

**MEJORA DE LA ENSEÑANZA, APRENDIZAJE Y USO DEL INGLÉS:  
ERRORES COMUNES (G)**

**IMPROVEMENT OF TEACHING, LEARNING AND ENGLISH  
USAGE: COMMON ERRORS (G)**

**Gabriel Dorado Pérez<sup>1</sup>, David Díaz González<sup>2</sup>,  
Mercedes Marín Martos<sup>3</sup>, Eva Lucía Jiménez  
Navarro<sup>4</sup>, Francisco Javier S. Sánchez-Cañete<sup>5</sup>, Sara  
Pinzi<sup>6</sup>, María Dolores Redel Macías<sup>6</sup>, David Eduardo  
Leiva Candia<sup>6</sup>, Antonio Jesús García Ortega<sup>7</sup>, Antonio  
José Cubero Atienza<sup>8</sup>, Olga Blanco Carrión<sup>4</sup>,  
Francisco Javier Ávila López<sup>4</sup>, Juan de Dios Torralbo  
Caballero<sup>4</sup>, José Manuel Quesada Gómez<sup>9</sup>, Pilar  
Hernández Molina<sup>10</sup>, María del Pilar Dorado Pérez<sup>6</sup>**

*<sup>1</sup> Dep. Bioquímica y Biología Molecular, Campus Rabanales C6-1-E17, Campus de Excelencia Internacional Agroalimentario (ceiA3), Universidad de Córdoba, 14071 Córdoba (Spain); <sup>2</sup> Dep. Lenguajes y Ciencias de la Computación, ETSI Informática, Campus de Teatinos, Universidad de Málaga, 29071 Málaga; <sup>3</sup> Dep. Filología Inglesa, Francesa y Alemana, Campus de Teatinos, Universidad de Málaga, 29071 Málaga; <sup>4</sup> Dep. Filologías Inglesa y Alemana, Universidad de Córdoba, 14071 Córdoba; <sup>5</sup> EE.PP. Sagrada Familia de Baena, Avda. Padre Villoslada 22, 14850 Baena (Córdoba); <sup>6</sup> Dep. Química Física y Termodinámica Aplicada, Edificio Leonardo da Vinci, Campus de Rabanales, Universidad de Córdoba, 14071 Córdoba; <sup>7</sup> Dep. Expresión Gráfica y Arquitectónica, Universidad de Sevilla, 41012 Sevilla; <sup>8</sup> Dep. Ingeniería Rural, Edificio Leonardo da Vinci, Campus de Rabanales, Universidad de Córdoba, 14071 Córdoba; <sup>9</sup> Unidad de Gestión Clínica de Endocrinología y Nutrición, Instituto Maimónides de Investigación Biomédica de Córdoba (IMIBIC), Hospital Universitario Reina Sofía y RETICEF, Universidad de Córdoba, 14004 Córdoba; <sup>10</sup> Instituto de Agricultura Sostenible (IAS), Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), Alameda del Obispo s/n, 14080 Córdoba (Spain)*

1 Autor para correspondencia: Gabriel Dorado Pérez <bb1dopeg@uco.es>

Recibido: dd/mm/aaaa; Aceptado: dd/mm/aaaaa

**RESUMEN**

Se ha desarrollado el programa iErrors-G, disponible gratuitamente a modo de juego para aprender los errores comunes del uso del inglés (G) en

<[http://www.uco.es/estudios/sep/titulos\\_propios/formacion\\_profesorado/formaprofe/iErrors-G](http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iErrors-G)>. Dicho proyecto (2016-1-2009) complementa otros nueve anteriores (07NA2037, 08A4087, 092016, 102008, 112007, 122022, 2013-12-2009, 2014-12-2013 y 2015-2-2009), que permitieron desarrollar, respectivamente, los programas iFalseFriends, iPartialFalseFriends, iAnglicisms e iErrors-A a iErrors-F, disponibles a modo de juego para aprender los “falsos amigos” o cognados entre inglés y español, los “amigos inconsistentes” o cognados parciales entre dichos idiomas, los anglicismos y los errores comunes en inglés (A a F). Para poder acceder al resto, basta cambiar iErrors-G por el nombre correspondiente, indicado anteriormente. 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 y motivar al posible usuario. Dichos juegos educativos están diseñados para una visualización óptima desde el iPhone e iPod touch, usando el navegador Safari (disponible para Mac y 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 puede ser significativamente mejorado, incluyendo Personal Docente e Investigador (PDI), alumnos y Personal de Administración y Servicios (PAS). Esta realidad puede extrapolarse a Andalucía y a España entera. Se trata de un hecho de notable importancia, sobre todo si se tiene en cuenta que la tendencia progresiva es hacia la impartición de clases en inglés. Por tanto, 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 paliar dichas carencias. El programa contiene una base de datos de errores comunes en el uso del inglés (G). El funcionamiento del recurso es tan intuitivo que no requiere instrucciones especiales: basta navegar hasta iErrors-G 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 del uso y aprendizaje de dicho idioma, mejorando también con ello la docencia y 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.

