



CUCEA

Universidad de Guadalajara



Universidad de Guadalajara

Centro Universitario

Ciencias Económico Administrativas



1. Diseño y Evaluación de un material Educativo para el aprendizaje del idioma Japonés



Francisco Robles Cruz
Sergio R. Dávalos García

2. Aplicación de Software E-Learning para el manejo remoto de actividades y participación continua en la Educación Superior



Adalberto Chávez Velázquez

3. Jugando aprendo a sumar y a restar



Luis Jiménez Garduño
Jessica Alcántara Emeterio
Yadira Ríos Colín
Blanca E. Zagal de la Cruz



Diseño y Evaluación de un Material Multimedia Educativo para el aprendizaje del idioma Japonés





Presentado por:
Ing. Francisco Robles Cruz

Director:
Mtro. Sergio R. Dávalos García



¿Por qué Japonés?

- Una de las mejores economías a nivel mundial.
- Uno de los líderes en investigaciones tecnológicas, biomedicina y maquinaria.
- Algunas Empresas importantes de Japón con operaciones en México:
 - Sony
 - Honda
 - Mitsubishi
 - Canon
- Idioma de moda entre jóvenes debido al interés por la cultura japonesa.

Problemática

あ ア a	か カ ka	さ サ sa	た タ ta	な ナ na	は ハ ha	ま マ ma	や ヤ ya	ら ラ ra	わ ワ wa	ん ン n
い イ i	き キ ki	し シ shi	ち チ chi	に ニ ni	ひ ヒ hi	み ミ mi	/	り リ ri	/	/
う ウ u	く ク ku	す ス su	つ ツ tsu	ぬ ヌ nu	ふ フ fu	む ム mu	ゆ ユ yu	る ル ru	/	/
え エ e	け ケ ke	せ セ se	て テ te	ね ネ ne	へ ヘ he	め メ me	/	れ レ re	/	/
お オ o	こ コ ko	そ ソ so	と ト to	の ノ no	ほ ホ ho	も モ mo	よ ヨ yo	ろ ロ ro	を ヲ o	/

が ガ ga	ざ ザ za	だ ダ da	ば バ ba	ぱ パ pa
ぎ ギ gi	じ ジ ji	ぢ ヂ ji	び ビ bi	ぴ ピ pi
ぐ グ gu	ず ズ zu	づ ヅ zu	ぶ ブ bu	ぷ プ pu
げ ゲ ge	ぜ ゼ ze	で デ de	べ ベ be	ぺ ペ pe
ご ゴ go	ぞ ゾ zo	ど ド do	ぼ ボ bo	ぽ ポ po

きゃ キヤ kya	ぎゃ ギヤ gya	しゃ シヤ sha	じゃ ジヤ ja	ちゃ チヤ cha	ぢゃ ヂヤ ja
きゅ キユ kyu	ぎゅ ギユ gyu	しゅ シユ shu	じゅ ジユ ju	ちゅ チユ chu	ぢゅ ヂユ ju
きょ キョ kyo	ぎょ ギョ gyo	しょ ショ sho	じょ ジョ jo	ちょ チョ cho	ぢょ ヂョ jo

にゃ ニヤ nya	ひゃ ヒヤ hya	びゃ ビヤ bya	ぴゃ ピヤ pya	みゃ ミヤ mya	りゃ リヤ rya
にゅ ニユ nyu	ひゅ ヒユ hyu	びゅ ビユ byu	ぴゅ ピユ pyu	みゅ ミユ myu	りゅ リユ ryu
にょ ニョ nyo	ひょ ヒョ hyo	びょ ビョ byo	ぴょ ピョ pyo	みょ ミョ myo	りょ リョ ryo

- Inicialmente aprender dos silabarios básicos con 46 caracteres cada uno, con su pronunciación y orden de los trazos.

Problemática

• Aprender orden y número de trazos, así como diversas pronunciaciones y significados de todos y cada uno de los 1945 ideogramas (Kanji) de uso cotidiano llamados *jōyō kanji*, que fueron listados en 1981 por el Ministerio de Educación, Cultura, Deportes Ciencia y Tecnología de Japón.

	onyomi	kunyomi
	か KA	した SHITA
	げ GE	しも SHIMO
		もと MOTO
		下がる SAGARU
		下げる SAGERU
		下る KUDARU
		下す KUDASU
		下さる KUDASARU
		下りる ORIRU
		下ろす OROSU

Tres Trazos

	onyomi	kunyomi
	きょう KYOU	かがみ KAGAMI
	けい KEI	


19 Trazos

Recursos didácticos para el aprendizaje del idioma

- Software aplicado.- **Rosetta Stone.**
- Libros de texto.- **Minna no Nihongo, Genki.**
- Libros especializados en kanji.- **Remembering the Kanji 1-3, Crazy for Kanji, Kanji in Mangaland.**
- Internet.- **Foros, Wikis, Juegos.**
- Clases presenciales

La Propuesta

- Desarrollar un Material Multimedia Educativo (MME) lúdico e interactivo.
- Que sirva como complemento de una clase presencial.
- Que facilite la comprensión de los ideogramas mediante mnemotécnicos y aprendizaje significativo aplicado a la enseñanza de idiomas.

