

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE MONTERREY

UNIVERSIDAD VIRTUAL



**“SELECCIÓN DE UN PROGRAMA COMPUTACIONAL GRATUITO PARA LA
ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS”**

TESIS

**PRESENTADO COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO
ACADÉMICO DE:**

MAESTRO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

AUTOR: CARLOS ARMANDO BRAVO CORONA

ASESOR: MTRO FAUSTO HUMBERTO ALONSO LUJANO

TITULAR: DRA. YOLANDA HEREDIA ESCORZA

VALLE DE SANTIAGO, GUANAJUATO.

DICIEMBRE DE 2005

**SELECCIÓN DE UN PROGRAMA COMPUTACIONAL
GRATUITO PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS**

Proyecto de implementación presentado

por

CARLOS ARMANDO BRAVO CORONA

ANTE LA UNIVERSIDAD VIRTUAL

**DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE
MONTERREY**

**COMO REQUISITO PARCIAL PARA OPTAR
POR EL TÍTULO DE**

MAESTRO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

DICIEMBRE DEL 2005

DEDICATORIA

A MI ESPOSA, MI HIJO Y MIS PADRES

**Detrás de esta gran jornada llena de desvelos y trabajo duro,
se forjarán los frutos de nuestro futuro.**

AGRADECIMIENTOS

A MI ESPOSA GABY

**POR VIVIR LAS NOCHES DE DESVELO SIEMPRE A MI LADO Y MANTENER
VIVA LA FE DE LA ESPERANZA DE NUESTRAS METAS.**

A MI HIJO ANDRÉ

POR SER MI FUENTE DE INSPIRACIÓN.

A TODOS MIS MAESTROS, COMPAÑEROS Y AMIGOS

POR GUIARME EN EL GRAN SENDERO DE LA EDUCACIÓN.

“Selección de un programa computacional gratuito para la enseñanza del idioma inglés”

Diciembre de 2005

Carlos Armando Bravo Corona

Lic. en Químico-Farmacobiología

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICÓLAS DE HIDALGO

MORELIA, MICHOACÁN.

Dirigida por el Maestro Fausto Humberto Alonso Lujano

El presente trabajo se trata de una investigación de tipo exploratorio y descriptivo, que sirve para elegir diversos programas computacionales gratuitos de la Internet aplicados a facilitar el aprendizaje del idioma inglés. Teorías del aprendizaje como la de Vygotsky con su postulación de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), mencionan que se debe acercar lo más posible el conocimiento al alumno, para que, él construya su propia percepción del mismo; en este trabajo, el acercamiento se encuentra enmarcado a través de los diversos canales de aprendizaje del alumno, y los programas computacionales que desarrollan o facilitan el incremento de nuevo vocabulario por medio del aprendizaje visual, auditivo o kinestésico, así, estos son los rasgos en los que se basa la selección del programa computacional para practicar el idioma inglés.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
RESUMEN.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
Introducción.....	1
CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Antecedentes.....	2
1.2 Objetivos de la investigación.....	4
1.3 Preguntas de la investigación	5
1.4 Justificación de la investigación	5
1.5 Delimitación de estudio	8
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	
2.1 Enseñanza eficaz.....	10
2.2 Constructivismo.....	12
2.3 Estilos de aprendizaje.....	16
2.4 Hipertexto.....	20
CAPÍTULO 3. METODLOGÍA	
3.1 Diseño de la investigación	26
3.2 Contexto sociodemográfico.....	28

3.3 Población, muestra y programa Tell me more	
3.3.1 Sujetos de investigación.....	31
3.3.2 Programa Tell me more	33
3.4 Instrumentos utilizados para la recopilación de datos	33
3.5 Procedimiento de investigación.....	46
3.5.1. Navegación por la página del curso	47
3.5.2 Resolver el examen diagnóstico.....	47
3.5.3. Descarga del programa computacional de inglés.....	49
3.5.4. Instalación del programa computacional y diagnóstico.....	51
3.5.5. Reporte final del proyecto	52
3.5.6. Coevaluación.....	53
3.5.7. Investigación de campo	54
3.5.8. Procedimiento seguido en observaciones y modificaciones en el camino	55
3.6 Análisis de los datos	57

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Examen diagnóstico.....	59
4.2 Cuestionario.....	60
4.3 Conclusión de la evaluación diagnóstica.....	63
4.4 Programas computacionales obtenidos de la Internet.....	64
4.5 Descripción detallada de los resultados de la Actividad 6 de la primera plataforma de investigación.....	66

4.5.1. Tell Me more	66
4.5.2. Word Web	68
4.5.3. Dictionary	69
4.5.4. Hanggold	70
4.5.5. Hangman	71
4.5.6. Trackwords	72
4.5.7. Vocatude	73
4.5.8. Actions.....	74
4.5.10. Learnds.....	75
4.6 Preselección de cuatro programas computacionales.....	76
4.6.1 Interpretación de resultados de la primera plataforma de Investigación.....	77
4.7 Evaluación del programa Dictionary	78
4.7.1 Cambio de encuestadores del proyecto en la segunda etapa. ..	78
4.7.2 Procedimiento.....	80
4.7.3 Observaciones del cuestionario de reactivos en inglés.....	82
4.8 Comparación del programa computacional Dictionary versus Tell me more, diccionario de bolsillo y blanco de experimentación.....	85
4.8.1 Dictionary.....	86
4.8.2 Tell me more.....	87
4.8.3 Diccionario de bolsillo (Pocket Dictionary).....	88
4.8.4 Preguntas sin programa computacional ni diccionario.....	89

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES

5.1 Conclusiones.....	92
5.2 Recomendaciones.....	94
REFERENCIAS.....	98
ANEXOS	
CURRÍCULUM VITAE.....	104

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla	Página
Tabla 3.4.1 Calendario de Actividades de la primera plataforma.....	38
Tabla 3.4.2 Rúbrica de desempeño	40
Tabla 3.4.3 Errores y aciertos de la segunda plataforma de investigación.....	44
Tabla 3.5 Procedimiento de investigación.....	46
Tabla 4.2.1 Evaluación del programa computacional actual de CAA.....	61
Tabla 4.2.2 Preguntas abiertas para seleccionar las características del programa computacional	59
Tabla 4.4 Características de los programas computacionales obtenidos de la Internet	65
Tabla 4.7.3 Resultados del cuestionario	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figuras	Página
Figura 2.1 La Zona de Desarrollo Proximal para una determinada tarea en un alumno	15
Figura 2.2. La dinámica de la Zona de Desarrollo Proximal para un estudiante individual	16
Figura 3.2.1 Mapa de la ubicación de la UTSOE.....	28
Figura 3.3 Diversas áreas de la UTSOE.....	29
Figura 3.4.1 Actividad 2. Descarga de programa computacional de inglés...	35
Figura 3.4.2 Examen diagnóstico del centro de Auto Acceso (CAA).....	36
Figura 3.4.3 Página principal del proyecto de investigación.....	39
Figura 3.5.2.1 Actividad 1. Cuestionario diagnóstico de la primera plataforma de investigación	48
Figura 3.5.3.1 Foros de la primera plataforma de investigación.....	49
Figura 3.5.3.2 Equipos.....	50
Figura 3.5.4.1 Actividad 3. Instalación del programa computacional diagnóstico	51
Figura 3.5.5 Actividad 4. Reporte final del proyecto.....	52
Figura 3.5.6.1 Actividad 5. Coevaluación.....	53
Figura 3.5.6.2 Ejemplo de Coevaluación del equipo 1.....	54
Figura 3.5.7 Cuestionario de palabras en inglés.....	55
Figura 3.5.8.1 Aviso # 1	56
Figura 3.5.8.2 Aviso # 2	57

Figura 4.6 Selección del programa computacional en la primera plataforma de investigación	76
Figura 4.7.1.1 Curso de inglés Info5°C Virtual	79
Figura 4.7.1.2 Curso Virtual Info 3°C	80
Figura 4.7.3 Reactivos del cuestionario.....	81

Introducción

Este documento se trata a cerca de la selección de un programa computacional gratuito de la Internet, aplicado a facilitar el aprendizaje de la lengua inglesa. Esta selección es una investigación del tipo exploratorio y descriptivo que se apoya en las características de las teorías más acertadas a cerca del aprendizaje, como la de Vygotsky con su postulación de la Zona de Desarrollo Próximo, y los canales de aprendizaje de los alumnos: visual, auditivo o kinestésico, que sirven para ubicar el programa computacional *Dictionary* como el programa más aceptado por el universo de sujetos encuestados; se concluye que los sujetos prefieren practicar en programas con características kinestésicas y visuales para lograr alcanzar un aprendizaje significativo ubicado en la Zona de Desarrollo Próximo.

CAPÍTULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

La inquietud para desarrollar esta investigación inicia al observar la insuficiencia de programas computacionales existentes en el área de idiomas, denominado Centro de Auto Acceso (CAA) de la Universidad Tecnológica del Suroeste del Estado de Guanajuato (UTSOE), para realizar actividades que promuevan la enseñanza oral, escrita y visual de la lengua inglesa, y que concuerden con los diversos canales de aprendizaje de los alumnos que asisten al laboratorio a aprender dicha lengua.

Dentro del CAA se han detectado dos áreas de oportunidad que requieren una solución inmediata para alcanzar un aprendizaje correcto y continuo del idioma inglés:

- la primera, es que los estudiantes cuentan con dos programas computacionales instalados en las computadoras, para realizar tareas relacionadas a la lengua inglesa, y,
- la segunda, consiste en que los maestros de la academia de inglés han detectado un bajo rendimiento académico en los estudiantes que practican en el mismo programa computacional.

La academia de maestros de esta área, tomó la decisión de lanzar una convocatoria en el 2003, para recabar material como videos, revistas, libros, programas computacionales, etc. relacionado a la materia de inglés con alumnos y maestros de la Universidad Tecnológica, además, en esos momentos el presupuesto designado al área de inglés, apenas se estaba tomando en consideración en juntas directivas, así que, no se contaba con el apoyo económico necesario para comprar nuevos programas computacionales.

En enero del 2004, se elaboró una propuesta para adquirir nuevos programas computacionales de sitios gratuitos de la Internet, esta idea permitía eliminar el costo total de la adquisición de nuevos programas computacionales, implementando la participación activa de los estudiantes de la carrera de informática, esta propuesta se presentó a los maestros de la academia y ellos dieron su aprobación al proyecto.

Se implementó una plataforma de investigación hospedada en el sitio http://www.geocities.com/carlos_armando_2004/ y está dividida en dos etapas, la primera sirve para desarrollar un diagnóstico de la situación, conocer los canales de aprendizaje más usados por la muestra y para seleccionar los programas computacionales de la Internet; la segunda sirve para determinar la eficiencia y la eficacia del programa computacional Dictionary con grupos de experimentación.

De acuerdo con lo anterior expuesto, el planteamiento del problema en este trabajo se centra en resolver:

- ¿Cuál programa de aprendizaje de la lengua inglesa, tiene mayor aceptación en los estudiantes?

1.2 Objetivos de la investigación

Para resolver los problemas de la insuficiencia de programas de inglés, las características de enseñanza de cada programa computacional, las diversas formas de aprendizaje de los alumnos y la valoración que se tiene del programa computacional seleccionado para aprender la lengua inglesa, se han planteado los siguientes objetivos:

- Conocer las características de enseñanza de cada programa computacional, tales como: el canal de aprendizaje, el tipo de tareas de enseñanza que promueve, las habilidades que fomenta y el tipo de evaluación que sustenta.
- Identificar los canales de aprendizaje de los alumnos, para seleccionar un programa computacional adecuado que promueva la enseñanza de la lengua inglesa.
- Evaluar y seleccionar un programa computacional, como resultado del análisis de su aplicación en grupos de prueba del programa.

1.3 Preguntas de la investigación

Para alcanzar los objetivos planteados, se deben resolver las siguientes preguntas en la investigación:

- ¿Cuáles son los canales de comunicación que utilizan más los alumnos para aprender?
- ¿Cómo se relacionan los canales de aprendizaje de los alumnos, con la selección de un programa computacional para incrementar el aprendizaje de lengua inglesa?
- ¿Qué tanto intervienen las variables de los programas computacionales como: el tipo de actividades de enseñanza, las habilidades que fomentan y el tipo de evaluación que realizan, respecto al aprendizaje del idioma inglés?
- ¿Cuál es el programa computacional de inglés preferido por los alumnos para practicar el idioma inglés en el CAA?

1.4 Justificación de la investigación

El Inglés es sin lugar a dudas uno de los lenguajes de mayor importancia en el mundo y es el lenguaje internacional de los negocios y la ciencia. Por tanto, para ser exitoso es imprescindible conocer este idioma. La lengua inglesa parece destinada a convertirse en la habla franca global, y más en el mundo de

los negocios, las tecnologías (por ejemplo, en la World Wide Web o la Internet el 49% de las páginas son en inglés) y la ciencia (donde el 45% de las publicaciones científicas son escritas en inglés, y el 28% de los libros publicados anualmente en el mundo son en su mayoría en inglés), el habla inglesa posee una proyección universal tan potente en la humanidad que tiene una trascendencia sociocultural de primer orden, alcanzando una extensión económica y política de primera magnitud, en Europa, Asia y Latinoamérica, sin dejar exento a México.

Con el acelerado avance del país y con la apertura al exterior cada vez más extensa, dominar el inglés auxiliará a los educandos a conocer más y mejor distintas culturas y naciones y mejorará su calidad como individuo y la vida de los estudiantes como futuros profesionistas tendrá horizontes más abiertos y coloridos. El dominio del inglés para un profesional que proyecta trabajar en un negocio con una mínima disposición exportadora o que forma parte de un conjunto más amplio, se convertirá en una competencia inevitable gracias a la gran ventaja de poder dominar esta herramienta básica de comunicación.

El gobierno, posee cada vez más la necesidad de participar en proyectos o capital europeos y asiáticos en donde participan personas que hablan diversas lenguas y donde no es favorable estar en un contexto inferior. El sector gubernamental, cada vez más globalizado demanda asimismo un profesional y voluntarios que dominen el inglés como lengua cotidiana.

Es importante hacerse la idea de que hablar bien inglés no es sólo interesante sino imprescindible, los centros universitarios y, por ende, sus directivos, y así mismo los maestros, deben integrarse dentro del currículo docente y estudiantil a esta dimensión como una área de oportunidad clave para la siguiente década. Tanto de centros públicos como privados.

La Universidad Tecnológica del Suroeste del Estado de Guanajuato, es una escuela de carácter público que ha hecho mucho énfasis en el aprendizaje del idioma inglés; todas las carreras que se imparten en esta institución llevan la materia de inglés como currículum obligatorio.

La asignatura de inglés se imparte en tres salas físicas: la primera de ellas es el salón clases de inglés, la segunda, es el Laboratorio de idiomas, que es un aula con computadoras diseñada exclusivamente para la enseñanza del inglés y se realizan tareas de laboratorio en base a los temas que se llevan a cabo en el aula, y la tercera es el CAA, donde se promueve el aprendizaje de la lengua inglesa por medio de herramientas tecnológicas como la computadora que cuenta con la enciclopedia multimedia Encarta y el programa Tell me more, los videocasetes de películas de habla inglesa, las grabadoras y un sistema de televisión con programación SKY, para ver programas de TV de habla inglesa.

Existe el factor imperante en la necesidad de promover el aprendizaje del idioma inglés, el modelo de evaluación de la asignatura de inglés adiciona en la calificación final de alumno: el 30% de teoría revisada en clases y el 70% de

tareas de inglés distribuidas entre en el CAA y el Laboratorio de idiomas, de aquí resalta la importancia que juega en esta institución el CAA, ya que, es en este lugar donde se obtiene un gran porcentaje de la evaluación integral del alumno.

1.5 Delimitación de estudio

Para los estudiantes de la Universidad Tecnológica es insuficiente utilizar dos programas computacionales de inglés durante su estancia estudiantil, se ha observado que el alumno que practica inglés con Tell me more, tiende a disminuir paulatinamente el interés de hacer tareas con el programa computacional hasta convertirse en una situación muy monótona y desinteresada muy a pesar del buen diseño de los ejercicios o los niveles que se pueden practicar, así, los estudiantes en lugar de trabajar en las computadoras, optan por ver transmisiones televisivas o ver películas en inglés dejando a un lado la experiencia de practicar inglés en un programa computacional interactivo.

Este proyecto está enfocado a consultar la opinión de los alumnos que ingresan a la sala de las computadoras del CAA, si ellos están satisfechos de utilizar el mismo programa computacional de inglés durante toda su carrera y, cuál de estas tres formas de aprendizaje: oral, escrita o interactiva, prefieren ellos para practicar la lengua inglesa. El análisis crítico de las cuestiones

anteriores, servirá para seleccionar y dejar instalados nuevos programas computacionales en el CAA.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

El marco teórico que se presenta a continuación, está dividido en varias secciones a fin de dar una explicación más ordenada de los hechos, inicia resaltando la importancia de la educación, el trabajo en el aula y la eficacia; continúa exponiendo conceptos del constructivismo, específicamente en la ZDP propuesta por Vygotsky, el concepto de canal perceptual de aprendizaje cognitivo del alumno, y por último, se resalta la importancia del hipertexto de los diversos programas que pueden obtenerse gratuitos de la Internet.

2.1 Enseñanza eficaz

El educar es una acción muy antigua, sus inicios en la antigua Grecia y Roma han demostrado que a través de los siglos ha crecido y bajado su popularidad, pero nunca ha desaparecido (Bloom, 1984); la educación se encuentra entre los valores universales más apreciados, ya que, matiza y afecta todos los aspectos de la vida del hombre y de la sociedad. Para Mayer la educación es "...un intento por crear ambientes de aprendizaje que promuevan cambios en lo que la gente hace, sabe y siente, con la meta de impulsar el crecimiento personal, social e intelectual" (1987, citado por Almaguer y Elizondo, 2003).

Actualmente la demanda que se hace a la educación es el reto de ser eficaz, debido a que contrasta con la realidad conocida, así, promover una enseñanza

eficaz puede dar resultados más prácticos, con más actividades y variedad, con más preguntas, promueve el uso de un vocabulario sencillo, utiliza más modelos y demostración y más ejemplos relevantes en lo particular, genera mayor estímulo y autocorrección, más reaprovechamiento inmediato y premiación, mayor idea del aprendizaje (metacognición), y mayor autorregulación y propiedad en el proceso de aprendizaje (Topping, 2000).

Existen tres principios elementales para propiciar una enseñanza eficaz Brophy (2000) señala que se ven involucrados aspectos como el currículo, la enseñanza y la evaluación, también incluye elementos relacionados con la organización del trabajo en el aula que incrementan la eficacia de la enseñanza.

