

INTRODUCCIÓN

Haciendo uso de la tecnología se puede diseñar un software tutorial manejando habilidades educativas de la lectura.

Se hace necesario ir con el avance tecnológico diseñando un software que permita el desarrollo de la asignatura de prelenguaje , con animaciones, siendo multimedial , desarrollando competencias y potenciación.

El objeto principal de este trabajo consiste en diseñar un software tutorial manejando habilidades educativas de la lectura con los niños de cuatro y cinco años que se inician en el grado de transición.

Dicho proyecto se va a desarrollar en el colegio mixto **“Mi Segundo Hogar”** ubicado en la calle 38 Sur # 64-03 Barrio Carvajal.

OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar un software de apoyo como aprestamiento a nivel básico para los niños que se inician en el grado de transición, facilitándole el aprendizaje de las vocales, colores, algunas consonantes y sus respectivas combinaciones, Incentivando para que tengan un mayor conocimiento y una mejor destreza.

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

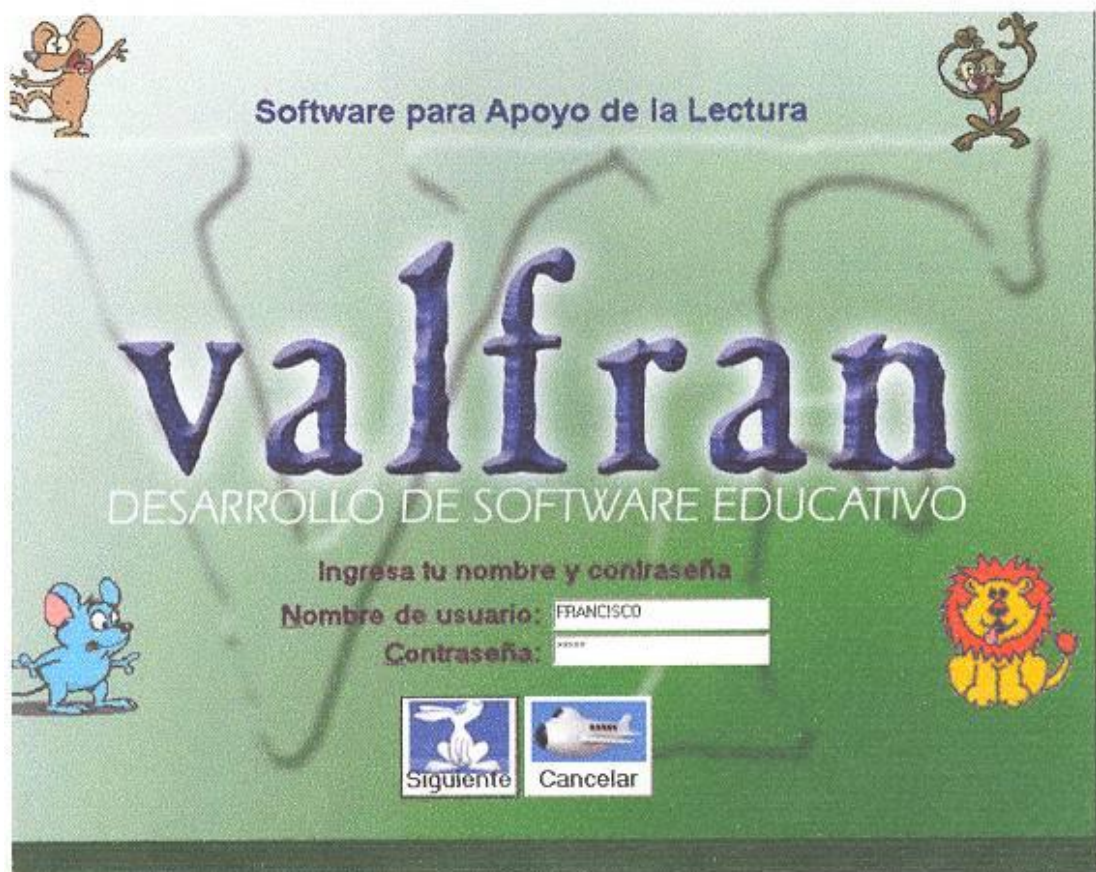
- Analizar las necesidades y requerimientos para el sistema propuesto
- Diseñar el sistema propuesto de acuerdo a las necesidades
- Implementar el sistema propuesto en el colegio mixto “Mi Segundo Hogar”
- Implantar y hacer pruebas del software para verificar su correcto funcionamiento.

