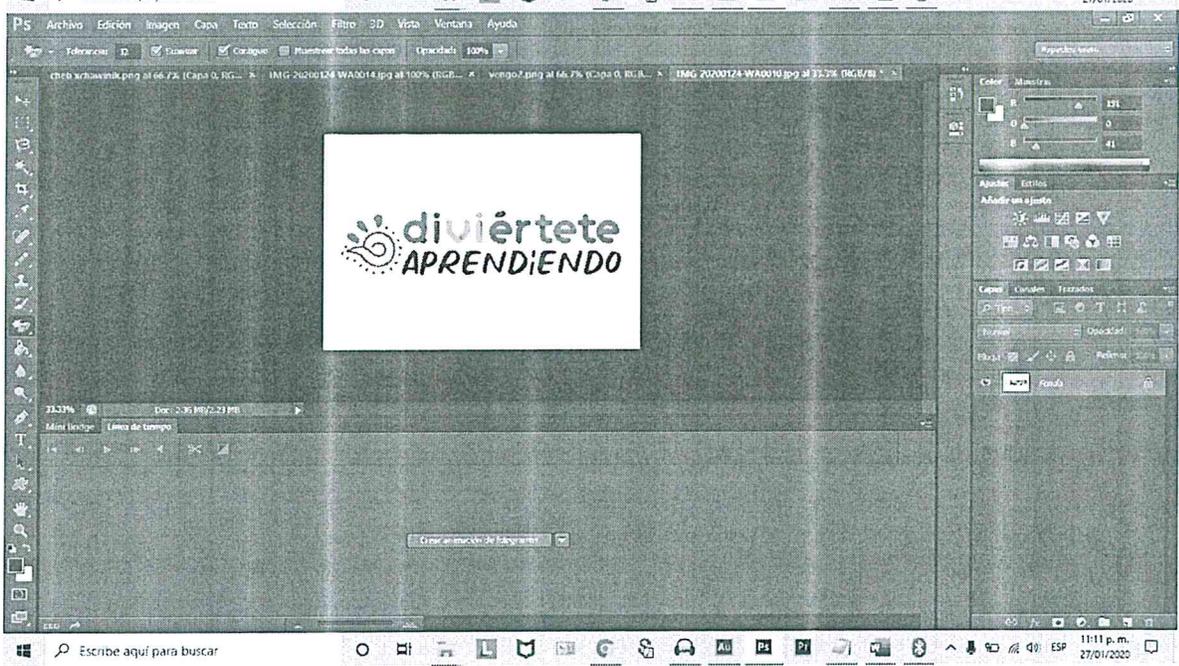
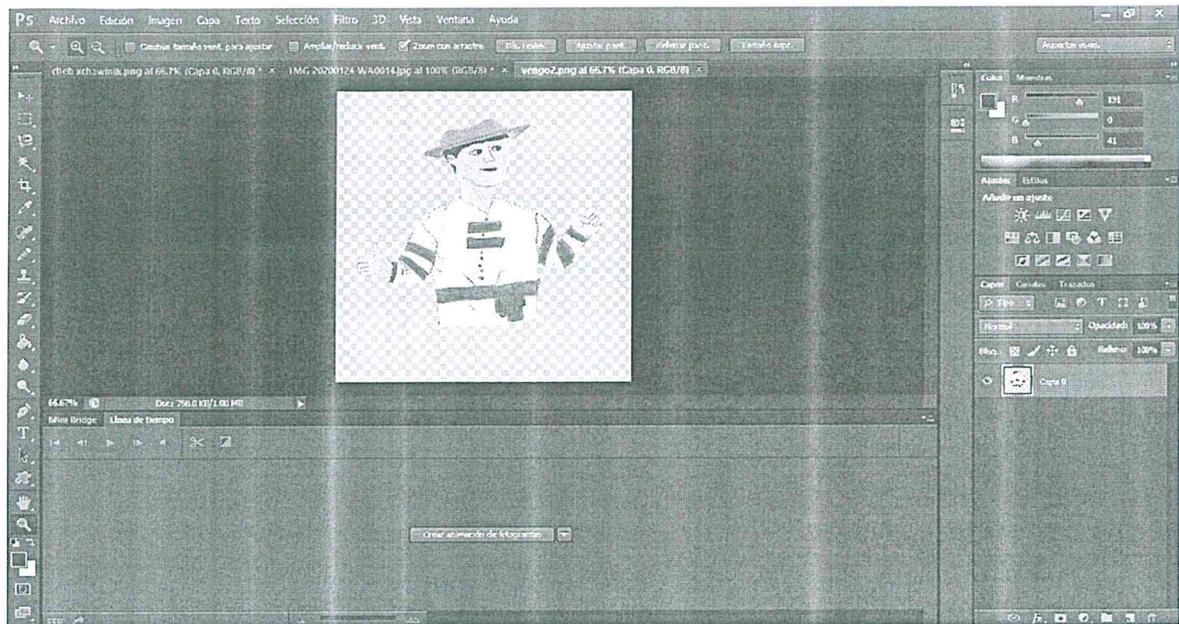