El primer principio se basa en algunos supuestos centrales, relacionados al currículo y a la enseñanza; se ha observado que los planes de estudio asumen diferentes formas de aprendizaje que requieren diferentes tipos de enseñanza, de manera que no hay un solo método aplicable a todas las circunstancias. Un programa educativo sólido incluye una combinación de métodos y de actividades de aprendizaje conectadas entre sí (Beck & McKeown, 1988).

En segundo lugar, en toda asignatura o área del saber, las necesidades de aprendizaje de los alumnos varían a medida que aprenden más. Y por lo tanto esa combinación de métodos de enseñanza y actividades de aprendizaje debe ir evolucionando conforme avanzan los años de escolaridad, las unidades de

enseñanza e incluso cada una de las lecciones (Meichenbaum & Biemiller, 1998).

En tercer lugar, los alumnos deberán adquirir un alto dominio del conocimiento y lograr la excelencia en el aprendizaje, al mismo tiempo que avanzan sin altibajos a lo largo del currículo, esto implica que, en todo momento, los contenidos y las actividades deben representar un reto para los alumnos con el fin de expandir su conocimiento, mas no resultar tan difíciles que los confundan o los frustren (Good & Brophy, 1986). La enseñanza debe centrarse en la zona de desarrollo próximo, que se refiere a aquellos conocimientos y habilidades que los alumnos aun no pueden adquirir por su propia cuenta, pero que sí asimilarían con ayuda de un profesor.

2.2 Constructivismo

Nuestra forma de aprender nuevos conocimientos ha cambiado con los años y ha pasado por el camino del conductivismo, la memorización de términos hasta el constructivismo (Ertmer y Newby, 1993; Gagné, 1977; citados por Ojeda, 2004).

De acuerdo con Brunner (1966, citado por Buell, 2005) el constructivismo, se define como una filosofía de aprendizaje, basado en la premisa de que, de acuerdo a nuestras experiencias construimos nuestra propia comprensión del mundo en que vivimos. Cada quién genera sus propias reglas y modelos mentales los cuales los utilizamos para dar un sentido significativo a nuestras

experiencias. El aprendizaje, por lo tanto, es un proceso que consiste en ajustar nuestro modelo mental para acomodar las nuevas experiencias. Almaguer & Elizondo (2003) reafirman esta idea exponiendo que: “Se aprende significativamente construyendo un significado propio y personal para un objeto de conocimiento que objetivamente existe”. De acuerdo con lo anterior, el aprendizaje, no se trata de un proceso que conduzca a la acumulación de nuevos conocimientos, sino a la integración, modificación, establecimiento de relaciones y coordinación entre esquemas de conocimiento que ya tenemos, derivado de cada aprendizaje realizado.

La contribución de las ideas de Piaget y Vygotsky ha sido fundamental en el diseño del pensamiento constructivista en el ámbito pedagógico. El conocimiento es un producto de la interacción social y de la cultura. Aunque es cierto que la teoría de Piaget nunca negó la importancia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia, también es cierto que es poco lo que aportó al respecto, excepto una formulación muy general de que el individuo desarrolla su conocimiento en un contexto social. Precisamente, una de las contribuciones principales de Vygotsky ha sido la de admitir al sujeto como un ser eminentemente social, en la línea del pensamiento marxista, y al conocimiento mismo como un producto social. Ha dado lugar a trascendentales descubrimientos sobre el funcionamiento de los procesos cognitivos, uno de los más importantes es el que mantiene que todos los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento, etc.) se adquieren primero

en un contexto social y luego se internalizan. Pero justamente esta internalización es un resultado del uso de un determinado comportamiento cognitivo en un contexto social (Carretero, 1997).

Vygotsky, propone un segundo concepto importante en el aprendizaje, y es, el de la Zona de Desarrollo Próximo. De acuerdo con sus propias palabras, “no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz”. El estado del desarrollo mental de un niño puede determinarse únicamente si se lleva a cabo una clasificación de sus dos niveles: del nivel real del desarrollo y de la zona de desarrollo potencial (Cole, John-Steiner, Scriber, & Souberman, & Vygotsky, 1978).

La Figura 2.1, representa la ZDP, Bodrova y Leong (1998) han representado la ZDP como un rectángulo en el cual la longitud simboliza el tiempo y la altura como una medida para las habilidades intelectuales requeridas para esa parte de la tarea para la cual se requiere cierta ayuda para lograr aprender; el estudiante necesita ayuda para realizar la tarea y la forma de la ZDP cambia en relación a el tiempo, la cantidad y calidad de la ayuda.

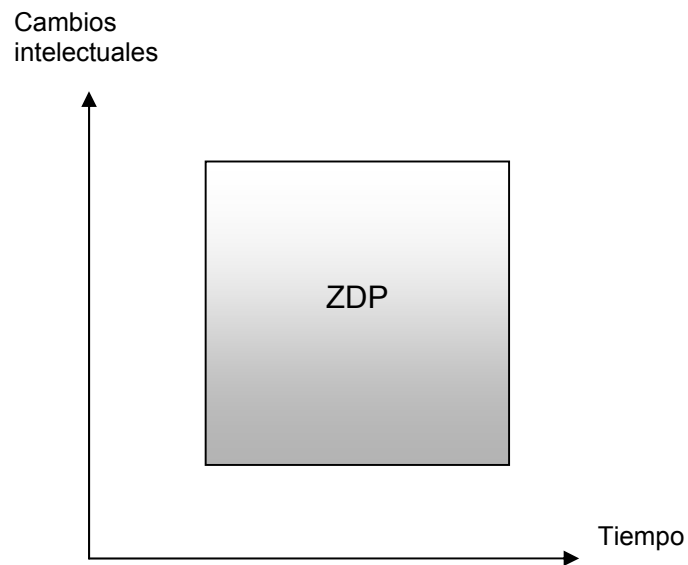


Figura 2.1 La Zona de Desarrollo Proximal para una determinada tarea en un alumno

La figura 2.2. Representa al mismo estudiante, pero que, necesita menos ayuda; en términos de la teoría de Vygotsky significa que la zona del desarrollo próximo se contrae en ambas direcciones, el estudiante necesitará mucho menos de tutoría del curso en particular y el nivel en el cual él se desenvuelve sin ayuda alguna va en incremento.

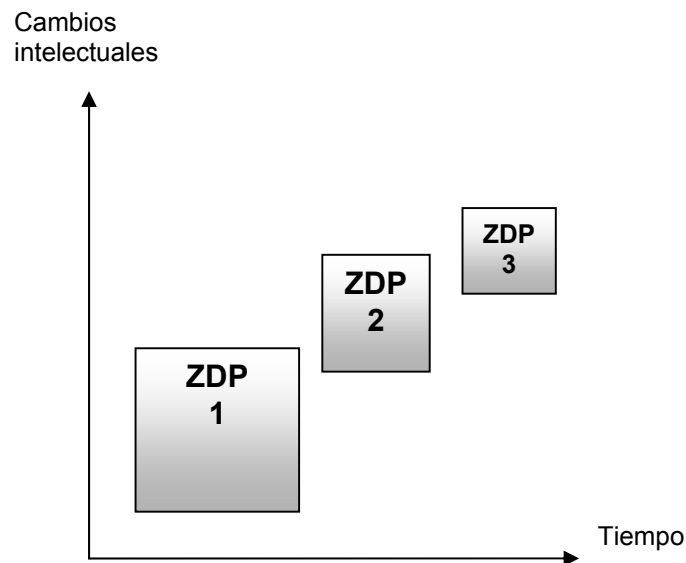


Figura 2.2. La dinámica de la Zona de Desarrollo Proximal para un estudiante individual

2.3 Estilos de aprendizaje

Entre las diferentes teorías acerca de la enseñanza que permiten mejorar la calidad del aprendizaje, se encuentran: el "Constructivismo", el "Aprendizaje Significativo", el "Aprendizaje Creativo" y la "Programación Neurolingüística (PNL)", estas teorías ya son palabras uso frecuente en los discursos, aunque desafortunadamente no se hacen presentes en la practica educativa y para poder aterrizar estos elementos teóricos en los terrenos de los hechos, hay que acercarse a la praxis.

La PNL cuenta con diversas estrategias de intervención como lo son el Metamodelo, las Metáforas, el Anclaje de recursos, el Cambio de historia personal, la Cura de fobias, Definición de objetivos, el Reencuadre del contexto,

Como sí, el Círculo de excelencia y las Submodalidades. Justamente en esta última estrategia, es en la que enfocará este trabajo.

En las Submodalidades, se establece que el individuo aprende por diferentes canales; por lo tanto, al saber cuál es el canal preferido por la gente, es más posible que el aprendizaje y luego la experiencia pueda ser cambiada.

Un artículo publicado en el portal, Educarchile, hace referencia a los canales de aprendizaje, al mencionar lo siguiente "...el canal perceptual por donde nos apropiamos de los contenidos (el ojo, el oído, o el cuerpo en general) resulta fundamental en nuestras preferencias de aprendizaje. "La mayoría de nosotros utilizamos estos canales en forma desigual, potenciando unos y desatendiendo otros. Esto da origen a tres estilos básicos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico (2005).

Cazau (2005) define cada uno de los canales de aprendizaje señalando sus principales características:

- *Sistema de representación visual.*- Los alumnos visuales aprenden mejor cuando leen o ven la información de alguna manera. En una conferencia, por ejemplo, preferirán leer las fotocopias o transparencias a seguir la explicación oral, o, en su defecto, tomarán notas para poder tener algo que leer.
- *Sistema de representación auditivo.*- Cuando recordamos utilizando el sistema de representación auditivo lo hacemos de manera secuencial y

ordenada. Los alumnos auditivos aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona.

- *Sistema de representación kinestésico.*- Cuando procesamos la información asociándola a nuestras sensaciones y movimientos, a nuestro cuerpo, estamos utilizando el sistema de representación kinestésico. Utilizamos este sistema, naturalmente, cuando aprendemos un deporte, pero también para muchas otras actividades.

A continuación se presentan algunos ejemplos de actividades adaptadas a cada estilo de aprendizaje (Cazau, 2005):

VISUAL	AUDITIVO	KINESTÉSICO
Ver, mirar, imaginar, leer, películas, dibujos, videos, mapas, carteles, diagramas, fotos, caricaturas, diapositivas, pinturas, exposiciones, tarjetas, telescopios, microscopios, bocetos.	Escuchar, oír, cantar, ritmo, debates, discusiones, cintas audio, lecturas, hablar en público, telefonar, grupos pequeños, entrevistas.	Tocar, mover, sentir, trabajo de campo, pintar, dibujar, bailar, laboratorio, hacer cosas, mostrar, reparar cosas.

El comportamiento derivado de la aplicación estas actividades a través de los diversos canales de aprendizaje se observa en la siguiente tabla (Cazau, 2005):

	VISUAL	AUDITIVO	KINESTÉSICO
Conducta	Organizado, ordenado, observador y tranquilo. Preocupado por su aspecto Voz aguda, barbilla levantada Se le ven las emociones en la cara	Habla solo, se distrae fácilmente Mueve los labios al leer Facilidad de palabra, No le preocupa especialmente su aspecto. Monopoliza la conversación. le gusta la música Modula el tono y timbre de voz Expresa sus emociones verbalmente.	Responde a las muestras físicas de cariño le gusta tocarlo todo se mueve y gesticula mucho Sale bien arreglado de casa, pero en seguida se arruga, porque no para. Tono de voz más bajo, pero habla alto, con la barbilla hacia abajo. Expresa sus emociones con movimientos.
Aprendizaje	Aprende lo que ve. Necesita una visión detallada y saber a donde va. Le cuesta recordar lo que oye	Aprende lo que oye, a base de repetirse a si mismo paso a paso todo el proceso. Si se olvida de un solo paso se pierde. No tiene una visión global.	Aprende con lo que toca y lo que hace. Necesita estar involucrado personalmente en alguna actividad.
Lectura	Le gustan las descripciones, a veces se queda con la mirada perdida, imaginándose la escena.	Le gustan los diálogos y las obras de teatro, evita las descripciones largas, mueve los labios y no se fija en las ilustraciones	Le gustan las historias de acción, se mueve al leer. No es un gran lector.
Ortografía	No tiene faltas. "Ve" las palabras antes de escribirlas.	Comete faltas. "Dice" las palabras y las escribe según el sonido.	Comete faltas. Escribe las palabras y comprueba si "le dan buena espina".
Memoria	Recuerda lo que ve, por ejemplo las caras, pero no los nombres.	Recuerda lo que oye. Por ejemplo, los nombres, pero no las caras.	Recuerda lo que hizo, o la impresión general que eso le causo, pero no los detalles.
Imaginación	Piensa en imágenes. Visualiza de manera detallada	Piensa en sonidos, no recuerda tantos detalles.	Las imágenes son pocas y poco detalladas, siempre en movimiento.
Almacena la información	Rápidamente y en cualquier orden.	De manera secuencial y por bloques enteros (por lo que se pierde si le preguntas por un elemento aislado o si le cambias el orden de las preguntas.	Mediante la "memoria muscular".
Durante los periodos de inactividad	Mira algo fijamente, dibuja, lee.	Canturrea para si mismo o habla con alguien.	Se mueve
Comunicación	Se impacienta si tiene que escuchar mucho rato seguido. Utiliza palabras como "ver, aspecto..."	Le gusta escuchar, pero tiene que hablar ya. Hace largas y repetitivas descripciones. Utiliza palabras como "sonar,	Gesticula al hablar. No escucha bien. Se acerca mucho a su interlocutor, se aburre en seguida. Utiliza palabras como "tomar,

		ruido...".	impresión...".
Se distrae	Cuando hay movimiento o desorden visual, sin embargo el ruido no le molesta demasiado.	Cuando hay ruido.	Cuando las explicaciones son auditivas o visuales y no le involucran de alguna forma.

2.4 Hipertexto

El contexto de nuestro tiempo está enmarcado por la cultura tecnológica que supone un modelo específico de conocimiento científico distinto del anterior. A la tradicional definición de conocimiento científico, que entendía que conocer era describir y explicar, hoy se agrega el rasgo de conocer para operar y para transformar (investigación y desarrollo). De este modo podrían visualizarse los términos conocimiento y transformación-operación como dos caras de la misma moneda (Aguerrondo, año s. d.).

El aprendizaje por medio de la computadora es un territorio nuevo y extraordinario, se basa en el hipertexto y cada vez más en entornos multimedia (Torres, 2002), esta herramienta permite ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales y se define el termino multimedia como una "...combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos", ...sin embargo el termino multimedia se refiere más al estímulo en "...los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza" Zambrano (2001), pero existe un problema al utilizar las computadoras, al diseñar un entorno educativo con computadoras es preciso añadir otra perspectiva: la del diseño de ambientes

propiamente educativos, a la luz de sus propósitos educativos específicos, Minakata opina que las computadoras no son herramientas universales ni neutras al proceso educativo, por eso, "...a las computadoras se les debe asignar su función en un entorno educativo, de acuerdo a su propia índole y a la índole de los valores e intenciones educativas del proceso educativo al que se adscriben" (2004), es aquí donde los programas computacionales, juegan un papel crucial en el aprendizaje de los estudiantes.

De acuerdo con la Real Academia Española la palabra programa computacional, se puede definir como: "Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora." (2004). Existen muchos tipos de programas computacionales creados específicamente para promover el aprendizaje en los alumnos, desafortunadamente, mucho de ese programa computacional se vende al público bajo condiciones estrictas del fabricante, impidiéndole al usuario, diseñar una modificación o adaptación para su mejor funcionamiento, pero, esto no tiene que seguir así, una muy buena alternativa para adquirir programas computacionales es a través de los portales que permiten hacer descargas gratuitas (Free Programa computacional Foundation, 2001) de programas interactivos.

González, Seoane y Robles, (2003) detallan cuatro libertades que se tienen al utilizar este tipo de programa computacional:

En concreto se refiere a cuatro libertades:

1. Libertad para ejecutar el programa en cualquier sitio, con cualquier propósito y para siempre.
2. Libertad para estudiarlo y adaptarlo a nuestras necesidades. Esto exige el acceso al código fuente.
3. Libertad de redistribución, de modo que se nos permita colaborar con vecinos y amigos.
4. Libertad para mejorar el programa y publicar las mejoras. También exige el código fuente.

Existen portales en Internet que ofrecen programas computacionales gratuitos para promover la educación, en especial apoyan el aprendizaje del inglés, tal es el caso del sitio Web “La Mansión del Inglés” en <http://mansioningles.com/> y “Lingolex” en <http://www.lingolex.com/espan.htm> que promueven una alfabetización tecnológica a la población, con independencia de su lugar de residencia (Vázquez, 2004). Las escuelas están prefiriendo cada vez más la integración del programa computacional y hardware para practicar el idioma inglés, por eso han creado Laboratorios de Idiomas llamados “Call-Lab” (López, 2000). En los “Call-Lab”, además de recibir clases, el alumno tiene la oportunidad de hacer trabajos de investigación, tareas, ejercicios, exámenes, etc., y de esa forma complementar su trabajo en el aula

gracias a las computadoras conectadas en red que enlaza a los alumnos con un gran mundo de información y aprendizaje (Calixto, Vega, y Núñez, 2004).

El acceso a Internet permite crear sitios de aprendizaje donde los estudiantes mantienen un contacto virtual con sus compañeros. Este proyecto de investigación se realizó sobre una plataforma Web, en primer lugar, se pensó en aumentar el interés de los encuestadores del proyecto, el aprendizaje en línea permite desarrollar muchas actividades de competencia académica, por ejemplo, Gettinger & Seibert (2002, citados por White, 2004), al analizar en diversas investigaciones de estudio observaron "...una relación positiva consistente entre los hábitos de estudio y el éxito académico,...reaccionado con un alto nivel escolar"; además, apoyados en los resultados positivos que arrojó la investigación de Reyma quién estudio los efectos del aprendizaje basados en la Web, él describe que: "El uso de instrucciones basadas en la Web como un suplemento a las instrucciones escritas tradicionalmente dentro de la clase fueron significativamente más efectivas que las instrucciones dependientes del libro de texto" (2004), esta información permitió enrolar en un curso virtual a los encuestadores del proyecto de investigación, pensando que sería más atractivo desarrollar una investigación basada instrucciones en la Web, que solamente haber sido redactadas en algún manual y mostradas en una forma de capacitación ordinaria y tradicionalista.