**Palabras clave** (no incluidas en título ni resumen; máx. 5): entrenamiento, didáctica, motivación, informática, en línea.

### ABSTRACT

The application iErrors-G has been developed, being freely available as a game to learn common errors in English usage (G) in <[http://www.uco.es/estudios/sep/titulos\\_propios/formacion\\_profesorado/formaprofe/iErrors-G](http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iErrors-G)>. Such a project (2016-1-2009) complements other previous nine (07NA2037, 08A4087, 092016, 102008, 112007, 122022, 2013-12-2009, 2014-12-2013 and 2015-2-2009), which allowed to develop, respectively, the applications iFalseFriends, iPartialFalseFriends, iAnglicisms and iErrors-A to iErrors-F, available as games to learn “false friends” or cognates between English and Spanish, “inconsistent friends” or partial cognates between such languages, anglicisms and common errors in English (A to F). They can be accessed just changing iErrors-G by the appropriate name, previously indicated. It is important to remark that these developments are based on ludic learning, by means of educational games (edutainment), which enhance their use by everyone in general, and the new generations in particular. That sets apart these developments from other alternatives, like lists of available written texts or dictionaries. In other words, the objective is to innovate from classic dictionaries to educational games. We consider that this is a key element to encourage and motivate the potential user. Such educational games are designed for an optimal visualization on Apple Safari web browser (available for Mac or Windows), with iPhone and iPod touch. It is obvious that English is the universal language and *lingua franca* of our days. Yet, the general English level at the University of Cordoba (including faculty, students and administrative staff) can be significantly improved. This situation can be extrapolated to Andalusia and the whole Spain. That is a critical fact, mainly when taking into account that there is a progressive trend towards lecturing in English language. Therefore, the current situation represents a disadvantage for us in the context of European Convergence [European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS)/European Higher Education Area (EHEA)], business competitiveness and access to labor market of graduates, among others. This situation takes special relevance in a world that is becoming globalized. On the other hand, there is a lack of specific tools for teaching, learning, usage and improvement of English language (with general academic application, education, research, assistance and management), considering the Spanish-speaking people in general, and university students in particular. The project carried out has used the new Information and Communication Technologies (ICT) for development and deployment of multimedia and cross-platform tools to help overcome such shortcomings. The application contains a database of common errors of English usage (G). Operation of the resource is so intuitive that it does not require special instructions: just navigate to iErrors-G and follow the simple directions of the edutainment game, showing on the screen. The methodology used is twofold. On one side, such application has been developed as a learning game for universal access via Internet. On other side, students have played with it in classrooms and outside locations (distance-learning), analyzing later on in classrooms the goals reached in English learning, by means of corresponding progress assessments. That has allowed to accomplish a significant improvement in English learning of students, in an area in which even English-speaking people make mistakes. This approach allows an improvement of learning and usage of such language, further improving that way lecturing and the quality of different activities carried out at the university: academic in general, education, investigation, assistance and management. This is, therefore, a contribution to increase the university competitiveness, training for a

better adaptation to the European Convergence System, updating teaching in new technologies and improving the pedagogical level of teachers. Additionally, all that generates a more international and open profile of our university, increasing its quality, and thus the number of students and teachers applying for it.

**Keywords** (not included in title or abstract; max. 5): coaching, didactics, motivation, computing, online.

## 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 a 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 el individuo en cuestión por mantenerse al margen. En el caso de la universidad, en general, ni los alumnos están preparados para seguir las clases en inglés ni los profesores para impartirlas. 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 ideario 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 o 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. De hecho, se trata de una de las metas de las universidades modernas. 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, profesionales y país. A este respecto, hay que recordar que los actuales planes de plurilingüismo de la Junta de Andalucía en algunos centros no universitarios 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 paliar los problemas y debilidades específicos del entorno hispanoparlante y de los propios angloparlantes, al igual que para ayudar a 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, ocurre con los denominados “amigos inconsistentes” o cognados parciales, objeto del proyecto 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 “importunar”, 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 a F), como sucede con los errores típicos del español, que cometen los hispanoparlantes. Los primeros fueron objeto de seis proyectos previamente financiados y realizados en los cursos

2010/11 a 2015/16 (referencias 102008, 112007, 122022, 2013-12-2009, 2014-12-2013 y 2015-2-2009, respectivamente). Los errores comunes en inglés (G) son objeto del presente trabajo.

