

Sistema didáctico e-Learning para el apoyo del aprendizaje del idioma inglés

Dra. Eugenia Erica Vera Cervantes
Lic. Elena Cristian López González
Dra. Josefina Guerrero García
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Línea Temática: Nuevas formas de aprender y enseñar.

Palabras Clave: e-Learning, estrategias didácticas, idioma inglés.

Resumen

El idioma inglés para la mayoría de las personas se aprende con mucha dificultad a pesar de que ya es parte de una currícula, si bien existen múltiples factores, la experiencia de los docentes a cargo de esta asignatura nos revela que el ausentismo, la limitada asesoría individualizada y la deficiencia en la comprensión de la forma de aprender el idioma constituyen el problema principal a los bajos o nulos resultados. Para poder entender las necesidades reales con respecto al idioma inglés de la comunidad de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, se aplicó un instrumento a una muestra de 133 alumnos de esta institución, que oscila entre los 17 y 25 años. De acuerdo a las necesidades detectadas se crearon estrategias didácticas sustentadas en una perspectiva constructivista, teniendo en cuenta que estas han incrementado con la generación de estudiantes que tienen acceso a la numerosa información que se encuentran en internet, nuestro proyecto se centra en desarrollar la comprensión auditiva en el idioma inglés mediante un sistema e-learning, debido a que casi siempre los materiales que nos proporcionan los docentes se centran en el desarrollo de la expresión oral y/o escrita como medio de comunicación. El objetivo esencial de la enseñanza de la comprensión auditiva en el idioma inglés es crear en los estudiantes el oído fonemático, y continuar desarrollándolo a través de todos los cursos (Antich, 1996).

Introducción

El inglés es el idioma oficial que se está viviendo a partir de la globalización y por la cercanía geográfica de México y Estados Unidos de América, ayuda a las personas a comunicarse logrando acuerdos económicos, tecnológicos, etc. La globalización se señala como causante de cambios en las sociedades y en la economía mundial que resultan en un incremento fundamental del comercio internacional y del intercambio cultural, la globalización en México se inicia en 1986 cuando México firma el tratado de Libre Comercio de América del Norte con dos países anglosajones Estados Unidos y Canadá. Y desde entonces México cuenta con una red de alrededor de 12 tratados de Libre Comercio, es por esto que el idioma inglés ha impactado en la cultura de México.



En este trabajo damos a conocer las estrategias de aprendizaje que se implementaron en el sistema e-Learning, las cuales han incrementado con la generación de estudiantes que tienen acceso a la numerosa información que se encuentran en internet. La estrategia utilizada es: estrategias didácticas de corte constructivista sociocultural, el sistema también cuenta con técnicas de aprendizaje como auditivas, visual, test y regla Mnemotécnicas, todo lo anterior con la finalidad de que el alumno obtenga una experiencia diferente en el proceso de aprendizaje y adquiera conocimiento en el idioma inglés o el alumno practique el idioma.

Nuestro proyecto se centra en desarrollar la comprensión auditiva en el idioma inglés, casi siempre los materiales que nos proporcionan los docentes se centra en el desarrollo de la expresión oral y/o escrita como medio de comunicación. El objetivo esencial de la enseñanza de la comprensión auditiva en el idioma inglés es crear en los estudiantes el oído fonemático, y continuar desarrollándolo a través de todos los cursos (Antich, 1986). El oído fonemático nos ayuda a que los alumnos entiendan e identifiquen el reconocimiento de los sonidos del idioma, esto es con el fin de que el estudiante comprenda y pueda entablar una conversación así como pronunciar correctamente. Por otro lado crear escenarios de aprendizaje en el que se sientan obligados a responder, en inglés, lo solicitado según en ambiente monado.

Marco referencial

El marco utilizado para el presente proyecto partió de diversas áreas; por un lado, del vínculo aprendizaje autónomo, sistemas e-learning y multimedia, por otro, actividades de aprendizaje y constructivismo.