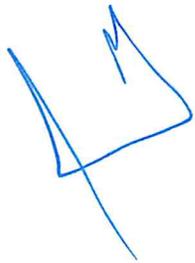
En esta parte se grabó y se editó las conversaciones entre las personas y presentaciones individuales.

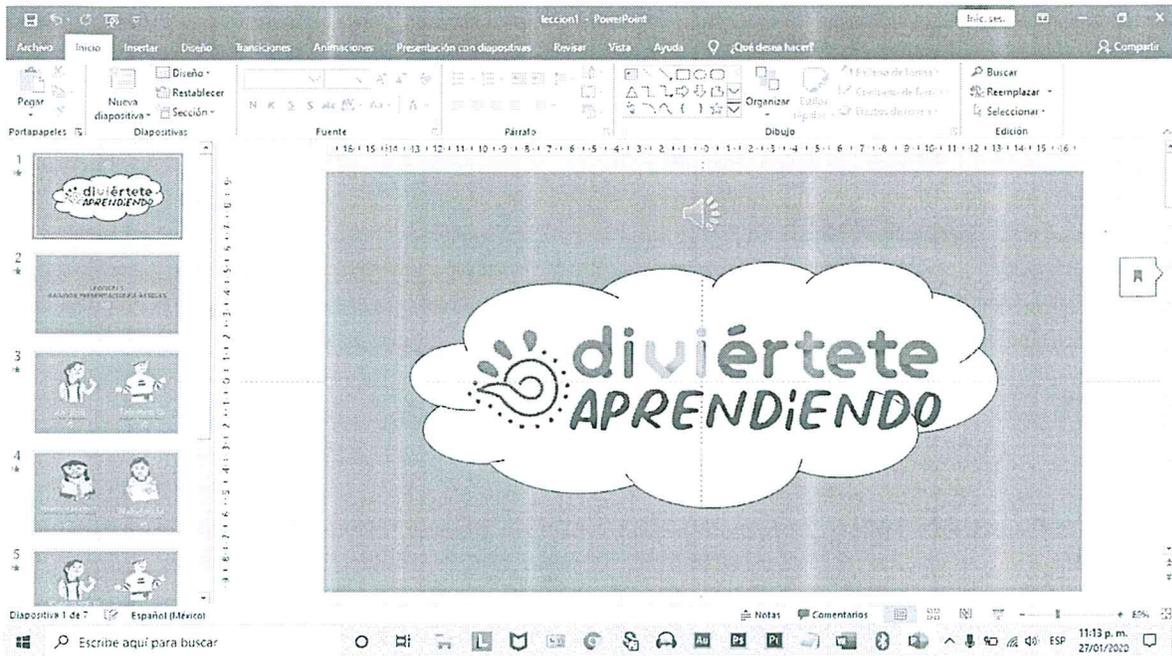
Después de haberse realizado las grabaciones para la lección de saludos, se llevó la edición de imágenes que servirán para las demás lecciones.