Objetivo

- Desarrollar y evaluar el MME para reportar si a través del mismo se obtiene un mejor rendimiento escolar en el aprendizaje del idioma japonés en base al plan de estudios de *Nichiboku*.

Diseño Instruccional

• Modelo a utilizar

A NALISIS

D ISEÑO

D ESARROLLO

I MPLEMENTACION

E VALUACION

Análisis

- Definición del Grupo Meta
- Encuesta inicial al Grupo Meta
- Recopilación de datos estadísticos de la institución (*Nichiboku*)
- Integrarse al entorno de aprendizaje



Diseño

Interfaz de Usuario

Apoyo: Brayan Omar Susarrey González



Desarrollo

- Animación de Interfaces de usuario
- Elaboración y Programación de exámenes y prácticas

¿Qué hace falta?

- Completar fase de Desarrollo
 - Módulo de reconocimiento de Voz
 - Módulo de reconocimiento de Escritura
 - Completar UI
- Desarrollo de retos interactivos
- Pilotaje al Grupo Meta (Agosto-Septiembre)
 - Obtención de resultados
- Evaluación de Expertos en Contenido, Experto en Diseño Instruccional



Fecha de Terminación

OCTUBRE 2010



GRACIAS

ありがとうございます！

Contacto:

francisco.roblescruz@gmail.com

Sergio.davalos@gmail.com



CUCEA

Universidad de Guadalajara



Universidad de Guadalajara

Centro Universitario

Ciencias Económico Administrativas

Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje • www.mta.udg.mx

MORELIA • Reunión de Primavera





Aplicación de Software E-Learning para el manejo remoto de actividades y participación continua en la Educación Superior





Presenta

Mtro. Adalberto Chávez Velázquez

Director

Dr. Héctor E. Gómez Hernández

Asesor

Mtro. Sergio R. Dávalos García



Tienes problemas con el tiempo de respuesta en un curso en línea...



Planteamiento del problema

- La comunicación entre los usuarios y asesores de un curso en línea es pobre cuando la conexión a Internet es limitada.
- Retraso temporal y fallas de coordinación de tiempos para evaluar por parte de los asesores.

Problema a solucionar

- ¿Es viable y aceptado el uso de la tecnología 3G como recurso de apoyo en el e-learning para una participación continua en Educación Superior?

Solución

“El problema se resolvería
empleando la nueva Web 3.0
y
la tecnología móvil 3G “

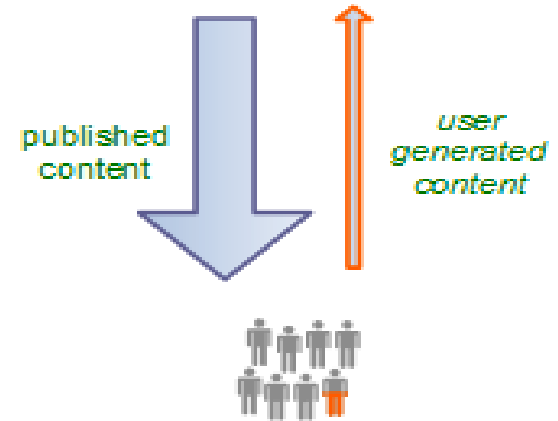
¿Porque?

La Web 1.0 ofrece información al usuario.

Web 1.0

"the mostly read-only Web"