Es importante resaltar que este 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 y 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 ocho 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 el desarrollo y la aplicación de herramientas multimedia y multiplataforma que ayuden a paliar 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. Todo ello debe mejorar la formación pedagógica del profesorado, así como facilitar y potenciar el ingreso en el mercado laboral de los egresados universitarios. Asimismo, permitirá generar 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 (G):

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.

Por tanto, se ha llevado a cabo un desarrollo informático para crear un programa que enseñe los errores comunes del uso del inglés (G). 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 y motivar al posible usuario. Es también importante resaltar que se trata de un proyecto interdisciplinar, interdepartamental, interfacultativo e interuniversitario, que se puede aplicar desde los alumnos y el PDI hasta el 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 del inglés (iErrors-G). Complementa los programas previamente desarrollados en las convocatorias anteriores para el aprendizaje de los “falsos amigos” o cognados entre inglés y español (iFalseFriends), los “amigos inconsistentes” o cognados parciales entre dichos idiomas (iPartialFalseFriends), los anglicismos (iAnglicisms) y los errores comunes en inglés (A a F). 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. Posteriormente se analizan 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 permite 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) permite mejorar las competencias en inglés, al reducir o dejar de cometer dichos errores.

Estos objetivos 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). Así queda demostrado por los logros del presente proyecto y de los llevados a cabo



en las convocatorias anteriores. Por otra parte, este proyecto y los anteriormente concedidos se integran en una propuesta de futuro mucho más amplia. Se trata de 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. METODOLOGÍA

Este proyecto (2016-1-2009) se basa en desarrollos de software específico para la Web de Internet (incluyendo HTML y JavaScript). El juego educativo realizado está diseñado para una visualización óptima desde el iPhone e iPod touch, usando el navegador Safari (disponible para Mac y Windows). Ello complementa a los nueve proyectos previamente financiados y realizados en los cursos 2007/08 a 2015/16 (referencias 07NA2037, 08A4087, 092016, 102008, 112007, 122022, 2013-12-2009, 2014-12-2013 y 2015-2-2009, 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 (G), han consistido en el desarrollo de dicho juego aplicado a la enseñanza y aprendizaje, uso y perfeccionamiento del idioma inglés. Está específicamente diseñado para paliar 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. De este modo, pueden ser 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.

#### 4. DESCRIPCIÓN

Se ha desarrollado el programa iErrors-G, disponible gratuitamente 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-G](http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iErrors-G). Dicho proyecto (2016-1-2009) complementa a otros nueve (07NA2037, 08A4087, 092016, 102008, 112007, 122022, 2013-12-2009, 2014-12-2013 y 2015-2-2009). Estos 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, iPartialFalseFriends en relación a los “amigos inconsistentes” o cognados parciales entre dichos idiomas, iAnglicisms relativo a los anglicismos, e iErrors-A a iErrors-F en relación a los errores comunes en inglés (A a F). Como se ha indicado, para acceder a ellos basta cambiar iErrors-G por el nombre correspondiente mencionado arriba. Dichos juegos educativos están diseñados para una visualización óptima desde el iPhone e iPod touch, usando el navegador Safari (disponible para Mac y 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 paliar las carencias típicas de los hispanoparlantes y 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 (G). El funcionamiento del recurso es tan intuitivo que no requiere instrucciones especiales: basta navegar hasta iErrors-G 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.

## 5. RESULTADOS OBTENIDOS

Se ha desarrollado el programa iErrors-G, disponible a modo de juego para aprender y evitar los errores típicos del uso del inglés (G) en [http://www.uco.es/estudios/sep/titulos\\_propios/formacion\\_profesorado/formaprofe/iErrors-G](http://www.uco.es/estudios/sep/titulos_propios/formacion_profesorado/formaprofe/iErrors-G). Dicho proyecto (2016-1-2009) complementa a otros nueve (07NA2037, 08A4087, 092016, 102008, 112007, 122022, 2013-12-2009, 2014-12-2013 y 2015-2-2009), que permitieron desarrollar, respectivamente, los programas iFalseFriends, iPartialFalseFriends, iAnglicisms e iErrors-A a iErrors-F, disponibles a modo de juego para aprender los “falsos amigos” o cognados entre inglés y español, los “amigos inconsistentes” o cognados parciales entre dichos idiomas, los barbarismos entre tales idiomas, y los errores comunes en inglés (A a F). Como se ha indicado, para acceder a ellos basta cambiar iErrors-G por el nombre correspondiente mencionado arriba. Dichos juegos educativos están diseñados para una visualización óptima desde el iPhone e iPod touch, usando el navegador Safari (disponible para Mac y Windows).