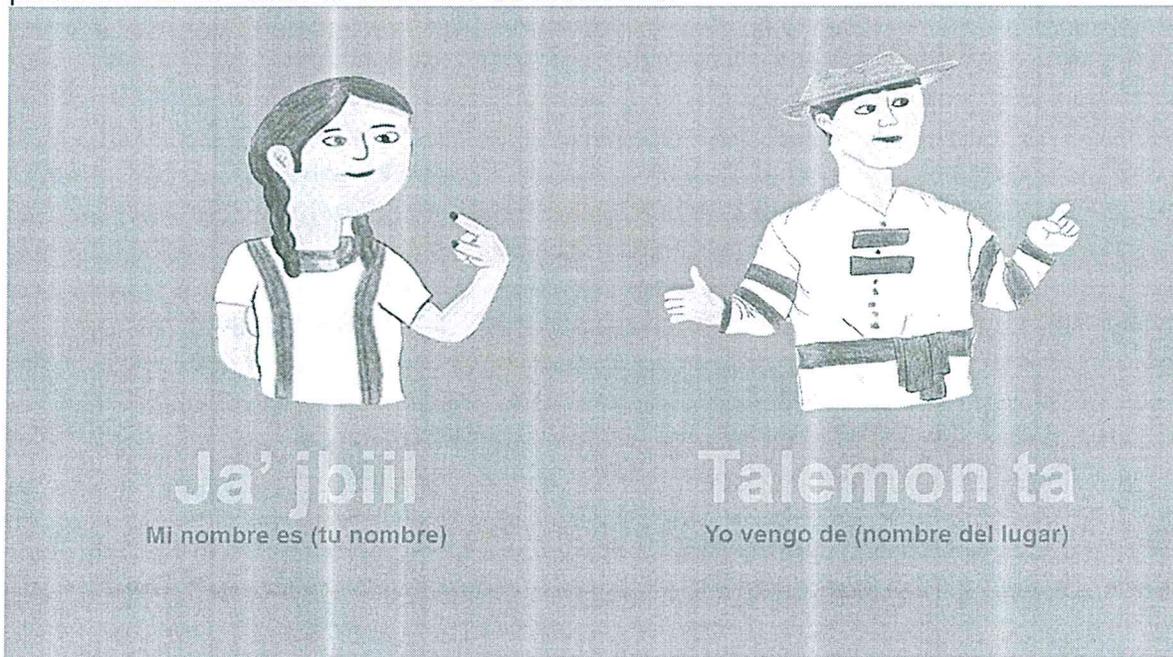


Posteriormente se realizaron las pruebas para hacer las transiciones del video.