El curso virtual pretende solventar una problemática escolar: el individualismo estudiantil, *Royai* y Baker (2004) mencionan que el

individualismo es un problema ya que puede afligir al campus produciendo un colapso comunitario y una despersonalización correlativa; por eso, en cada actividad de esta investigación se promueve el trabajo colaborativo con los alumnos que ayudaron como encuestadores con el afán de trabajar en equipos bajo la premisa de llevar a cabo un aprendizaje colaborativo durante todo el trabajo. El trabajo colaborativo funciona como un: "Conjunto de métodos de instrucción para la aplicación en grupos pequeños, de entrenamiento y desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes miembros del grupo" (Jonhson, & Jonhson, 1987). Las plantillas diseñadas para promover las actividades durante la investigación se idearon en base a la propuesta de Enerson, Johnson, Milner y Plank (1997) la hoja de trabajo de solución de problemas a ser entregada a los estudiantes lleva el siguiente orden: "Tarea, Actividad colaborativa dentro del grupo, Criterios esperados de éxito, Responsabilidad individual, Comportamientos esperados, Actividad colaborativa entre grupos"

El aprendizaje en línea provee grandes potenciales para engrandecer la educación, en el 2001, en un escrito cuyo título es: "¿Es correcto el aprendizaje en línea para usted?" Ryan (citado por Cappel y Haven, 2004, p.1) menciona que el aprendizaje en línea puede clasificarse de diversas formas: "Asincrónico interactivo... y Aprendizaje sincrónico", por eso, se abrieron espacios de Chat, para promover la participación activa de los alumnos durante el transcurso de la

investigación y ampliar los canales de comunicación entre los participantes
(Pauleen, 2003).

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA UTILIZADA

En este capítulo se pretende realizar una descripción detallada del procedimiento realizado para efectuar la investigación, tratando de vincular los objetivos planteados a investigar con las características de aprendizaje de cada programa computacional, los canales de aprendizaje de los alumnos y finalmente realizar la selección del programa computacional para la enseñanza del idioma inglés.

3.1 Diseño de la investigación

Para esta investigación se realizó un estudio mixto que inicia como *exploratorio* y termina como *descriptivo*.

La herramienta utilizada fue el *cuestionario* con preguntas cerradas y abiertas.

A continuación se dará una pequeña definición de lo que es una investigación cualitativa exploratoria y descriptiva y también, del tipo de herramienta utilizada para que el lector pueda darse una idea del por qué se utilizó esa metodología en esta investigación.

Un *estudio exploratorio* tiene en esencia principal familiarizarnos con una temática desconocida o poco estudiada o novedosa (Hernández, Fernández y

Baptista, 2003), esta clase de investigación, es útil por que de ella se pueden derivar métodos de estudio más profundos.

Los *estudios descriptivos* se usan para estudiar cómo es y se manifiesta un fenómeno y sus fragmentos de acuerdo con Hernández, et el "...describir es medir" y en un estudio descriptivo, "...se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así,...describir lo que se investiga" (2003). Es decir, se eligen una serie de argumentos y se acumula información a cerca de cada uno de ellos para detallar lo que se investiga.

Se resolvió realizar un estudio que inició como *exploratorio*, aunque, en el transcurso de la investigación se utilizan instrumentos que permiten observar el fenómeno a profundidad, dando una investigación mixta del tipo *descriptiva* centrada en medir con la mayor precisión posible los resultados obtenidos; de acuerdo con Selltiz, (1965, en Hernández et al, 2003) en la investigación descriptiva ,se debe aclarar lo que se va a medir tratando de lograr la mayor exactitud posible así, la primera fase de la investigación sirve para detectar los rasgos más relevantes a evaluar respecto a la selección del software computacional de inglés y de acuerdo a los datos obtenidos, se prosigue a una evaluación descriptiva, midiendo el proceso de aceptación del programa computacional seleccionado.

3.2 Contexto sociodemográfico

Este trabajo se realizó en la Universidad Tecnológica del Suroeste de Guanajuato, ubicada en la carretera Valle de Santiago-Huanímaro Km. 1.2, en el municipio de Valle de Santiago, en el estado de Guanajuato, la Figura 3.2.1 muestra la ubicación de la universidad.

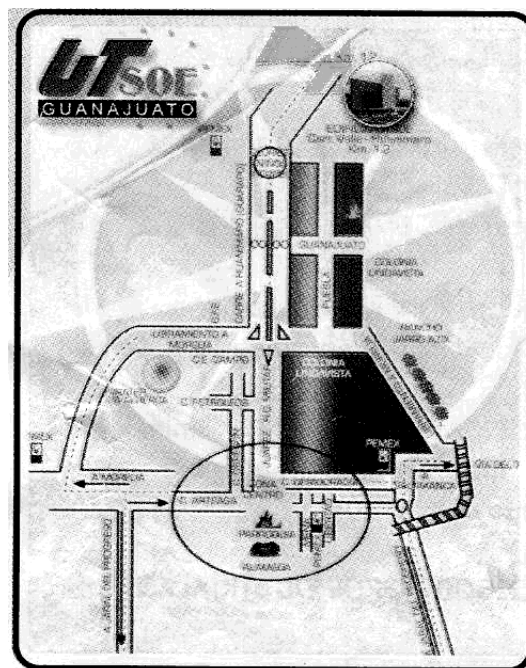


Figura 3.2.1. Mapa de la ubicación de la UTSOE

El área de inglés es un departamento que consta de dos salones: un laboratorio donde se puede trabajar listening, vocabulary, teaching class, verbal practice, en general es un área donde se promueve la practica del idioma inglés en forma verbal.

En el CAA se practica inglés de forma visual, auditiva, escrita y gramatical, la Figura 3.3 muestra el área del laboratorio de Idiomas y el Centro de Auto Acceso de la universidad; el CAA contiene 19 computadoras para trabajar con un programa computacional de inglés denominado Tell me more, donde se practican tres niveles de inglés (básico, intermedio y avanzado), a los jóvenes se les pide que asistan extraclase al CAA para practicar en el área de computadoras, videocaseteras y TV.

Los alumnos que entran a practicar en las computadoras tienen la opción de practicar con Tell me more, y algunas veces se dan clases en el CAA, y lo malo es que los jóvenes practican repetidamente en el mismo programa computacional, es por eso que se pretende implementar nuevo programa computacional en las computadoras del CAA para promover por un lado, el incremento de los programas computacionales de inglés y por consiguiente la diversificación del uso de varios programas computacionales de inglés en los que los estudiantes puedan trabajar.



Entrada principal de la UTSOE



Laboratorio de idiomas



Centro de Auto Acceso (CAA)



Área de listening del CAA



Área de TV/SKY del CAA



Área de audio y video del CAA

Figura 3.3. Diversas áreas de la UTSOE

3.3 Población, muestra y programa Tell me more

En este apartado se realiza una descripción del universo en el cual se ubican los sujetos de estudio y se determina de manera específica quiénes fueron los sujetos o participantes, cuáles son sus características, cómo se seleccionaron y las características del programa computacional Tell me more que es el programa oficial usado en la universidad para practicar el idioma inglés.

3.3.1 Sujetos de investigación

La *muestra*. Se tomó en consideración una muestra de alumnos probabilística (Hernández, 2003, p. 229), en la que se eligieron 559 sujetos que tenían la misma probabilidad de ser medidos. Para seleccionar la muestra, se consideró a los alumnos de la UTSOE de cualquier carrera y cualquier año, que entró a practicar inglés al CAA, con la finalidad de no restringir el acceso ni el punto de vista de los estudiantes respecto a la opinión del programa computacional de inglés instalado.

Los *encuestadores*. Se seleccionaron dos grupos de aproximadamente 30 encuestadores con características similares para desarrollar con éxito el trabajo de la investigación y cuyas características son las siguientes:

- Son alumnos de la carrera de informática. Esto facilitó la comprensión y uso de las herramientas de investigación colocadas en la página Web.

- Cuentan con un avance curricular del 80% y 50% de cursos de inglés. De esta manera a los encuestadores les resulta más ágil el material de búsqueda en Internet. Esto les permite tener un mayor criterio en la toma de decisiones para la implementación del programa computacional de inglés en el CAA, ya que tienen conocimientos suficientes a cerca de gramática, vocabulario y ejercicios que se toman en cuenta para su evaluación en la materia de inglés.
- Cursan materias afines a la informática como programación Visual, Informática, programación Avanzada, programación Orientada al Web, proyectos informáticos, esto les permite entender de forma ágil cómo se realiza una búsqueda de información, captura datos y construcción de archivos en PowerPoint y formularios en la Web.

Los *estudiantes encuestadores*. En el 2003 los empresarios que contrataban alumnos egresados de la UTSOE, tenían un reclamo muy fuerte hacia la institución en relación a que los jóvenes no sabían trabajar de forma colaborativa dentro de la empresa (Hernández, 2003), esto alertó al departamento Psicopedagógico de la institución y se incluyeron en el currículo de todas las carreras, la materia de Desarrollo Humano y Calidad de Vida (Echeverría, 2004) esta materia trata de solventar un poco las deficiencias actitudinales y de valores que presentan los jóvenes egresados de la institución al realizar trabajo en equipo, y es por eso, que este trabajo de tesis propone impulsar de forma indirecta el trabajo colaborativo con los estudiantes de la

universidad al enrolarlos en un proyecto con las actividades propuestas en el curso virtual-practico.

3.3.2 Programa Tell me more

El programa computacional donde practican los alumnos la lengua inglesa es el denominado Tell me more, de acuerdo con la página oficial del programa llamada Big Red Garage el programa computacional consta de 750 horas de actividades divididas en 6 áreas de trabajo (año, s. d.):

- Lecciones organizadas por tópicos.
- Área cultural para aumentar el conocimiento de las ciudades en las cuales se habla el lenguaje.
- Gramática y vocabulario, que incluye reglas para la conjugación de verbos.
- Escritura de expresiones.
- La sección oral contiene diálogos y videos para practicar comprensión.
- Contiene tres niveles de inglés (básico, intermedio y avanzado)

3.4 Instrumentos utilizados para la recopilación de datos

El *cuestionario*, es una herramienta muy importante para recabar información de acuerdo con Richards y Lockhart (1998), “Las encuestas y cuestionarios son procedimientos útiles para recopilar información sobre las

dimensiones afectivas de la enseñanza y el aprendizaje, tales como puntos de vista, actitudes, motivación y preferencias, y permiten al profesor recopilar gran cantidad de información de una manera relativamente rápida.” Esta declaración se complementa con lo mencionado por (Hernández, et. al, 2003) que mencionan que el cuestionario consiste en “...un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” se diseñaron *preguntas cerradas* con el fin de codificarlas rápidamente, y también se utilizaron *preguntas abiertas*, para obtener la mayor información posible del tema cuyos datos eran insuficientes, con el propósito de aclarar y clarificar el análisis del problema. Se redactaron tres herramientas con formatos de preguntas, la Figura 3.4.1 muestra las preguntas del examen diagnóstico, este examen se realizó a los encuestadores como sondeo y sirvieron para darnos una idea de la opinión que se tenían del programa computacional Tell me more, y derivado de lo anterior se redactó el cuestionario de la Figura 3.4.2, para valorar los programas computacionales de inglés instalados en las computadoras.

CURSO DE INGLÉS-INFO5°C VIRTUAL



ACTIVIDAD 2. DESCARGA DE SOFTWARE DE INGLÉS

Fecha de inicio: 07 de marzo de 2004

Fecha limite de participación: 14 de marzo de 2004

Calificación: 20% de la calificación

Iniciamos el trabajo en equipo, la Actividad 2 esta diseñada en dos fases, la primera consiste en la descarga de 2 programas gratuitos de la Web por equipo, y continuación la elaboración de la diapositivas de power point indicando como se utiliza el software. Esta actividad se lleva a cabo de manera colaborativa y tendrá que realizarse en Foros de participación diseñados.

Nota: Puedes ver el listado de los equipos y el software que deberán descargar haciendo clic en el botón de [Equipos](#) del menú principal.

Instrucciones para el realizar la Actividad 2

Instrucciones para la participación en el Foro 1.

1. El salón de clases es el lugar donde tú puedes participar, preguntar, adquirir nuevos conocimientos. En este proyecto, vamos a utilizar el foro para mantener la comunicación constante entre tus compañeros de equipo y el profesor, así que, la participación derivada de este foro tendrá un valor del 20 % de tu calificación final.
2. Todos los equipos deberán designar un Secretario (para llevar un orden en el avance que se esta realizando de la actividad), y un Moderador para coordinar la participación dentro del equipo.
3. Haz clic [aquí](#) para acceder a los Foro 1.

Instrucciones para la descarga del software

1. Cada uno de los equipos tiene designado un tema para búsqueda de software.
2. En base al tema asignado, el quipo deberá hacer una búsqueda de dos programas que sirvan para practicar el idioma inglés, teniendo el cuidado de que dichos programas sean gratuitos en la Internet.

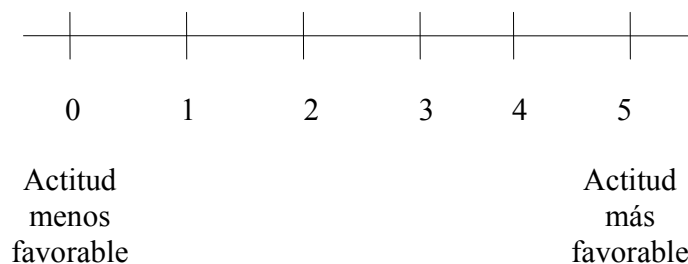
Figura 3.4.1 Actividad 2. Descarga de programa computacional de inglés

Examen diagnóstico del Centro de Auto Acceso (CAA)				
Cuatrimestre:	<input type="text"/>	carrera:	<input type="text"/>	
Edad:	<input type="text"/>	sexo:	<input type="text"/>	
Indicaciones: Los valores para obtener información de esta actividad estarán relacionados en orden de aceptación como se muestra a continuación. 5 Bastante de acuerdo, 4 Muy de acuerdo, 3 De acuerdo, 2 Poco de acuerdo, 1 Nada de acuerdo				
Evaluación del software actual de CAA	5	4	3	2
Es fácil de usar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El diccionario es de mucha utilidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se accesa a cualquier hora	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es bueno que sea el mismo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se pueden trabajar con varios niveles en aprendizaje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se obtienen las respuestas de los ejercicios	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Esta actualizado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Necesitamos otro software en el CAA, para practicar inglés	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se practica pronunciación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se practica vocabulario	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se practica dictado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se practica listening & comprensión	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se practica reading & comprensión	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Contiene el suficiente vocabulario	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ayuda a estudiar verbos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Esta instalado completamente en las computadoras del CAA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
No necesitamos más ejercicios de inglés para practicar con el software	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Si aprendo con el software	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Figura 3.4.2 Examen diagnóstico del centro de Auto Acceso (CAA)

En el *diseño de instrumentos* primero se efectuó un cuestionario en forma de un pre-muestreo como examen diagnóstico con el grupo de encuestadores, contenía preguntas cerradas y abiertas para determinar los rasgos que deberían evaluarse en cada programa computacional (Kinner & Tylor, 2000, p.400), con la finalidad de ahorrar tiempo y tener una mayor exactitud para el avance o retroceso de la investigación, enseguida, se realizó

una recolección de datos basados en preguntas codificadas en una escala de aceptación (Hernández, et al, 2003) con el fin de concretar la información obtenida de la aceptación del programa computacional. El instrumento de recolección de datos está relacionado a la *escala Likert* en la cual se acumula un gran número de propuestas que se piensan importantes para la opinión o actitud por estudiar, las respuestas son encasilladas, en esta investigación, con una variante de 1, 2, 3, 4 y 5 y se da a cada sujeto examinado una nota global que es el resultado de las sumas resultante en cada respuesta. La puntuación 5 indica la más favorable de lo que se quiere medir y la 1 la menos favorable como se muestra en la siguiente figura.



Esta escala concuerda en el orden en que se han planteado las actividades que se presentan en el proyecto, tales como la búsqueda de información, las actividades en los foros y los recursos para la construcción de la página Web que se describen a continuación con más detalle.

Calendario. La Tabla 3.4.1, muestra la agenda de actividades que se desarrollaron en la primera plataforma, cabe aclarar que la elaboración de la

página Web corrió a cargo del profesor y que las actividades fueron efectuadas por los alumnos que participaron como encuestadores de la carrera de informática de la UTSOE.

La Tabla 3.4.1 Calendario de Actividades de la primera plataforma

Fecha	Etapas	Actividades	Puntos
semana 6-9 de marzo	Etapa1	1. Navegación por la página del curso 2. Resolver el examen diagnostico (Actividad 1)	10
semana 7-14 de marzo	Etapa 2	3. Descarga de programa computacional de inglés (Actividad 2). Foro 1 Grupal	20
		4. Elaboración de diapositivas en PowerPoint. Foro 1 Grupal.	20
semana 15-20 de marzo	Etapa 3	5. Instalación del programa computacional y diagnostico. CAA Grupal (Actividad 3).	20
		6. Reporte final del proyecto. Foro 2 Grupal (Actividad 4).	20
		7. Coevaluación (Actividad 5)	10
Total			100

Foros. La Figura 3.4.3, muestra la página que sirve de vínculo a los foros donde se realizó el trabajo colaborativo del proyecto.

Bienvenidos a la página principal del
Proyecto de Investigación

Menú



Ligas

[Bienvenida](#)

[Diseño de la investigación](#)

[Actividades](#)

[Aprendizaje colaborativo \(AC\)](#)

[Primera plataforma de investigación](#)

[Segunda plataforma de investigación](#)

[Autor](#)

Materia: **Proyectos 2**
 Titular: **Dra. Yolanda Heredia Escorza**
 Asesor: **Fausto Humberto Alonso Lujano**

Página diseñada por **Carlos Armando Bravo Corona**
 A00962731@mail.ruv.itesm.mx
 MTE-962731

Semestre Agosto-Diciembre del 2005
 Valle de Santiago
 Guanajuato
 México

Figura 3.4.3 Página principal del proyecto de investigación

Evaluación de los equipos de muestreo. Al equipo de muestreo se le califica el trabajo colaborativo. Para obtener una calificación de cada foro, se toma en

cuenta la actividad que debe desarrollar en los Foros y por lo menos un comentario hacia alguna de las aportaciones de sus compañeros de equipo.

Se utiliza la Tabla 3.4.2 Rúbrica de desempeño, para contestar la coevaluación del trabajo colaborativo de los encuestados en la primer plataforma de investigación.

