



**MEMORIA DE LAS ACCIONES DESARROLLADAS
PROYECTOS DE MEJORA DE LA CALIDAD DOCENTE
VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y CALIDAD
XI CONVOCATORIA (2011-2012)**



1. Título del Proyecto.

Desarrollo de herramientas multimedia y multiplataforma para la mejora de la enseñanza, aprendizaje y uso del inglés, con aplicación académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión. V. Aplicaciones específicas: errores comunes (B).

2. Código del Proyecto.

112007

3. Resumen del Proyecto

Se ha desarrollado el programa **iErrors-B**, disponible a modo de juego para aprender los errores comunes del uso del inglés (B) en <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iErrors-B>. Dicho proyecto (112007) representa la continuación de otros cuatro anteriores (07NA2037, 08A4087, 092016 y 102008), que permitieron desarrollar, respectivamente, los programas **iFalseFriends**, **iPartialFalseFriends**, **iAnglicisms** y **iErrors-A**, disponibles a modo de juego para aprender los “falsos amigos” o cognados entre inglés y español <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iFalseFriends>, los “amigos inconsistentes” o cognados parciales entre inglés y español <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iPartialFalseFriends>, los anglicismos <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iAnglicisms> y los errores comunes en inglés (A) <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iErrors-A>. **Conviene resaltar que estos desarrollos se basan en el aprendizaje de forma lúdica, mediante un juego educativo, lo cual potencia su uso por todos en general y por las nuevas generaciones en particular. Esto diferencia a estos desarrollos de otras alternativas, como son las listas de textos escritos o diccionarios existentes. Dicho con otras palabras, el objetivo es innovar desde el diccionario clásico al juego educativo. Consideramos que ello es un elemento clave para incentivar al posible usuario.** Dichos juegos educativos están diseñados para una visualización óptima desde el Apple iPhone y Apple iPod touch (también se puede usar el Apple iPad, así como el navegador Apple Safari desde Mac o Windows). Es indudable que **el inglés es el idioma universal y la lingua franca de nuestros días**. Sin embargo, el nivel general de inglés en la Universidad de Córdoba (incluyendo PDI, alumnos y PAS) puede ser significativamente mejorado. Esta realidad puede extrapolarse a Andalucía y a España entera. La situación actual nos pone en desventaja frente al proceso de Convergencia Europea (ECTS/EEES), la competitividad empresarial y el acceso al mercado laboral de nuestros egresados, por citar sólo algunos ejemplos. Esta realidad cobra especial relevancia en un mundo cada vez más globalizado. Faltan, por otra parte, herramientas específicas de enseñanza, aprendizaje, uso y perfeccionamiento del inglés (con aplicación académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión) que incidan en las peculiaridades de los hispanoparlantes en general y de los universitarios en particular. El proyecto realizado ha usado las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el desarrollo y aplicación de herramientas multimedia y multiplataforma que ayuden a mejorar dichas carencias. El programa contiene una base de datos de errores comunes en el uso del inglés (B). El funcionamiento del recurso es tan intuitivo que no requiere instrucciones especiales: basta navegar hasta iErrors-B y seguir las instrucciones del juego educativo que aparecen en pantalla. La metodología utilizada es doble. Por una parte, se ha desarrollado dicho programa a modo de **juego de aprendizaje para su acceso universal vía Internet**. Por otra parte, los alumnos han jugado con el mismo de forma presencial y no presencial, analizándose después en clase los avances alcanzados en el aprendizaje del inglés, mediante las correspondientes evaluaciones de progreso. **Con ello se ha conseguido una significativa mejora en el aprendizaje de inglés de los alumnos, en un campo en el que los propios angloparlantes cometen errores.** El uso de esta herramienta permite una mejora de la docencia, aprendizaje y uso de dicho idioma, mejorando también con ello la calidad de las diferentes actividades desarrolladas en la Universidad: académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión. De este modo **se contribuye a aumentar la competitividad de la Universidad, preparando a la misma para una mejor adaptación al Sistema de Convergencia Europea**, actualizando la docencia en las nuevas tecnologías y mejorando la formación pedagógica del profesorado. Asimismo, todo ello genera un perfil más internacional y abierto de nuestra Universidad, incrementando su calidad, y con ello el número de alumnos y profesores que la elijan.