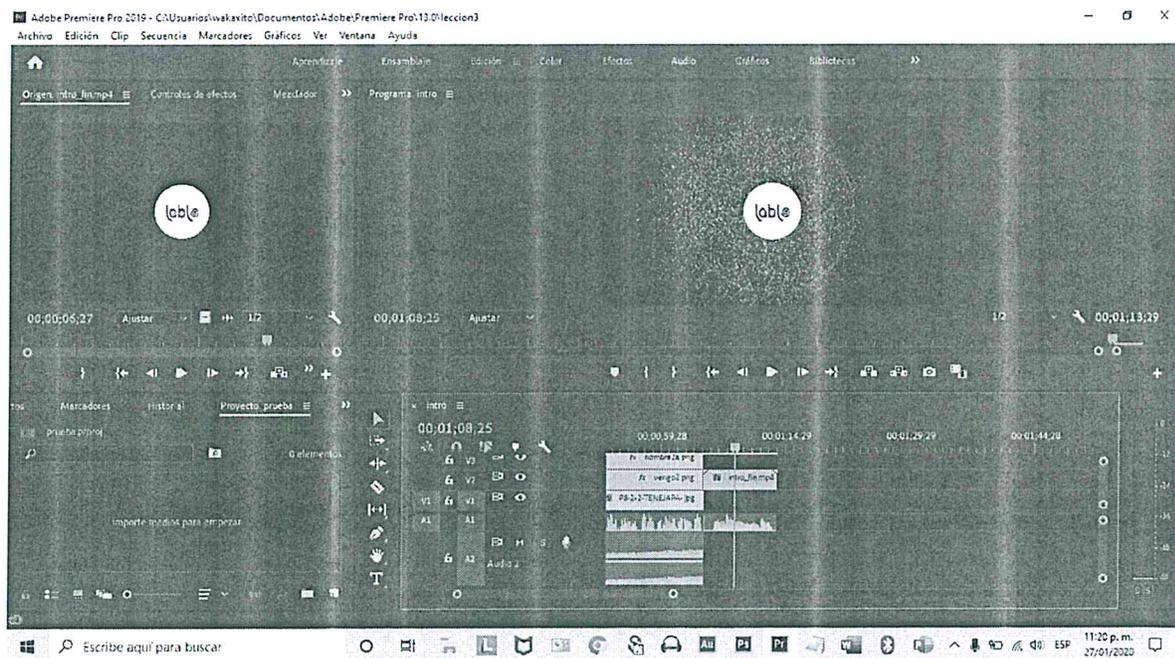
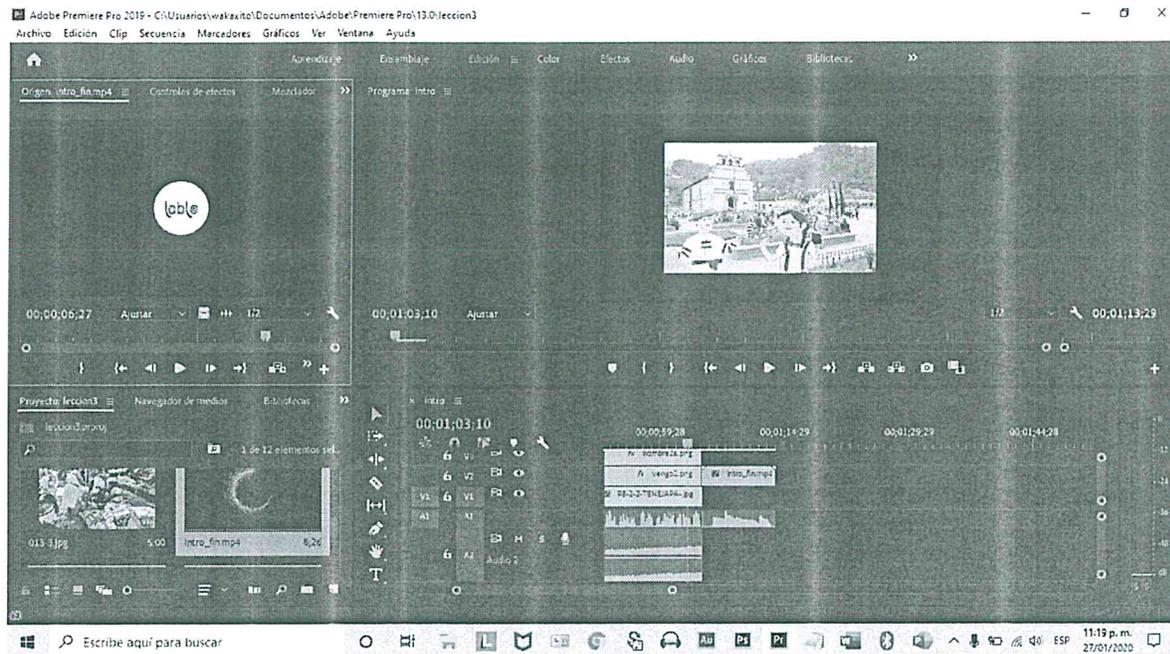




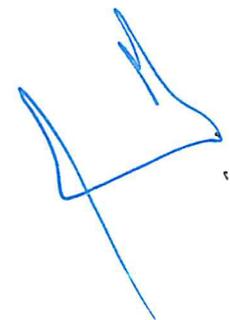
Como podemos ver en la imagen anterior se realizó la prueba de transiciones para posteriormente hacer el video de las lecciones.

