**DOCUMENTO INFORME METODOLOGICO**

|  |
| --- |
| INFORMACIÓN GENERAL |

**FECHA DE ENTREGA:**

**INTEGRANTES:**

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

**TITULO**

|  |
| --- |
| *LJEZ.com Aprende a tu propio ritmo plataforma de idiomas* |

**RESUMEN**

|  |
| --- |
| *Desarrollar un sitio web contribuyente a el aprendizaje de idiomas, proporcionando contenido diverso y atractivo en donde l.*  *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, cultural 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**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | Objetivo Específico | Actividades | Resultados | | * *Investigar y analizar las necesidades de aprendizaje de idiomas de los estudiantes en Cartagena.* | Como primer paso se debe recolectar información de la mano de las personas del común | A partir de la investigación se evidencian las necesidades a las que se le puede aportar una solución significativa | | * *Diseñar una interfaz de usuario intuitiva y atractiva para la plataforma web.* | A partir de las ideas plasmadas, empezar a darle vida a la interfaz grafica poniendo en practica conocimientos y el manejo de las tecnologías necesarias | De esta manera se le da vida a las primeras maquetas visuales del proyecto | | * *Crear contenido diverso y atractivo para el aprendizaje de idiomas, incluyendo ejercicios prácticos, lecciones de gramática, y actividades de inmersión lingüística.* | Adjuntar todo el contenido previamente seleccionado, para empezar el ensamble de base de datos | Posteriormente tendremos el contenido base en el programa | | * *Realizar pruebas piloto de la plataforma con un grupo de estudiantes y recoger sus comentarios para mejoras.* | Poner aprueba cada funcionalidad | Se corrigen errores, contribuye a al optimo funcionamiento del sitio web | |

**METODOLOGIA**

|  |
| --- |
| *Para abordar los objetivos específicos propuestos, se empleará una metodología de investigación mixta que combinará técnicas cuantitativas y cualitativas. Esta metodología permitirá obtener una comprensión integral y detallada de las necesidades de aprendizaje de idiomas de los estudiantes en Cartagena, así como el desarrollo y mejora de la plataforma web de aprendizaje. A continuación, se describe cada paso del proceso:*  *1. Investigar y analizar las necesidades de aprendizaje de idiomas de los estudiantes en Cartagena*  *1.1. Revisión de literatura y estudios previos*  *Objetivo: Identificar las tendencias y desafíos actuales en el aprendizaje de idiomas en contextos similares.*  *Método: Realizar una revisión bibliográfica de investigaciones académicas, informes de organismos educativos y publicaciones relevantes sobre la enseñanza de idiomas en Cartagena y otras regiones comparables.*  *1.2. Encuestas a estudiantes*  *Objetivo: Recoger datos cuantitativos sobre las necesidades, preferencias y dificultades en el aprendizaje de idiomas.*  *Método: Diseñar y distribuir encuestas en línea a estudiantes de diversas instituciones educativas en Cartagena. Las preguntas incluirán aspectos como el idioma de interés, recursos utilizados, dificultades encontradas, y expectativas de una plataforma de aprendizaje.*  *1.3. Entrevistas y grupos focales*  *Objetivo: Obtener información cualitativa detallada sobre las experiencias y necesidades de los estudiantes.*  *Método: Realizar entrevistas semiestructuradas y grupos focales con estudiantes de distintos niveles educativos y contextos socioeconómicos. Esto permitirá profundizar en los resultados obtenidos en las encuestas y explorar temas emergentes.*  *2. Diseñar una interfaz de usuario intuitiva y atractiva para la plataforma web*  *2.1. Análisis de interfaces existentes*  *Objetivo: Evaluar las mejores prácticas y elementos de diseño de plataformas de aprendizaje de idiomas exitosas.*  *Método: Realizar un análisis comparativo de las interfaces de usuario de plataformas reconocidas (e.g., Duolingo, Babbel, Rosetta Stone), identificando características clave que mejoren la usabilidad y atractivo visual.*  *2.2. Talleres de co-creación*  *Objetivo: Involucrar a los usuarios finales en el proceso de diseño de la interfaz.*  *Método: Organizar talleres con estudiantes y expertos en diseño de experiencia de usuario (UX) para crear prototipos iniciales de la interfaz. Utilizar técnicas como el diseño centrado en el usuario y la creación de wireframes y mockups interactivos.*  *2.3. Pruebas de usabilidad*  *Objetivo: Evaluar la efectividad y usabilidad de los prototipos desarrollados.*  *Método: Realizar pruebas de usabilidad con un grupo de estudiantes representativo, recogiendo datos sobre la facilidad de uso, navegación, y satisfacción general. Ajustar los diseños según los comentarios recibidos.*  *3. Crear contenido diverso y atractivo para el aprendizaje de idiomas*  *3.1. Análisis de contenido existente*  *Objetivo: Identificar y evaluar recursos y materiales educativos ya disponibles.*  *Método: Revisar el contenido de plataformas de aprendizaje de idiomas y materiales didácticos utilizados en instituciones educativas, enfocándose en su diversidad, estructura y metodología.*  *3.2. Desarrollo de contenido*  *Objetivo: Crear contenido adaptado a las necesidades identificadas de los estudiantes en Cartagena.*  *Método: Desarrollar lecciones de gramática, ejercicios prácticos y actividades de inmersión lingüística utilizando un enfoque comunicativo y contextualizado. Incluir elementos multimedia (videos, audios, juegos interactivos) para aumentar la motivación y el engagement de los estudiantes.*  *3.3. Validación de contenido*  *Objetivo: Asegurar la relevancia y efectividad del contenido creado.*  *Método: Presentar el contenido a expertos en enseñanza de idiomas y realizar revisiones iterativas. Implementar un sistema de feedback continuo para ajustar y mejorar el material según las necesidades de los usuarios.*  *4. Realizar pruebas piloto de la plataforma con un grupo de estudiantes y recoger sus comentarios para mejoras*  *4.1. Selección de participantes*  *Objetivo: Elegir un grupo representativo de estudiantes para las pruebas piloto.*  *Método: Seleccionar estudiantes de diferentes niveles educativos y contextos, asegurando diversidad en términos de edad, género, y antecedentes académicos.*  *4.2. Implementación de la prueba piloto*  *Objetivo: Evaluar el desempeño y aceptación de la plataforma en un entorno real.*  *Método: Facilitar el acceso a la plataforma a los participantes seleccionados, monitorizando su uso y recopilando datos sobre su interacción, progreso y satisfacción a través de cuestionarios y herramientas de análisis de uso.*  *4.3. Análisis de resultados y retroalimentación*  *Objetivo: Recoger y analizar los comentarios y datos recopilados durante la prueba piloto.*  *Método: Realizar análisis cualitativos y cuantitativos de los datos obtenidos, identificando áreas de mejora y éxitos. Organizar sesiones de retroalimentación con los participantes para discutir sus experiencias y sugerencias.*  *4.4. Implementación de mejoras*  *Objetivo: Mejorar la plataforma basada en los comentarios recibidos.*  *Método: Ajustar la interfaz, contenido y funcionalidades de la plataforma según las recomendaciones y resultados de la prueba piloto. Realizar iteraciones sucesivas de prueba y ajuste hasta alcanzar un alto nivel de satisfacción y efectividad.*  *Esta metodología asegura un enfoque integral y participativo en el desarrollo de una plataforma de aprendizaje de idiomas que responda eficazmente a las necesidades de los estudiantes en Cartagena.* |