Nombre y apellidos	Departamento	Código del Grupo Docente	Categoría profesional
Coordinadores			
Gabriel Dorado Pérez	Bioquímica y Biología Molecular	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Catedrático Universidad
María del Pilar Dorado Pérez	Química Física y Termodinámica Aplicada	UCO 117	Catedrática Universidad
Otros participantes			
Antonio Jesús García Ortega	Expresión Gráfica Arquitectónica	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Contratado
Bernhard Dietz Guerrero	Filología Inglesa	UCO 035	Catedrático Universidad
David Bullejos Martín	Ingeniería Eléctrica	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Profesor Colaborador DEA
David Díaz González	Lenguajes y Ciencias Computación	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Contratado
David Eduardo Leiva Candia	Química Física y Termodinámica Aplicada	UCO 117	Becario FPU
Francisco Javier Ávila López	Filología Inglesa	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Profesor Titular Universidad
Francisco Javier Sánchez Sánchez-Cañete	Rectorado	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Contratado
Gerardo Pedrós Pérez	Física Aplicada	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Profesor Titular Universidad
José Manuel Quesada Gómez	Medicina	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Profesor asociado
Juan de Dios Torralbo Caballero	Filología Inglesa	UCO 099	Profesor Titular Universidad
Mercedes Marín Martos	Didáctica y Organización Escolar	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Contratada
Olga Blanco Carrión	Filología Inglesa	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Contratada
Pilar Hernández Molina	Mejora Genética Vegetal	UCO 032 (FORMAPROFE-UCO)	Científico Titular CSIC
Sara Pinzi	Química Física y Termodinámica Aplicada	UCO 117	Profesora Ayudante

Asignaturas afectadas

Nombre de la asignatura

Área de Conocimiento

Titulación

Todas las asignaturas, áreas de conocimiento y titulaciones, ya que el inglés es el idioma universal y la *lingua franca* de nuestros días.

MEMORIA DE LA ACCIÓN

1. Introducción

Es indudable que el idioma inglés es una herramienta imprescindible en nuestros días. Hace no muchos años se hablaba en España de analfabetos para referirse a los que no sabían leer y escribir (algo que, por suerte, suele ser anecdótico actualmente en nuestro país). Sin embargo, desde hace algún tiempo ha surgido el “analfabetismo tecnológico” (léase el eufemismo “brecha digital”). No es menos cierto que en algunos países, entre los que se encuentra España, existe también un analfabetismo lingüístico, que se ilustra perfectamente en el desconocimiento o conocimiento insuficiente del idioma inglés. También se podría usar el término “mal conocimiento” para referirse al gran parte de personas que, habiendo estudiado inglés en los años preuniversitarios, no consiguen hablarlo ni entenderlo correctamente, porque, como los expertos en el tema han denunciado, la enseñanza en esos niveles se centra principalmente en la gramática, no prestando la debida atención al uso del inglés hablado y su entendimiento (“listening and speaking”). Esto puede generar desconfianza y miedo al ridículo frente a situaciones en las que se precisa mantener una conversación en inglés, pudiendo optar por mantenerse al margen. En el caso de la Universidad, ello dificulta la llegada de estudiantes de otros países y bloquea drásticamente el acceso al mercado laboral de los egresados universitarios en un mundo cada vez más globalizado.

En el ideal de una Universidad y un país moderno debería figurar que sus ciudadanos “dominaran” el idioma inglés, por las indudables ventajas que ello reporta como idioma universal y *lingua franca* de nuestros días. Según los últimos estudios de prospectiva, la mitad de la población mundial hablará inglés dentro de unos 10 años. De cumplirse tal pronóstico, la tendencia hacia el uso del inglés sería imparable, con claras implicaciones y consecuencias globales. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han tenido y están teniendo mucho que ver en tan espectacular desarrollo; sobre todo InterNet en general y la Web en particular.