Multimedia

En el ámbito de la computación el término multimedia designa el uso de varios recursos o medios, como audio, video, animaciones, texto y gráficas en una computadora. Sin quedarse, sólo, en un collage de medios, al integrar los datos que puede manejar la computadora, la multimedia ofrece posibilidades de creatividad mediante los sistemas de computación (Álvarez, 2012).

Según Bartolomé, el objetivo de la multimedia aplicada a la educación es alcanzar a desarrollar destrezas y actitudes necesarias en los estudiantes de modo que ellos se puedan comunicar con distinto lenguajes y medios, que además puedan desarrollar autonomía personal y espíritu crítico para formar una sociedad justa y multicultural (Bartolomé, 1994) .

El software educativo multimedial en su forma, metodología de secuencia y presentación de contenido, utiliza modelos clásicos de la literatura sobre representación y organización de información en memoria y la estructura del software, su navegación y la interacción con el usuario, intentan imitar la forma de cómo se almacenaría información en memoria, según algunas teorías Psicológicas.



e-Learning

El e-Learning (electronic learning) se puede definir como todo proceso de enseñanza/ aprendizaje que se facilita a los alumnos a través de sistemas basados en computadora, y que usualmente utiliza Internet como medio de distribución y ejecución. Los sistemas por computadora más utilizados para este propósito son los llamados sistemas de tutoría inteligente (ITS: Intelligent Tutoring Systems) y los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS: Learning Management Systems) (Muñoz, 2009).

Constructivismo

La dinámica Pedagógica Conductista parecía un planteamiento correcto y razonable, sin embargo los resultados e investigaciones han demostrado cómo este tipo de educación no produce un estímulo conveniente del aprendizaje dejando de lado al desenvolvimiento crítico, creativo e imaginativo de los alumnos. Desarmándolos para enfrentar los retos de la vida. Por tanto, la educación se fue alejando del conductismo a inicio de los años cincuenta para acercarse al constructivismo.

En trabajos de García (2012) se afirma que el remoto iniciador del constructivismo sería Lao-tsé, quien ya en el siglo VI a. C. decía: .."Id donde esté la gente. Aprended de ella. Mostradle su amor. Partid de lo que ya sabe. Construid sobre lo que ya han hecho. Y cuando hayáis terminado vuestra tarea, sabremos que hemos sido exitosos cuando ellos digan: lo hicimos nosotros mismos". Posteriormente Sócrates inicia su metodología "casi constructivista". Aristóteles concreta esta posición indicando que los conceptos se forman a partir de los hechos observados en la realidad, conformando así un conjunto de rasgos o atributos que podemos asimilar simbólicamente.

El enfoque constructivista entró en Latinoamérica con publicaciones sobre el constructivismo en diferentes volúmenes, diferentes países plantearon en sus reformas que su currículo debía ser constructivista, capacitando a su personal. La fuerza de este enfoque surge de las ideas de Piaget, Bruner, Gagné, Vigotsky, Ausebel, de los trabajos de Coll, en 1985-1989 y de la reforma curricular establecida en España en 1989 (Ganem y Gutiérrez, 2013). Este enfoque consiste en que el aprendizaje se va construyendo por el alumno en interacción permanente y continúa con los objetos de conocimientos, intercambios sociales y la motivación. Parte de la idea de que el conocimiento previo es la base para el conocimiento nuevo, siendo este esencialmente activo. Entonces podemos entender el constructivismo como un conjunto de concepciones sobre el aprendizaje, que provienen de dos teorías básicas del desarrollo cognoscitivo (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Como conjunto de concepciones nos proporciona una base sólida para entender que el aprendizaje ocurre permanentemente en las personas en sus medios de socialización y no es un fenómeno exclusivo de la escuela y de las aulas; y es que el constructivismo no es una teoría educativa ni pedagógica en su base (Ordóñez, 2004).

Su conocimiento no es mera copia de la realidad sino una construcción que hace él mismo. Esto significa que el aprendizaje no es un asunto de mera transmisión y acumulación de conocimientos, sino un proceso activo por parte del alumno para construir conocimientos desde la experiencia y la información que recibe.