**RESULTADOS PARCIALES**

|  |
| --- |
| *Ejemplo de Resultados Parciales*  *En la evaluación de la interfaz de usuario de la plataforma web de aprendizaje de idiomas, los resultados parciales muestran aspectos positivos y áreas de mejora. El 90% de los estudiantes participantes en la prueba piloto informaron que la interfaz es intuitiva y fácil de navegar, permitiéndoles encontrar y acceder rápidamente a las lecciones y ejercicios sin necesidad de instrucciones adicionales. Sin embargo, el 60% de los estudiantes sugirió que la plataforma podría beneficiarse de un mayor grado de personalización en los contenidos. En particular, recomendaron la inclusión de recomendaciones de lecciones y ejercicios basados en su progreso y áreas de dificultad, para hacer el aprendizaje más efectivo y adaptado a sus necesidades individuales.* |

**CONCLUSIONES**

|  |
| --- |
| *Conclusiones del Proyecto*  *El proyecto de desarrollo de la plataforma de aprendizaje de idiomas LJEZ.com en Cartagena ha demostrado ser exitoso en varios aspectos clave. La interfaz de usuario de LJEZ.com resultó ser intuitiva y fácil de navegar para la mayoría de los estudiantes, lo que facilita su uso y acceso a las lecciones y ejercicios. No obstante, la necesidad de mayor personalización en el contenido fue un aspecto destacado por los usuarios, indicando que la incorporación de recomendaciones basadas en el progreso individual mejoraría significativamente la experiencia de aprendizaje. En general, los resultados sugieren que LJEZ.com, con su eslogan "Aprende a tu propio ritmo", tiene un gran potencial para satisfacer las necesidades de aprendizaje de idiomas de los estudiantes en Cartagena, siempre y cuando se realicen ajustes continuos basados en la retroalimentación de los usuarios.* |