Sería por tanto muy bueno que, sin prisas, traumas ni agobios, pero con voluntad decidida, se dieran los pasos para que en el futuro (digamos, 20 ó 30 años; o los que sean necesarios) las clases de la Universidad se impartieran en inglés. No es una utopía; países líderes en éxito académico e ingreso en el mercado laboral mundial de sus egresados (como los países nórdicos, los Países Bajos, etc) llevan años haciéndolo y son bilingües *de facto* en su lengua nacional y en inglés. **Por razones obvias, el presente proyecto no pretende resolver el problema planteado, pero sí proponer estrategias que ayuden a ello.** La alternativa es un chauvinismo de aldea que sería como tirar tierra al cielo y mirar hacia arriba; no sólo para nosotros, sino también –y de forma muy especial–, para las nuevas generaciones. La realidad es indudable; la solución no es negarla o ignorarla, sino adaptarse a ella y explotarla para hacer de todo ello algo positivo; muy positivo para nuestros jóvenes, nuestros profesionales y nuestro país. A este respecto, hay que recordar los actuales planes de plurilingüismo que empieza a desarrollar la Junta de Andalucía en algunos centros no universitarios con carácter piloto, que tendrían de este modo una extensión decidida a la Universidad.

La presente serie de proyectos propone el desarrollo de módulos aplicados a la enseñanza y aprendizaje, uso y perfeccionamiento del idioma inglés, específicamente diseñados para mejorar los problemas y debilidades específicos del entorno hispanoparlante y de los propios angloparlantes, al igual que para cubrir las nuevas necesidades planteadas. Entre los primeros se encuentran los denominados “falsos amigos” o cognados en lingüística, objeto del proyecto previamente financiado y realizado en el curso 2007/08 (referencia 07NA2037). Por ejemplo, “actually” no debe traducirse por “actualmente”, sino por “en realidad” o “verdaderamente”; “constipated” no es “constipado”, sino “estreñido”. Asimismo, los denominados “amigos inconsistentes” o cognados parciales, objeto del proyecto previamente financiado y realizado en el curso 2008/09 (referencia 08A4087). Por ejemplo, “molestar” no debe traducirse, en general, por el verbo inglés “to molest”, sino por “to bother”. La razón es que “to molest” añade prácticamente siempre una connotación sexual (ausente en español) al sentido de “inoportuna”, significando realmente “acosar sexualmente”. También hay que considerar los barbarismos (anglicismos), proyecto financiado y realizado en el curso 2009/10 (referencia 092016). Por ejemplo, no se debe decir “paper” (que no existe en español), sino artículo. Igualmente, no se debe usar “referee” para referirse a un evaluador o censor de un trabajo. Aunque lo anterior es obvio, resulta sorprendente el uso de dichos barbarismos incluso en las Tesis Doctorales que se defienden en la Universidad, lo cual debería evitarse. Por otro lado se encuentran los errores típicos del uso del inglés, que cometen los propios angloparlantes (A), objeto del proyecto previamente financiado y realizado en el curso 2010/11 (referencia 102008) y los errores comunes en inglés (B), que son objeto del presente proyecto, como sucede con los errores típicos del español, que cometen los propios hispanoparlantes.

Es importante resaltar que el presente proyecto se enmarca en un programa de desarrollo amplio de mejora e innovación docente, que tiene prevista la inclusión de diferentes módulos. Entre ellos se encuentran la redacción de artículos (académicos y de investigación) y proyectos en inglés, la comprensión del inglés (escrito y oral) y la expresión oral en inglés, entre otros. A continuación se citan algunos ejemplos prácticos de estos desarrollos (que se podrán ampliar en futuras convocatorias):