Principios básicos en lo que se sustenta el constructivismo:

- ✓ La comprensión inicial de un objeto, es un proceso o fenómeno local, no global. El proceso para adquirir una idea por primera vez, llega a ser difícil de adquirir, ya que al principio no se reconoce los aspectos relevantes para poder entender, una vez que la idea ha sido explorada desde diferentes perspectivas es más fácil poder adquirir la idea y su comprensión es amplia.
- ✓ La función cognoscitiva se adapta
- ✓ Es adaptativa y permite al que aprende la construcción de explicaciones viables sobre sus experiencias, es decir, cuando un sujeto actúa sobre la información relacionándola con el conocimiento que ya posee, le imprime e impone así organización y significado a su experiencia.
- ✓ El conocimiento se da a causa de que el humano interactúe con el ambiente.
- ✓ El conflicto cognitivo es el estímulo para el aprendizaje y determina la organización y la naturaleza de lo que es aprendiendo: cuando el estudiante está en un ambiente de aprendizaje hay estímulos y metas para el mismo.

Técnicas de aprendizaje

Una técnica de aprendizaje se puede definir como las tareas específicas que llevan a cabo los alumnos como:

- Mapas mentales.
- Subrayar.
- Ejercicios.
- Test.
- Reglas Mnemotécnicas-
- Fichas técnicas.

Aplicación de Constructivismo en la Educación a Distancia

La implementación de la tecnología en la educación no pretende sustituir al profesor sino pretende ayudar al estudiante para que tenga más elementos (visuales y auditivos) para que pueda enriquecer su proceso de enseñanza

Se puede resumir el modelo constructivista en:

- Los alumnos “construyen” su aprendizaje utilizando muchos recursos.
- La participación de los alumnos es muy activa, poniendo el énfasis en proyectos que tratan de imitar la vida real.
 - Los alumnos trabajan en grupo, destacando la discusión, la colaboración y la negociación.
 - El conocimiento se une íntimamente con la experiencia

En el constructivismo (estrategia didáctica) existen material didáctico para poder reforzar lo aprendido, el profesor debe saber utilizar estas herramientas, para poder optimizar y generar el aprendizaje como:



Presentaciones multimedia, videos, sitios web, software didáctico, material didáctico audiovisual, material didáctico escrito, etc. En el material anterior se pueden implementar las técnicas que nos ayudaran a transmitir el conocimiento como más adelante veremos.

Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC)

La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) están ocupando un lugar preponderante en la sociedad actual, es un concepto que aparece en los años 70 y las TIC son un conjunto de herramientas tecnológicas dedicadas a almacenar, procesar y transmitir información presentada en texto, imagen, sonido, etc.

Las características que diferentes autores especifican como representativas de las TIC, recogidas por Cabrero (1998), son:

- **Interactividad:** Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador, esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador.
- **Innovación:** Las TIC están produciendo una innovación y cambio constante en todos los ámbitos sociales.
- **Instantaneidad:** Las redes de comunicación y su integración con la informática, han posibilitado el uso de servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información, entre lugares alejados físicamente, de una forma rápida,
- **Digitalización:** Su objetivo es que la información de distinto tipo (sonido, texto, imágenes, animaciones, etc.) pueda ser transmitida por los mismos medios al estar representada en un formato único universal.

Metodología

En este estudio se utilizó la metodología de innovación aplicada propuesta por el grupo CIDER (creatividad e innovación para el desarrollo regional) de la UPV, referenciada por (Guijarro, 2006), por las ventajas que representaba el permitirnos generar referentes para buscar nuevas estrategias para la mejora. Esta metodología interpreta y combina las tendencias del mercado, la tecnología disponible y los movimientos sociales para resolver las necesidades, en nuestro caso la enseñanza del inglés como lengua extranjera y lograr superar las expectativas de los usuarios.

La metodología consiste en desarrollar los escenarios de oportunidades en un proceso interactivo, constantemente buscando las mejores re combinaciones entre los cuatro elementos (actores, necesidades, contexto de uso, y la solución).

