

Aplicación kinect náhuat interactiva para museos

Walter Sánchez ¹

Universidad Don Bosco, Universidad Publica de Navarra



walter.sanchez@udb.edu.sv

1 Introducción

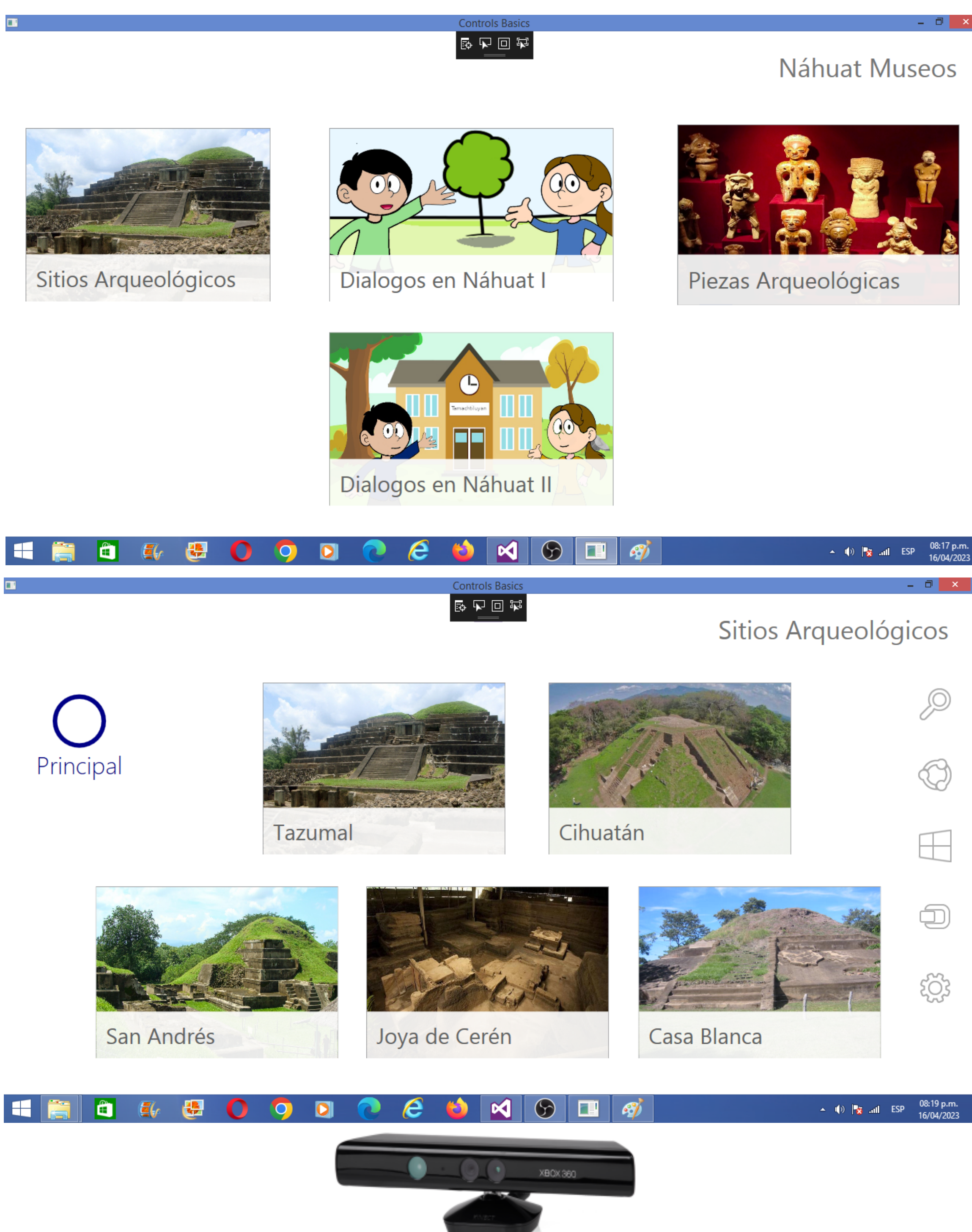
En la tercera edición del Atlas de la UNESCO Lenguas del mundo en peligro publicado en 2010 [5], la lengua náhuat esta ubicada en grado 1, es decir, en situación crítica, también se menciona que hay un número muy reducido de hablantes y la mayoría de ellos ancianos.

2 Objetivos

Analizar la percepción de los estudiantes sobre el impacto de implementar una aplicación interactiva náhuat kinect para museos, con base en los siguientes factores: motivación, calidad de la información, riqueza de la información, usabilidad, tecnología de punta, lingüística, promoción y difusión del patrimonio lingüístico.