Tabla 3.4.2 Rúbrica de desempeño

CRITERIOS	NIVEL DE CALIDAD			
	Excelente 4	Suficiente 3	Regular 2	Deficiente 1
Trabajaron colaborativamente	Se organizaron y trabajaron por equipo, además también actuaron intraequipo	Se organizaron pero solo algunos trabajaron	Se organizaron pero no trabajaron en equipo	No se organizaron pero lo intentaron
Contestaron toda las actividades	Las terminaron las actividades, y tuvo un excelente presentación	La terminaron las actividades, pero la presentaron muy mal presentada	No terminaron todo, pero hicieron la mayoría de las actividades	No las terminaron y no pudieron hacerla
Manejaron correctamente los contenidos del tema	Todas y están correctos los resultados	Todas pero lleva errores en los resultados	Solo algunas pero estaban correctos los resultados	Ninguna y estaban incorrectos los resultados
Indagación de los contenidos	Se apoyaron en sus compañeros del equipo, del asesor y navegaron en Internet.	Se apoyaron con el profesor y el Internet	Se apoyaron solo en el Internet	No buscaron ningún apoyo
Participación en los foros	Se integraron y solicitaron apoyo del profesor.	Se integraron pero no solicitaron asesoría	Solo algunos del equipo se integraron al trabajo	No la hicieron y se observaron aislados

La página Web. Se seleccionó un ambiente Windows para diseñar una plataforma Web, que fue el punto de partida del trabajo de esta investigación. Se seleccionó <http://www.geocities.com>, debido a que en ese lugar se pueden diseñar y hospedar páginas Web sin costo alguno, además, la propaganda que aparece ahí crea poca distracción a los encuestadores y permite enfocarse más en el desarrollo del trabajo. Para promover el aprendizaje colaborativo se

abrieron foros de discusión en www.goozap.com y www.network54.com que son sitios que permite crear foros de discusión gratuitos, sin publicidad que distraiga a los participantes, en general se trató de tomar recursos de la Web sin costo alguno para los estudiantes, por eso la búsqueda de un programa computacional gratuito de la Web, presenta una opción muy atractiva para abastecer de nuevos programas computacionales de inglés al CAA.

Diseño de la página Web. El diseño de las páginas Web, está apoyado en varios programas computacionales que permitieron darle el formato final, se utiliza Microsoft Word 2003, para hacer la redacción de todas las ligas Web, y a cada link se le asigna un formato de tema específico con colores, fuentes y tramados de un diseño original y personalizado en cada página. También se utiliza Corel Graphics Suit 12 y con CorelDraw 12 se diseñó el cuadro de asignación de espacios para realizar el trabajo asignado a cada uno de los equipos, Corel Photo Paint, se utiliza para dar formato a las fotografías que aparecen en las páginas.

Existen imágenes de la Web pegadas a algunas páginas y se obtuvieron de sitios con galerías gratuitas de fotografías e imágenes. Para integrar la página Web, y crear hipervínculos, se utilizó el programa computacional de Microsoft Front Page 2002, este programa computacional se utilizó para crear el archivo `index.htm` de la página principal y diversos vínculos.

Otros recursos electrónicos de la página Web

- *Diapositivas:* Se utiliza Microsoft Office PowerPoint 2003 para la construcción diapositivas que explican el uso del programa computacional de inglés, y sirvieron de guía o tutoría de aprendizaje.
- *El Chat:* se utiliza el MSN Messenger para promover la comunicación en tiempo real con los entrevistados.
- *Gráficas:* se utiliza Microsoft Office Excel 2003, para diseñar las gráficas de los resultados finales del proyecto, es muy útil ya que se le dio una mejor ambientación y presentación a los resultados de las preguntas.

Búsqueda de información. La Internet ofrece una gran cantidad de sitios en los que se puede encontrar programas computacionales gratuitos, páginas como: www.download.com, tiene gran utilidad porque permite buscar, seccionar y descargar programas computacionales de casi cualquier tipo de información, y puede ser de gran ayuda para la búsqueda del programa computacional de inglés, www.lingolex.com ofrece una gran cantidad de información de inglés como frases del día, gramática, pronunciación y vínculos a otras paginas, puede ser de utilidad para buscar algunos criterios de la selección del programa computacional, y www.mansioningles.com es una página que además de incluir información a cerca del idioma inglés contiene un curso en línea y es de mucha utilidad ya que, también, contiene una liga que permite descargar programas computacionales gratuitos de varios tipos de

programas computacionales muy útiles para la gramática del inglés. Cabe hacer la aclaración que estas tres ligas no son las únicas de donde se podría encontrar vínculos a programa computacional gratuitos de la Web, y que los estudiantes pueden hacer uso de otros motores de búsqueda para hacer sus trabajos.

Errores y aciertos de los instrumentos. Al terminar las actividades de la primer plataforma de investigación se les preguntó a los encuestadores cómo había sido su experiencia con respecto a la comunicación que tuvieron con sus compañeros, el Chat, correo electrónico, la página Web, los programas computacionales de inglés, los foros y la actitud del maestro con los encuestadores. Se logró recabar información interesante que sirve, de punto de partida, para realizar modificaciones al diseño de los instrumentos de las actividades de la segunda plataforma de investigación, y pueden revisarse en la sección de anexos en la Tabla 3.4.3 Errores y aciertos del primer curso virtual, en esta tabla se destacan tres áreas: la comunicación, el Chat y el correo electrónico; al analizar estas tres áreas, se muestran favorables los rasgos de planeación, trabajo en equipo, aunque se detectan áreas de oportunidad en las cuales algunos encuestadores prefieren el individualismo, y apatía, respeto a los compañeros y la pérdida en ocasiones de información al enviar correos o participar en el foro.

Tabla 3.4.3

Errores y aciertos de la segunda plataforma de investigación

Comunicación	
<p style="text-align: center;">(+)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Responsabilidad • Planeación • Organización • Control • Estar de acuerdo para que parte del equipo fuera a descargar el programa computacional y otros integrantes lo recogieran • Cada integrante busco en búsquedas en diversos sitios Web • Foros • Comunicación • Instalación de programa computacional • Trabajo en equipo • Responsabilidad respeto • Solidaridad • Respeto • Responsabilidad • Perseverancia 	<p style="text-align: center;">(-)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Irresponsabilidad de varios integrantes • Mala comunicación • Individualismo • Poca participación • Confiar en el integrante mas irresponsable del equipo para que descargara el programa computacional • No terminar diapositivas • Falta de cooperación • Impuntualidad • Flojera • Apatía
Chat	
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación rápida • Permite transferir archivos • Se identifica quien esta en línea 	<ul style="list-style-type: none"> • No entraron al mismo tiempo • Algunos alumnos no participaron • Se necesita tener activado el Messenger • La información no se queda guardada en pantalla, se debe guardar en un archivo aparte
Correo electrónico	
<ul style="list-style-type: none"> • Es más fácil enviar trabajo que imprimirlos • Se logra tener comunicación muy personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Hubo pocos correos • Poca comunicación • Irrespetuosos • Distracciones • Los alumnos no tenían e-mail • No servia el Hotmail • No haber echo un autoenvío para comprobar la entrega del trabajo • Se pierden los correos

	<ul style="list-style-type: none"> No se revisa a tiempo
Página Web (www.geocitios.com/armando_bravo2004)	
<ul style="list-style-type: none"> Es fácil de navegar Están bien divididos los temas Están establecidas las fechas para la entrega de cada actividad Hay espacio para dudas Se obtiene información del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Algunas ligas no se abrían Poca disponibilidad Mala integración Se cae el sistema (conexión) No se puede mantener la pagina (conexión)
Foros	
<ul style="list-style-type: none"> Fueron de mucha utilidad para la coordinación del trabajo Quedan registrados acuerdos y conversaciones 	<ul style="list-style-type: none"> Desconocimiento a del funcionamiento del foro. Se odia falsificar la identidad del usuario Nadie entraba en el foro adecuado Pocas ideas Nada sobre el tema Tener que estar actualizando los foros No se sabe que usuario esta en línea
Programa computacional	
<ul style="list-style-type: none"> Se obtuvo de fuentes gratuitas Fácil de instalar No ocupa mucho espacio de instalación Actions: didáctico, facilita el aprendizaje, varios idiomas Learnds: facil de manejar, es un programa computacional muy sencillo, 	<ul style="list-style-type: none"> No se puede actualizar
Maestro	
<ul style="list-style-type: none"> Buen diseño de la pagina Fue buena idea realizar el proyecto Buena idea formar equipos Buena idea de trabajar en foros Empeño Confianza 	<ul style="list-style-type: none"> Falto explicación de la página El lapso de tiempo es muy corto entre cada actividad No tomo en cuenta que no hay una cultura de cambio

3.5 Procedimiento de investigación

Las actividades que se desarrollan en esta investigación están enmarcadas en plantillas para facilitar la solución las acciones del curso en orden como se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 3.5


Procedimiento de investigación

Actividades / Fecha	6-9 de Marzo	7-14 de Marzo	15-20 de Marzo	25-31 de Julio	2-7 de Agosto	9-14 de Agosto
<i>Primera plataforma</i>						
1. Navegación por la pagina del curso						
2. Exploración diagnóstica						
3. Descarga del programa computacional						
4. Diapositivas						
5. Instalación del programa computacional y diagnostico del centro						
6. Reporte final						
7. Coevaluación						
<i>Segunda plataforma</i>						
1. Navegación por pagina del curso						
2. ¿Cómo se coloca una página Web?						
3. Investigación de campo						
4. Reporte final del proyecto						
5. Coevaluación						

3.5.1 Navegación por la página del curso, el objetivo de esta actividad es lograr que el equipo de muestreo del proyecto se entere de las actividades por realizar, tomando en cuenta tiempos establecidos para ellas, se realiza la misma actividad en el punto uno de cada plataforma de investigación.

3.5.2 Resolver la exploración diagnóstica, la Figura 3.5.2.1 Actividad 1. Cuestionario diagnóstico, muestra las indicaciones para poder contestar dicho cuestionario y la Figura 3.5.2.2 Cuestionario Diagnóstico del Centro de Auto Acceso, contiene el formulario que debe llenarse en términos de aceptación y es de utilidad para saber qué tipo de programa computacional buscar en la Web.

CURSO DE INGLÉS-INFO5°C VIRTUAL



ACTIVIDAD 1. EXÁMEN DIAGNÓSTICO

Fecha de inicio: 04 de marzo de 2004

Fecha limite de participación: 07 de marzo de 2004

Calificación: 10% de la calificación

Queremos saber tu opinión a cerca de este curso INFO5°C VIRTUAL a cerca de los programas del inglés con los practicas en el CAA. Es muy importante que antes de iniciar la búsqueda de software de inglés detectemos las características que deseáramos tener en un software "ideal" para la práctica del idioma inglés, contrastando las características del software actual instalado en el Centro de Auto Acceso por eso, para eso tendrás que contestar la siguiente encuesta.

Nota: las preguntas en esta actividad están relacionadas directamente con el proyecto.

Instrucciones para el realizar la Actividad 1

1. Haz clic [aquí](#) para acceder a la Evaluación diagnostica del software.
2. Selecciona un solo campo de la encuesta en relación al nivel de concordancia que tengas a la pregunta que se te formula en este examen de acuerdo a los valores que ahí se mencionan.
3. Una vez que hayas contestado los enunciados, realiza un Copy/Paste de la encuesta para pegarla a un archivo de Word, guárdala como pagina Web escribiendo tu primer apellido en el nombre del archivo y precediendo el numero 1, ejemplo,


Nombre del alumn@: RIVERA ADAME NANCY

Guardar como/Página Web: **rivera_1.htm**
4. Envía la encuesta por correo electrónico al coordinador del proyecto al siguiente e-mail: bravo79@hotmail.com.

Figura 3.5.2.1 Actividad 1. Cuestionario diagnóstico de la primera plataforma de investigación.

3.5.3 Descarga de programa computacional de inglés, la actividad está diseñada en dos fases, la primera consiste en la descarga de dos programas computacionales gratuitos de la Web, y la elaboración de las diapositivas de PowerPoint indicando el funcionamiento del programa computacional. Esta actividad fue realizada en foros de participación (ver Figura 3.5.3.1 Foros) abiertos en <http://www.goozap.com> y <http://www.network54.com/forum>, se realizó de manera colaborativa en base a los equipos designados para el proyecto (ver Figura 3.5.3.2 Equipos). Cabe aclarar que la información redactada en los foros de participación [goozap.com](http://www.goozap.com), no se encuentra disponible actualmente ya que el servidor se traspasó a otra compañía que redirecciona datos de esta página en otros sitios de la Web.

CURSO DE INGLÉS-INFO5^oC VIRTUAL




FORO 1. ETAPA 2

Fecha de inicio: 07 de marzo de 2004

Fecha limite de participación: 14 de marzo de 2004

Calificación: 20% de la calificación



FORO 2. ETAPA 3

Fecha de inicio: 15 de marzo de 2004

Fecha limite de participación: 20 de marzo de 2004

Calificación: 20% de la calificación

Figura 3.5.3.1 Foros de la primera plataforma de investigación

La búsqueda del programa computacional de inglés pudo realizarse en dos sitios importantes de inglés:

<http://www.mansioningles.com/Descarga.htm>

<http://www.download.com>

Equipo 1

Tema: Diccionario de inglés

BELMÁN SALDAÑA MARTHA AMALIA
BUTANDA CUELLAR JUANA
BUTANDA SANTOYO MARÍA GRISELDA
CARMONA RAZO VERÓNICA
CELEDÓN ALCARAZ NADIA LIZETH

Equipo 2

Tema: Juego del ahorcado

FLORES MORALES ARACELI
FLORES VARGAS MARÍA ISABEL
GARCÍA AGUILERA ARTURO
GARCÍA MONJARÁS ELVIA LUCÍA
GARCÍA SORIA JOSÉ ANTONIO

Equipo 3

Tema: Auto test vocabulario

GONZÁLEZ ARREDONDO MARÍA CANDELARIA
GONZÁLEZ ARRIAGA YAZMÍN ARACELI
GONZÁLEZ HERNÁNDEZ MARÍA MAGDALENA
JARALILLO VÁZQUEZ JOSÉ BENJAMÍN
JUÁREZ MOSQUEDA MARÍA CANDELARIA
LEÓN SORIA NORA YENELI


Equipo 4


Tema: Actividades

MARTÍNEZ CHAPA EDGAR EDUARDO
MORENO RICO JAIME
OCHOA ALANIS FILIBERTO
PÉREZ PUENTE PABLO
RIVERA ADAME NANCY

Figura 3.5.3.2 Equipos

3.5.4 Instalación del programa computacional y diagnóstico, esta actividad es grupal, se instaló el programa computacional de inglés en las computadoras del Centro de Auto Acceso (ver Figura 3.4.1) y se llenó el cuestionario de la Figura 3.4.2 cuestionario examen diagnóstico del centro de Auto Acceso (CAA), con los alumnos que sirvieron de muestra del proyecto.





ACTIVIDAD 3. INSTALACIÓN DEL SOFTWARE Y DIAGNOSTICO

Fecha de Inicio: 16 de marzo de 2004

Fecha límite de participación: 20 de marzo de 2004

Calificación: 20% de la calificación

La Actividad 3, está diseñada para realizar la instalación del software de Inglés en las computadoras del Centro de Auto Acceso (CAA) y llenar una encuesta del uso de los programas instalados en el CAA, con los alumnos de la UTSOE que a su vez practican inglés en las computadoras.

Instrucciones para el realizar la Actividad 3


Instalación de los dos programas de inglés en el Centro de Auto Acceso

1. En esta etapa, cada uno de los equipos deberá instalar los dos programas de inglés que descargaron de la Web.
2. Cada equipo deberá cerciorarse de que la instalación del software fue óptima en cada una de las computadoras del CAA.
3. En el siguiente croquis, se muestra la distribución de las computadoras para cada uno de los equipos de trabajo en el CAA, cada equipo deberá respetar y cuidar la computadora que se le asigne.

Figura 3.5.4.1 Actividad 3. Instalación del programa computacional diagnóstico

3.5.5. Reporte final del proyecto, también es una actividad grupal desarrollada en el foro, la Figura 3.5.5 contiene las indicaciones que los encuestadores tuvieron que organizar en base a la cuantificación de los resultados de la Actividad 5 en la primera plataforma y la Actividad 4 en la segunda plataforma.

CURSO DE INGLÉS-INFO5 C VIRTUAL



ACTIVIDAD 4. REPORTE FINAL DEL PROYECTO.

Fecha de inicio: 15 de marzo de 2004

Fecha límite de participación: 20 de marzo de 2004

Calificación: 20% de la calificación

La Actividad 4, está programada para analizar los resultados de la encuesta de la actividad 3, tendrán que organizar su trabajo en el Foro 2 de participación.

Instrucciones para el realizar la Actividad 4

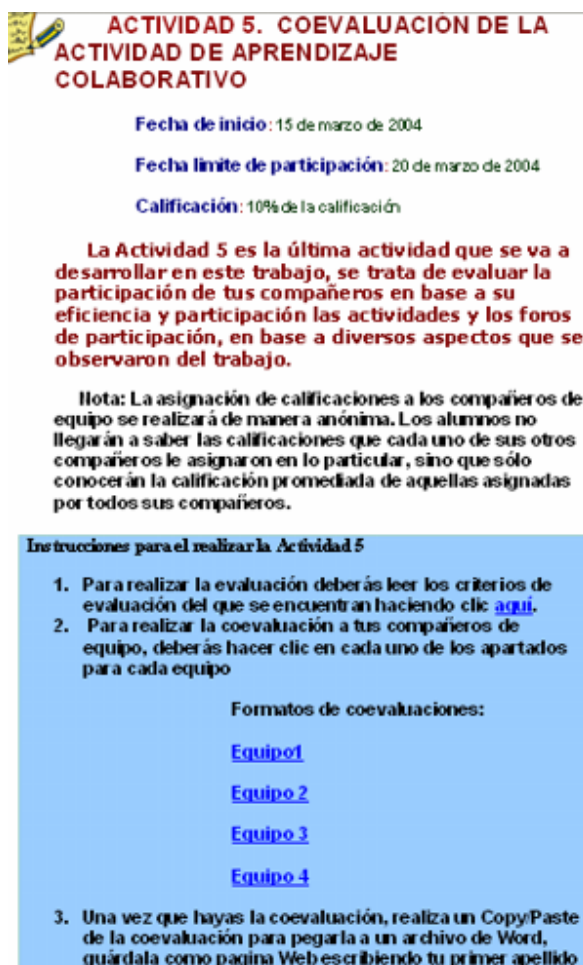
Entrega de reporte

1. Para desarrollar esta actividad cada equipo deberá nombrar un Secretario, para organizar el avance del trabajo y un Moderador, para organizar la participación en el [Foro 2](#).
2. Para cada una de las preguntas de la encuesta, deberán contabilizarse los resultados obtenidos y presentarlos en una grafica de barras porcentuales en power point, con lo cual realizaran una comparación final con la misma presentación sobre los dos programas de inglés, indicando cual tuvo mayor preferencia.
3. La entrega del reporte será enviada por correo electrónico al profesor de la materia (bravo79@hotmail.com), indicando en el nombre del archivo, el equipo y el numero, por ejemplo:

Para el equipo número uno el nombre del archivo será:
Equipo1.xls
4. Los resultados de las encuestas serán publicados en esta página por el profesor de la materia (22-26 de marzo).