La metodología consta de un método interactivo de 4 pasos:

- **Abstracción.** Analizar cuáles son los valores del servicio/producto. Entender la esencia del valor propuesto por las organizaciones.
- **Conocimiento:** Monitorizar todos los actores que participan en el entorno de la organización y sus necesidades.



- Análisis de tendencias intersectorial: Buscando analogías, conceptos y tendencias en otros sectores que proporcionen nuevos conceptos para la definición de escenarios de producto/servicio. Con las tres perspectivas (Económicas y de mercado, Científicas y tecnológicas, Culturales y sociales) se monitorizan tendencias en sectores periféricos que ofrecen nuevas oportunidades.
- Definición de escenarios: Detallando factores como: actores, sus necesidades y las necesidades en general, a la que se dirige el escenario, los contextos en los que se desarrolla y la solución propuesta: una combinación de servicio, producto y conocimiento.

Desarrollo

Abstracción

En la ciudad de Puebla, que es el lugar donde se realiza la investigación, se encuentran una gran variedad de instituciones que ofertan cursos de inglés, con diferentes metodologías, algunas se enfocan en desarrollar las habilidades del habla, otras, con mayor éxito, consiste en enfocar la mayoría del tiempo a enseñar gramática. Sin embargo no importa cuál sea la metodología que utilicen no han logrado que la mayoría de las personas aseguren haber adquirido un aprendizaje significativo en esta lengua. Es común que cuando se les hace la pregunta: ¿en qué nivel se ubica en el idioma inglés?, la mayoría de las persona contestan en el primero o básico.

Seleccionamos uno de los institutos que ofrece una gran variedad de cursos en inglés, que cuenta con más de 1000 alumnos por periodo y los costos están al alcance de la mayoría de la gente. La tabla 1 resume el número de alumnos en los diferentes niveles en un periodo de clases. En esta se observa que el 78.64% de alumnos adultos que ingresan al instituto, se ubican en el nivel Básico, el 18.93% en el nivel intermedio y sólo el 2.43% en avanzado. En el grupo de niños el 72% que ingresa al instituto se ubican en el nivel Básico, el 28% en el nivel intermedio y ninguno en avanzado. En el grupo de adolescentes el 87% que ingresa al instituto se ubican en el nivel Básico, el 13% en el nivel intermedio y ninguno en avanzado.

| Niveles de adultos 15 a 55 años | | Niveles de niños 8 a 11 años | | Niveles de Adolescentes 12 a 14 años | |
|---------------------------------|-------------|------------------------------|-------------|--------------------------------------|-------------|
| Nivel | No. Alumnos | Nivel | No. Alumnos | Nivel | No. Alumnos |
| Básico | 78.64% | Básico | 72% | Básico | 87% |
| Intermedio | 18.93% | Intermedio | 28% | Intermedio | 13% |
| Avanzado | 2.43% | Avanzado | 0% | Avanzado | 0% |

Tabla 1. Número de alumnos en los diferentes niveles.



Otro dato importante se refiere al porcentaje de los intermedios y avanzados, que pueden ser alumnos del mismo instituto o de otros que fueron ubicados mediante un examen. Se observa que la deserción es muy alta.

Conocimiento

Es importante analizar el principal actor que es el alumno, el que requiere del producto.

Mediante un cuestionario pretendemos detectar las necesidades de estos actores. El cuestionario está formado de nueve preguntas, con respuesta de opción múltiple. Nuestra muestra está compuesta de 133 alumnos de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), la edad oscila entre los 17 y 25 años.

Después de aplicar este cuestionario podemos concluir: El 52% de los alumnos se considera en un nivel bajo en el aprendizaje del idioma inglés, el 64% en un nivel medio y solo el 17% en un nivel alto. Esto es preocupante si consideramos que los alumnos de universidad han llevado inglés como materia en su preparación básica. Sin embargo el 54% de la muestra considera que la prioridad es lograr mantener una conversación, en seguida un 42% el poder redactar textos en inglés, y en un 12% requieren de entender las lecturas en este idioma, el menor porcentaje y como última prioridad requieren de certificaciones como del MARCO COMÚN EUROPEO o el TOFEL. El 80% de los estudiantes desea dominar la lengua en menos de un año. Por otro lado los estudiantes revelan que no tienen tiempo de estudiar el idioma y la dedicación al estudio de este es de 2 horas cada tercer día o ningún momento, son pocos los libros de textos que leen y si los leen es porque se los dejaron de tarea y la mayoría de las veces son artículos relaciones con sus respectivas carreras, ven un video y películas de vez en cuando. Lo que cabe resaltar es que la mayoría prefiere material didáctico en línea por que pueden acceder a la hora que tienen disponible.