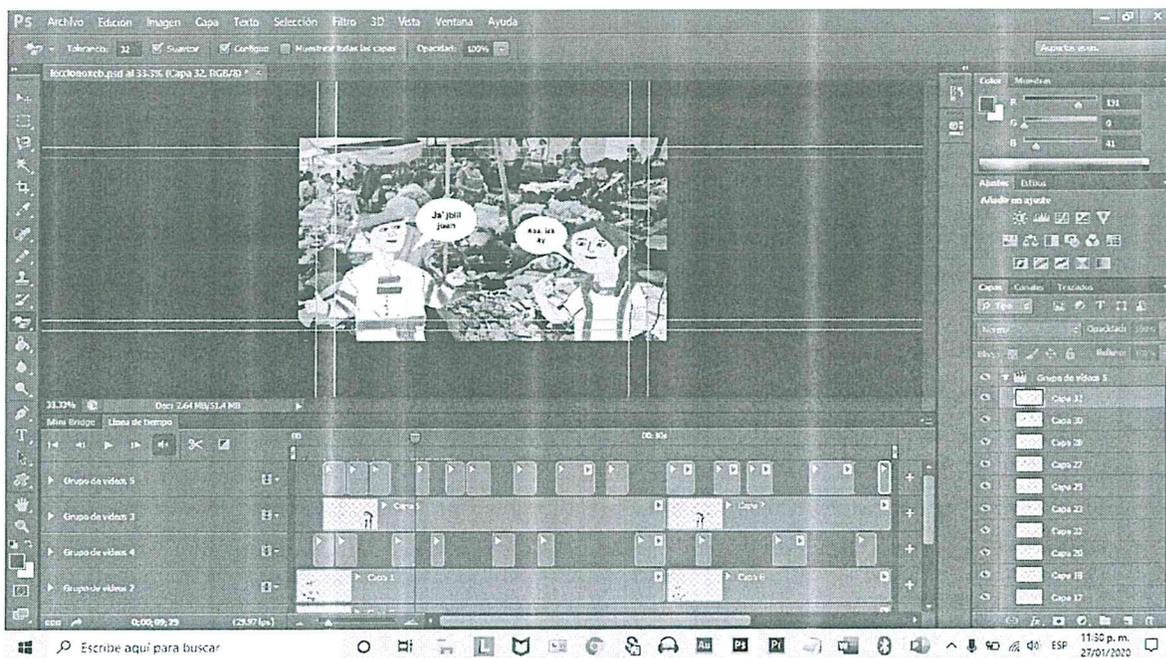


Después se realizó la creación y edición de videos con los programas de adobe premiere, movie maker, entre otros.



Aquí podemos observar las pruebas que se estaban haciendo para le edición de video de las lecciones.





Así podemos ver como se termina en la edición de las lecciones y los procesos que se están llevando a cabo.

En todos esos procesos que hasta hoy en día se han cargado, se han hecho las creaciones, producción y obtención de material didáctico tanto interactivo que es una acción que corresponde a la meta 2. Creación de espacios para la inmersión lingüística, la atención a la diversidad, el fomento del trabajo en equipo con herramientas necesarias para el procesamiento de los materiales filológicos y didácticos tanto locales como virtuales.

9. Impacto académico.

(Descripción del impacto con la implementación del proyecto en la institución de educación superior pública).

El impacto que ha tenido el software interactivo para la enseñanza de las lenguas, en nuestra universidad ha sido muy eficiente.

Nuestro sistema educativo ya no debe ser el mismo, no puede ser el mismo, son alumnos que van más allá de lo que hace 20 años esperábamos del alumno, ahora todo lo pueden encontrar en internet y saben cómo buscarlo. Por lo mismo, los hace un grupo muy vulnerable al rechazo, a la objetividad de poner en contexto sus ideas, pierden atención y su capacidad de concentración en clases presenciales, se les hacen aburridas y monótonas. Así también no son pacientes, se desesperan si algo no les gusta, un ejemplo de ello es si algún video es muy largo no esperan al final, les llaman la atención videos cortos, sin embargo, si se encuentra el material exacto a lo que ellos requieren pueden llegar a ser muy provechosos y exitosos en lo que se busca.

La tecnología es hoy en día una herramienta que se ha hecho esencial en la vida de las personas, por lo que incluirlo como formadora de aprendizaje en los estudiantes aporta mucho para el desarrollo de competencias, para lo que un diseño de un software sugiere

desarrollar acciones formativas de calidad como nuevas estrategias, cursos, técnicas de aprendizaje con una estructuración y planeación para llevar a cabo el aprendizaje esperado.