Figura 3.5.5 Actividad 4. Reporte final del proyecto

3.5.6. Coevaluación. Fue una actividad individual, evalúa la participación de los encuestadores, la Figura 3.5.6.1, muestra las instrucciones que deben seguir los encuestadores para llenar la coevaluación Figura 3.5.6.2. La segunda plataforma también contempla la coevaluación en la Actividad 5 para evaluar el curso de inglés de los estudiantes que participaron como encuestadores.



ACTIVIDAD 5. COEVALUACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

Fecha de inicio: 15 de marzo de 2004

Fecha límite de participación: 20 de marzo de 2004

Calificación: 10% de la calificación

La Actividad 5 es la última actividad que se va a desarrollar en este trabajo, se trata de evaluar la participación de tus compañeros en base a su eficiencia y participación las actividades y los foros de participación, en base a diversos aspectos que se observaron del trabajo.

Nota: La asignación de calificaciones a los compañeros de equipo se realizará de manera anónima. Los alumnos no llegarán a saber las calificaciones que cada uno de sus otros compañeros le asignaron en lo particular, sino que sólo conocerán la calificación promediada de aquellas asignadas por todos sus compañeros.

Instrucciones para el realizar la Actividad 5

1. Para realizar la evaluación deberás leer los criterios de evaluación del que se encuentran haciendo clic [aquí](#).
2. Para realizar la coevaluación a tus compañeros de equipo, deberás hacer clic en cada uno de los apartados para cada equipo

Formatos de coevaluaciones:

[Equipo 1](#)

[Equipo 2](#)

[Equipo 3](#)

[Equipo 4](#)
3. Una vez que hayas la coevaluación, realiza un Copy/Paste de la coevaluación para pegarla a un archivo de Word, guárdala como pagina Web escribiendo tu primer apellido

Figura 3.5.6.1 Actividad 5. Coevaluación

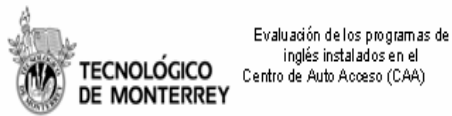
Coevaluación para el Equipo 1

Instrucciones: no debes contestar el apartado donde se localiza tu nombre (no tendrá valor en tu calificación), solo contesta los apartados de tus compañeros de equipo.

CRITERIOS	NIVEL DE CALIDAD			
	Excelente 4	Suficiente 3	Regular 2	Deficiente 1
BELKÁN SALDANA MARTHA AMALIA				
Trabajaron colaborativamente				
Contestaron toda las actividades				
Manejaron correctamente los contenidos del tema				
Indagación de los contenidos				
Participación en los foros				
BUTANDA CUELLAR JUANA				
Trabajaron colaborativamente				
Contestaron toda las actividades				
Manejar on correctamente los contenidos del tema				
Indagación de los contenidos				
Participación en los foros				
BUTANDA SANTOYO MARIA GRESELDA				

Figura 3.5.6.2 Ejemplo de Coevaluación del equipo 1

3.5.7. Investigación de campo. En esta actividad se lleva a cabo la segunda parte de la investigación final del proyecto, la Figura 3.5.7 muestra el cuestionario de palabras en inglés que sirve para evaluar varios programas computacionales de inglés.



Esta evaluación tiene el propósito de conocer tu punto de vista del uso del software gratuito instalado en el CAA, así que la información solicitada en este cuestionario será de carácter confidencial.

Indicaciones: Marca cada una de las preguntas de acuerdo al nivel de conformidad que experimentaste al practicar con los programas de inglés.

Nombre del Software: _____ Tema: _____
 Cuatrimestre: _____ Carrera: _____

Preguntas para evaluar el software Tell me more del CAA	Muy de acuerdo (4)	De acuerdo (3)	Poco de acuerdo (2)	Nada de acuerdo (1)
1. ¿Te gusta practicar inglés en el software Tell me more?				
2. ¿El software Tell me more, promueve mi aprendizaje del idioma inglés?				
3. ¿Es fácil de usar?				
4. ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?				
5. ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?				
6. ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?				
7. ¿Te resulta tedioso (aburrido/cansado), trabajar siempre con el mismo programa?				
8. ¿Consideras que el CAA debería				

Preguntas para evaluar el software 1 "_____"	Muy de acuerdo (4)	De acuerdo (3)	Poco de acuerdo (2)	Nada de acuerdo (1)
9. ¿Te gusta practicar inglés en el software "X1"?				
10. ¿El software "X1", promueve mi aprendizaje del idioma inglés?				
11. ¿Es fácil de usar?				
12. ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?				
13. ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?				
14. ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?				
15. ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?				
16. ¿Aprendes inglés con este software?				
17. ¿Te parece interesante el software?				
Preguntas para evaluar el software 2 "_____"	Muy de acuerdo (4)	De acuerdo (3)	Poco de acuerdo (2)	Nada de acuerdo (1)
18. ¿Te gusta practicar inglés en el software "X2"?				
19. ¿El software "X2", promueve mi aprendizaje del idioma inglés?				
20. ¿Es fácil de usar?				
21. ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?				
22. ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?				
23. ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?				
24. ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?				
25. ¿Aprendes inglés con este software?				

Figura 3.5.7. Cuestionario de palabras en inglés

3.5.8. Procedimiento seguido en observaciones y modificaciones en el camino.

Avisos. Se pegaron dos avisos (ver anexos de las Figura 3.5.8.1 y 3.5.8.2) en el laboratorio de inglés y en el CAA, la Etapa 3 de la Actividad 5 del primer curso virtual menciona que se debe hacer un diagnóstico del programa computacional de inglés, y aunque ya se habían instalado en las computadoras los nuevos programas computacionales de inglés, muy pocos alumnos hacían

uso de estos recursos; por eso se tomó la decisión de escribir dos avisos de instrucciones para exigir a los alumnos a tomar en cuenta los nuevos programas computacionales de inglés, así se facilitó el llenado las preguntas del diagnóstico.

ROL DE SOFTWARE EN EL LABORATORIO DE IDIOMAS	
<p>AVISO A TODOS LOS PROFESORES DE INGLES:</p> <p>LA SEMANA DEL 15 AL 19 DE MARZO, SE ESTARA PRACTICANDO EN NUEVOS SOFTWARE DE INGLES EN E L CAA, Y EL LABORATORIO DE IDIOMAS, Y SE LES PIDE SU COOPERACIÓN PARA QUE SUS ESTUDIANTES UTILICEN ESTOS 2 PROGRAMAS POR LO MENOS 20 MIN C/U PARA QUE AL FINAL SE LLENE UNA ENCUESTA QUE TENDRA COMO FIN EVALUAR LA EFICACIA DEL SOFTWARE DE INGLES.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • EN EL CENTRO DE AUTOACCESO, LAS COMPUTADORAS CONTIENEN UN LETRERO INDICANDO EL SOFTWARE QUE DEBERAN UTILIZAR EN ESE MOMENTO, (MIN 20 MIN C/U), TAMBIEN SE DEBERA LLENAR LA ENCUESTA • EN EL LABORATORIO DE IDIOMAS SE PRESENTARA EL SIGUIENTE ROL DE DIAS DE PRUEBA DE CADA SOFTWARE: 	
<p>LABORATORIO DE IDIOMAS</p>	
<p>MARTES</p> <p>A) WORD WEB B) DICTIONARY</p>	
<p>MIERCOLES</p> <p>A) HANDGDOLD B) HANDGMAN</p>	
<p>JUEVES</p> <p>A) TRACKWORDS B) VOCATUDE</p>	
<p>VIERNES</p> <p>A) ACTIONS B) LEARDS</p>	

Figura 3.5.8.1 Aviso # 1

AVISO A TODOS LOS ESTUDIANTES

LA SEMANA DEL 15 AL 19 DE MARZO, SE ESTARA PRACTICANDO EN NUEVOS SOFTWARE DE INGLES EN E L CAA, Y EL LABORATORIO DE IDIOMAS, Y SE LES PIDE SU COOPERACIÓN PARA QUE SUS ESTUDIANTES UTILICEN ESTOS PROGRAMAS POR LO MENOS 20 MIN C/U PARA QUE AL FINAL SE LLENE UNA ENCUESTA QUE TENDRA COMO FIN EVALUAR LA EFICACIA DEL SOFTWARE DE INGLES.

DURANTE EL LAPSO DE ESTA SEMANA, **NO SE REVISARÁN ACTIVIDADES QUE HAGAN EN TELL ME MORE, UNICAMENTE LA DE LOS SOFTWARES DE INGLÉS INTALADOS.**

PARA PRACTICAR TE RECOMENDAMOS LO SIGUIENTE:

1. **SELECCIONAR LA COMPUTADORA DONDE VAS A PRACTICAR**
2. PRACTICAR CON LOS PROGRAMAS QUE ESTAN INDICADOS CADA UN DE LA COMPUTADORAS
3. CADA PROGRAMA DEBERA USARSE AL MENOS **20 MIN**
4. EN UNA SESION DEBERAS PRACTICAR SOLO CON **DOS PROGRAMAS DE LA MISMA COMPUTADORA**
5. AL FINALIZAR LLENA LA ENCUESTA PARA EVALUAR EL SOFTWARE
6. EN TOTAL SON 8 PROGRAMAS DIFERENTES, SABEMOS QUE NO PODRAS PRACTICAR EN TODOS PERO SE LES PIDE QUE, POR LO MENOS ASISTAN A PRACTICAR UNA SESION A LA SEMANA EN LA MISMA COPUTADORA.

Figura 1.12 Aviso # 2

3.6 Análisis de los datos

Este estudio se inicia como exploratorio y finaliza como descriptivo (Hernández, et al, 2003), basados en la escala Lickert, se preguntó y cuantificó, la aceptación que tiene el programa computacional Tell me more, en el mismo cuestionario se efectuaron preguntas abiertas para tratar de identificar el canal de aprendizaje de los alumnos el cual resultó ser visual y kinestésico y, a continuación se evaluaron ocho programas computacionales obtenidos de la

Internet que se instalaron en el CAA; de los resultados de este estudio se preseleccionaron cuatro de esos programas computacionales instalados, para determinar a continuación cuáles son más útiles para promover la variedad y la enseñanza de la lengua inglesa; esto sirve para establecer la selección final de un solo programa computacional que quedará instalado en el CAA. El programa seleccionado fue Dictionary, se realizaron otras pruebas con él comparándolo con instrumentos como el diccionario de bolsillo, nuevamente usamos el programa Tell me more y también realizamos una prueba en blanco con alumnos a los que no se les proporcionó ninguna herramienta para contestar el cuestionario, esta última parte proporcionó la selección final del programa en base al canal de aprendizaje de los estudiantes, vinculando favorablemente los rasgos kinestésicos y visuales del programa Dictionary con las características visuales y kinestésicas de los alumnos.

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de resultados de este trabajo se realiza en base a los instrumentos aplicados a las dos plataformas de investigación, primero se analizarán los resultados de la primera plataforma de investigación en base a lo siguiente:

- a) el examen diagnóstico y
- b) la elección del programa computacional obtenido de la Internet.

Después, y de acuerdo a los resultados obtenidos de la segunda plataforma de investigación, se revisarán los datos finales:

- c) de la selección y comparación del programa computacional Dictionary cuyos resultados se encuentran resumidos en la Figura 1.15.

4.1 Examen diagnóstico

La experimentación de este trabajo se inicia con el examen diagnóstico, consiste en un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas, este cuestionario se realiza con los 19 encuestadores del trabajo y sirve de apoyo clave para valorar la necesidad de introducir un nuevo programa computacional en el área de inglés.

4.2 Cuestionario

El cuestionario cerrado de la Tabla 4.2.1 y Tabla 4.2.2, nos muestran los resultados obtenidos del examen diagnóstico, en ella, se realizó una evaluación del programa computacional Tell me more, que actualmente se encuentra instalado en las computadoras del CAA para comparar algunas características de aprendizaje de este programa computacional, con el fin de hacer notar la necesidad de incrementar la cantidad de programas instalados en el CAA. Para facilitar su comprensión, los resultados obtenidos de esta evaluación se han catalogado como rasgos favorables, desfavorables y neutrales del programa Tell me more:

- *Se muestran favorables* en los siguientes rasgos: es fácil de usar, es de mucha utilidad, se accesa a cualquier hora, se obtienen respuestas a los ejercicios, promueve el aprendizaje individual y los ejercicios promueven mi aprendizaje del idioma inglés.
- Se muestran desfavorables con los siguientes: no es bueno que sea el mismo (programa computacional), se necesita otro programa computacional en el CAA para aprender inglés, se necesitan más ejercicios de inglés para practicar con el software y no está actualizado.
- Se detectan algunos rasgos donde se mantiene una aparente *neutralidad* en la evaluación del programa Tell me more en los siguientes ítems: se practica vocabulario, pronunciación, dictado, escuchar y lectura de

comprensión, cuenta con suficiente vocabulario, se estudian verbos y se aprende con el programa computacional.

Tabla 4.2.1 Evaluación del programa computacional actual de CAA

Evaluación del programa computacional actual de CAA	5 Bastante de acuerdo	4 Muy de acuerdo	3 De acuerdo	2 Poco de acuerdo	1 Nada de acuerdo
Es fácil de usar	4	15	0	0	0
El diccionario es de mucha utilidad	0	5	14	0	0
Se accesa a cualquier hora	14	4	1	0	0
Es bueno que sea el mismo	0	0	1	3	15
Se pueden trabajar con varios niveles en aprendizaje	7	5	7	0	0
Se obtienen las respuestas de los ejercicios	1	14	4	0	0
Esta actualizado	0	0	4	8	7
Necesitamos otro software en el CAA, para practicar inglés	14	3	2	0	0
Se practica pronunciación	2	9	8	0	0
Se practica vocabulario	2	7	7	3	0
Se practica dictado	2	6	8	3	0
Se practica audio & comprensión	0	1	16	1	1
Se practica lectura & comprensión	0	1	15	2	1
Contiene el suficiente vocabulario	1	0	15	2	1
Ayuda a estudiar verbos	0	0	17	0	2
Esta instalado completamente en las computadoras del CAA	0	6	5	6	2
No necesitamos mas ejercicios de inglés para practicar con el software	2	1	5	5	6
Si aprendo con el software	1	4	7	6	1
Aprendo poco con el software	2	8	4	4	1
Promueve el aprendizaje individual	3	15	1	0	0
Los ejercicios promueven mi aprendizaje del idioma inglés	1	15	2	2	0

Suma	56	119	143	45	37
Valor de la muestra	400		Escala individual	105-21	
			Escala grupal	1995-399	

Tabla 4.2.2 Preguntas abiertas para seleccionar las características del programa computacional.

Pregunta	Respuesta
1. ¿Crees se sea importante obtener nuevo software de inglés para el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en el CAA de la UTSOE?, ¿Por qué?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ “Creo que si es importante, porque el software que esta actualmente en el CAA esta quedando obsoleto ya que no esta actualizado, y no contiene el suficiente material, para las clases”. ▪ “Si creo que tener más de un software de ingles en los laboratorios ayudaría a tener un mejor aprendizaje. El estar practicando con más de un software.” ▪ “Si, porque es necesario practicar con otros tipos de software, ya que es aburrido practicar siempre con el mismo tipo de software.” ▪ “Si, por que siempre es el mismo”. ▪ “Sí, por que tendríamos más en donde practicar”. ▪ “Si porque el estar siempre usando el mismo no es muy conveniente ya que es repetitivo y aburre por lo que hace que se pierda el interés”. ▪ “Si por que eso nos permitirá poder formular bien nuestros enunciados o diálogos con otras personas”.
2. ¿En dónde puedes encontrar información de programas de inglés que se obtengan libres en la Internet?, ¿puedes mencionar alguna ligas que contengan vinculos de software libre?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ “www.mansioningles.com y www.download.com”.
3. ¿Qué características técnicas deberá tener el software para poder ser aceptado por los integrantes del equipo?.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ “El software debe satisfacer las necesidades de los alumnos de la UTSOE, además debe ser fácil de manejar, de que los demás alumnos lo entiendan y lo comprendan rápidamente.” ▪ “Que sea práctico, dinámico y que este bien estructurado”. ▪ “Si, porque es necesario practicar con otros tipos de software, ya que es aburrido practicar siempre con el mismo tipo de software.” ▪ “Que tenga más vocabulario”. ▪ “Video, audio, ejercicios interactivos, verbos, pronunciación, etc.” ▪ “Que sea llamativo gráficamente ya que así, se entra el laboratorio con mucho mas gusto y no se siente como una obligación”. ▪ “Que sea entendible, contenga diferentes niveles de aprendizaje, diferentes temas para la practica del ejercicio, que este actualizado, que pueda evaluar los resultados.”

4.3 *Conclusión de la evaluación diagnóstica*. Al analizar esta evaluación diagnóstica, la puntuación de 400 en la escala Likert muestra una actitud desfavorable a seguir usando el mismo programa Tell me more y también una actitud favorable en la obtención de nuevos programas computacionales en el CAA, para que los estudiantes que asisten a ese lugar puedan practicar inglés con más ejercicios auxiliados con la ayuda de programas actualizados, para trabajar vocabulario, lectura, audición y comprensión; no obstante estos indicadores, también, nos dictan los *canales de aprendizaje* de los alumnos (visual, auditiva y kinestésica) al solicitar, que para mejorar su aprendizaje los nuevos programas computacionales de inglés contengan ejercicios como: videos, audio y ejercicios interactivos.

La academia de inglés recomienda identificar los canales de aprendizaje para determinar las características de los estilos de aprendizaje de los alumnos y de esta manera diseñar actividades que puedan ser más asertivas en el aprendizaje de los alumnos. Alarcón (1993), indica las siguientes características en los diversos estilos de aprendizaje, ya se explicaron en el marco teórico y a continuación se mencionarán algunas de ellas:

Alumnos auditivos	Alumnos kinestésicos	Alumnos visuales
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usualmente platican en voz baja ▪ Memorizan fácilmente ▪ No son buenos escritores 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tocan objetos y son buenos para ordenarlos ▪ Les gusta hacer cosas con sus manos ▪ Se mueven constantemente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reproducen información por medio de la visualización de textos o imágenes ▪ Disfrutan leyendo libros ▪ Crean un ambiente ordenado con su material de trabajo

Actividades de reforzamiento		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de vocabulario ▪ Pronunciación ▪ Entonación ▪ Comprensión 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos de cadenas ▪ Diagramas ▪ Computadoras (multimedia) ▪ Escritura de palabras 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tarjetas ▪ Póster ▪ Videos ▪ Dibujar figuras

Las características descritas sirvieron para buscar los ocho programas computacionales de apoyo en esta investigación, ellas comparten alguna cualidad de los diversos estilos de aprendizaje para el alumno.