- Módulos de redacción académica: curriculum vitae y carta de presentación del mismo, resúmenes y artículos (académicos y de investigación), así como presentaciones escritas y orales en público de trabajos (académicos y de investigación). Utilización de software monolingüe/bilingüe para la redacción de artículos y proyectos en inglés.
- Módulos de lectura de nivel básico-intermedio bajo (A2, B1 y B2; en el marco de referencia europeo). Se prestará especial atención a la pronunciación y la entonación.
- Módulos de presentaciones en inglés: desarrollo de las destrezas orales para hablar en público. Desarrollo de las destrezas orales para la interacción con otros, utilizadas en contextos angloparlantes (mesas redondas en inglés, talleres, etc).
- Módulos de desarrollo autónomo de las destrezas en inglés (lectura, escritura, comprensión oral, expresión oral, etc).

Consideramos que el presente proyecto es original e innovador, con una alta interdisciplinariedad y carácter interdepartamental, interfacultativo e interuniversitario. De hecho, su ámbito de aplicación incluye desde alumnos a profesores e investigadores, pasando por el PAS, incluyendo el personal que ejerce una labor asistencial y de gestión. Asimismo, puede aplicarse a todas las asignaturas, áreas de

conocimiento y titulaciones de la Universidad. Se trata por tanto de un proyecto que plantea mejoras de amplio alcance, de carácter global y genérico, extrapolables a toda la actividad universitaria: académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión. Asimismo, aborda iniciativas encaminadas a una rápida y eficaz adaptación al proceso de Convergencia Europea que representa el Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de Créditos (ECTS; "European Credit Transfer and Accumulation System") del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Después de todo, el conocimiento y "dominio" del idioma inglés es una competencia, habilidad, capacidad y destreza de gran valor en el mundo actual. Finalmente, los recientes avances tecnológicos y de las TIC permiten abordar y realizar este tipo de proyectos con garantías de viabilidad y éxito, como ha quedado demostrado en los cinco proyectos ya realizados.

2. Objetivos

Como se ha indicado anteriormente, el objetivo fundamental de este proyecto es la mejora de la calidad de las actividades desarrolladas en la Universidad. Se propone el uso de las nuevas tecnologías para desarrollo y aplicación de herramientas multimedia y multiplataforma que ayuden a mejorar las carencias y debilidades observadas en la docencia, aprendizaje y uso del idioma inglés en la Universidad. Ello debe redundar en una mejora de la calidad de la actividad académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión. De este modo se pretende aumentar la competitividad de la Universidad, preparando a la misma para una mejor adaptación al Sistema de Convergencia Europea, actualizando la docencia en las nuevas tecnologías y mejorando la formación pedagógica del profesorado, así como facilitando y potenciando el ingreso en el mercado laboral de los egresados universitarios. Asimismo, todo ello producirá un perfil más internacional y abierto de nuestra Universidad, incrementando su competitividad y calidad, y con ello el número de alumnos y profesores que la elijan, dentro y fuera de nuestras fronteras.

Lógicamente, **este proyecto no pretende resolver todos los problemas de aprendizaje del idioma inglés, pero sí proponer estrategias e iniciativas innovadoras en dicho sentido.** De forma precisa y concreta, los objetivos de este proyecto son los siguientes, en relación al desarrollo del módulo aplicado propuesto de errores comunes del uso del inglés (B):

- 2.1. Uso de las nuevas tecnologías para el desarrollo de herramientas multimedia y multiplataforma aplicables a la mejora de la docencia, aprendizaje, uso y perfeccionamiento del idioma inglés.
- 2.2. Aplicación de los desarrollos anteriores a la mejora de la calidad de las actividades desarrolladas en la Universidad: académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión.
- 2.3. Aumento de la calidad y competitividad de la Universidad, favoreciendo su adaptación al marco de la Convergencia Europea, potenciando su internacionalización y apertura a un mundo cada vez más globalizado.
- 2.4. Incremento del número de alumnos y profesores que elijan nuestra Universidad, potenciando la inserción de los egresados en el mercado laboral internacional.