Por otro lado se han detectado los siguientes problemas: a los alumnos se les dificulta poder aprender el idioma inglés, necesitan aprenderlo para poder acreditarlo en un nivel A2, de acuerdo al Marco Común Europeo ya que es un requisito para la titulación y por último la disponibilidad de tiempo.

Para medir las habilidades escucha y comprensión se realizó una actividad, con 20 alumnos de nivel intermedio del instituto descrito en la sección 4.1, en la cual el alumno tenía que observar y escuchar un fragmento de una película y contestar 5 preguntas de las cuales se pedía que identificará el tiempo verbal en el que se estaba hablando y de acuerdo a la encuesta se concluyó que la mayoría de los alumnos no reconocen los tiempos verbales, la mayoría solo entendió alrededor de un 30 % de la película dejando en blanco la mayoría de las preguntas.

Se realizó la misma actividad con 15 con alumnos de nivel básico del mismo instituto, se concluyó que la mayoría de los alumnos contestaban en español sin reconocen los tiempos verbales todos solo entendieron alrededor de 20 palabras de la película dejando en blanco las preguntas.



Análisis de tendencias intersectorial

Existen institutos que ofrecen cursos que cubren sin problema las necesidades marcadas en la sección 4.2, omitimos nombres por cuestiones de derechos de autor, sin embargo estos cursos, comúnmente se pagan con anticipación a un precio no muy accesible.

Los curso online están ganado terreno, sin embargo se requieren competencias tecnológicas previas de los estudiantes, comúnmente las tareas y objetivos de aprendizaje, de estos cursos, no están bien descritos y es fácil que los estudiantes dejen los estudios a medias o no aprovechen al máximo la formación.

Definición de escenarios

Un poco menos de la mitad de los alumnos piensan que están en un nivel medio del conocimiento del idioma inglés, situación que es útil para poner en práctica el modelo constructivista, ya que al menos tienen experiencia con respecto a los temas que se van a enseñar ya que el alumno puede reafirmar lo aprendido anteriormente. Una de las prioridades de la población es mantener una conversación, ya que piensan que en la conversación pones en práctica la gramática y pueden comprobar si realmente entiendes la conversación de la otra persona que está hablando, es por esto que se debe seleccionar, de los planes de estudio, las partes que realmente aportan al aprendizaje y desarrollo de la habilidad de habla y de escucha del idioma. Requieren lograr estos objetivos en menos de un año, es por ello que se necesita priorizar y jerarquizar los aprendizajes, programar las actividades e incluir en estas varias competencias para lograr en menos tiempo los objetivos. Solo le dedican una hora a estudiar, son pocos los libros de textos que leen, ven un video o películas de vez en cuando sin esforzarse por escuchar el idioma inglés, esto nos lleva a crear actividades que motiven al estudiante, enseñarle a utilizar todo lo que le rodea para aprender. La necesidad de terminar en menos de un año, nos obliga a seleccionar, priorizar y clasificar los aprendizajes para determinar metas y objetivos que se quieran alcanzar. La mayoría prefiere material didáctico en línea por que pueden acceder a la hora que tengan disponible, por lo que debemos programar los materiales y actividades en línea.

Propuesta de solución

Se crearon actividades de aprendizaje mediante el concepto de enseñanza y aprendizaje Sugestopedia en el cual se usan todas las potencialidades que tenemos los seres humanos, este sistema utiliza medios naturales y acogedores, como los colores, imágenes y la música. El fundador de este sistema fue Georgi Lozanov, el creía que la mente podía absorber más conocimiento en un estado de relajación.