4.4 Programas computacionales obtenidos de la Internet

La Tabla 4.4, nos muestra una descripción detallada de los ocho programas computacionales utilizados en el proyecto de investigación se anexan también las características del programa Tell me more y el diccionario de bolsillo; se hace notar el canal de aprendizaje de cada uno de ellos para tratar de vincular la necesidad que se tiene de obtener nuevos programas computacionales para practicar inglés y que al mismo tiempo, cumplan con la demanda que hacen los estudiantes de la forma de aprendizaje que se quiere obtener de los mismos.

Tabla 4.4 Características de los programas computacionales obtenidos de la Internet.

NOMBRE	CANAL DE APRENDIZAJE	TIPO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	HABILIDADES QUE FOMENTA	TIPO DE EVALUACIÓN
Word Web	Visual/kinestésico	Búsqueda de palabras	Practica del vocabulario escrito	Información visual de palabras: sinónimos, antónimos, partes de la palabra y anagramas
Dictionary	Visual/kinestésico	Lista de vocabulario Búsqueda de palabras Practica de vocabulario (sinónimos, antónimos, nombres y verbos)	Búsqueda de palabras en español/ingles Practica de vocabulario de forma visual por medio de listas personalizadas	Información visual de palabras traducidas
Hanggold	Visual/Kinestésico	Juego del ahorcado con opción de seleccionar diversas categorías de vocabulario	Practica de vocabulario escrito	Reconocimiento de una correcta ortografía
Hangman	kinestésico	Juego del ahorcado	Practica del vocabulario escrito	Reconocimiento de la correcta ortografía
Auto test vocabulary	Visual	Listado de palabras de vocabulario	Identificación de significados de palabras	Revisión automática de vocabulario vía Internet
Trackwords	kinestésico	Formación de palabras a partir de una matriz de letras	Aprendizaje por descubrimiento	Contabilización de palabras escritas
Vocatude	Visual/auditivo/kinestésico	Construcción de listas de palabras con vocabulario personalizado, ejercicios para cada nivel de palabras por separado,	Reconocimiento de palabras de forma oral, escrita y visual a través de un sistema de reconocimiento de voz, practica escrita de palabras.	Examen oral y escrito de cada palabra por separado Preguntas de opción múltiple
Actions	Kinestésico/Visual	Crucigramas, orden de palabras, identificación de verbos con su representación gráfica	Reconocimiento visual de actividades	Evaluación inmediata al terminar el ejercicio se contabilizan los errores y aciertos obtenidos
Learnds	Kinestésico/Visual	Ejercicios prácticos de vocabulario en forma grafica	Reconocimiento visual de actividades	Evaluación inmediata al terminar el ejercicio se contabilizan los errores y aciertos obtenidos
Tell me more	Visual/Auditivo/kinestésico	Completar palabras faltantes, lectura y comprensión visual, auditiva y kinestésica	Reconocimiento de voz, escritura y lectura de palabras y frases en inglés	Examen prediseñado por cada nivel de aprendizaje con verificación inmediata de resultados
Diccionario de bolsillo	Kinestésico/visual	Búsqueda de vocabulario de forma mecánica	Lectura de palabras	No aplica

4.5 Descripción detallada de los resultados de la Actividad 6 de la primera plataforma de investigación

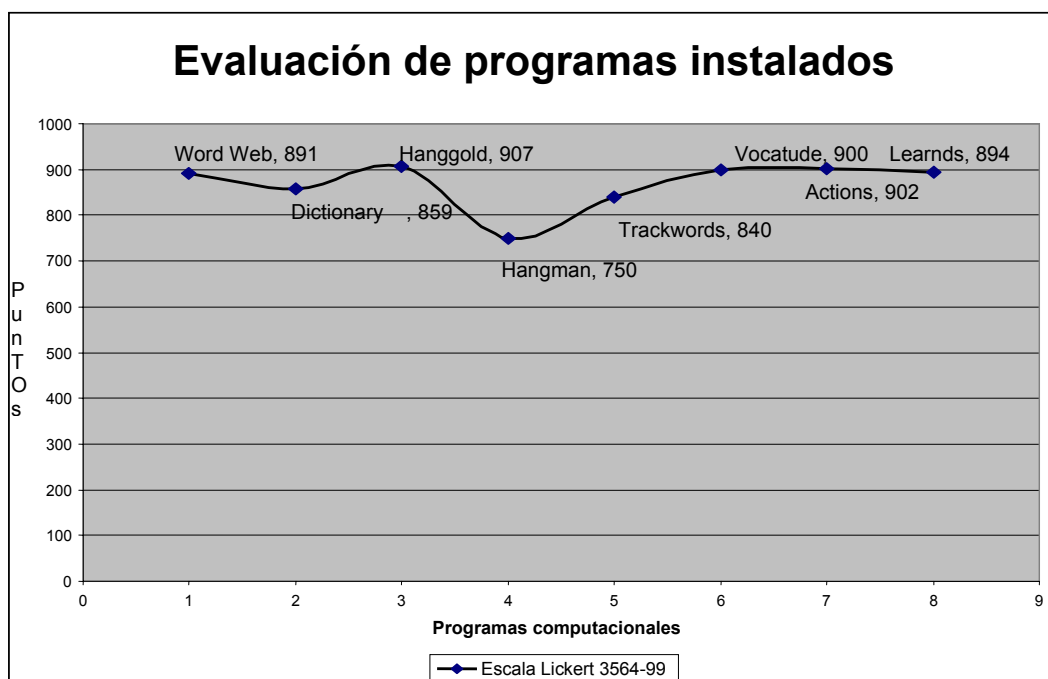
4.5.1. Tell Me more

Tell Me more: Preguntas/Respuestas	Muy de acuerdo 4	De acuerdo 3	Poco de acuerdo 2	Nada de acuerdo 1
1. ¿Te gusta practicar inglés en el software Tell me more?	29	56	12	2
2. ¿El software Tell me more, promueve mi aprendizaje del idioma inglés?	29	60	10	0
3. ¿Es fácil de usar?	47	46	6	0
4. ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?	23	60	16	0
5. ¿Se practicar inglés con varios niveles de aprendizaje?	21	58	17	3
6. ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?	20	56	20	3
7. ¿Te resulta tedioso (aburrido/cansado), trabajar siempre con el mismo programa?	44	43	10	2
8. ¿Consideras que el CAA debería implementar otros programas para practicar el idioma inglés?	63	32	4	0
Suma	276	411	95	10
Valor grupal	792		Escala individual	32-8
			Escala grupal	3168-792

El valor grupal de 792 en la escala Likert en el programa Tell me more indica que es una rasgo favorable para iniciar la investigación ya que demuestra la necesidad de la falta un programa computacional nuevo para la enseñanza del inglés.

Al aplicar el instrumento de evaluación de la Tabla 1.4 (ver anexos), se obtuvieron los siguientes resultados ordenados de acuerdo a la escala Likert, y que más adelante se describen con más detalle:

Programa computacional evaluado	Lugar obtenido la escala Likert de rango 3564-99	Valor grupal de la escala Likert
Hanggold	1°	907
Actions	2°	902
Vocatude	3°	900
Learnds	4°	894
Word Web	5°	891
Dictionary	6°	859
Trackwords	7°	840
Hangman	8°	750



4.5.2. Word Web

Word WEB: Preguntas/Respuestas	Muy de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	Nada de acuerdo
	4	3	2	1
9.- ¿Te gusta practicar inglés en el programa computacional Word Web?	30	52	15	2
10.- ¿El software Word Web, promueve mi aprendizaje del idioma inglés?	25	62	12	0
11.- ¿Es fácil de usar?	22	55	22	0
12.- ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?	22	37	32	8
13.- ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?	10	30	50	9
14.- ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?	17	50	27	5
15.- ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?	45	37	15	2
16.- ¿Aprendes inglés con este software?	35	47	17	0
17.- ¿Te parece interesante el software?	42	37	20	0
Suma	248	407	210	26
Valor	891	Escala individual	36-9	
		Escala grupal	3564-99	

De acuerdo al valor grupal obtenido de 891 puntos de la escala Likert, se observa una actitud favorable para practicar en el programa computacional Word Web ya que se consideró que es fácil de usar y cuenta con bastantes ejercicios para practicar.

4.5.3. Dictionary

Dictionary: Preguntas/Respuestas	Muy de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	Nada de acuerdo
	4	3	2	1
18.- ¿Te gusta practicar inglés en el programa computacional Dictionary?	45	48	7	0
19.- ¿El software Dictionary, promueve mi aprendizaje del idioma ingles?	42	45	12	1
20.- ¿Es fácil de usar?	50	28	22	0
21.- ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?	20	53	25	2
22.- ¿Se practicar inglés con varios niveles de aprendizaje?	15	48	27	10
23.- ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?	32	48	18	2
24.- ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?	53	32	13	2
25.- ¿Aprendes inglés con este software?	42	45	13	0
26.- ¿Te parece interesante el software?	52	30	12	5
Suma	351	377	149	22
Valor	859		Escala individual	36-9
			Escala grupal	3564-99

El puntaje de 859 en sobre la escala Likert, demuestra que el programa computacional Dictionary, promueve el aprendizaje, es fácil de usar, contiene bastantes ejercicios para practicar inglés, cuenta con varios niveles de aprendizaje y el 52% de los jóvenes, estuvo muy de acuerdo en que se deje instalado.

4.5.4. Hanggold

Hanggold: Preguntas/Respuestas	Muy de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	Nada de acuerdo
	4	3	2	1
9.- ¿Te gusta practicar inglés en el programa computacional Hanggold?	48	48	4	0
10.- ¿El software Dictionary, promueve mi aprendizaje del idioma ingles?	40	52	8	0
11.- ¿Es fácil de usar?	44	36	12	10
12.- ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?	36	34	26	4
13.- ¿Se practicar inglés con varios niveles de aprendizaje?	38	40	12	10
14.- ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?	34	40	16	10
15.- ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?	48	36	10	6
16.- ¿Aprendes inglés con este software?	42	40	18	0
17.- ¿Te parece interesante el software?	46	28	16	10
Suma	376	354	122	50
Valor	907		Escala individual	36-9
			Escala grupal	3564-99

Hanggold obtuvo 907 puntos de la escala de Likert, demostrando una actitud favorable a que se promueve el aprendizaje con este programa computacional, pero se detectan rasgos calificados con mediana puntuación en que el programa computacional es fácil de utilizar, se practica inglés con varios niveles de aprendizaje.

4.5.5. Hangman

Hangman: Preguntas/Respuestas	Muy de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	Nada de acuerdo
	4	3	2	1
18.- ¿Te gusta practicar inglés en el programa computacional Hangman?	36	42	12	10
19.- ¿El software Hangman, promueve mi aprendizaje del idioma inglés?	34	46	12	8
20.- ¿Es fácil de usar?	42	30	20	8
21.- ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?	30	42	22	6
22.- ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?	22	38	30	10
23.- ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?	36	36	24	4
24.- ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?	42	34	14	10
25.- ¿Aprendes inglés con este software?	46	30	18	6
26.- ¿Te parece interesante el software?	46	30	12	12
Suma	334	328	164	74
Valor	750		Escala individual	36-9
			Escala grupal	3564-99

El valor grupal de 750 en la escala Likert, demuestra una actitud no totalmente favorable a que el programa Hangman promueve el aprendizaje del idioma inglés, no es tan fácil de usar, no tiene muchos ejercicios para practicar el idioma inglés, y que no se practica con varios niveles de aprendizaje.

4.5.6. Trackwords

Trackwords: Preguntas/Respuestas	Muy de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	Nada de acuerdo
	4	3	2	1
18.- ¿Te gusta practicar inglés en el programa computacional Trackwords?	22	40	28	10
19.- ¿El software Trackwords, promueve mi aprendizaje del idioma ingles?	18	34	34	14
20.- ¿Es fácil de usar?	24	28	34	14
21.- ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?	14	32	32	22
22.- ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?	12	32	34	22
23.- ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?	20	28	26	26
24.- ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?	22	30	28	20
25.- ¿Aprendes inglés con este software?	24	30	26	20
26.- ¿Te parece interesante el software?	24	32	22	22
Suma	180	286	264	170
Valor	840		Escala individual	36-9
			Escala grupal	3564-99

Trackwords obtuvo la puntuación de 840 en la escala Likert, demuestra una actitud aceptable para su uso, pero resultó con datos muy bajos para ser considerado debido a que un 40% opinaron que están de acuerdo en practicar con él la lengua inglesa, el 34% opinó que están muy de acuerdo que el programa computacional Trackwords es fácil de usar, solo el 30 % opinó que

están muy de acuerdo que con el programa computacional Trackwords en que sí aprenden inglés.

4.5.7. Vocatude

Vocatude: Preguntas/Respuestas	Muy de acuerdo 4	De acuerdo 3	Poco de acuerdo 2	Nada de acuerdo 1
9.- ¿Te gusta practicar inglés en el programa computacional Vocatude?	28	40	20	12
10.- ¿El software Vocatude, promueve mi aprendizaje del idioma inglés?	24	48	20	8
11.- ¿Es fácil de usar?	38	28	22	12
12.- ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?	20	38	26	16
13.- ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?	20	40	24	16
14.- ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?	20	50	20	10
15.- ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?	34	30	22	14
16.- ¿Aprendes inglés con este software?	22	38	20	20
17.- ¿Te parece interesante el software?	26	42	20	12
Suma	232	354	194	120
Valor	900		Escala individual	36-9
			Escala grupal	3564-99

El resultado de 900 de esta pregunta muestra una actitud favorable a que le gustaría practicar el programa computacional de Vocatude. El 48% de los encuestados estuvieron de acuerdo en que promueve el aprendizaje sobre el idioma inglés. El 38% estuvo muy de acuerdo en que es fácil de usar. El 38%

estuvo de acuerdo en que es suficiente para practicar el idioma inglés. El 40% estuvo de acuerdo en que se sabe practicar inglés con varios niveles de aprendizaje.

4.5.8. Actions

Actions: Preguntas/Respuestas	Muy de acuerdo 4	De acuerdo 3	Poco de acuerdo 2	Nada de acuerdo 1
9.- ¿Te gusta practicar inglés en el programa computacional Action?	32	56	12	0
10.- ¿El software Action, promueve mi aprendizaje del idioma inglés?	22	56	16	4
11.- ¿Es fácil de usar?	16	66	18	0
12.- ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?	10	62	24	4
13.- ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?	24	52	22	2
14.- ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?	20	58	20	6
15.- ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?	31	54	10	5
16.- ¿Aprendes inglés con este software?	23	55	21	1
17.- ¿Te parece interesante el software?	27	57	16	0
Suma	205	516	159	22
Valor grupal	902		Escala individual	36-9
			Escala grupal	3564-99

El valor grupal de 902, demuestra una actitud favorable en que promueve el aprendizaje del idioma inglés, fácil de usar, tiene bastantes ejercicios para

practicar el idioma inglés. Se puede aprender inglés con este programa computacional.

4.5.10. Learnds

Learnds: Preguntas/Respuestas	Muy de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	Nada de acuerdo
	4	3	2	1
18.- ¿Te gusta practicar inglés en el programa computacional Learnds?	34	58	6	2
19.- ¿El software Learnds, promueve mi aprendizaje del idioma ingles?	24	56	22	0
20.- ¿Es fácil de usar?	28	56	10	2
21.- ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?	22	48	28	0
22.- ¿Se practicar inglés con varios niveles de aprendizaje?	26	54	18	4
23.- ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?	20	58	20	4
24.- ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?	26	46	12	8
25.- ¿Aprendes inglés con este software?	30	54	10	6
26.- ¿Te parece interesante el software?	34	46	16	6
Suma	244	476	142	32
Valor	894		Escala individual	36-9
			Escala grupal	3564-99

Learnds obtuvo 894 puntos de la escala de Likert, y las preguntas demuestran una actitud favorable a promover el aprendizaje, es fácil de usar, tiene bastantes ejercicios el programa computacional y se aprende inglés con el programa computacional.

4.6 Preselección de cuatro programas computacionales.

Después de analizar la información obtenida de los ocho programas computacionales, se realizó una preselección de cuatro de ellos, para ir depurando su selección, la Figura 4.6 sirve para analizar los resultados de las preguntas efectuadas en la actividad 5 de la primera plataforma de investigación. Se tomó en consideración el nivel de acuerdos de aceptación del nuevo programa computacional y se detectó, que repuntaban opiniones favorables a la preferencia del programa computacional Dictionary por varias razones.

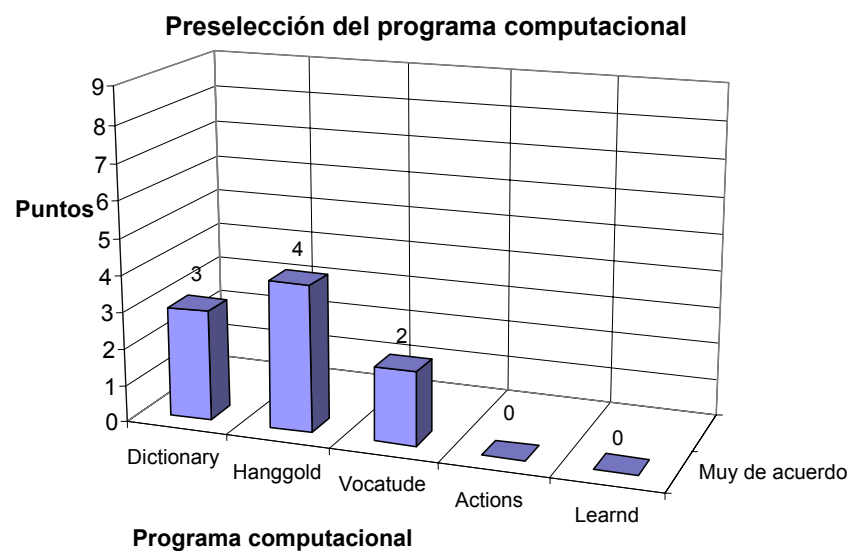


Figura 4.6 Selección del programa computacional en la primera plataforma de investigación

4.6.1 Interpretación de resultados de la preselección del programa computacional

- Se seleccionaron cuatro programas en base a las tareas del enseñanza que promueven: el vocabulario, el juego del ahorcado, actividades, e interactividades, los programas computacionales que tuvieron mayores puntuaciones de acuerdo al rasgo “muy de acuerdo” se describen a continuación en orden de importancia:
 - 1° Dictionary con una relación de 3 puntos
 - 2° Hanggold con una relación de de 4 puntos
 - 3° Vocatude con 2 puntos
 - 4° Actions and Learnd con 0 puntos cada uno de ellos
- El programa computacional Hanggold, estimula a los alumnos de forma visual y kinestésica, con él se aprende vocabulario mediante el juego del ahorcado. Pero no sirve para otras actividades.
- El Programa computacional Dictionary, estimula los estudiantes de forma visual y kinestésica, es muy útil para practicar vocabulario, debido a que es un diccionario muy versátil, se promueven actividades como, generar una lista de vocabulario, búsqueda de palabras, ejercicios de sinónimos, antónimos, nombres, verbos y además, se practica el aprendizaje de palabras personalizadas en el programa computacional;

se realizan búsquedas de palabras en inglés y español y se obtiene a la información visual de los resultados.