DISEÑO LÓGICO DEL PROGRAMA

NOMBRE	TÉCNICO	DESCRIPCIÓN
COLOREANDO	coloreando.frm	Contiene los principales colores.
COLORES	colores.frm	Contiene la identificación de los colores principales.
COMBINACIÓN DE LA A	combinaA.frm	Contiene la combinación de la A con las otras vocales.
COMBINACIÓN DE LA L	combinaL.frm	Contiene la combinación de la L con las vocales.
COMBINACIÓN DE LA M	combinaM.frm	Contiene la combinación de la M con las vocales.
COMBINACIÓN DE LA N	combinaN.frm	Contiene la combinación de la N con las vocales.
COMBINACIÓN DE LA P	combinaP.frm	Contiene la combinación de la P con las vocales.
COMBINACIÓN DE LA S	combinaS.frm	Contiene la combinación de la S con las vocales.
COMBINACIÓN DE LA E	combinaE.frm	Contiene la combinación de la E con las otras vocales.
COMBINACIÓN DE LA I	combinaI.frm	Contiene la combinación de la I con las otras vocales.
COMBINACIÓN DE LA O	combinaO.frm	Contiene la combinación de la O con las otras vocales.
COMBINACIÓN DE LA U	combinaU.frm	Contiene la combinación de la U con las otras vocales.
CONSONANTES	consonantes.frm	Contiene algunas consonantes.
DIBUJOS	dibujos.frm	Contiene algunos dibujos didácticos.
EVALUACIÓN CON LA A	evaluaciónA.frm	Contiene la evaluación con la vocal A.
EVALUACIÓN CON LA I	evaluaciónI.frm	Contiene la evaluación con la vocal I.
EVALUACIÓN CON LA E	evaluaciónE.frm	Contiene la evaluación con la vocal E.
EVALUACIÓN CON LA L	evaluaciónL.frm	Contiene la evaluación con la consonante L.
EVALUACIÓN CON LA M	evaluaciónM.frm	Contiene la evaluación con la consonante M.
EVALUACIÓN CON LA N	evaluaciónN.frm	Contiene la evaluación con la consonante N.
EVALUACIÓN CON LA O	evaluaciónO.frm	Contiene la evaluación con la vocal O.
EVALUACIÓN CON LA P	evaluaciónP.frm	Contiene la evaluación con la consonante P.
EVALUACIÓN CON LA S	evaluaciónS.frm	Contiene la evaluación con la consonante S.
EVALUACIÓN CON LA U	evaluaciónU.frm	Contiene la evaluación con la vocal U.
MODULO APRENDER	frm aprender.frm	Contiene manejo del mouse, colores, vocales y consonantes.
MODULO ADMINISTRACIÓN	frm admin.frm	Contiene modulo de administración.
CLAVE	frm clave.frm	Contiene la clave del software.
MODULO DE AYUDA	frm Ayuda.frm	Contiene modulo de ayuda de todos los módulos.
FORMULARIO ESTUDIANTES	frm estudiantes.frm	Contiene todo los nombres de los estudiantes.
MODULO EVALUAR	frm evalua.frm	Contiene la evaluación de colores, vocales y algunas consonantes.
FORMULARIO DE GRUPOS	frm grupos.frm	Se agrega el nombre del grupo al cual pertenece el estudiante.
IDENTIFICACIÓN DE LA I	identificaI.frm	Identificación de la vocal I.
IDENTIFICACIÓN DE LA E	identificaE.frm	Identificación de la vocal E.
IDENTIFICACIÓN DE LA L	identificaL.frm	Identificación de la consonante L.
IDENTIFICACIÓN DE LA M	identificaM.frm	Identificación de la consonante M.
IDENTIFICACIÓN DE LA N	identificaN.frm	Identificación de la vocal O.
IDENTIFICACIÓN DE LA P	identificaP.frm	Identificación de la consonante P.
IDENTIFICACIÓN DE LA S	identificaS.frm	Identificación de la consonante S.
IDENTIFICACIÓN DE LA U	identificaU.frm	Identificación de la consonante U.
JUEGO	juegos1.frm	Contiene juego didáctico para desarrollo de habilidades.
LECTURA L	lecturaL.frm	Contiene algunos ejercicios de lectura con la consonante L.
LECTURA M	lecturaM.frm	Contiene algunos ejercicios de lectura con la consonante M.
LECTURA N	lecturaN.frm	Contiene algunos ejercicios de lectura con la consonante N.
LECTURA P	lecturaP.frm	Contiene algunos ejercicios de lectura con la consonante P.
LECTURA S	lecturaS.frm	Contiene algunos ejercicios de lectura con la consonante S.
LECTURA CON VOCALES Y CONS	lecturaVC.frm	Contiene algunos ejercicios de lectura con las vocales y algunas consonantes.
MOUSE	mouse.frm	Contiene algunas técnicas para el uso del mouse.
EJERCICIOS DE LECTURA VOCAL A	palabrasA.frm	Contiene algunos ejercicios empezando con la vocal A.
EJERCICIOS DE LECTURA VOCAL E	palabrasE.frm	Contiene algunos ejercicios empezando con la vocal E.
EJERCICIOS DE LECTURA VOCAL I	palabrasI.frm	Contiene algunos ejercicios empezando con la vocal I.
EJERCICIOS DE LECTURA VOCAL O	palabrasO.frm	Contiene algunos ejercicios empezando con la vocal O.
EJERCICIOS DE LECTURA VOCAL U	palabrasU.frm	Contiene algunos ejercicios empezando con la vocal U.
PALABRAS VOCALES Y CONSONANTES	palabrasvocalconso.frm	contiene ejercicios con vocales y consonantes.
FORMULARIO ROMPECABEZAS	rompe.frm	Contiene ejercicio para armar una figura.

DIAGRAMAS DESCRIPTIVOS DEL PROGRAMA

Prototipos de Pantalla



Menú Principal



valffran

DESARROLLO DE SOFTWARE EDUCATIVO



Manejo del Mouse



EL RATON

El **ratón** puede tener 2 ó 3 botones:

- botones izquierdo y derecho, o
- botones izquierdo, central y derecho

botón izquierdo



Aprender

Manejo del mouse 



Colores

Colores



Coloreando



Dibujos



Juego Didáctico



Vocales

Vocales



Identificación

a e i o u

Combinaciones

a e i o u

Ejemplos con palabras

a e i o u

Consonantes

Consonantes



Identificación

l m n p s

Combinación

l m n p s

Ejemplos con palabras

l m n p s

Ejemplos de palabras con vocales y consonantes



Ejemplos de lectura con vocales y consonantes



Administrar

Usuarios

Mantenimiento tabla Estudiante

Copia de seguridad

Recuperación Archivos



Menú Principal



Leeme con atención

Ayuda...

El programa consta de los siguientes módulos.