Para definir los aprendizajes relevantes de los temas que se seleccionaron se realizó los siguientes pasos:

- a) Se revisó la gramática que se necesita para acreditar el nivel A2 del marco común europeo que utilizan diferentes universidades.
- b) En base a la gramática anterior se eligieron los temas y se analizó el tipo de aprendizaje que se quiere transmitir, priorizando y clasificando, con el fin de reducir tiempos y cumpliendo la meta de desarrollar las habilidades del habla y comprensión del lenguaje inglés.



Realizado este trabajo considerando el nivel A1 del marco común europeo, se procede a realizar la parte de la ingeniería de software de la cual se diseñaron los diagramas UML como casos de uso, también mapa del sitio, diagrama de entidad-relación y diagrama relacional.

Diseño del sistema, codificación

Para el desarrollo del sistema e-Learning se usó la herramienta llamada Active Server Pages (ASP) para la creación de páginas dinámicas del servidor. Las páginas ASP son archivos de texto con la extensión .asp que contienen etiquetas HTML, texto y comandos de secuencias, se realizaron llamados a componentes ActiveX para que realicen tareas, como la conexión con base de datos o cálculos comerciales. El SHA se implementó en Windows Server 2012 con IIS (Internet Information Server) y la programación de páginas activas que permite el uso de diferentes scripts y componentes en conjunto con HTML, para mostrar páginas generadas dinámicamente, la tecnología Active Server Pages son un ambiente de aplicación abierto y gratuito en el que se puede combinar código HTML, scripts y componentes ActiveX del servidor para crear soluciones dinámicas y poderosas para la Web.

La página principal del sistema comienza con imágenes que contienen frases motivacionales para aprender el idioma inglés, el alumno necesita registrarse para tener acceso.



Figura 1. Página principal.

El sistema e-Learning inicia con una lista de temas en el cual el usuario se le presentan las actividades a realizar.





Figura 2. Página principal.

Las actividades se divide en cuatro secciones: Video, Grammar, Question y Phrases

Video. En la sección de video, el usuario podrá ver un fragmento de la película “Jack Racher”, se puede visualizar los subtítulos de la película, los subtítulos cambian de color para resaltar el tiempo verbal que se está enseñando.

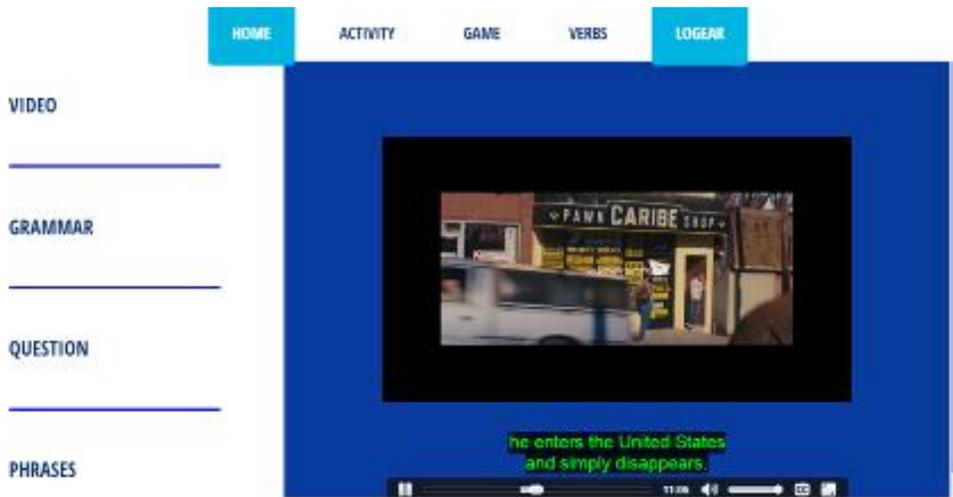


Figura 3. Interfaz de usuario que muestra un video.