- A simple vista es más alta la aceptación del programa computacional Hanggold, pero la relación de encuestados es más baja que Dictionary en una proporción de 4:3.
- Por esta razón se prefiere trabajar con el programa computacional Dictionary para darle seguimiento al trabajo en la investigación.

4.7. Evaluación del programa Dictionary

Después de haber seleccionado ocho programas de inglés, y de haber depurado su selección a cuatro de ellos, se obtuvo, que el programa computacional Dictionary contiene más elementos didácticos para continuar con la evaluación, ahora se contestará un examen y se comparará la utilidad de dicho programa frente a otras herramientas esperando destacar la función de aprendizaje del programa de acuerdo a sus características visuales y kinestésicas de aprendizaje.

4.7.1. *Cambio de encuestadores.* En esta fase del proyecto se realizó un cambio de encuestadores, debido a que la universidad lleva un calendario cuatrimestral, la población estudiantil de 559 alumnos decrementó este cuatrimestre, ya que 1/3 o quizás la mitad de la población estudiantil original fueron estudiantes del 5to cuatrimestre, el 6to cuatrimestre no lo realizan dentro de la universidad, sino fuera de ella en estancias y estadías a diversas

empresas; el primer grupo de encuestadores fueron jóvenes del 5° cuatrimestre de la carrera de informática y la clase impartida fue inglés (ver Figura 4.7.1.1 Curso de inglés Info5°C Virtual), para el segundo grupo de encuestadores se seleccionaron jóvenes del 3er cuatrimestre de la carrera de informática y la materia impartida es inglés.

Son grupos muy similares, por ello, se elaboró otra página Web, y se idearon actividades diferentes (Tabla 3.5 Procedimiento de investigación), pero la actividad 3 va vinculada a la primera página Web, terminada la selección del programa computacional de trabajo “Dictionary”, se prosigue con la investigación en una plataforma virtual denominada “Curso Virtual Info 3° C”, cuya dirección electrónica es la que sigue <http://www.geocities.com/bravo3c2004> (Figura 4.7.1.2).





Figura 4.7.1.2 Curso Virtual Info 3° C

4.7.2. Procedimiento

En este espacio, los encuestadores llevaron a cabo un cuestionario de palabras en inglés (ver Figura 4.7.2), a la población estudiantil y se propuso contestarlo de diversas formas: usando el diccionario de bolsillo (pocket dictionary), el programa computacional Tell me more, Dictionary y también sin utilizar nada de herramientas, únicamente su conocimiento, con esto tratamos de indagar, cuál es la forma más fácil de solucionar el cuestionario, y de ahí determinar en términos de conformidad (ver Tabla 3.5.7 Evaluación del examen de inglés) si el programa computacional Dictionary es idóneo para promover el aprendizaje del idioma inglés en la universidad.



**TECNOLOGICO
DE MONTERREY**

Cuestionario de palabras en inglés

Tiempo: 10 min.

Nombre: _____

Cuatrimestre: _____

Instrucciones:

1. Escribe la respuesta correcta para cada una de las siguientes preguntas
2. Si no recuerdas o no sabes el significado de alguna, deja la palabra sin contestar

- 1 .- Choose the opposite of "full".
 - a) Empty.
 - b) Far.
 - c) Soft.
- 2 .- Select the opposite. "Late".
 - a) Near.
 - b) Easy.
 - c) Early.
- 3 .- What is the meaning of "pig"?
 - a) Cerdo.
 - b) Camello.
 - c) Pájaro.
- 4 .- How do you write in spanish "grow up"?
 - a) Gustar.
 - b) Construir.
 - c) Crecer.
- 5 .- Select the opposite. "Difficult".
 - a) Far.
 - b) Ugly.
 - c) Easy.
- 6 .- How do you write in english "tomar"?
 - a) to buy.
 - b) to drive.
 - c) to take.
- 7 .- What is the meaning of "pea"?
 - a) Lechuga.
 - b) Chicharo.
 - c) Camote.
- 8 .- How do you write in english "gorra"?
 - a) Skirt.
 - b) Cap.
 - c) Blouse.
- 9 .- How do you write in spanish "to cook"?
 - a) Decir.
 - b) Cocinar.
 - c) Cantar.
- 10 .- What is the meaning of "onion"?
 - a) Lenteja.
 - b) Calabaza.
 - c) Cebolla.
- 11 .- Choose the opposite of "far".
 - a) Near.
 - b) Old.
 - c) Short.
- 12 .- How do write in english "ensalada"?
 - a) Lettuce.
 - b) Pork sausage.
 - c) Salad.
- 13 .- Choose the opposite of "wet".
 - a) Heavy.
 - b) Dry.
 - c) Early.
- 14 .- Choose the word that meaning "coat"?
 - a) Abrigo.
 - b) Anillo.
 - c) Calceón.
- 15 .- How do you write in spanish "to fight"?
 - a) Pelear.
 - b) Traer.
 - c) Encontrar.
- 16 .- Choose the word that meaning "belt"?
 - a) Falda.
 - b) Cinturón.
 - c) Bata.
- 17 .- How do you write in english "rábano"?
 - a) Peas.
 - b) Lettuce.
 - c) Radish.
- 18 .- What is the meaning of "shrimp"?
 - a) Espinaca.
 - b) Camarón.
 - c) Cebolla.
- 19 .- Choose the opposite of "fat".
 - a) Thin.
 - b) Beautiful.
 - c) Late.
- 20 .- How do you write in english "toalla"?
 - a) Towel.
 - b) Skirt.
 - c) Belt.

Figura 4.7.2. Cuestionario de palabras en inglés

4.7.3 Observaciones del cuestionario de reactivos en inglés

Los resultados de la Figura 4.7.3, Reactivos del cuestionario y la Tabla 4.7.3, muestran los resultados del cuestionario de palabras en inglés.

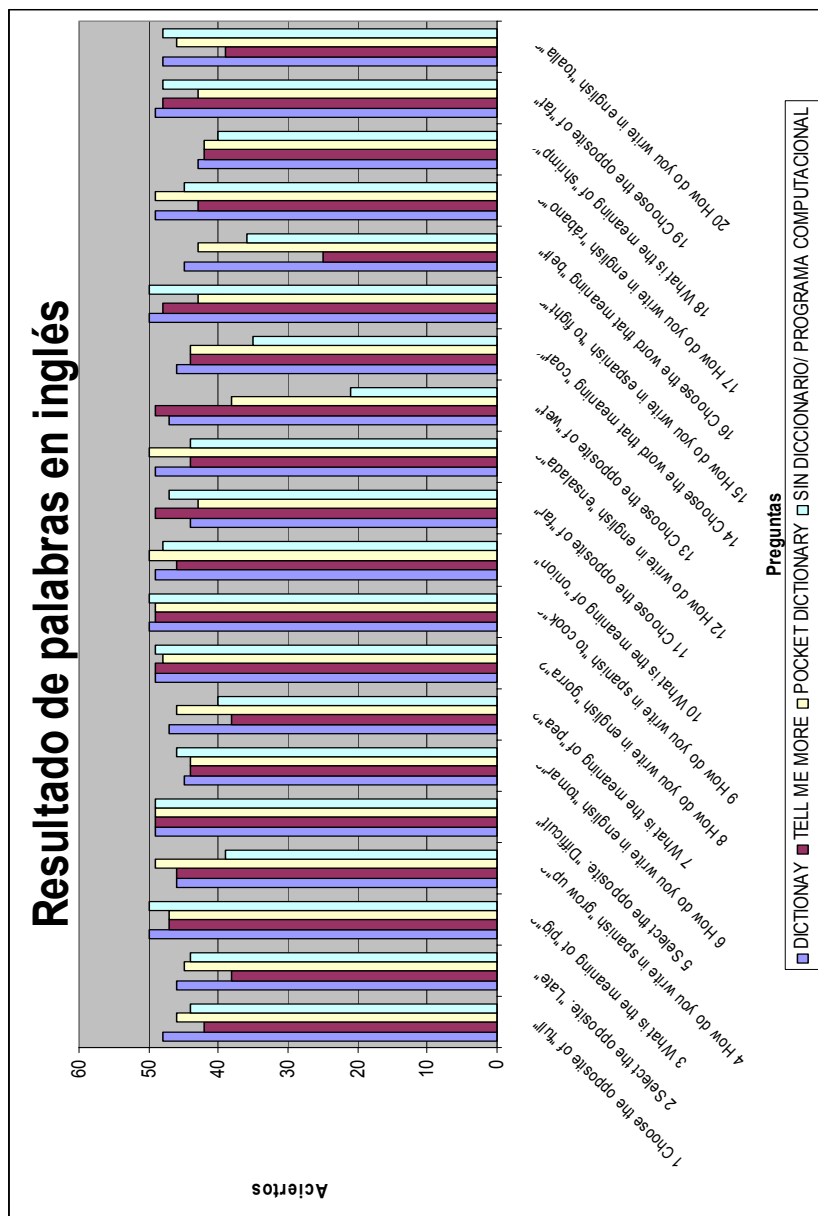


Figura 4.7.3 Reactivos del cuestionario

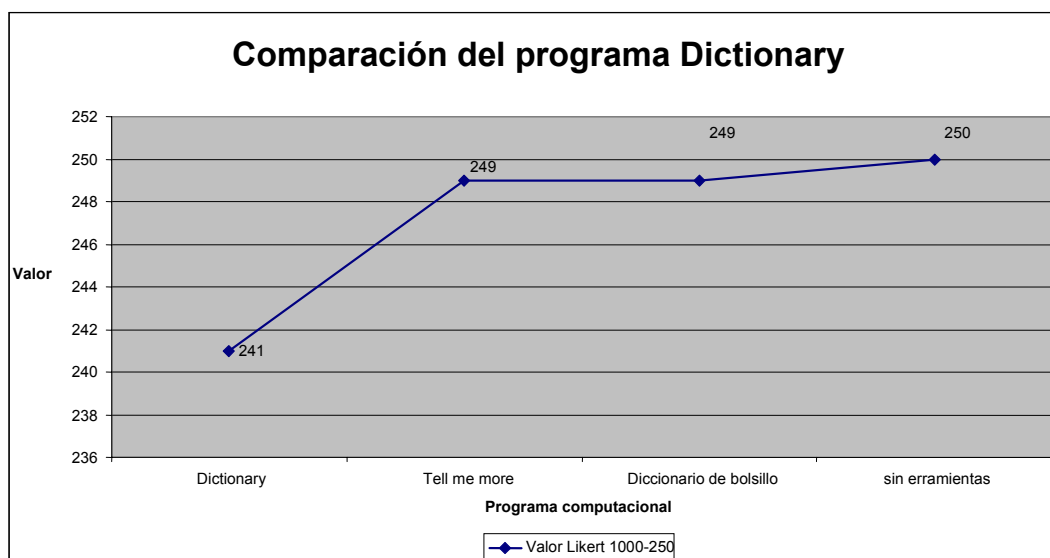
Tabla 4.7.3 Resultados del cuestionario

PREGUNTA	DICTIONAY	TELL ME MORE	POCKET DICTIONARY	SIN DICCIONARIO/ PROGRAMA COMPUTACIONAL
1 Choose the opposite of "full".	48	42	46	44
2 Select the opposite. "Late".	46	38	45	44
3 What is the meaning of "pig"?	50	47	47	50
4 How do you write in spanish "grow up"?	46	46	49	39
5 Select the opposite. "Difficult".	49	49	49	49
6 How do you write in english "tomar"?	45	44	44	46
7 What is the meaning of "pea"?	47	38	46	40
8 How do you write in english "gorra"?	49	49	48	49
9 How do you write in spanish "to cook"?	50	49	49	50
10 What is the meaning of "onion"?	49	46	50	48
11 Choose the opposite of "far".	44	49	43	47
12 How do write in english "ensalada"?	49	44	50	44
13 Choose the opposite of "wet".	47	49	38	21
14 Choose the word that meaning "coat"?	46	44	44	35
15 How do you write in espanish "to fight"?	50	48	43	50
16 Choose the word that meaning "belt"?	45	25	43	36
17 How do you write in english "rábano"?	49	43	49	45
18 What is the meaning of "shrimp"?	43	42	42	40
19 Choose the opposite of "fat".	49	48	43	48
20 How do you write in english "toalla"?	48	39	46	48

- El resultado de las preguntas demuestra que en 13 de las 20 preguntas realizadas, fueron favorablemente contestadas con el programa computacional Dictionary.
- El resultado de la preguntas demuestra que en 4 de las 20 preguntas realizadas, fueron favorablemente contestadas con el programa computacional Tell me more.
- El resultado de la pregunta demuestra que en 4 de las 20 preguntas realizadas, fueron favorablemente contestadas con el programa computacional Diccionario de bolsillo (Pocket dictionary).
- El resultado de la pregunta demuestra que en 6 de las 20 preguntas realizadas, fueron favorablemente contestadas sin utilizar programa computacional o diccionario.
- Hubo empate en los picos más altos de los resultados, el programa computacional Dictionary y la solución de la pregunta sin diccionario o programa computacional coincidieron en 6 de las 20 preguntas realizadas.
- Los resultados más bajos de la pregunta los obtuvieron los siguientes medios: Tell me more 14, Diccionario de bolsillo 8, Sin uso de diccionario o programa computacional 3, Dictionary 2.

4.8 Comparación del programa computacional Dictionary versus Tell me more, diccionario de bolsillo y blanco de experimentación.

Se aplicó la herramienta de la Figura 4.7.2, para evaluar y comparar el programa Dictionary con herramientas de aprendizaje de la lengua inglesa, a continuación se muestra una grafica que representa la comparación del programa Dictionary contra otras herramientas usadas en la investigación, se observa que el Dictionary ocupa el lugar más bajo de la escala, más adelante se hace una descripción detallada de los resultados.



4.8.1 Dictionary

A continuación se analizarán los resultados de la evaluación del examen de inglés, con el software Dictionary.

Pregunta	Muy de acuerdo 4	De acuerdo 3	Poco de acuerdo 2	Nada de acuerdo 1
1. Fue fácil encontrar las palabras	25	12	9	5
2. Tiene bastantes palabras para realizar búsquedas de palabras en inglés	17	25	8	0
3. Satisface mis necesidades de aprendizaje vocabulario del idioma inglés	14	28	6	2
4. Resulta complejo realizar la búsqueda de palabras en el software	15	15	13	7
5. Es una buena herramienta para consultar el vocabulario que no conocemos	23	16	8	3
Suma	94	96	44	17
Valor grupal	241		Escala individual	25-5
			Escala grupal	1000-250

La puntuación de 241 en la escala Likert, muestra una actitud desfavorable en el programa Dictionary debido a que no alcanza el mínimo requerido para ser considerado en el rango de aceptación, aunque, se detectan algunos rasgos positivos como: que es fácil encontrar las palabras, tiene bastantes palabras para realizar búsquedas de palabras, satisface las necesidades de aprendizaje vocabulario del idioma inglés, y es una buena herramienta para consultar el vocabulario que no conocemos.

4.8.2 Tell me more

A continuación se analizarán los resultados de la evaluación del examen de inglés, con el software Tell me more.

PREGUNTAS	Muy de acuerdo 4	De acuerdo 3	Poco de acuerdo 2	Nada de acuerdo 1
1. Fue fácil encontrar las palabras	10	27	11	3
2. Tiene bastantes palabras para realizar búsquedas de palabras en inglés	9	22	15	4
3. Satisface mis necesidades de aprendizaje vocabulario del idioma inglés	8	22	18	1
4. Resulta complejo realizar la búsqueda de palabras en el software	5	19	19	7
5. Es una buena herramienta para consultar el vocabulario que no conocemos	15	20	11	3
Suma	47	110	74	18
Valor grupal	249		Escala individual	25-5
			Escala grupal	1000-250

La puntuación de 249 en la escala Likert, muestra una actitud desfavorable en el programa Tell me more debido a que no alcanza el mínimo requerido para ser considerado en el rango de aceptación, aunque, se detectan algunos rasgos negativos como: no fue muy fácil encontrar las palabras, no tiene bastantes palabras para realizar búsquedas de palabras en inglés, y resulta complejo realizar la búsqueda de palabras en el programa computacional.

4.8.3 Diccionario de bolsillo (Pocket Dictionary)

A continuación se analizarán los resultados de la evaluación del examen de inglés, con el Diccionario de bolsillo (Pocket Dictionary).

PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	Nada de acuerdo
	4	3	2	1
1. Fue fácil encontrar las palabras	10	27	11	3
2. Tiene bastantes palabras para realizar búsquedas de palabras en inglés	9	22	15	4
3. Satisface mis necesidades de aprendizaje vocabulario del idioma inglés	8	22	18	1
4. Resulta complejo realizar la búsqueda de palabras en el software	5	19	19	7
5. Es una buena herramienta para consultar el vocabulario que no conocemos	15	20	11	3
Suma	47	110	74	18
Valor	249		Escala individual	25-5
			Escala grupal	1000-250

La puntuación de 249 en la escala Likert, muestra una actitud desfavorable en el programa diccionario de bolsillo debido a que no alcanza el mínimo requerido para ser considerado en el rango de aceptación, aunque, se detectan algunos rasgos positivos como: fue muy fácil encontrar las palabras, tiene bastantes palabras para realizar búsquedas de palabras en inglés y es una buena herramienta para consultar el vocabulario que no conocemos.

4.8.4 Preguntas sin programa computacional ni diccionario

A continuación se analizarán los resultados de la evaluación del examen de inglés, sin utilizar algún programa computacional ni usar del diccionario.

