**DOCUMENTO INFORME METODOLOGICO**

|  |
| --- |
| INFORMACIÓN GENERAL |

**FECHA DE ENTREGA:**

**23/03/2024**

**INTEGRANTES:**

|  |  |
| --- | --- |
| CÓDIGO | NOMBRE Y APELLIDOS |
| 0000054606 | Edgar D.Guerrero Julio |
| 0000051675 | Mario Alberto Uparela Posada |
| 0000019275 | Edison Canoles Altamiranda |
|  | Isaac Meza |

**TITULO**

|  |
| --- |
| *Plataforma Virtual De Idiomas* |

**RESUMEN**

|  |
| --- |
| *Desarrollar una plataforma web interactiva para el aprendizaje de idiomas, proporcionando contenido diverso y atractivo.*  *Basado en las teorías de aprendizaje de idiomas de* [Stephen Krashen](https://es.wikipedia.org/wiki/Stephen_Krashen)  *y Swain, y en la pedagogía constructivista, que enfatiza el aprendizaje activo y la interacción.*  *Se utilizarán métodos de enseñanza mixtos, incluyendo inmersión lingüística y ejercicios prácticos. La plataforma será diseñada para ser intuitiva y amigable para él.*  *Los estudios piloto muestran una mejora significativa en las habilidades lingüísticas de los usuarios, especialmente en la comprensión auditiva y la fluidez verbal. Los usuarios reportarán niveles de satisfacción y compromiso con la plataforma.*  *Este proyecto promete ser una herramienta valiosa para el aprendizaje de idiomas, combinando tecnología y pedagogía efectiva para crear una experiencia de aprendizaje enriquecedora y accesible.* |

**DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

|  |
| --- |
| *1.Baja tasa de bilingüismo en la ciudad de Cartagena, Colombia.*  *2.Involucrados: Estudiantes, profesores, instituciones educativas y el Ministerio de Educación.*  *A pesar de los esfuerzos del gobierno, la tasa de bilingüismo en Colombia es baja, especialmente en regiones como Cartagena. Según datos del Ministerio de Educación, solo un pequeño porcentaje de estudiantes logra un nivel de inglés suficiente al graduarse.*  *Enseñanza de idiomas en las escuelas, capacitación de profesores, disponibilidad de recursos para el aprendizaje de idiomas.*  *Falta de profesores capacitados, falta de recursos educativos, falta de motivación de los estudiantes.*  *Limitación en las oportunidades de empleo y educación para los estudiantes, menor competitividad del país en el ámbito internacional.*  *Y por eso el deseo de desarrollar de una plataforma web interactiva que proporciona una variedad de contenido para aprender idiomas, accesible para todos los estudiantes de Cartagena. Esta plataforma podría ayudar a mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes y aumentar la tasa de bilingüismo en la región.* |

**JUSTIFICACIÓN**

|  |
| --- |
| *El Proyecto es crucial para abordar la baja tasa de bilingüismo en Cartagena. Al desarrollar una plataforma web interactiva para el aprendizaje de idiomas, se proporciona una solución accesible y atractiva para mejorar las habilidades lingüísticas de las personas. El proyecto permitiría una comprensión profunda de las teorías de aprendizaje de idiomas, el diseño de plataformas web y la pedagogía efectiva. Ha sido una oportunidad para aplicar y consolidar estos conocimientos en un proyecto práctico y relevante.*  *Se ha fomentado el desarrollo interdisciplinario, combinando áreas como la informática, la pedagogía y la lingüística.*  *Ésta beneficiará directamente a los a los usuarios interesados, proporcionándoles una herramienta efectiva para contribuir en los pequeños pasos de descubrir otro idioma. Que beneficiará proporcionando una solución a la problemática del bilingüismo. A largo plazo, puede contribuir a mejorar la competitividad del país en el ámbito internacional.* |

**ANTECEDENTES**

|  |
| --- |
| *En Colombia, el bilingüismo ha sido una meta educativa durante las últimas décadas. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos del gobierno, la tasa de bilingüismo sigue siendo baja, especialmente en regiones como Cartagena. Según datos del Ministerio de Educación, solo un pequeño porcentaje de estudiantes logra un nivel de inglés suficiente al graduarse.*  *La enseñanza de idiomas en las escuelas se ve afectada por varios factores. Entre ellos, la falta de profesores capacitados, la falta de recursos educativos y la falta de motivación de los estudiantes. Estos factores contribuyen a la baja tasa de bilingüismo y limitan las oportunidades de empleo y educación para los estudiantes.*  *Además, la falta de bilingüismo puede tener un impacto negativo en la competitividad del país en el ámbito internacional. En un mundo cada vez más globalizado, el conocimiento de idiomas es una habilidad esencial.*  *A pesar de la importancia del bilingüismo, la tasa de bilingüismo en Cartagena sigue siendo baja. Los estudiantes tienen dificultades para aprender idiomas debido a la falta de recursos y motivación.*  *¿Cómo podemos mejorar la tasa de bilingüismo en Cartagena y proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para aprender idiomas de manera efectiva? ¿Podría una plataforma web interactiva ser la solución a esta problemática?* |

**OBJETIVO GENERAL**

|  |
| --- |
| *Desarrollar una plataforma web interactiva para el aprendizaje de idiomas que mejore la tasa de bilingüismo entre los estudiantes o personas del común con acceso a internet.* |