Se necesita un cambio en la manera de buscar las mejores estrategias de enseñanza y aprendizaje que hasta el día de hoy no ha tenido la suficiente madurez para que estos aprendizajes esperados sean los que se buscan en el objetivo del aprendizaje de las lenguas.

El software interactivo para la enseñanza de las lenguas, es una herramienta que tiene contenidos de ejercicios prácticos, videos, libros, cuentos, juegos y quizzes, que en este último caso será más para repasar lo aprendido.

El impacto del software para el aprendizaje de las lenguas, tiene ventajas en que los contenidos son dinámicos y llamativos, hay una amplia gama de actividades interactivas e inculcamos el autoaprendizaje del alumno

La presencia del software en nuestra institución, es la imagen corporativa del aula, es el primer llamado atractivo para entrar a la plataforma y que los estudiantes se motiven desde inicios. Es dar vida al campus virtual a través de colores, imágenes, videos, fotografías, juegos, etc.

Uno de los objetivos primordiales como docentes es que se podrá ver el avance de los educandos en la construcción de su propio conocimiento, ya que podrá ser más fácil guiarlos al aprendizaje de una lengua.

El alcance del software, es la fijación de objetivos claros sobre lo que se espera que el estudiante haga en la plataforma: comunicación, interacción, información y soporte. En los alcances académicos los contenidos son significativos para el estudiante, conectividad con la relación de contenidos, además de los tiempos que deben estar enteramente adecuados tanto para el docente como el alumno. El alcance experimental son los objetivos a los que el alumno debe lograr tanto en lo virtual como en la práctica real.

Los resultados que se han tenido en esta etapa han ayudado al alumno a que los aprendizajes sean más eficaces y eficientes, ya que se espera que además de lo académico, influya en la estima, actitud, motivación y el gusto por la creatividad e innovación. Así mismo, es capaz de centrar su atención en el conocimiento, autoevaluación y mejora de su aprendizaje.

El uso de las TIC nos permite combinar y aplicar distintas metodologías como los ambientes de aprendizajes tanto presencial como virtual.

Este software desarrolla la adquisición de competencias para el aprendizaje autónomo del alumno, el gestionar y monitorear su propio aprendizaje formulando sus propios objetivos.

Como docentes o institución debemos siempre analizar de qué manera podemos mejorar nuestra organización didáctica, el mundo está cambiando y no podemos quedarnos en stand by, es importante actualizarnos y sobre todo comprender al estudiante de hoy.

Creo que la propuesta cumple con los objetivos que como escuela buscamos, es encontrarle la motivación al alumno y engancharlo con el aprendizaje. En cuanto al docente es mejorar su forma de enseñar y de cómo se puede conectar con los cambios que la educación está evolucionando. Si el aprendizaje exitoso se basa en mezclar dos tipos de ambientes de aprendizajes y que además no será nada aburrido sino muy llamativo entonces lo considero que el nivel de calidad será alto.

Lo más importante, es que se están llevando a cabo los aprendizajes de diferentes lenguas, se está revitalizando a las lenguas que consideramos pérdidas como son el zoque y el chol, estamos potenciando las capacidades de los alumnos ya que permite un alto grado de inmersión y atención a la diversidad.

10. Actividades de apoyo complementarias:

(Describir las actividades de apoyo complementarias en caso de existir)

11. Comentarios adicionales.

Esta plataforma solo alcanzó para llevarlo a cabo en red local. Pero a futuro se está pensando que podría manejarse por medio del internet, como un laboratorio de lenguas virtual, el alumno y otros usuarios tendrían la oportunidad de seguir aprendiendo de manera autónoma y convertir o rediseñar asignaturas de lenguas originarias en un método Blended Learning. Así también, hacer cursos virtuales que puedan certificar a usuarios de todo el mundo como hablantes de alguna lengua originaria.

12. Nombre completo cargo y firma del responsable del proyecto.

Mtra. Susana Natáren Antonio
Directora de la División de Procesos Sociales
Universidad Intercultural de Chiapas

13. Nombre completo y firma del titular de la institución.

Dr. Jorge Luis Zuart Macías
Rector de la Universidad Intercultural de Chiapas

14. Fecha de presentación del informe académico.

27 de enero 2020.