



Proyecto PADES-2019-01: Diseño de un software interactivo para la enseñanza de las Lenguas

	Meta	Valor Programado	Valor Alcanzado	%
M 1.1	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.	254,920	254,920	100.00
M 1.2	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.	245,080	125,080	51.04

	Entregables Académicos	Cantidad
1	Materiales interactivos de los cursos que contribuyen a las competencias genéricas.	1

Informe	
Reporte de Actividades Desarrolladas	
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.

Impacto Académico

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.

Comentarios Generales

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.

Firmas



Dr. Jorge Luis Zuart Macías
Rector



MTRA. Susana Natarén Antonio
Directora de la División de Procesos Sociales