Grammar. En esta sección se realizó un resumen de la gramática de cada uno de los temas que se están enseñando, los videos duran entre 2:00 min.-2:30min, con esto para que el alumno no se le haga tedioso el tema. Al principio del video se comienza con algunos verbos, cuando utilizar el tiempo verbal, lo que se hace hincapié es en la estructura de las sentencias en positivo, negativo y pregunta.



La gramática se muestra en fragmento de una película y en un video, para poder desarrollar la parte auditiva se cuenta con un simulador de voz (Text to Speech (TTS)) generada por una computadora y por último se cuenta con las actividades de evaluación de cada una de los tiempos verbales.

Resultados

Para poder probar los atributos como aprendizaje, la comprensión, operatividad e interfaz del proyecto se realizó una actividad evaluativa y pruebas de usabilidad de la cual se dividió en dos partes:

Parte 1.

Una muestra de 20 alumnos de la BUAP trabajaron con el sistema web que enseña inglés y se pidió que contestarán el cuestionario de usabilidad de Santos (2003). Los resultados fueron los siguientes:

En la parte de Simplicidad la mayoría coinciden con que la composición y los controles de navegación de las pantallas resultan sencillas y ordenadas. Sin embargo la mayoría coincide en que le faltan más colores.

Con respecto a la Consistencia y eficacia, la mayoría coincide en que hay una consistencia entre el tamaño, la distribución y los colores de los elementos de la interfaz y la disposición de los elementos y controles de la interfaz facilita su rápida identificación.

La funcionalidad de los controles de navegación es predecible.

Con respecto a su composición, la mayoría coincide en que el tamaño de los elementos de la interfaz se adecúa al usuario, los elementos de la interfaz se agrupan visualmente en relación con sus funciones y la interfaz se divide en zonas claramente delimitadas.

Con respecto al color, la mayoría coincide en que la interfaz se divide en zonas claramente delimitadas, el color se utiliza para atraer la atención del usuario, así como para establecer jerarquías entre los elementos de la interfaz.

Con respecto a los controles de navegación, la mayoría está de acuerdo con el orden de la secuencia de botones o iconos y estos siguen un criterio lógico.

La mayoría coincide en que le faltan zonas información orientativa sobre la situación del usuario en la estructura hipertextual

Parte 2.

Se le solicitó a estos alumnos que observaran un fragmento de la película 'Casablanca', la duración de este fragmento oscila entre los 15 y 16 minutos y contestará un breve cuestionario, el cual cuenta con cinco preguntas y se concluyó que de las 150 oraciones los alumnos escribieron al menos un 30%, identifican los tiempos verbales básicos, el vocabulario con



respecto a los verbos aumentó y por último saben reconocer las conjunciones, cabe señalar que este cuestionario lo contestaron utilizando la habilidad auditiva ya que el fragmento de la película no contenía subtítulos

Conclusiones y trabajos futuros

A futuro nos interesaría desarrollar completamente la plataforma manejando todos los niveles de inglés, no sólo el nivel A1.

Este sistema puede ser llevado a cabo para un sin número de lenguas extranjeras.

La idea de este trabajo es que el alumno, a través de las nuevas tecnologías con herramientas específicas (constructivismo y competencias), tenga una experiencia diferente en el proceso del aprendizaje y obtengan un mejor conocimiento en el idioma inglés.

Este es un ejemplo de un sistema de éxito cuando se toman en consideración las necesidades del cliente, antes de elaborar un producto.

Agradecimientos. Queremos agradecer a todos los profesores involucrados en el proyecto que dedicaron gran parte de su tiempo a compartir información con el equipo de desarrollo y los cuales mostraron un gran interés en el mismo a pesar de su carga de trabajo.

Referencias

Abarca, R. (2002) Teoría del Aprendizaje Constructivista. Editorial Zenit.

Álvarez, I. (2012) El aprendizaje cooperativo y el uso de las TIC, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa – Red Escolar.

Antich de León, Rosa (1986). Metodología de la enseñanza de las Lenguas Extranjeras. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Bartolomé, A.(1994) Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior. <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n1/n1art/art11.htm>

Gánem-Gutiérrez, G. A. (2013) Sociocultural theory and second language development: Theoretical foundations and insights from research. Amsterdam: John Benjamins.

