

Introducción

En este documento se presenta el desarrollo de una herramienta para la generación de lecciones de Español. El diseño de esta herramienta fue realizado bajo el esquema establecido por el *Center for Spoken Language Research (CSLR)* de la Universidad de Colorado.

El propósito de esta herramienta es proporcionar un medio para facilitar la enseñanza del idioma Español mexicano a niños de nivel primaria. Esto mediante una interfaz que presente los ejemplos que los profesores utilizan en sus clases. El aprendizaje se realiza a través de lecciones interactivas generadas por el software. Las acciones del programa permiten mostrarle al estudiante las fallas en su ortografía. Esto porque el sistema verifica las respuestas del niño en cada ejercicio presentado.

Objetivos específicos

- Investigar los modelos educativos para el aprendizaje de un idioma que se han desarrollado. Esto con el propósito de poder aplicar algunos aspectos al diseño de la herramienta.
- Buscar los problemas más comunes a los que se enfrentan los instructores cuando enseñan la escritura del Español. Lo anterior con el objeto de ofrecer una solución mediante nuestro software.
- Seleccionar una serie de ejemplos que sean representativos, esto para poder desarrollar ejemplos de lecciones que revelen la manera y los dominios en los que la herramienta puede ser aplicada.

- Diseñar y programar la herramienta que le permita al profesor integrar un conjunto de imágenes, texto y sonidos en una lección que le ayude a impartir o reforzar conceptos de su clase.
- Llevar a cabo evaluaciones con diversos profesores para que prueben la aplicación y desarrollen lecciones. Así al final puedan dar retroalimentación sobre el software, tomando en cuenta la facilidad de uso, beneficios encontrados y su funcionamiento.

El documento de la tesis tiene la siguiente estructura: en el capítulo I se dará una introducción del tema sobre la enseñanza asistida por computadora. También se mencionan los beneficios que ésta proporciona a la educación. Igualmente se describen los diversos programas que se utilizan para la enseñanza y el papel que toma el profesor frente al uso de estos sistemas en el salón de clases.

En el capítulo II se describen algunos de los modelos educativos sobre el aprendizaje, pero enfocados al aprendizaje de un segundo idioma. Se habla sobre la relación que hay entre la computación y el aprendizaje de un idioma y las ventajas que esta combinación ofrece. Se mencionan algunos de los programas utilizados en el Colegio Americano de Puebla que se usan para enseñar el idioma Español a los niños.

También se habla de los sistemas con los que cuenta la Universidad de Colorado para el aprendizaje del idioma Inglés. Se describe cada uno de los tutores que actualmente funcionan en el proyecto y se explica la importancia de estos programas para el desarrollo de esta tesis.

Posteriormente en el capítulo III, se describirá la problemática multi-lingüística que existe en la ciudad de Puebla así como los obstáculos de los maestros al tratar con esta diversidad cultural. También se presenta la descripción detallada de la herramienta de la cual es objeto esta tesis.

En el capítulo IV se presentará la planeación, el análisis y el diseño de la herramienta. Siendo estas especificaciones las bases para llevar a cabo la herramienta.

Finalmente el capítulo V contendrá la implementación del sistema. En esta sección se definen las funciones que contiene el programa. Además se describe la evaluación que se realizó a cada uno de los módulos.

Para concluir con la tesis, se presentan los comentarios finales que surgieron respecto a este trabajo. Presentamos las opiniones de los profesores que interactuaron con el software. También como notas finales se mencionan los trabajos a futuro para este trabajo.