

CONCLUSIONES

Una vez que se terminó la implementación del software, éste fue probado con profesores del Colegio Americano. Los maestros con los cuales se llevaron a cabo las pruebas, fueron solamente del área de Español y que imparten clases de primer año en primaria. Estas profesoras fueron: la coordinadora de Español Guadalupe Osorio y las profesoras de la materia de Español Maribel Mijares Vázquez, María Guadalupe Rivera Catarín, Emilia Reyes Reyes y Rosa María Flores.

La elección del grado y el área se decidieron de esta manera porque suponemos que la herramienta está dirigida a niveles básicos de la enseñanza del idioma Español. Si el grado fuera superior, el sistema no ofrecería los mismos beneficios, esto debido a que, el conocimiento que los niños tienen sería mayor al que los profesores pueden representar en la herramienta y la complejidad de los ejercicios resultaría demasiado baja para los alumnos.

La aplicación que los profesores del colegio piensan darle al sistema es como instrumento reforzador de lo visto en clase, con el fin de que los niños realicen una mayor cantidad de ejercicios practicando todas aquellas palabras que causen confusión por la forma en que se escriben o se pronuncian, según mencionó la coordinadora del Colegio Americano.

Para que los instructores comenzaran a familiarizarse con el sistema, les mostramos unos ejemplos que preparamos previos a la demostración trabajando con el módulo de ejecución. De esta manera pudieron ver más claramente cuál es el resultado de crear una lección.

Posteriormente los invitamos a desarrollar una nueva lección para indicarles la información que la herramienta necesita y la forma de introducirla. Como primer paso,

les pedimos una serie de palabras (Véase apéndice A) en donde ellos observaran que los niños se equivocan con mayor frecuencia.

Dado esto, se decidió utilizar el esquema de frase para realizar la lección ejemplo. Paso a paso se fueron definiendo cada uno de los elementos: personaje, título y descripción de la lección, sonidos e información de cada uno de los cuadros. El ejemplo se llevó a cabo con las palabras proporcionadas (Véase Apéndice A) por las profesoras. A continuación se muestran algunas imágenes de lo que fueron los ejercicios que las maestras desarrollaron con esas palabras (Fig. 6.1).

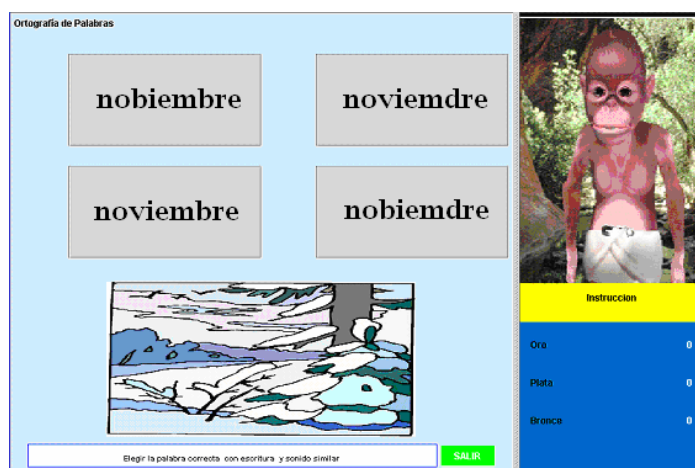


Fig. 6.1 *Snapshots* de ejercicios realizados por los profesores

Para configurar los sonidos les propusimos que grabaran en el micrófono con su voz las pronunciaciones de las palabras y la entonación que quisieran darle a cada una de ellas. De la misma manera sucedió con los sonidos de retroalimentación, donde mostraron mucho entusiasmo al grabar las frases de felicitación para los niños. Habiendo especificado todos los componentes de la lección, la guardamos con un nombre de prueba.

Al final de esto pudieron ver plasmados todos los datos que introdujeron, en la ejecución de su lección.

A continuación se muestran algunas imágenes de la interacción que los profesores tuvieron con el sistema (Fig. 6.2 y Fig. 6.3).



Figura 6.2 Profesora creando una lección en el sistema 4Cuadros



Figura 6.3 Profesora del Colegio Americano probando el software 4Cuadros

Observaciones al sistema 4Cuadros

Después de que los profesores interactuaron con el sistema, nos dieron sus puntos de vista respecto a lo que les gustó y los posibles cambios que se le podrían hacer a la herramienta para mejorar su calidad visual.