Se pretende llevar a cabo un desarrollo informático para crear un programa que enseñe los errores cometidos en relación a los errores comunes del uso del inglés (B). **Conviene resaltar que ello se lleva a cabo de forma lúdica, mediante un juego educativo, lo cual potencia su uso por todos en general y por las nuevas generaciones en particular. Esto diferencia a estos desarrollos de otras alternativas, como son las listas de textos escritos o diccionarios existentes. Dicho con otras palabras, el objetivo es innovar desde el diccionario clásico al juego educativo. Consideramos que ello es un elemento clave para incentivar al posible usuario.** Es también importante resaltar que se trata de un proyecto interdisciplinar, interdepartamental, interfacultativo e interuniversitario, que se puede aplicar desde alumnos y PDI hasta PAS. Cualquiera puede usar las herramientas desarrolladas en este proyecto, para aprender y mejorar su inglés, evitando errores típicos de los propios angloparlantes e incluidos a veces en las propias Tesis Doctorales que se leen en nuestra Universidad, otras Universidades de España y otros países de habla castellana e incluso de habla inglesa. La transversalidad de esta propuesta es muy amplia, porque nuestro proyecto traspasa absolutamente cualquier área de conocimiento, al incidir sobre una herramienta fundamental del conocimiento actual: el uso del idioma inglés, '*lingua franca*' indiscutible de nuestros días.

En definitiva, el proyecto planteado es muy concreto y preciso. Se trata de un desarrollo informático de un programa para el aprendizaje lúdico de los errores comunes del uso de inglés (iErrors-B), que se añade a los programas previamente desarrollado en las convocatorias anteriores para el aprendizaje de los "falsos amigos" o cognados entre inglés y español (iFalseFriends), de los "amigos inconsistentes" o cognados parciales entre inglés y español (iPartialFalseFriends), de los anglicismos (iAnglicisms) y de los errores comunes en inglés (A). Por supuesto, el proyecto tiene otro componente, que es el contenido temático (en este caso, el del módulo concreto a desarrollar). Por otra parte, se trata de que los alumnos usen el juego educativo creado en el proyecto, de forma presencial y no presencial, analizándose después en clase los avances alcanzados en el aprendizaje del inglés, mediante las correspondientes evaluaciones de progreso. Como hemos comprobado en el presente y anteriores proyectos, el desarrollo de estos programas permiten mejorar las competencias del idioma inglés relacionadas con los errores típicos de los hispanoparlantes en general y de los universitarios en particular. El uso de los programas generados en estos proyectos (que son TIC) permiten mejorar las competencias en inglés, al dejar de cometer dichos errores.

Estos objetivo son totalmente alcanzables, dentro por supuesto de las limitaciones del proyecto (como se ha indicado, no se trata de resolver todos los problemas del aprendizaje del idioma inglés), como han demostrado los logros del presente proyecto y de los llevados a cabo en la convocatorias anteriores. Por otra parte, este proyecto y los anteriormente concedidos se integran en una propuesta de futuro mucho más amplia, con desarrollos que no sólo abarquen la mejora del inglés (la presente y anteriores propuestas), sino también otros campos, como la redacción académica, lectura, presentaciones y destrezas orales, etc (posibles futuras propuestas).

3. Descripción de la experiencia

Se ha desarrollado el programa **iErrors-B**, disponible a modo de juego para aprender y evitar los errores comunes en el uso del inglés en <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iErrors-B>. Dicho proyecto (112007) representa la