APRENDER	EVALUAR
ADMINISTRAR	

MÓDULOS DESCRIPCIÓN DE CADA UNO DE LOS

Aceptar

van

DESARROLLO DE SOFTWARE EDUCATIVO



Aprender	Evaluar	Administrar	Ayuda

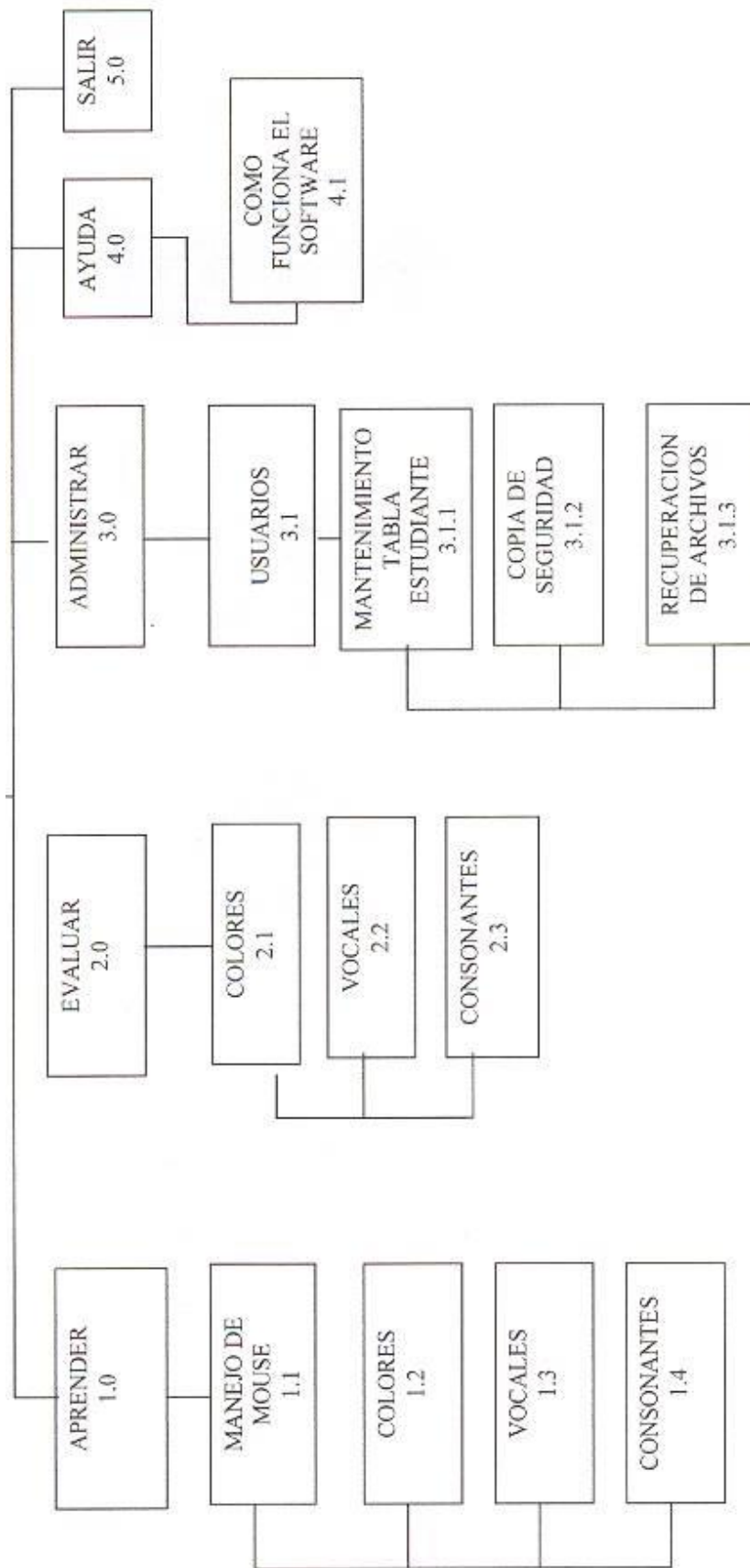


DIAGRAMA DE BLOQUES

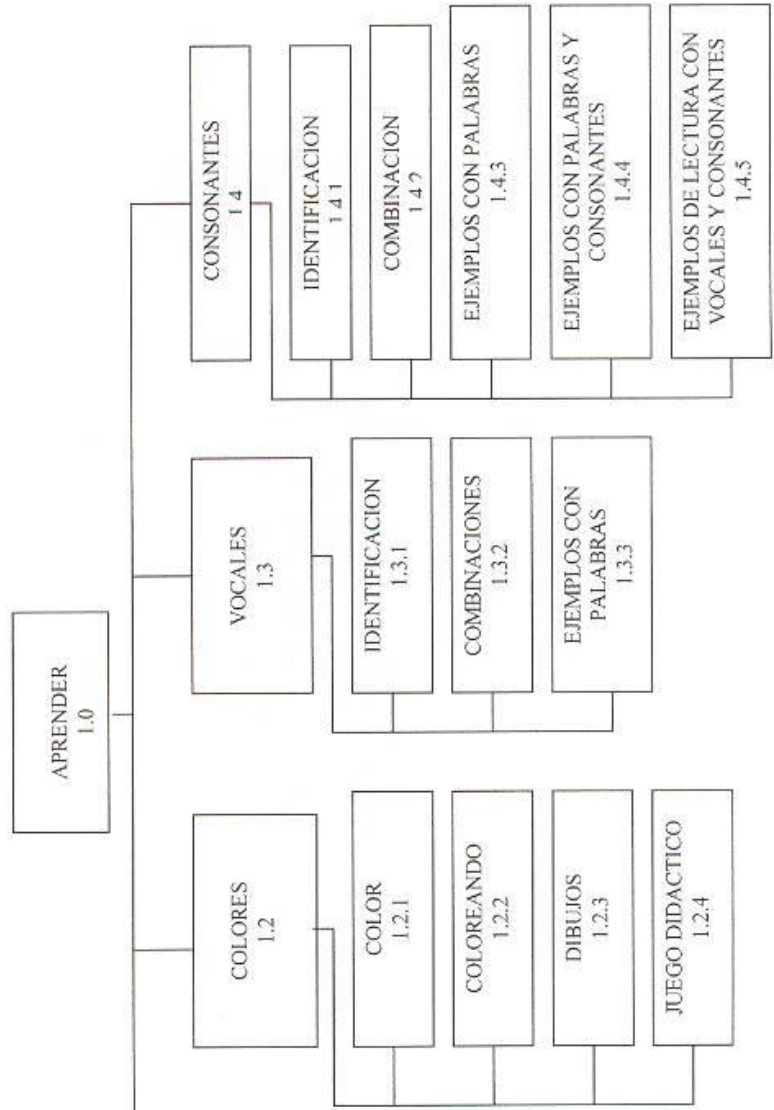


TABLA VISUAL DE CONTENIDO DE HIPO

NIVEL

PROGRAMA PRINCIPAL "VALFRAN". Inicio del programa lla al módulo del registro.

0 CLAVE: El usuario realiza la entrada de sus datos para ingresar al programa y si es aceptado, se va al menú de opciones.

1.0 APRENDER: En este módulo se muestra al usuario diferentes opciones que le permiten interactuar con el software.

1.1 MANEJO DE MOUSE: En este módulo se maneja información sobre la forma como se debe utilizar el Mouse.

1.2 COLORES: Aquí se maneja la información de los diferentes colores con que el usuario puede interactuar.

1.2.1 COLOR: En este módulo se maneja la información básica de los diferentes colores.

1.2.2 COLOREANDO: Le permite al usuario practicar los diferentes colores.

1.2.3 DIBUJANDO: Le permite al usuario practicar los colores mediante

TABLA VISUAL DE CONTENIDO DE HIPO

NIVEL

PROGRAMA PRINCIPAL “VALFRAN”. Inicio del programa llama al módulo del registro.

- 0** **CLAVE:** El usuario realiza la entrada de sus datos para poder ingresar al programa y si es aceptado, se va al menú de opciones.
- 1.0** **APRENDER:** En este módulo se muestra al usuario diferentes opciones que le permiten interactuar con el software.
- 1.1** **MANEJO DE MOUSE:** En este módulo se maneja información de la forma como se debe utilizar el Mouse.
- 1.2** **COLORES:** Aquí se maneja la información de Los diferentes colores con que el usuario puede interactuar.
 - 1.2.1** **COLOR:** En este modulo se maneja la información básica de los diferentes colores.
 - 1.2.2** **COLOREANDO:** Le permite al usuario practicar los diferentes colores.
 - 1.2.3** **DIBUJOS:** Le permite al usuario practicar los colores mediante dibujos

- 1.2.4 **JUEGO DIDACTICO:** Juego que permite interactuar con los colores
- 1.3 **VOCALES:** Permite interactuar con cada una de las vocales
 - 1.3.1 **IDENTIFICACION:** Permite identificar las diferentes vocales
 - 1.3.2 **COMBINACIONES:** Permite realizar diferentes combinaciones de Vocales
 - 1.3.3 **EJEMPLOS CON PALABRAS:** Contiene palabras utilizando diferentes vocales.
- 1.4 **CONSONANTES:** Contiene información de algunas consonantes y sus combinaciones.
 - 1.4.1 **IDENTIFICACION:** Permite identificar las diferentes consonantes
 - 1.4.2 **COMBINACION:** Permite realizar diferentes combinaciones de consonantes
 - 1.4.3 **EJEMPLOS CON PALABRAS:** Contiene palabras utilizando diferentes consonantes.
 - 1.4.4 **EJEMPLOS CON PALABRAS Y CONSONANTES:** Contiene palabras . utilizando diferentes consonantes y vocales.
 - 1.4.5 **EJEMPLOS DE LECTURA CON VOCALES Y CONSONANTES:** Permite leer diferentes vocales y consonantes.