Preguntas	Muy de acuerdo 4	De acuerdo 3	Poco de acuerdo 2	Nada de acuerdo 1
1. Fue fácil encontrar las palabras	8	33	7	2
2. Tiene bastantes palabras para realizar búsquedas de palabras en inglés	19	23	8	0
3. Satisface mis necesidades de aprendizaje vocabulario del idioma inglés	17	25	7	1
4. Resulta complejo realizar la búsqueda de palabras en el software	9	11	15	15
5. Es una buena herramienta para consultar el vocabulario que no conocemos	20	16	12	2
Suma	73	108	49	20
Valor	250		Escala individual	20-5
			Escala grupal	100-250

La puntuación de 250 en la escala Likert, muestra una actitud favorable al trabajar sin programa computacional ni diccionario y se detectan algunos rasgos positivos como: fue muy fácil encontrar las palabras, ya sabían el significado de muchas palabras, este tipo de examen es útil para aprender palabras nuevas, y se confirma que, sí se necesita de alguna herramienta (diccionario, programa computacional, libreta, hojas de vocabulario) para conocer el significado de las palabras en inglés.

Solución a las preguntas de investigación. Los datos obtenidos hasta ahora, primero con la selección de los ocho programas de inglés y después con la selección final de programa computacional, nos sirven para resolver algunas de las preguntas iniciales de la investigación de este trabajo que continuación se describen con más detalle:

- Uno de los objetivos de este curso fue el de identificar los canales de aprendizaje del idioma inglés de los alumnos, ya que una de las creencias del aprendizaje ha sido la de identificar “¿Cuál es la mejor manera de aprender una lengua?” (Freeman, 1992, citado por Richards y Lockart, 1998). Los rasgos del examen diagnóstico: “Se practica vocabulario”, “Se practica audio & comprensión”, “Se practica dictado”, “Se practica lectura & comprensión”, “Contiene el suficiente vocabulario” y “Ayuda a estudiar verbos” se mantuvieron como de acuerdo, lo que están indicando es que existe una gran variedad de estilos cognitivos de aprendizaje de los alumnos. Los estilos cognitivos pueden así considerarse como predisposiciones hacia las formas diferentes de abordar el aprendizaje y están íntimamente relacionados con los tipos de personalidad.
- Al revisar el cuestionario con preguntas abiertas y detectar que los alumnos sugieren practicar en programas que contengan ejercicios de “video, audio, ejercicios interactivos, verbos, pronunciación, etc.”, y se infiere que los rasgos cognitivos del aprendizaje de los alumnos se

centran en sus diversos canales de aprendizaje el visual, auditivo y kinestésico, y por lo tanto, los programas obtenidos de la Internet deberán cumplir con al menos un rasgo que cumpla con el estilo de aprendizaje de los alumnos, por eso, se elaboró la Tabla 4.4 con las características visuales, auditivas y kinestésicas de cada uno de los programas computacionales, Gardner (1983, citado por Harper, 2002) hace referencia los siete tipos de inteligencia o inteligencias múltiples, y destaca que a los alumnos visuales, les gusta dibujar, diseñar o mirar películas son buenos imaginando cosas, son sensibles a los cambios y son buenos lectores, por eso se seleccionaron diversos programas que promueven el aprendizaje visual: Word Web, Dictionary, Hanngold y auto test vocabylary entre otros.

- Por otro lado, el mismo autor menciona que los alumnos auditivos, les gusta escuchar música, tocar instrumentos y son buenos recordando melodías y ritmos; el único programa que se obtuvo de Internet con la característica auditiva fue el programa Vocatude.
- Los alumnos kinestésicos, les gusta tocar, moverse, usar su cuerpo y son buenos en actividades físicas, de ahí que casi todos los programas obtenidos contemplan ese rasgo, menos el programa de Auto test vocabulary.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES

5.1 Conclusiones

- Canales de aprendizaje. Gracias a la aplicación del examen diagnóstico se logró identificar que los alumnos utilizan los canales visuales, auditivos y kinestésicos para lograr su aprendizaje.
- Implementación de nuevo programa computacional. Este trabajo consiguió determinar la necesidad de adquirir un nuevo programa computacional para el aprendizaje del inglés, en primer término para lograr una variedad de programas y en segundo lugar para estimular en los alumnos el deseo de aprender la lengua inglesa con nuevas herramientas.
- Selección de programa computacional gratuito. Los programas computacionales seleccionados para este proyecto se obtuvieron sin problemas de sitios gratuitos de la Web. La selección del programa computacional fue “Dictionary” y se instaló en las computadoras del CAA; actualmente es utilizado en las clases de inglés de los estudiantes, además, por sugerencias de maestros y alumnos los demás programas de inglés quedaron instalados Centro de Auto Acceso para uso abierto.

Evaluación del programa Dictionary. El programa computacional Dictionary resultó ser el más aceptado dentro de la comunidad de estudiantes de la UTSOE, con esto se resuelve el planteamiento original del problema de investigación. Este programa computacional es de mucha utilidad por que en él se basan las siguientes actividades planeadas en la investigación. Se destacan las siguientes conclusiones del programa computacional y su comparación con otras herramientas de inglés:

- Un 65% de los alumnos que contestaron la pregunta de inglés con el programa computacional Dictionary obtuvieron buenos resultados en su evaluación, esto indica, que este programa computacional es una buena herramienta para promover la practica del idioma inglés.
- Los alumnos que utilizaron Tell me more tuvieron un 70% de errores al contestar la evaluación, esto implica que, no es una buena herramienta para practicar el idioma inglés.

En la evaluación del programa Dictionary, se observó que ni Tell me more y tampoco el diccionario de bolsillo obtuvo la puntuación requerida en la escala Likert, pero se continuó trabajando con ellos, porque, contenían alguna característica visual, auditiva o kinestésica de utilidad.

5.2 Recomendaciones

Durante la implantación de la selección de los primeros ocho programas computacionales, surgieron algunas situaciones que no se tenían contempladas, por ejemplo:

- *Ayuda de los profesores de la materia de inglés.* En reunión de academia, a los maestros se les había dado a conocer la idea de trabajo que desarrollaron los jóvenes, y al momento en que se realizaron las preguntas para evaluar los programas computacionales, gran parte de ellos participaron en la aplicación y aprendizaje del programa computacional con sus alumnos, excepto por un profesor, que al momento que se le solicitó ayuda para que sus alumnos practicasen en los programas computacionales y llenaran las preguntas, se negó a participar. Para solucionar este problema, se les solicitó por escrito a los maestros de inglés su participación en el proyecto, así, como la disposición de sus estudiantes para trabajar.
- *Uso de computadoras del laboratorio de informática.* En la fase de búsqueda de un programa computacional, los jóvenes necesitaron la Internet para encontrar y descargar los programas computacionales, se solicitó con 15 días de anticipación uno de los laboratorios de informática con acceso a Internet para que los estudiantes trabajaran en las computadoras, y el día que les tocó entrar ahí, el laboratorio estaba

ocupado con otro grupo, se le explicó al profesor que ya se tenía apartado el laboratorio, pero se dejó que estuvieran los dos grupos en el mismo laboratorio. Esto se puede tomar como experiencia, y se puede avisar a los profesores que usen el laboratorio el día en que este programada una sesión.

- *Equipos de trabajo.* Los equipos de trabajo se formaron bajo la autoridad directa del profesor sin pedir opinión a los alumnos, algunos no estuvieron de acuerdo, y otros sí estuvieron de acuerdo con esta idea. La sugerencia es que antes de formar equipos se pida la opinión a los alumnos para formarlos en base a afinidades entre sus compañeros.
- *Foro.* Al realizar avances con los equipos de trabajo, muchos jóvenes desconocían cómo subir un mensaje en el Foro y cómo responder a los anuncios previos. Para solucionarlo se abrió un foro de dudas de cómo subir nuevas aportaciones y darle continuidad a los mensajes escritos a sus compañeros.
- *Correo electrónico.* Durante el envío de las tareas por correo electrónico que se realizaron en la primer plataforma, algunas no llegaron a tiempo, así que se les sugirió a los estudiantes que hicieran una copia de carbón para ellos mismos cuando enviaran sus correos.
- *Motivación a los encuestadores.* Antes de iniciar y durante el trabajo, se tuvo que platicar y animar a los jóvenes para que ellos iniciaran el

proyecto, y trataran de dejar “huella” de su paso por la escuela dejando instalados nuevos programas computacionales de inglés. Hubo algunos estudiantes que se comprometieron con el trabajo, y se incomodaban con sus compañeros que no participaban mucho en las actividades. Para dar solución a este punto, en cada clase de asesoría del proyecto, se comentaba lo que había salido bien y lo que tenía que mejorarse, de esta manera los estudiantes disipaban sus dudas y salían con más confianza a realizar las actividades.

- *Aprendizaje Colaborativo (AC)*. Definitivamente que este trabajo de investigación no se hubiera logrado terminar, sin el entusiasmo de los encuestadores que lograron promover el aprendizaje y desarrollo personal y social entre los miembros del grupo (Jonhson, & Jonhson, 1987). Lo anterior se comprobó en las actividades con pequeños grupos o equipos desarrolladas en el salón de clase. En el equipo, los alumnos intercambian datos y trabajan en un proyecto y aprendieron a través de la colaboración. (ITESM, 2003, aprendizaje colaborativo).
- Promoción del aprendizaje colaborativo. Se logró con éxito la promoción del trabajo colaborativo del grupo de muestreo no solamente en los foros de participación, sino también en la participación activa en el CAA y el laboratorio de idiomas, y se comprobó que los jóvenes están dispuestos a resolver situaciones realistas enfocadas en un proyecto de participación grupal.

A manera de cierre, el aprender o no inglés en base a un método o programa computacional específico, es tan solo una creencia por parte de los alumnos, lo más importante es la motivación que se aplique para aprender, la obligación del maestro consiste en mantener viva esa expectativa de aprendizaje tratando de buscar las características cognitivas de cada alumno y detectar a tiempo los canales de aprendizaje para poder aprovechar los recursos didácticos existentes y adecuarlos a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alarcón, G. (1993). *Teacher's course*. 1er. ed. p.7-55. México: Harmon Hall.
- Almaguer, T & Elizondo A. (2003). *Fundamentos sociales y psicológicos de la educación*. México: Trillas.
- Aguerrondo, I. (año s.d.). *La calidad de la educación: Ejes para su definición y evaluación*. Recuperado el 27 de agosto de 2005, de la http://galeon.hispavista.com/pcazau/guia_esti05.htm
- Bodrova, E., & Leong, D. (1998). Scaffolding Emergent Writing in the Zone of Proximal Development. *Literacy Teaching and Learning*, 3(2), 1.
- Beck, I. & McKeown, M. (1988). *Toward meaningful accounts in history texts for young learners*. *Educational researcher* (Washington, DC), vol. 17, n°. 6, p. 31-39.
- Big Red Garage, (año, s. d.). *Learn to Speak, Read & Write English with TeLL Me More English Language Software*, consultado el 17 de noviembre de 2005, de la <http://www.bigredgarage.com/tmmenglish.htm>
- Borphy, J. (2000). *La enseñanza*. Mexico, D.F.: SEP-OEI, Biblioteca para la actualización del maestro.
- Bloom, B.S. 1984. *The search for methods of group instruction as effective as one- to one tutoring*. *Educational leadership* (La búsqueda de métodos tan efectivos en la instrucción de grupos).
- Buell, C. (2005). *Constructivism*. Recuperado el 27 de agosto del 2005, de la <http://web.cocc.edu/cbuell/theories/constructivism.htm>
- Calixto, J., Vega, A. y Núñez, J. (2004). *La practica docente en el "Call-Lab" como estrategia base para la enseñanza y el aprendizaje del idioma ingles*. Recuperado de <http://dgep.uasnet.mx/quimica/Zona%20Norte/Mesa1/LA%20PRACTICA%20DOCENTE%20EN%20EL%20CALL%20LAB,.doc>
- Cappel, J. y Hayen, R. (2004). Evaluating E-learning: a case study. *The Journal of Computer Information Systems*, 44, 49-57.

Carretero, M. (1997). ¿Qué es el constructivismo?, Desarrollo cognitivo y aprendizaje Constructivismo y educación, recuperado el 27 de agosto del 2005 de la http://www.uls.edu.mx/~estrategias/constructivismo_educacion.doc.

Cazau, P. (2005). *Estilos de aprendizaje: el modelo de la programación neurolingüística*. Recuperado el 27 de agosto del 2005, de la http://galeon.hispavista.com/pcazau/guia_esti05.htm

Cole, M., John-Steiner, V., Scriber, S. & Souberman, E., ed. & Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: the development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Educarchile (2005). *Conoce tu estilo de aprendizaje y estudia mejor*. http://galeon.hispavista.com/pcazau/guia_esti05.htm

Echeverría, L. (2004). "Discurso de apertura del rector al Curso de DH y CV para alumnos y personal docente de la UTSOE". Comunicación personal efectuada el 6 de febrero del 2004

Enerson, Diane M., R. Neill Johnson, Susannah Milner, and Kathryn M. Plank, (1997). *The Penn State Teacher II: Learning to Teach, Teaching to learn* University Park, PA, The Pennsylvania State University.

Free Software Foundation (2001). *La Definición de Software Libre*. Recuperado en <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

González, J., Seoane, J. y Robles, G. (2003). *Software libre*. Recuperado en <http://www.uoc.edu/masters/softwarelibre/esp/materials/libre.pdf>

Good, T. & Brophy, J. (1986). School effects. In: Wittrock, M.C., ed. *Handbook of research on teaching*, 3rd ed., p. 570-602. New York, Macmillan.

Harper, J. (2002). *The practice of English language teaching*. 3rd ed. p. 78-96. England, Longman.

Hernández, H. G. (2003). "Reunión de bienvenida del rector de la UTSOE a nuevos profesores de asignatura". Comunicación personal efectuada el 3 de enero del 2003

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2002). *Metodología de la investigación tercera edición*. (2ª ed.) D.F., México: McGraw-Hill

- ITESM, Vicerrectoría académica. (2003). *Aprendizaje colaborativo*. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo Recuperado el 13 de febrero del 2004 en: <http://www.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias/colaborativo.html>
- Jonhson, D. & Jonhson, R. (1987). *Aprendizaje cooperativo*. Recuperado 13 de febrero del 2004 de: http://discovery.chillan.plaza.cl/~uape/actividades/etapa2/proyectos/doc/aprendizaje_cooperativo.htm
- López, J. (2000). *La educación se ha auxiliado continuamente de la tecnología*. Recuperado en http://www.cem.itesm.mx/2000/dg/oir/tecnereforma/tecnologias_ant.html#4
- Meichenbaum, D.& Biemiller, A. (1998). *Nurturing independent learners: helping students take charge of their learning*. Cambridge, MA, Brookline.
- Minakata, A. (2004). *La computadora como mediadora educativa*. Recuperado en <http://educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/07/7alberto.html>
- Kinner, T.C. y Tylor, (2000, p.400). *Investigación de mercados*. (5a. ed.). Bogota, Colombia: Mc Graw Hill.
- Lindsay, B y Poindexter, T. (2003). The Internet: Creating equity through continuous education or perpetuating a digital divide?. *Comparative Education Review*, 47, 112-125.
- Pauleen, D. (2003). Lessons learned crossing boundaries in an ICT-supported distributed team. *Journal of Global Information Management*, 11, 1-19.
- Real Academia Española (2004). *Software*. Diccionario de la lengua española Vigésima segunda edición. Recuperado en <http://www.rae.es/>
- Richards, J. y Lockhart, C. (1998). *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas*. España, Cambridge University Press.
- Rovai, A. y Baker, J. (2004). Sense of Community: A Comparison of Students Attending Christian and Secular Universities in Traditional and Distance Education Programs. *Christian Scholar's Review*, 33, 471-480.

- Topping, K.J. 2000. *Peer assisted learning: a practical guide for teachers. (Aprendizaje asistido en pares: una guía practica para maestros)*. Cambridge, MA, Brookline Books.
- Torres, A. (2002). *Naturaleza y características de las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) y de los grupos en red (GR)*. Recuperado en <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/naturaleza.pdf>
- Vázquez, L. (2004). *LinEx, el software libre de Extremadura*. Recuperado en <http://www.elearningworkshops.com/modules.php?name=News&file=article&sid=377>
- White, H. (2004). Nursing instructors must also teach reading and study skills. *Reading Improvement*, 41, 38-51.
- Zambrano, D. (2001). *Multimedia*. Recuperado en <http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>

ANEXOS

Tabla 1.4 Evaluación del exámen de inglés



**TECNOLOGICO
DE MONTERREY**

Evaluación de los programas de inglés
instalados en el
Centro de Auto Acceso (CAA)

Esta evaluación tiene el propósito de conocer tu punto de vista del uso del software gratuito instalado en el CAA, así que la información solicitada en este cuestionario será de carácter confidencial.

Indicaciones: Marca cada una de las preguntas de acuerdo al nivel de conformidad que experimentaste al practicar con los programas de inglés.

Nombre del Software: _____
Cuatrimestre: _____

Tema: _____
Carrera: _____

Preguntas para evaluar el software Tell me more del CAA	Muy de acuerdo (4)	De acuerdo (3)	Poco de acuerdo (2)	Nada de acuerdo (1)
1. ¿Te gusta practicar inglés en el software Tell me more?				
2. ¿El software Tell me more, promueve mi aprendizaje del idioma ingles?				
3. ¿Es fácil de usar?				
4. ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?				
5. ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?				
6. ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?				
7. ¿Te resulta tedioso (aburrido/cansado), trabajar siempre con el mismo programa?				
8. ¿Consideras que el CAA debería implementar otros programas para practicar el idioma inglés?				
Preguntas para evaluar el software 1 "_____"	Muy de acuerdo (4)	De acuerdo (3)	Poco de acuerdo (2)	Nada de acuerdo (1)
9. ¿Te gusta practicar inglés en el software "X1"?				
10. ¿El software "X1", promueve mi aprendizaje del idioma ingles?				
11. ¿Es fácil de usar?				

12. ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?				
13. ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?				
14. ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?				
15. ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?				
16. ¿Aprendes inglés con este software?				
17. ¿Te parece interesante el software?				
Preguntas para evaluar el software 2 “ _____ ”	Muy de acuerdo (4)	De acuerdo (3)	Poco de acuerdo (2)	Nada de acuerdo (1)
18. ¿Te gusta practicar inglés en el software “X2”?				
19. ¿El software “X2”, promueve mi aprendizaje del idioma inglés?				
20. ¿Es fácil de usar?				
21. ¿Tiene bastantes ejercicios para practicar el idioma inglés?				
22. ¿Se practica inglés con varios niveles de aprendizaje?				
23. ¿Satisface tus necesidades de aprendizaje del idioma inglés?				
24. ¿Te gustaría que se dejara instalado este programa en las computadoras del CAA, para practicar inglés?				
25. ¿Aprendes inglés con este software?				
26. ¿Te parece interesante el software?				