continuación de otros anteriores (07NA2037, 08A4087, 092016 y 102008), que permitieron desarrollar, respectivamente, los siguientes programas a modo de juego, para aprender inglés: **iFalseFriends** en relación a los “falsos amigos” o cognados entre inglés y español <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iFalseFriends>, **iPartialFalseFriends** en relación a los “amigos inconsistentes” o cognados parciales entre inglés y español <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iPartialFalseFriends>, **iAnglicisms** relativo a los anglicismos <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iAnglicisms> y **iErrors-A** en relación a los errores comunes en inglés (A) <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iErrors-A>. Estos juegos educativos están diseñados para una visualización óptima desde el Apple iPhone y Apple iPod touch (también se puede usar el Apple iPad, así como el navegador Apple Safari desde Mac o Windows). El proyecto realizado ha usado las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el desarrollo y aplicación de herramientas multimedia y multiplataforma que ayuden a mejorar las carencias típicas de los propios ingleses en el uso del inglés. El programa contiene la base de datos de los errores comunes en el uso de dicho idioma (B). El funcionamiento del recurso es tan intuitivo que no requiere instrucciones especiales: basta navegar hasta iErrors-B y seguir las instrucciones del juego educativo que aparecen en pantalla. La experiencia realizada es doble. Por una parte, se ha desarrollado dicho programa a modo de **juego de aprendizaje para su acceso universal vía Internet**. Por otra parte, los alumnos han jugado con el mismo de forma presencial y no presencial, analizándose después en clase los avances alcanzados en el aprendizaje del inglés, mediante las correspondientes evaluaciones de progreso. **Con ello se ha conseguido una significativa mejora en el aprendizaje de inglés de los alumnos, sobre todo en un campo en el que los propios angloparlantes suelen cometer errores**. El uso de esta herramienta permite una mejora de la docencia, aprendizaje y uso de dicho idioma, mejorando también con ello la calidad de las diferentes actividades desarrolladas en la Universidad: académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión. De este modo **se contribuye a aumentar la competitividad de la Universidad, preparando a la misma para una mejor adaptación al Sistema de Convergencia Europea**, actualizando la docencia en las nuevas tecnologías y mejorando la formación pedagógica del profesorado. Asimismo, todo ello genera un perfil más internacional y abierto de nuestra Universidad, incrementando su calidad, y con ello el número de alumnos y profesores que la elijan.

4. Materiales y métodos

Este proyecto se basa en desarrollos de software específico para la Web de Internet (incluyendo HTML, XHTML, CSS y JavaScript) <<http://developer.apple.com/webapps>>. El juego educativo realizado está diseñado para una visualización óptima desde el Apple iPhone y Apple iPod touch (también se puede usar el Apple iPad, así como el navegador Apple Safari desde Mac o Windows). Ello complementa los previamente financiados y realizados en los cursos 2007/08 a 2010/11 (referencias 07NA2037, 08A4087, 092016 y 102008, respectivamente). Se han llevado a cabo modificaciones sobre los elementos ya existentes respecto a la enseñanza, aprendizaje y uso del inglés, introduciendo elementos nuevos (es decir, innovando) para conseguir los objetivos anteriormente indicados y por tanto una mejora de la calidad en todos los ámbitos de la actividad universitaria.

La metodología y actividades desarrolladas, en relación al software propuesto de errores comunes del uso del inglés (B) han consistido en el desarrollo de dicho juego aplicado a la enseñanza y aprendizaje, uso y perfeccionamiento del idioma inglés, estando específicamente diseñado para mejorar los problemas y debilidades específicos del entorno angloparlante y por tanto hispanoparlante al usar dicho idioma. Por su parte, como se ha indicado, los alumnos han jugado con el programa de forma presencial y no presencial, analizándose después en clase los avances alcanzados en el aprendizaje del inglés, mediante las correspondientes evaluaciones de progreso.

Con todo ello se establece la base pedagógica, documental y tecnológica para que estos desarrollos basados en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación puedan ser distribuidos y usados vía Internet, aprovechados tanto en clases virtuales como presenciales, para el autoaprendizaje o el aprendizaje en grupos y en el aula. Igualmente se propicia la adaptación y coordinación de los diversos programas e iniciativas tendentes a la formación en inglés que puedan existir actualmente en la comunidad universitaria, explotando al máximo las sinergias y evitando los solapamientos.