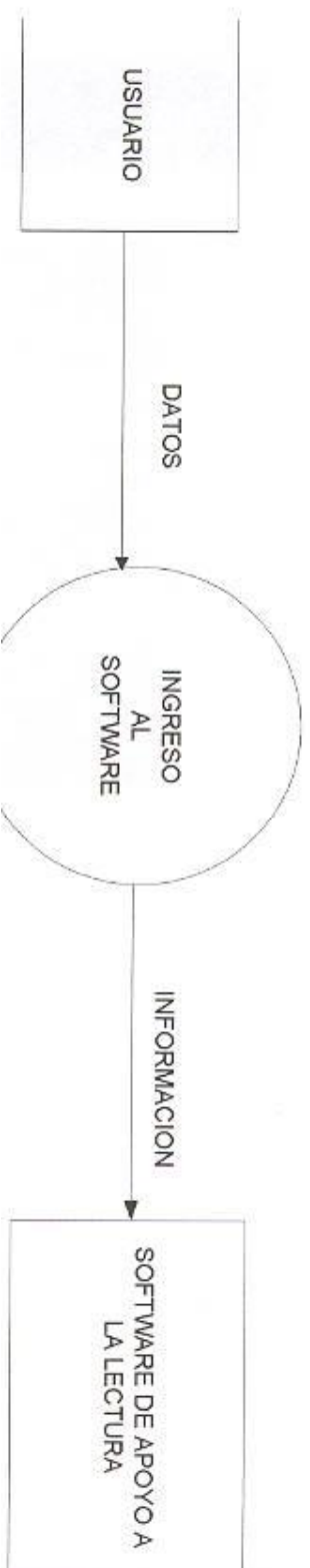
- 2.0 **EVALUAR:** Este módulo esta compuesto por tres temas principales: Colores, Vocales y consonantes
- 2.1 **COLORES:** Permite evaluar los diferentes colores.
- 2.2 **VOCALES:** Permite evaluar las vocales
- 2.3 **CONSONANTES:** Permite evaluar algunas consonantes
- 3.0 **ADMINISTRAR:** Este módulo maneja cuatro temas importantes: Mantenimiento tabla de usuarios, Mantenimiento tabla de estudiante, Copia de seguridad, Recuperación de archivos
- 3.1 **MANTENIMIENTO TABLA DE USUARIOS:** **Este módulo permite el acceso al módulo de usuarios.**
- 3.1.1 **MANTENIMIENTO TABLA DE ESTUDIANTE:** **Este módulo permite el acceso al módulo de estudiantes.**
- 3.1.2 **COPIA DE SEGURIDAD:** **Permite hacer una copia del software**
- 3.1.3 **RECUPERACION DE ARCHIVOS:** **Permite hacer una recuperación de los diferentes archivos**
- 4.0 **AYUDA:** En este módulo contiene las diferentes ayudas que ofrece el sistema acerca del funcionamiento del software.
- 4.1 **COMO FUNCIONA EL SOFTWARE.** **Este módulo contiene información del funcionamiento del sistema.**

5.0 **SALIR.** Permite salir del programa.



NIVEL 0

DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS



USUARIO

...

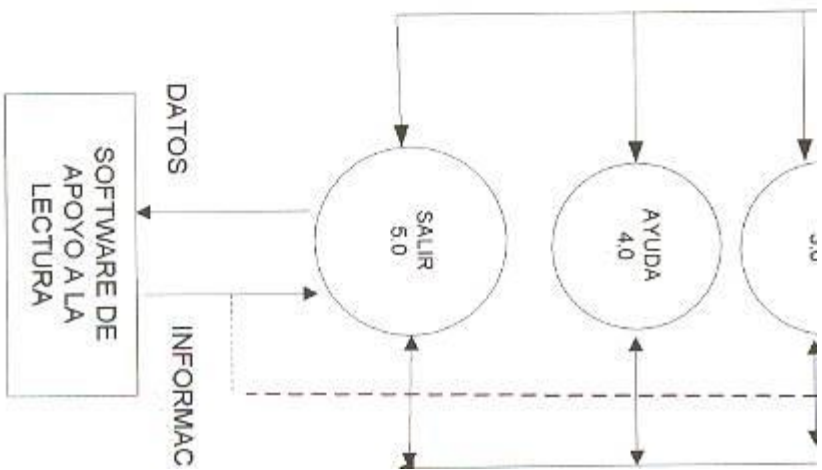
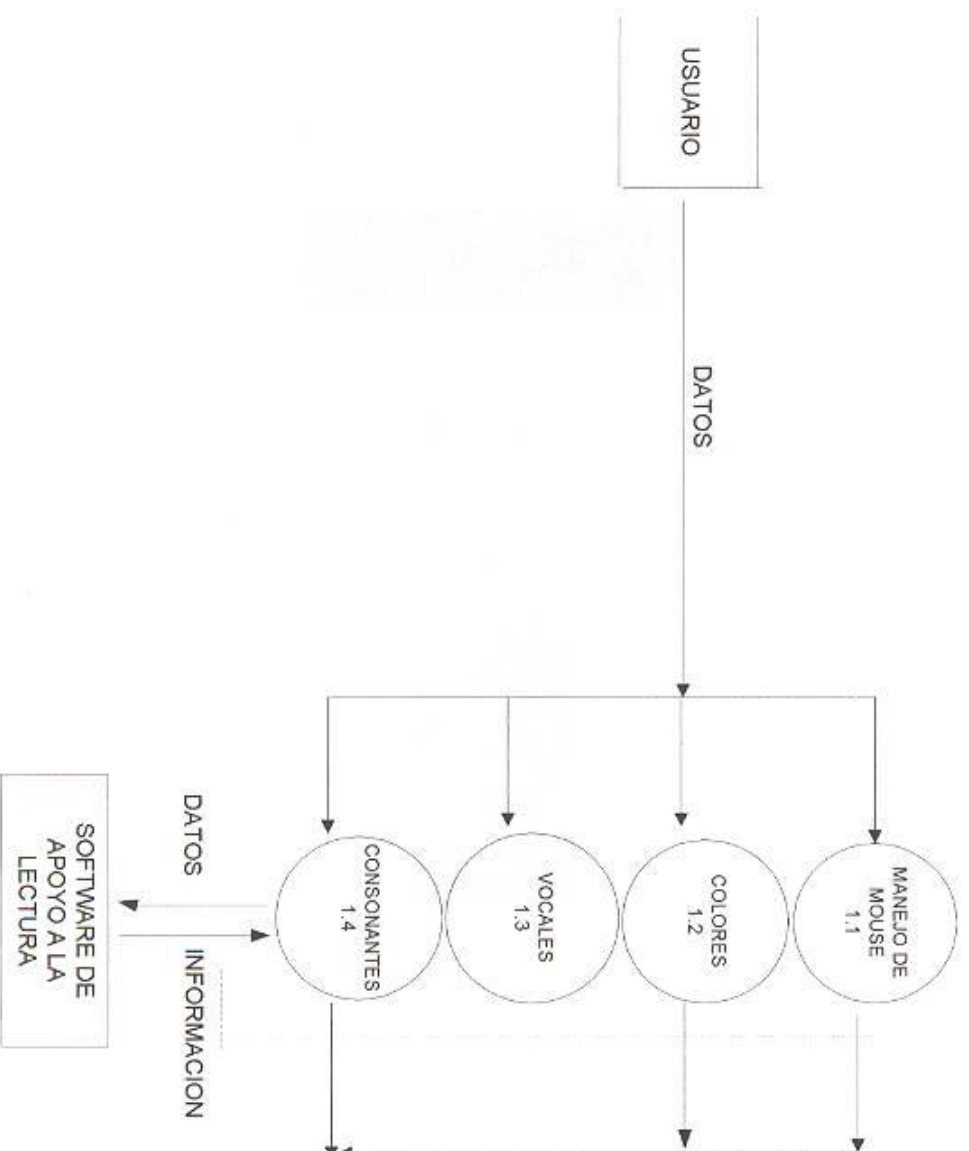




DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS

NIVEL 2 PROCESO 1





NIVEL 2 PROCESO 2

DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS

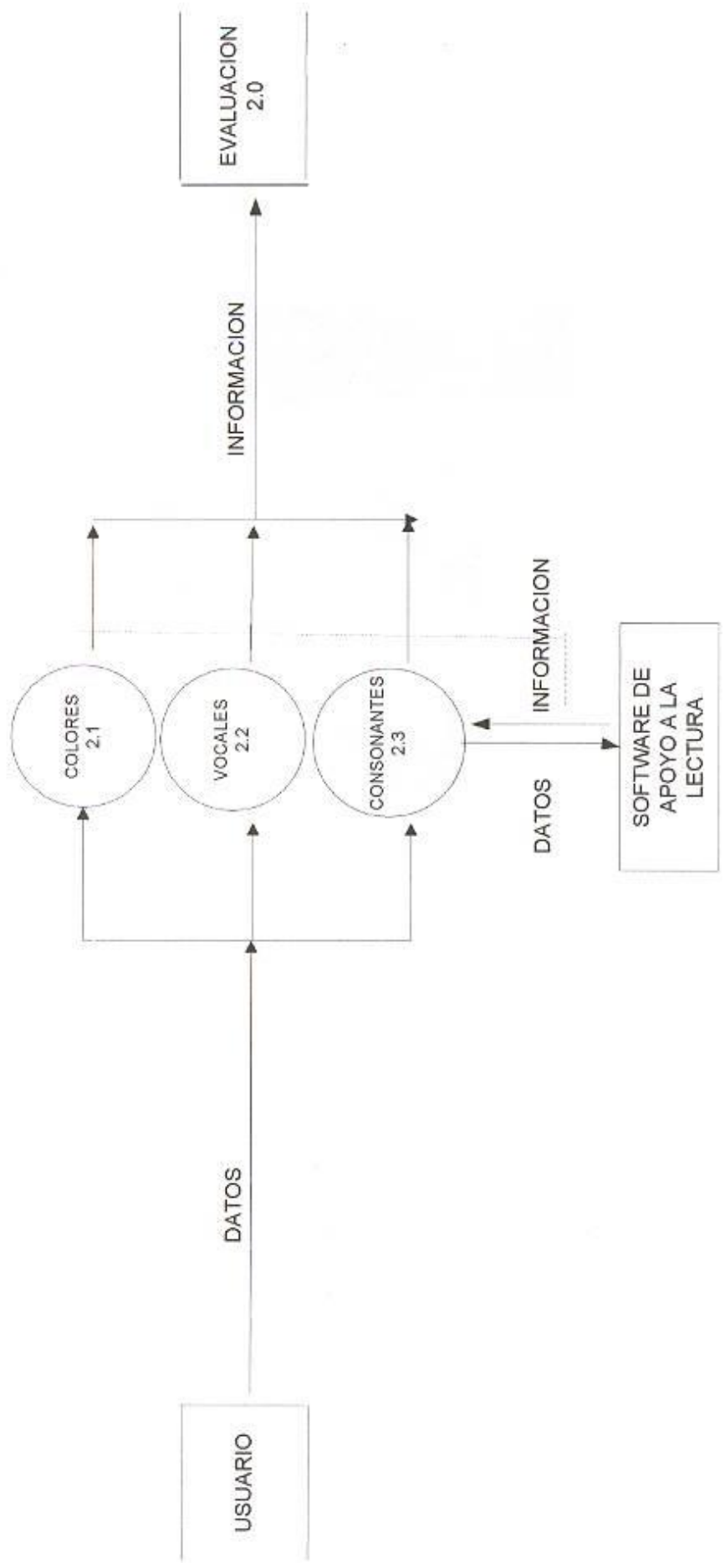
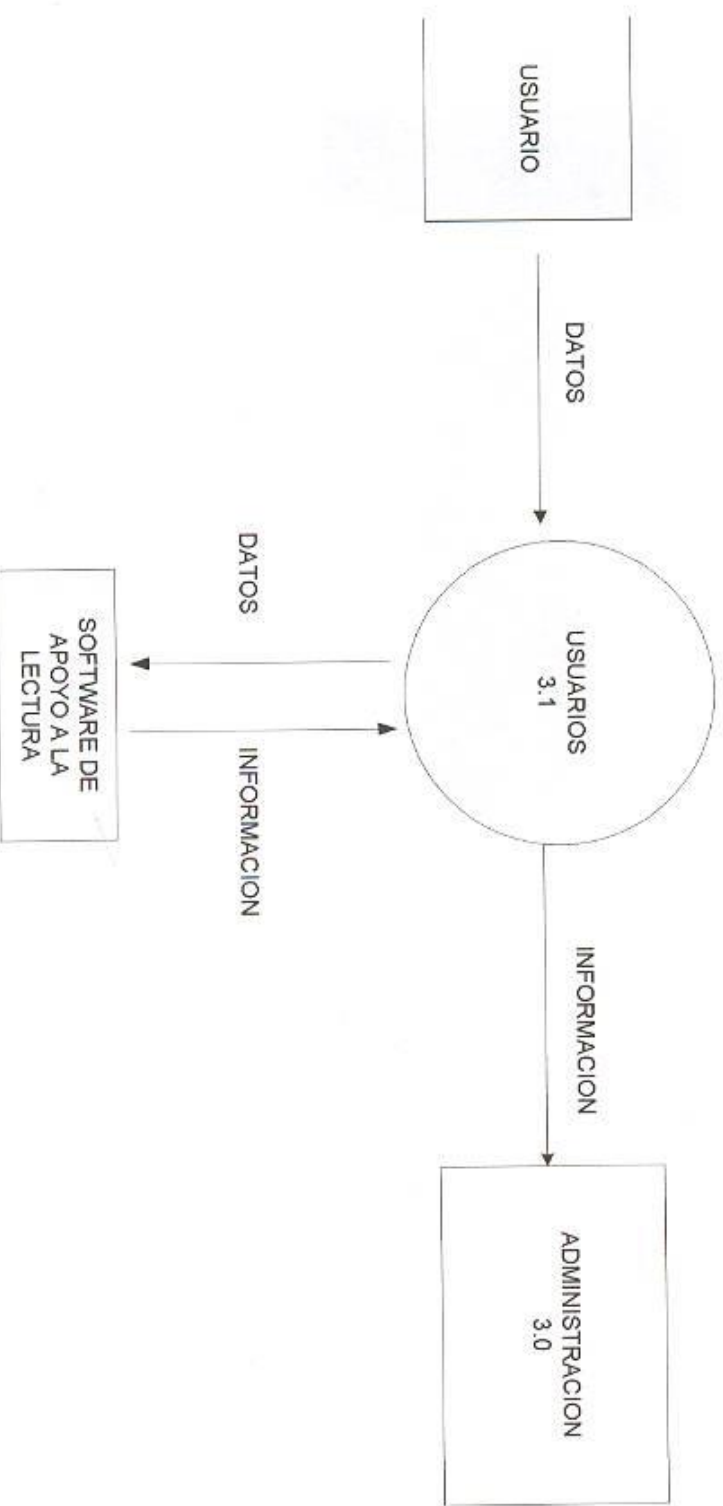




DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS



NIVEL 2 PROCESO
3.0



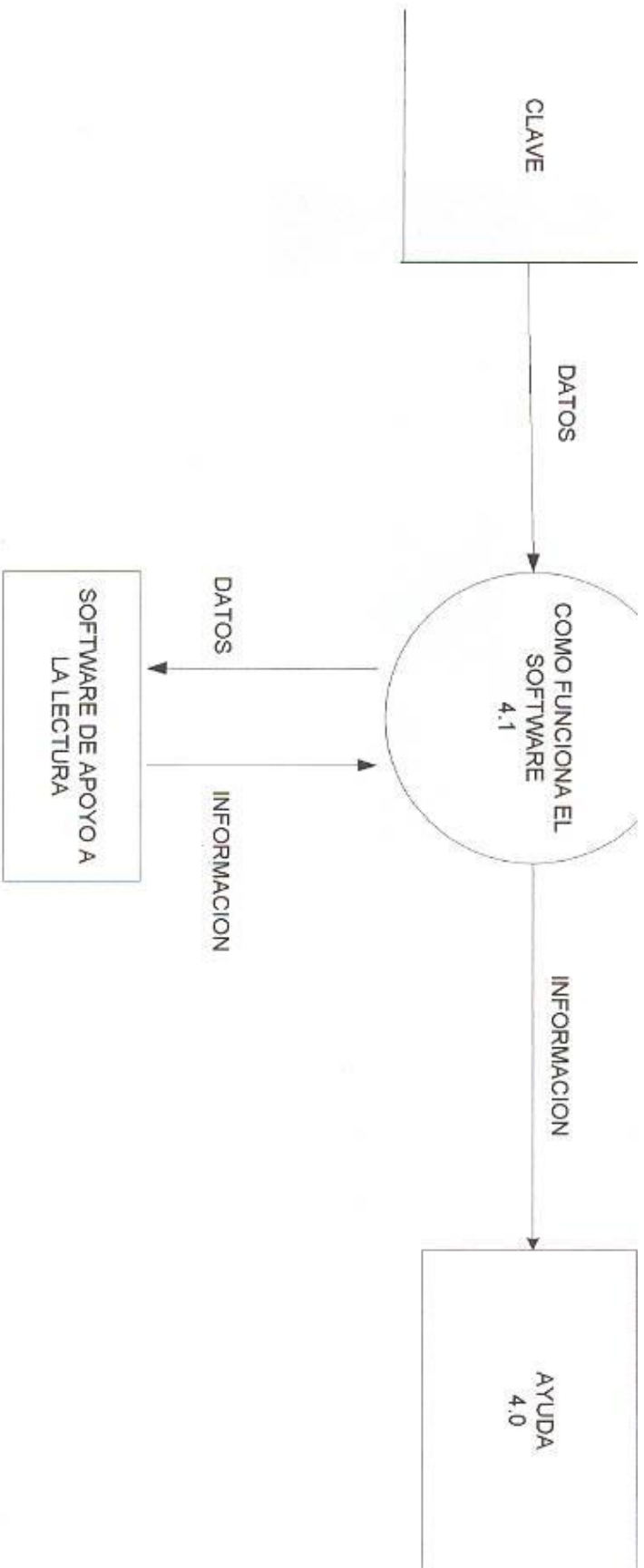


DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS

NIVEL 3 PROCESO 3.1

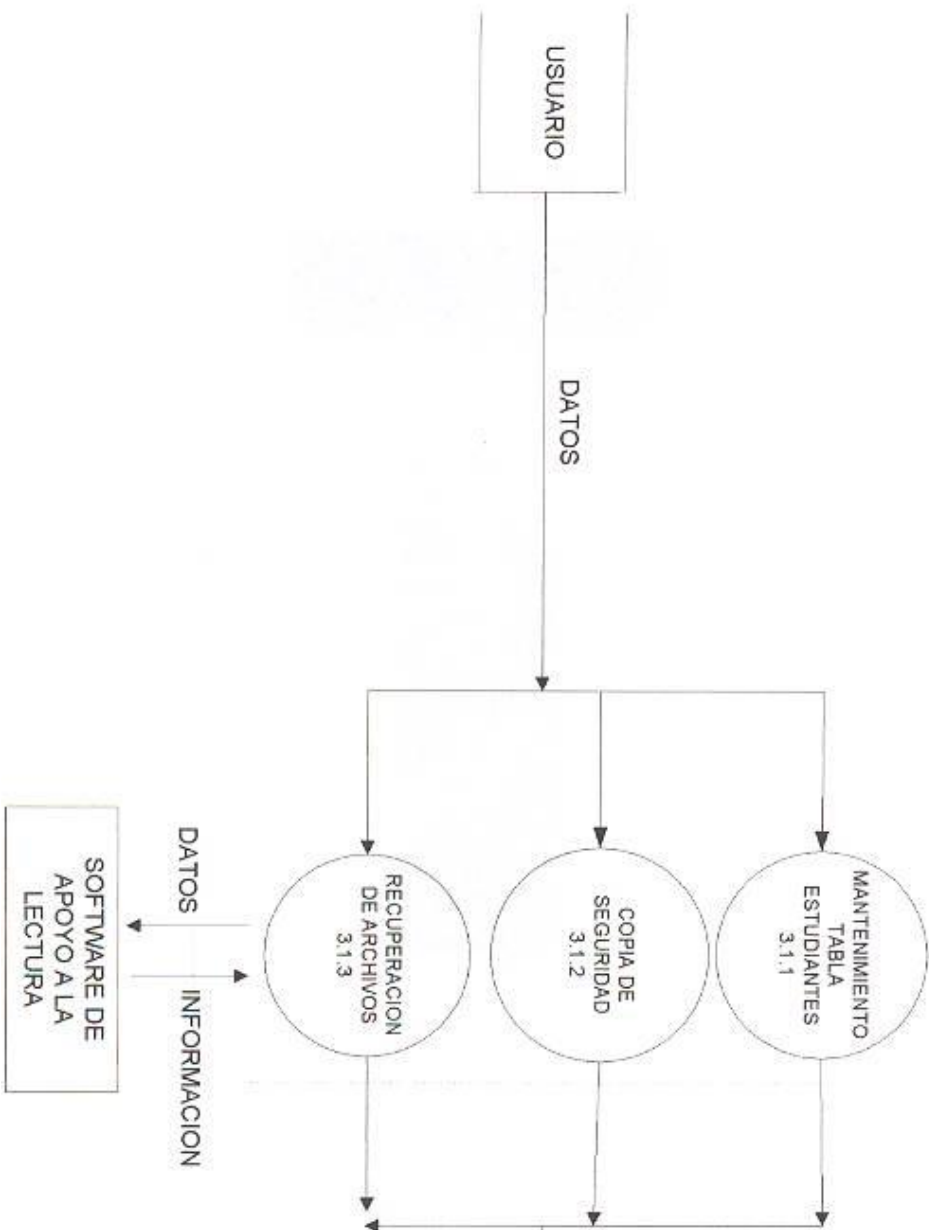


DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS

NIVEL 3 PROCESO 1.2

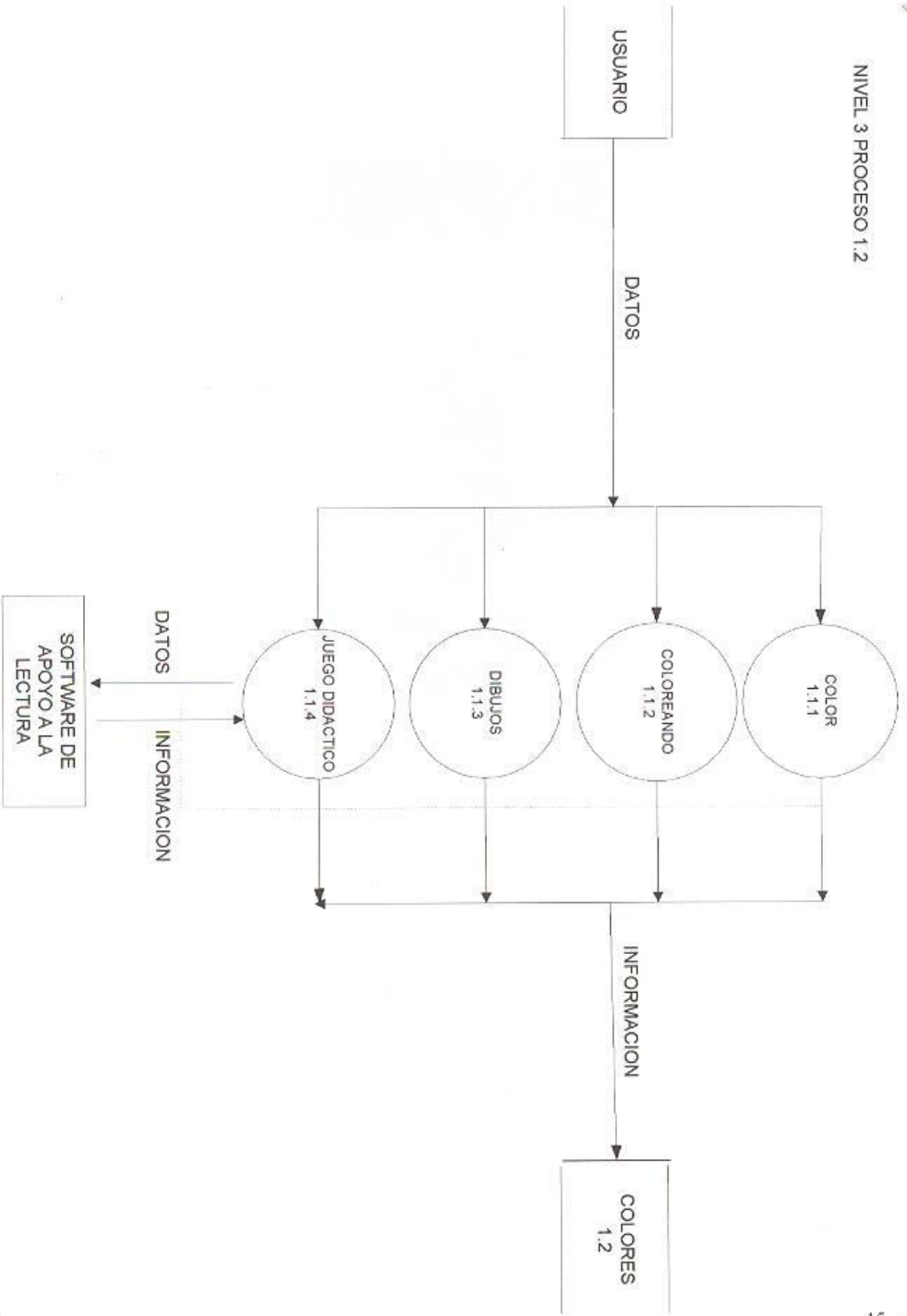


DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS

NIVEL 3 PROCESO 1.3

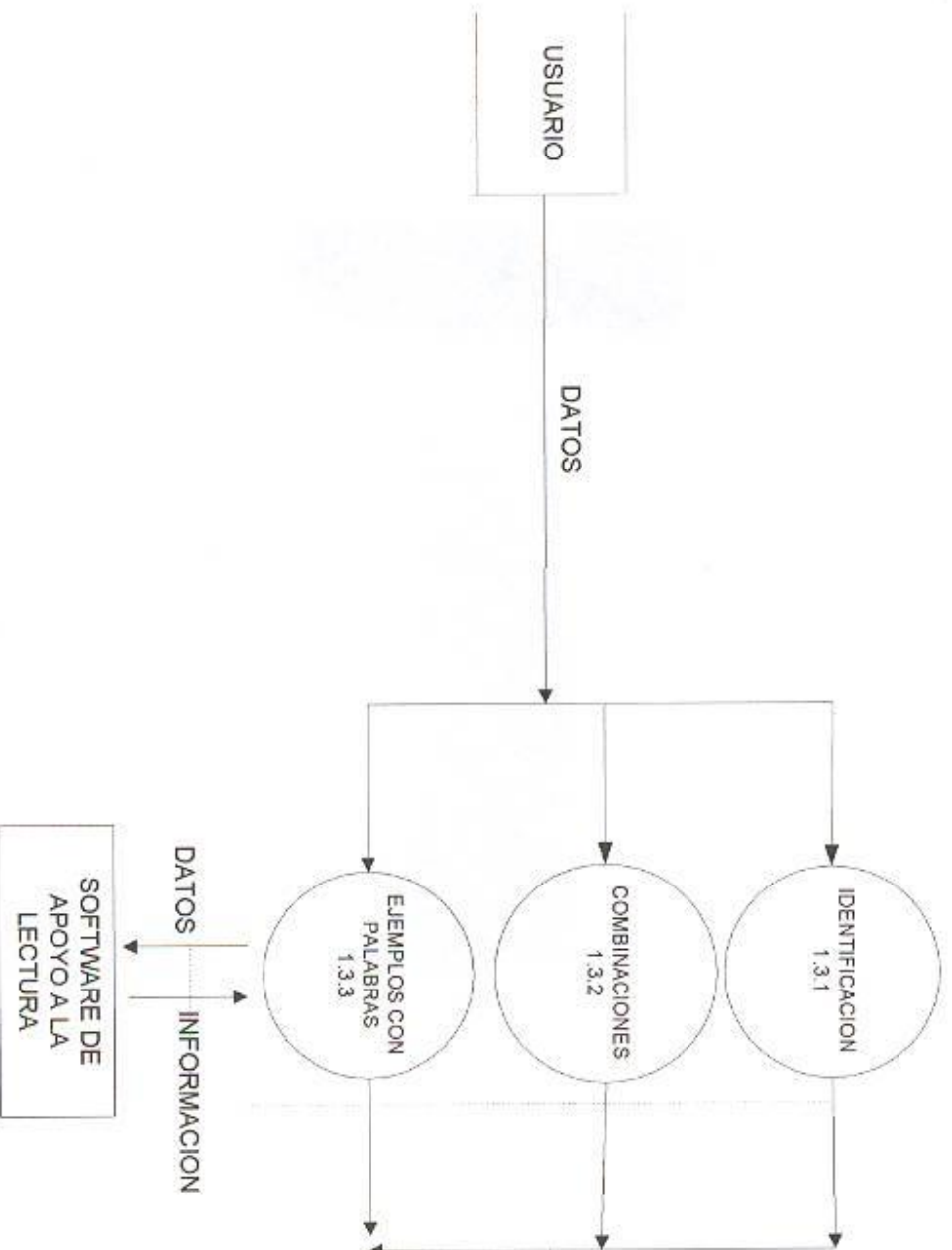
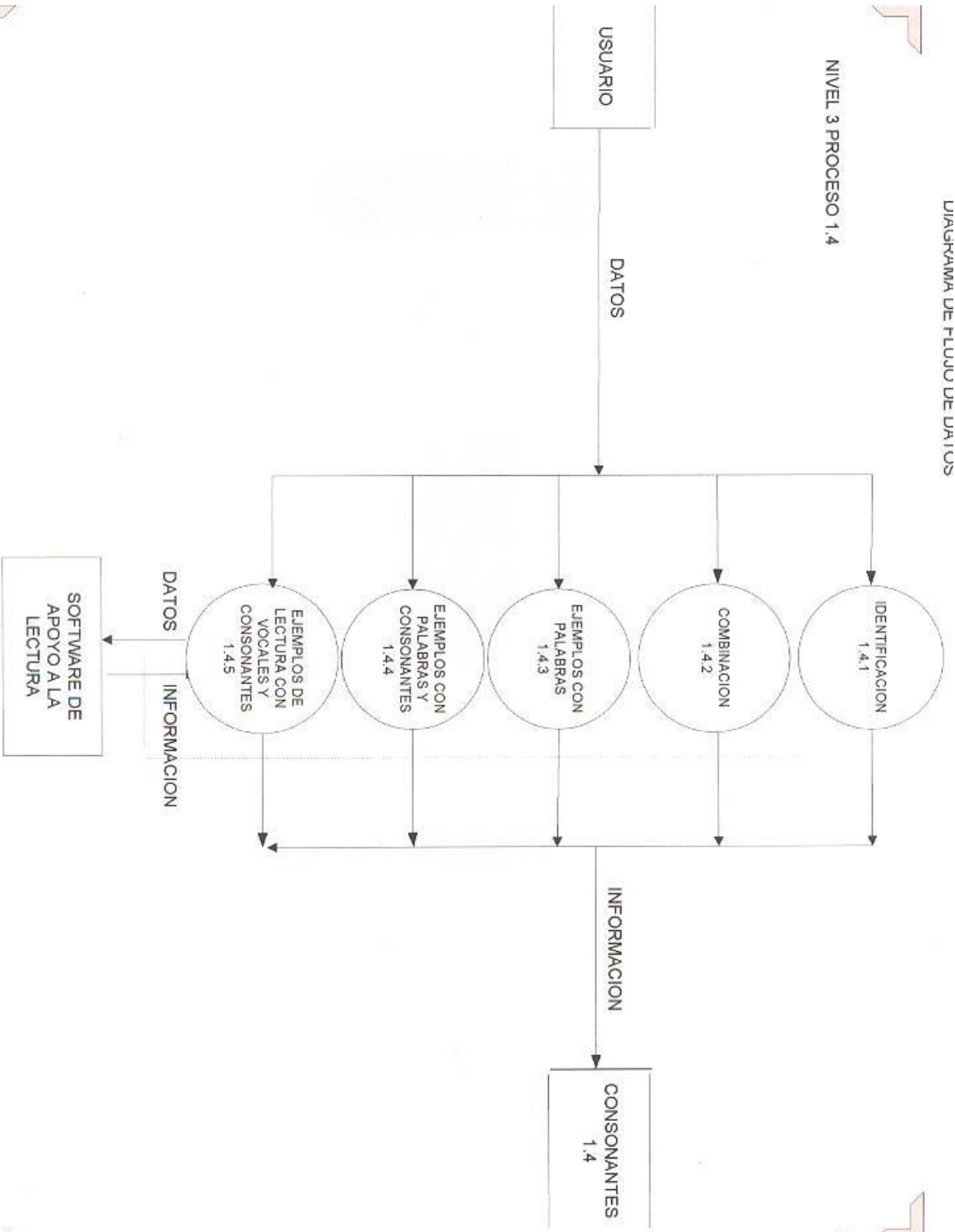


DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS

NIVEL 3 PROCESO 1.4



ESTANDARES IMPLEMENTADOS

De la aplicación