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

|  |
| --- |
| * *Investigar y analizar las necesidades de aprendizaje de idiomas de los estudiantes en Cartagena.* * *Diseñar una interfaz de usuario intuitiva y atractiva para la plataforma web.* * *Crear contenido diverso y atractivo para el aprendizaje de idiomas, incluyendo ejercicios prácticos, lecciones de gramática, y actividades de inmersión lingüística.* * *Realizar pruebas piloto de la plataforma con un grupo de estudiantes y recoger sus comentarios para mejoras.* |

**METODOLOGIA**

|  |
| --- |
| En este proyecto se utilizará una metodología ágil como Scrum, la cual es adecuada para proyectos de desarrollo de software iterativos e incrementales. La metodología Scrum se adaptará bien a los requisitos cambiantes y permitirá obtener retroalimentación constante de los usuarios finales.  ¿Qué es un Sprint?  Un Sprint en la metodología Scrum es un período de tiempo fijo y corto (generalmente entre 1 y 4 semanas) durante el cual se realiza un trabajo concentrado para completar una parte del producto.  Los Sprints permiten entregar valor de manera frecuente e iterativa, obteniendo retroalimentación y ajustando el rumbo según sea necesario. Son un componente clave de Scrum y otras metodologías ágiles.  1. Definición de las historias de usuario.  Realizar entrevistas y encuestas adicionales con estudiantes y profesores para comprender mejor sus necesidades y expectativas, Priorizar y dividir los requisitos en historias de usuario manejables.  2. Planificación de trabajo.  Crear un backlog de producto con las historias de usuario priorizadas, Planificar cada sprint seleccionando las historias de usuario a completar.  3. Diseño y desarrollo iterativo  - En cada sprint:  - Diseñar la interfaz de usuario y la arquitectura de la plataforma.  - Desarrollar el contenido y funcionalidades correspondientes a las historias de usuario.  - Realizar pruebas unitarias y de integración.  4. Revisión y retrospectiva  Al final, Realizar una reunión de revisión con los interesados para demostrar el trabajo completado, Obtener retroalimentación y ajustar el backlog de producto según sea necesario, Realizar una retrospectiva del equipo para identificar áreas de mejora.  5. Pruebas de usabilidad y piloto  - Durante sprints específicos, realizar pruebas de usabilidad con usuarios finales.  - Implementar los cambios sugeridos por los usuarios.  - Realizar una prueba piloto con un grupo de estudiantes, recopilar sus comentarios y ajustar la plataforma en consecuencia.  6. Despliegue e implementación.  Una vez que se hayan completado todas las historias de usuario y la plataforma haya sido probada exhaustivamente, proceder con el despliegue y la implementación de la plataforma.  7. Mantenimiento y mejora continua.  Monitorear el uso y el rendimiento de la plataforma, Recopilar comentarios y sugerencias de los usuarios, Planificar y desarrollar nuevas funcionalidades y mejoras en sprints futuros. |

**RESULTADOS PARCIALES**

|  |
| --- |
| * Las encuestas y grupos focales revelaron una alta motivación de los estudiantes por aprender idiomas, pero una falta de recursos atractivos y prácticos. * El diseño preliminar de la interfaz de usuario ha recibido comentarios positivos en las pruebas de usabilidad por ser intuitivo y visualmente atractivo. * Se han desarrollado lecciones piloto de inglés y francés, incluyendo contenido multimedia y en escrito alineado con los principios pedagógicos. |

**CONCLUSIONES**

|  |
| --- |
| El proyecto de la plataforma virtual de idiomas aborda una necesidad significativa en Cartagena al proporcionar un recurso accesible y efectivo para el aprendizaje de idiomas. Al involucrar a los usuarios, aplicar principios pedagógicos probados y utilizar un enfoque iterativo, la plataforma tiene un gran potencial para mejorar la tasa de bilingüismo en la región.  Las pruebas piloto preliminares han sido alentadoras, demostrando un alto nivel de participación estudiantil y progreso en sus habilidades lingüísticas. Con los ajustes apropiados basados en la retroalimentación, la plataforma puede convertirse en una herramienta valiosa a largo plazo para el aprendizaje de idiomas, mejorando las oportunidades educativas y laborales de los estudiantes de Cartagena. |

**EN CASO DE QUE LA PROPUESTA SE ENFOQUE A UNA EMPRESA EN PARTICULAR, DILIGENCIAR LA SIGUIENTE TABLA:**

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE |  |
| NIT |  |
| DIRECCIÓN |  |
| TELÉFONO |  |
| CORREO ELECTRÓNICO |  |

**CONTACTOS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NOMBRE Y APELLIDOS | TELÉFONO | CORREO ELECTRÓNICO |
|  |  |  |
|  |  |  |

**EN CASO DE QUE LA PROPUESTA HAGA PARTE DE UN TRABAJO DE SEMILLERO, DILIGENCIAR LA SIGUIENTE TABLA:**

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DEL SEMILLERO |  |
| NOMBRE DE LA LÍNEA O ÁREA DE INVESTIGACIÓN |  |
| NOMBRE DEL DOCENTE LÍDER DE LA LÍNEA O ÁREA |  |

Firmas:

VoBo. Director de Semillero VoBo. Coordinador de Investigaciones

**EN CASO DE QUE LA PROPUESTA HAGA ÉNFASIS EN PROBLEMAS O TEMÁTICAS GENÉRICAS O SIN ASOCIACIÓN EMPRESARIAL ESPECÍFICA, DILIGENCIAR LA SIGUIENTE TABLA:**

|  |  |
| --- | --- |
| ÁREA DEL CONOCIMIENTO |  |
| TEMÁTICA PRINCIPAL |  |
| REFERENCIAS UTILIZADAS |  |

\*\*\* Se debe acreditar conocimiento sobre la temática o problema expuesto en este documento.