Lo Bueno

- La navegación dentro de la interfaz resulta muy fácil ya que no hay necesidad de invertir mucho tiempo en aprender a usar la herramienta porque las etiquetas y el diseño de la interfaz resultan “intuitivas”, es decir, se puede inferir la funcionalidad de cada botón.
- El dar la posibilidad de grabar diferentes voces resulta un punto positivo para los niños según las opiniones de los profesores, porque les da la oportunidad de escuchar un tono de voz distinto al de clase, de lo contrario les podría resultar un poco aburrido el oír siempre la misma voz.
- La imagen del personaje que el sistema presenta durante toda la lección resulta agradable al niño, ya que le da la impresión de que es el dibujo quien lo va guiando a través de los ejercicios.
- El ir dando una medalla en cada uno de los ejercicios, les proporciona un estímulo para tratar de contestar de manera correcta el mayor número de preguntas.
- Los puntos que se le dan al estudiante al finalizar la lección le permiten al profesor evaluar el avance de cada alumno y poder llevar a cabo una acción según los resultados que obtengan. Por ejemplo, nos mencionaron que podrían dar una estampa al alumno que obtuviera cierto número de puntos.
- Algo que les agradó a los profesores fue que usamos colores primarios para el diseño de la pantalla en la que se presenta la lección a los niños, ya que a esa edad dijeron que ellos están familiarizados con esa combinación de colores.

Sugerencias

- Con objeto de mejorar el atractivo visual de la aplicación, los profesores propusieron cambiar la combinación de colores en la interfaz de crear y modificar una lección por algo más llamativo.
- El manejar un mayor número de respuestas incorrectas en el esquema del 4cuadros puede causar que el niño a esa edad no logre hacer un énfasis en la respuesta correcta y se pueda ver desviado el objetivo de la lección. Por lo que cabe la posibilidad de que el sistema pueda implementarse en un nivel superior, en donde los niños ya tengan una mejor comprensión de lo que es correcto e incorrecto.
- Para tener una mejor administración de los puntos y que la autoestima del niño no se vea afectada, los profesores nos indicaron que diéramos un valor en puntos a cada una de las medallas y no sólo tomar en cuenta a las de oro. De esta manera les establecimos un nuevo puntaje.
- Entre sus comentarios también mencionaron que deberíamos manejar una letra y una imagen más grande para el cuadro de ayuda en el módulo de presentación del sistema.

Como parte de nuestra experiencia al tratar con los profesores del colegio podemos comentar que en un principio se tuvo una actitud renuente para participar en las pruebas del sistema. La idea de que fueran ellos quienes utilizaran la computadora como complemento para la enseñanza tradicional era algo nuevo. Por lo que inicialmente mostraban cierta desconfianza por la tecnología CALL que se iba a aplicar.

El colegio ya contaba con software para apoyar diferentes materias, principalmente el área de matemáticas. Sin embargo, la presencia de software para el aprendizaje del Español era escasa pero necesaria.

Después de visitar el colegio varias veces y mostrarles las diferentes aplicaciones que podían darle al sistema, su actitud cambió. Poco a poco cada maestro comenzó a ver los problemas que podían ser solucionados a través de la herramienta. Además pensaron la manera de integrar el nuevo sistema a su plan de trabajo dentro del salón de clases.

Trabajos a Futuro

Se pretende que más adelante la imagen estática del personaje que aparece en las lecciones pueda cambiarse por un caracter animado que realmente guíe al estudiante diciéndole todas las instrucciones, retroalimentaciones e indicaciones generales del sistema. Todo esto con el fin de que la herramienta sea más autónoma y completa, integrando la tecnología de síntesis de voz.

Actualmente todos los recursos de la herramienta son locales y se accesa a ésta por medio de un explorador de internet ya que está desarrollada como applet pero sin tener conexión a internet. Por ello se pretende que en un futuro se puedan tener toda la información en un servidor para poder acceder al sistema desde cualquier lugar y a cualquier hora (any time, anywhere).

También se podría extender la aplicación con el fin de que la aplicación ofreciera una manera de llevar el registro de cada uno de los estudiantes y administrar mejor su avance.