5. Resultados obtenidos y disponibilidad de uso

Se ha desarrollado el programa iErrors-B, disponible a modo de juego para aprender y evitar los errores típicos del uso del inglés (B) en <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iErrors-B>. Dicho proyecto (112007) representa la continuación de otros cuatro anteriores (07NA2037, 08A4087, 092016 y 102008), que permitieron desarrollar, respectivamente, los programas iFalseFriends, iPartialFalseFriends, iAnglicisms y iErrors-A, disponibles a modo de juego para aprender los “falsos amigos” o cognados entre inglés y español <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iFalseFriends>, los “amigos inconsistentes” o cognados parciales entre inglés y español <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iPartialFalseFriends>, los barbarismos entre dichos idiomas <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iAnglicisms> y los errores comunes en inglés <http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iErrors-A>. Dichos juegos educativos están diseñados para una visualización óptima desde el Apple iPhone y Apple iPod touch (también se puede usar el Apple iPad, así como el navegador Apple Safari, desde Mac o Windows).

6. Utilidad

El programa iErrors-B permite el aprendizaje ameno (a modo de juego) de los errores comunes en el uso del inglés (B), complementando el desarrollado con los proyectos anteriormente financiados, que permiten el aprendizaje del mismo modo: iFalseFriends para el aprendizaje de los “falsos amigos” entre el inglés y el español, iPartialFalseFriends para el aprendizaje de los “amigos inconsistentes” o cognados parciales entre el inglés y el español, iAnglicisms para el aprendizaje de los barbarismos (anglicismos) entre inglés y español, y iErrors-A para el

aprendizaje de los errores comunes en inglés (A). Dichos programas tienen una aplicación académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión; en todos aquellos contextos que impliquen el uso de inglés, español y la traducción entre ambos idiomas. Conviene resaltar su utilidad para evitar los errores típicos de los hispanoparlantes y los propios angloparlantes en el aprendizaje y uso del idioma inglés.

7. Observaciones y comentarios

El desarrollo previamente indicado puede ser extrapolable a otras áreas de conocimiento y ámbitos, ya que el inglés es la *lingua franca* de nuestros días. Es decir, cualquier persona interesada en el aprendizaje del inglés puede beneficiarse de estos desarrollos, desde cualquier parte del mundo, gracias a la accesibilidad propiciada por Internet.

8. Autoevaluación de la experiencia

El programa iErrors-B ha sido evaluado por alumnos, profesores e investigadores, personal de administración y servicios (PAS), incluyendo personal que ejerce una labor asistencial y de gestión, con excelente acogida, ya que permite el aprendizaje del inglés de forma amena. Como se ha comentado anteriormente, los alumnos han jugado con el programa de forma presencial y no presencial, analizándose después en clase los avances alcanzados en el aprendizaje del inglés, mediante las correspondientes evaluaciones de progreso. El resultado ha sido muy satisfactorio en todos los casos, ya que se ha logrado un incremento significativo en el aprendizaje del inglés, evitando los errores típicos de los hispanoparlantes, de forma amena y lúdica.