250,000 sites



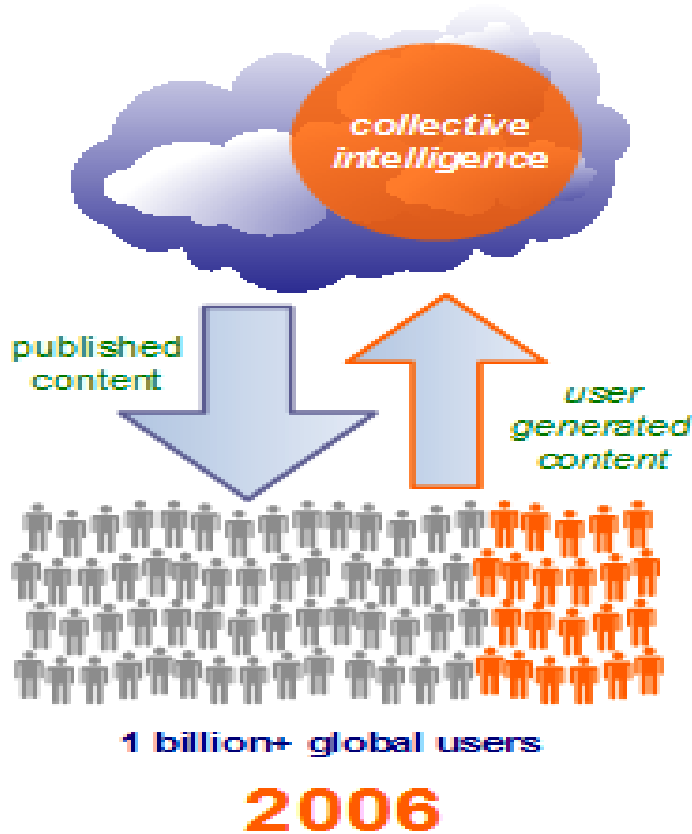
45 million global users

1996

Web 2.0

"the wildly read-write Web"

80,000,000 sites



¿Porqué?

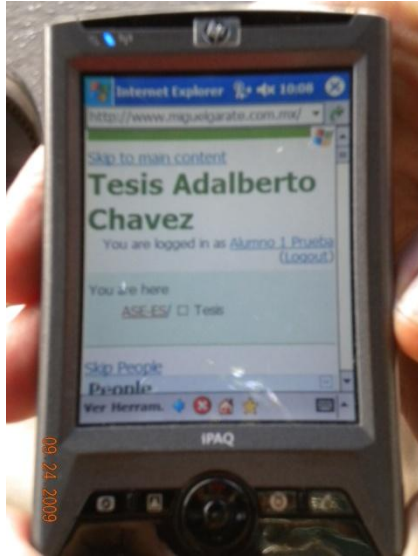
La Web 2.0 se basa en la interacción con el usuario.

Por otro lado....

En la Web 3.0 el usuario define que información es relevante.



Facilidad de uso



¿A dónde vamos?

- Elaboración de nuevos métodos de estudio.
- Principio de la nueva generación en el aprendizaje autogestivo.
- Versatilidad en los medios de comunicación.
- Aprendizaje autogestivo
- Nuevas tecnologías enfocadas a la educación.
- El futuro en la educación.



El sitio

- www.miguelgarate.com.mx/moodletest/moodle/



Contacto

- Mtro. Adalberto Chávez Velázquez
CeL. 045 33 14552739
- Email:
adalbertochvz@gmail.com



CUCEA

Universidad de Guadalajara



ii GRACIAS !!





Presentado por:

Alcántara Emeterio Jessica
Jiménez Garduño Luis Antonio
Ríos Colín Yadira
Zagal de la Cruz Blanca E.

Las matemáticas constructivas

- El modelo de las matemáticas Constructivas, desarrollada por el Centro de Investigación de Modelos educativos (CIME), permite que los estudiantes aprendan las matemáticas de una manera lúdica, construyendo conceptos matemáticos en un ambiente divertido y creativo desarrollando el razonamiento matemático



Audiencia meta

Estudiantes de primer grado de educación primaria entre 6 y 7 años de edad, que requieran reforzar el aprendizaje de las matemáticas constructivas.

Unidad desarrollada

Unidad 2 “Reconocer la estructura de la suma”

Madeline Hunter (1984): sus elementos del diseño de una lección

- **Juego Previo**
- **Objetivo y propósito**
- **Información de entrada**
- **Modelando**



- **Verifica para entendimiento**
- **Práctica guiada**
- **Práctica independiente**



Pilotaje del Curso

- Se eligieron tres alumnas con diferente nivel académico
- Se les mostró el video a las tres.
- Una a una, la maestra dio instrucciones, para que siguieran los ejercicios.



Desarrollo



Uno a uno....

- Participante1. Esta niña actuó con fluidez y segura por su rendimiento escolar.
- Participante 2. Se mostraba tímida y nerviosa, pero realizó los ejercicios sin mayor dificultad.

- Participante 3.

Fue la más activa mostrando un interés y motivación por su participación logrando resolver los ejercicios correctamente.



Conclusiones:

Las niñas que participaron en las actividades manifestaron su agrado por haber sido las elegidas para realizar ejercicios en el Software, y se mostraron entusiasmadas por la interacción con las regletas a través del pizarrón interactivo.





CUCEA

Universidad de Guadalajara



Ver el [programa](#)