## 6. UTILIDAD/ANÁLISIS

El programa iErrors-G permite el aprendizaje ameno (a modo de juego) de los errores comunes en el uso del inglés (G), complementando el desarrollado con los nueve proyectos anteriormente financiados, que permiten el aprendizaje del mismo modo: iFalseFriends para el aprendizaje de los “falsos amigos” entre inglés y el español, iPartialFalseFriends para el aprendizaje de los “amigos inconsistentes” o cognados parciales entre dichos idiomas, iAnglicisms para el aprendizaje de los barbarismos (anglicismos) entre tales idiomas, e iErrors-A a iErrors-F para el aprendizaje de los errores comunes en inglés (A a F). Dichos programas tienen una aplicación académica general, docente, investigadora, asistencial y de gestión; en todos aquellos contextos que impliquen el uso del 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.

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 (de cualquier lengua nativa o

madre) interesada en el aprendizaje del inglés puede beneficiarse de estos desarrollos gratuitamente, desde cualquier parte del mundo, gracias a la accesibilidad propiciada por Internet.

## 7. CONCLUSIONES/DISCUSIÓN

El programa iErrors-G ha sido evaluado por alumnos, profesores e investigadores, así como personal de administración y servicios (PAS), incluyendo personal que ejerce una labor asistencial y de gestión. Ha tenido una 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.

## AGRADECIMIENTOS

Financiado por Proyectos de Innovación Educativa para Grupos Docentes, Plan de Innovación y Buenas Prácticas Docentes, Vicerrectorado de Estudios de Postgrado y Formación Continua, Universidad de Córdoba (2016-1-2009).

## 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).

- 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. VI. Aplicaciones específicas: errores comunes (C). Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente. Número 122022. 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: 925'92 €. Duración: de 2012 a 2013 (un año).
- Dorado G , Dorado MP et al (2013): 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. VII. Aplicaciones específicas: errores comunes (D). Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente. Número 2013-12-2009. Financiado por Proyectos de Innovación Educativa para Grupos Docentes, II Plan de Innovación y Mejora Educativa, Vicerrectorado de Estudios de Postgrado y Formación Continua, Universidad de Córdoba. Directores: Gabriel Dorado Pérez y María del Pilar Dorado Pérez. Cuantía: 358'45 €. Duración: de 2013 a 2014 (un año).
- Dorado G, Dorado MP et al (2014): 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. VIII. Aplicaciones específicas: errores comunes (E). Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente. Número 2014-12-2013. Financiado por Proyectos de Innovación Educativa para Grupos Docentes, III Plan de Innovación y Mejora Educativa, Vicerrectorado de Estudios de Postgrado y Formación Continua, Universidad de Córdoba. Directores: Gabriel Dorado Pérez y María del Pilar Dorado Pérez. Cuantía: 373'90 €. Duración: de 2014 a 2015 (un año).
- Dorado G, Dorado MP et al (2015): 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. IX. Aplicaciones específicas: errores comunes (F). Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente. Número 2015-2-2009. Financiado por Proyectos de Innovación Educativa para Grupos Docentes, III Plan de Innovación y Mejora Educativa, Vicerrectorado de Estudios de Postgrado y Formación Continua, Universidad de Córdoba. Directores: Gabriel Dorado Pérez y María del Pilar Dorado Pérez. Cuantía: 362'78 €. Duración: de 2015 a 2016 (un año).
- Dorado G, Dorado MP et al (2016): 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. X. Aplicaciones específicas: errores comunes (G). Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente. Número 2016-1-2009. Financiado por Proyectos de Innovación Educativa para Grupos Docentes, Plan de Innovación y Buenas Prácticas Docentes, Vicerrectorado de Estudios de Postgrado y Formación Continua, Universidad de Córdoba. Directores: Gabriel Dorado Pérez y María del Pilar Dorado Pérez. Cuantía: 904 €. Duración: de 2016 a 2017 (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).