9. Bibliografía

- Alley M (1998): "The Craft of Scientific Writing", 3rd ed. Springer (Berlín).
- Alley M (2007): "The Craft of Scientific Presentations: Critical Steps to Succeed and Critical Errors to Avoid", 5th ed. Springer (Berlín).
- Brett PA, Nash M (1999): Multimedia Language Learning Courseware: a design solution to the production of a series of CD-ROMs". Computers and Education 32: 19-33.
- Celce-Murcia M (1985): Making informed decisions about the role of grammar in language teaching. TESOL Newsletter 19/1.
- Bradley P (2007): "How to Use Web 2.0 in Your Library". Facet Publishing (Londres).
- Davis M (2004): "Scientific Papers and Presentations", 2nd ed. Academic Press (Nueva York, EUA)
- Danan M (1992): Reversed subtitling and dual coding theory: new directions in foreign language instruction. Language Learning 42: 497-527.
- Dorado Pérez G et al (2007): Desarrollo de herramientas multimedia y multiplataforma para la mejora de la enseñanza, aprendizaje y uso del inglés, con aplicación académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión. I. Módulos base y aplicaciones generales. Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente. Número 07NA2037. Financiado por el Comisionado para la Gestión de Calidad y Programas de Innovación de la Universidad de Córdoba. Director: Gabriel Dorado Pérez. Cuantía: 1.000 €. Duración: de 2007 a 2008 (un año).
- Dorado Pérez G et al (2008): Desarrollo de herramientas multimedia y multiplataforma para la mejora de la enseñanza, aprendizaje y uso del inglés, con aplicación académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión. II. Aplicaciones específicas: "amigos inconsistentes" o cognados parciales. Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente. Número 08A4087. Financiado por el Comisionado para la Gestión de Calidad y Programas de Innovación de la Universidad de Córdoba. Director: Gabriel Dorado Pérez. Cuantía: 1.500 €. Duración: de 2008 a 2009 (un año).
- Dorado G, Dorado MP et al: Desarrollo de herramientas multimedia y multiplataforma para la mejora de la enseñanza, aprendizaje y uso del inglés, con aplicación académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión. III. Aplicaciones específicas: barbarismos (anglicismos). Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente. Número 092016. Financiado por el Comisionado para la Gestión de Calidad y Programas de Innovación de la Universidad de Córdoba. Directores: Gabriel Dorado Pérez y María del Pilar Dorado Pérez. Cuantía: 2.000 €. Duración: de 2009 a 2010 (un año).
- Dorado G, Dorado MP et al: Desarrollo de herramientas multimedia y multiplataforma para la mejora de la enseñanza, aprendizaje y uso del inglés, con aplicación académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión. IV. Aplicaciones específicas: errores comunes (A). Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente. Número 102008. Financiado por el Comisionado para la Gestión de Calidad y Programas de Innovación de la Universidad de Córdoba. Directores: Gabriel Dorado Pérez y María del Pilar Dorado Pérez. Cuantía: 2.000 €. Duración: de 2010 a 2011 (un año).
- Dorado G, Dorado MP et al: Desarrollo de herramientas multimedia y multiplataforma para la mejora de la enseñanza, aprendizaje y uso del inglés, con aplicación académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión. V. Aplicaciones específicas: errores comunes (B). Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente. Número 112007. Financiado por el Comisionado para la Gestión de Calidad y Programas de Innovación de la Universidad de Córdoba. Directores: Gabriel Dorado Pérez y María del Pilar Dorado Pérez. Cuantía: 2.250 €. Duración: de 2011 a 2012 (un año).
- Ellis R (1994): "The Study of Second Language Acquisition". Oxford University Press (Oxford).
- Ferrer Mora H, Pennock Speck B, Bou Franch P, Gregori Signes C, Martí Viaño MM (eds) (2001): "Teaching English in a Spanish Setting". Departamento de Filología Inglesa y Alemana. Universidad de Valencia (Valencia).
- Galer R (2008): "Spanish False Friends And Other Traps". Hippocrene Books (Nueva York, EUA).
- Krashen S (1988): "Second Language Acquisition and Second Language Learning". Prentice Hall (Englewood Cliffs, NJ, EUA).
- Oshima A, Hogue A (2006): "Writing Academic English", 4th ed. Pearson Longman (Nueva York, EUA).
- Oxford R, Nyikos M (1989): Variables affecting choice of language learning strategies by university students. Modern Language Journal 73: 291-300.
- Palacios Martínez IM (1994): "La Enseñanza del Inglés en España". Universidad de Santiago de Compostela (Santiago de Compostela).

Reid M, Burn A, Parker D (2002): Evaluation report of the BECTA Digital Video Pilot Project. Supported by BECTA (British Educational Communications and Technology Agency) and BFI (British Film Institute). Web: <<http://www.becta.org.uk/research/reports/digitalvideo/index.html>>.

Stern HH (1990): "Fundamental Concepts in Language Teaching". Oxford University Press (Oxford).

Vez JM (2000): "Fundamentos lingüísticos en la enseñanza de lenguas extranjeras". Ariel Lenguas Modernas (Barcelona).

Lugar y fecha de la redacción de esta memoria

Córdoba, a 22 de mayo de 2012.