3 Materiales y métodos

La aplicación kinect interactiva náhuat para museos, dispone en su menú principal las opciones a) sitios arqueológicos, b) piezas arqueológico y c) diálogos náhuat en formato 2D animados. Sin utilizar ningún ratón, pantalla táctil o cualquier periférico que deba ser tocado, el usuario puedes seleccionar cualquiera de estas opciones simplemente interactuando con el sensor kinect y usando tecnologías de interacción. La siguiente figura mostrar el menú principal antes mencionado.



4 Resultados obtenidos

En intervención al museo MUNA, realizada en la actividad "MUNA de noche" el 13 de octubre de 2023, se realizó una encuesta para obtener retroalimentación de parte de los visitantes del museo correspondiente a su percepción en los factores antes mencionados: motivación, calidad de la información, riqueza de la información, usabilidad, tecnología de punta, lingüística, promoción y difusión del patrimonio lingüístico.

También participaron 113 estudiantes de las escuelas Complejo Educativo Alberto Varela e Instituto Nacional San Luis Talpa INSAL.

Hipótesis: La Incorporación de tecnología de interacción kinect, podría tener un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua náhuat, mejorando las percepciones de los estudiantes sobre motivación, calidad de la información, riqueza de la información, usabilidad, tecnología de punta, lingüística, promoción y difusión del patrimonio de la lengua náhuat, en comparación con las actividades académicas y material impreso tradicionales.

Los resultados correspondiente a estadísticas descriptiva obtenidas del enunciado tipo Likert encaminadas a determinar la percepción de los estudiantes en relación con la aplicación del sensor interactivo kinect náhuat en el proceso de enseñanza-aprendizaje náhuat y en las instalaciones del museo, se muestran a continuación:

The kinect náhuat interactive application is easy to use for the user.				
strongly disagree	disagree	neutral	agree	strongly agree
0	2	6	55	50
0.0%	1.8%	5.3%	48.7%	44.2%

Construct	Indicator	Perception
Usability	Learning curve (IC7), interface design (IC10)	Positive

The kinect náhuat interactive application contributes to promoting and disseminating the náhuat language and culture.

strongly disagree	disagree	neutral	agree	strongly agree
0	0	6	57	50
0.0%	0%	5.3%	50.4%	44.2%

Construct	Indicator	Perception Source
Information quality	Didactic design (IC5), usefulness (IC3)	positive
Information richness	Interactivity and customization (IC6)	positive
Cutting-edge technology used	Innovation (IC11), suitability (IC12)	positive
Linguistic heritage promotion and dissemination	Culture contribution (IC14)	positive

The náhuat 2D animations in cartoon format of the náhuat interactive kinect application are suitable for promoting and disseminating the náhuat language and culture.

strongly disagree	disagree	neutral	agree	strongly agree
0	0	12	45	56
0.0%	0%	10.6%	39.8%	49.6%

Construct	Indicator	Perception	Source
Information quality	Didactic design (IC5), usefulness (IC3), playfulness (IC2)	positive	Table 28,
Linguistic heritage promotion and dissemination	Language contribution (IC13)	positive	Table 29

5 Importancia

Teniendo en cuenta lo anterior, la relevancia del estudio presentado se basa en contribuir a la salvaguardia del patrimonio lingüístico náhuat utilizando tecnología interactiva, sensor kinect y animaciones náhuat 2D en formato caricatura, para motivar a las nuevas generaciones. de niños y Los adolescentes aprenden esta lengua en peligro de extinción.

6 Conclusiones actuales

Los resultados muestran que los estudiantes perciben ventajas específicas vinculadas a la aplicación kinect náhuat interactiva para museos, en relación con los siguientes factores, a) motivación, b) calidad de la información, c) riqueza de información, d) usabilidad, e) tecnología de punta, f) promoción y difusión del patrimonio lingüístico y cultural.

Referencias

Atlas of the world's languages in danger. Available online: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000187026> (accessed on 25 february 2022).

Un modelo de revitalización lingüística: el caso del náhuat-pipil de El Salvador. Available online: http://www.unavarra.es/digitalAssets/172/172558_JLemus-revitalizaci--n-linguistica-del-Nahuat.pdf (accessed on 25 february 2022).

Entrevista a Jorge Lemus sobre las cunas náhuat. Available online: <https://www.elsalvadorelkartasuna.eus/2023/03/10/entrevista-a-jorge-lemus-sobre-las-cunas-nahuat/> (accessed on 12 march 2023).

Sánchez W.; Pina, A.; Rubio, G. Nahuatl Language Kinect Application for Museum," International Symposium on Computers in Education (SIIE), Malaga, Spain, 23-24 September 2021; pp. 1-5.

Arqueología de El Salvador. Available online: https://fundar.org.sv/Noticias/libro_esp.html (accessed on 20 march 2022)