Guijarro, J. (2006) Desarrollo de una metodología para la gestión del proceso de innovación: una perspectiva aplicada. Valencia.



Jean Piaget (1992) Desarrollo y aprendizaje, traducido por Félix Bustos, Ed. Mined, Santafé de Bogotá, 1992.

Jonassen, david h. (1991). Evaluating constructivistic learning. Educational Technology

Muñoz, J. (2009) Teoría de Modelado del e-Learning y aplicación a un sistema de pistas adaptativo en Tutoría Inteligente utilizando Técnicas de Web Semántica, Tesis de Doctorado. Ingeniero de Telecomunicación.

Santos L. (2003) Evaluación de Interfaces Gráficas de Usuario. Universidad de Navarra.

Semblanza

Josefina Guerrero García realizó, Doctora en el ámbito de Ciencias Económicas y de Administración, con especialización en "Sistemas de Información" en la Université catholique de Louvain (Bélgica), Louvain School of Management (IAG-LSM). Cuenta con un DEA (Diploma de estudios avanzados) en Ciencias Económicas y de Administración de la misma universidad en 2006 y una Maestría en Administración en el Instituto de Estudios Universitarios (México) en 2001. Ella es miembro del Laboratorio de Informática en Interacción Humano-Computadora (BCHI) en Bélgica y del Consorcio UsiXML. Es integrante del cuerpo académico consolidado "Entornos Colaborativos Digitales para el Desarrollo de las Ciencias y la Tecnología BUAP-CA-277" y miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Nivel I.

Los temas de su interés e investigación incluyen los modelos de flujo de trabajo, trabajo colaborativo, gestión de aprendizaje, desarrollo de objetos de aprendizaje y educación a distancia. Es profesora en la Facultad de Ciencias de la Computación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, donde imparte cursos del área de Interacción Humano Computadora, Ingeniería de Software y Entorno Social. Es miembro del Núcleo Académico Básico del Doctorado en Sistemas y Ambientes Educativos de la misma universidad. zepol_anele17@hotmail.com

Elena Cristian López González Licenciada en Ciencias de la Computación por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, con la Tesis presentada para obtener el título "Estrategias aplicadas a un e-Learning para el aprendizaje del idioma inglés", aprobada por unanimidad.

En la Facultad de Ciencias de la Computación participé en el Seminario de Práctica Internacional México 2012-2, Concurso Abierto Nacional de Programación-CONACUP 2013, Feria de Proyectos(FEPRO 2013) con un prototipo de sistema experto, Concurso de Proyectos Multimedia 2014 y Capacitador para lograr el récord Guinness Robots educativos funcionando. Realicé servicio social en el Instituto Nacional de Astrofísica Óptica y Electrónica, Prácticas Profesionales en el Centro Universitario de Vinculación y Transferencia de la Tecnología. zepol_anele17@hotmail.com



Eugenia Erica Vera Cervantes profesor investigador de la Facultad de Ciencias de la Computación en la BUAP. Es Doctora en Educación, Maestra en Ciencias de la Computación y Licenciada en Ciencias de la Computación. Es miembro de CA consolidado “Entornos Colaborativos Digitales para el Desarrollo de las Ciencias y la Tecnología”, de la Red- TIC del CONACyT. Sus líneas de investigación son Educación mediada por tecnologías, Multimedia y actividades colaborativas. Fue miembro del Padrón de Investigadores de la BUAP del 2000 al 2013, fue Coordinadora Institucional de Tutores de la BUAP del 2013 al 2015, Coordinadora de difusión y capacitación de la Red Centro Sur de Tutoras 2015 y Coordinadora del laboratorio Multimedia de la FCC de la BUAP. Directora del Centro de Capacitación “Dr. Manuel Sandoval Vallarta” 2015.

Los temas de su interés e investigación incluyen trabajo colaborativo, gestión de aprendizaje, desarrollo de objetos de aprendizaje y educación. eevclibra@gmail.com