Los aspectos que se implementaron a lo largo de la aplicación, son pantallas didácticas y animadas, colores primarios, presentación como evento de bienvenida y tipos de validaciones.

De acuerdo a la estructura la implementación se realizó de la siguiente forma:

El ingreso se hace por una pantalla animada como evento de "Bienvenida" para darle su correspondiente clave de acceso a la aplicación. Se implementó sonido en la pantalla de "Bienvenida" para darle mayor animación.

A los módulos se les implantó colores vivos por tratarse de ser un software para niños de cuatro a cinco años.

El módulo de administrador se hizo bastante flexible para que el profesor que lo va a manejar tenga una mayor interacción con el aplicativo.

Se trabajaron algunas validaciones como la contraseña, en el modulo de administración se hicieron validaciones. activación e inactivación de botones en

De programación

Se realizaron procedimientos y funciones específicas en la elaboración de los módulos, para lograr que el programa no fuera monótono, secuenciales y se presentara un formato aleatorio en sus módulos y proceso evaluativo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE EL HARDWARE Y SOFTWARE

EQUIPO DE CÓMPUTO:

Procesador	Pentium	Teclado y Mouse
Sistema Operativo	Windows 95 en adelante	
Impresora		
Disco Duro 4 GB		Memoria RAM
CD ROM 32X		Caja ATX
Monitor Sansumg 14"		Parlantes-Mouse

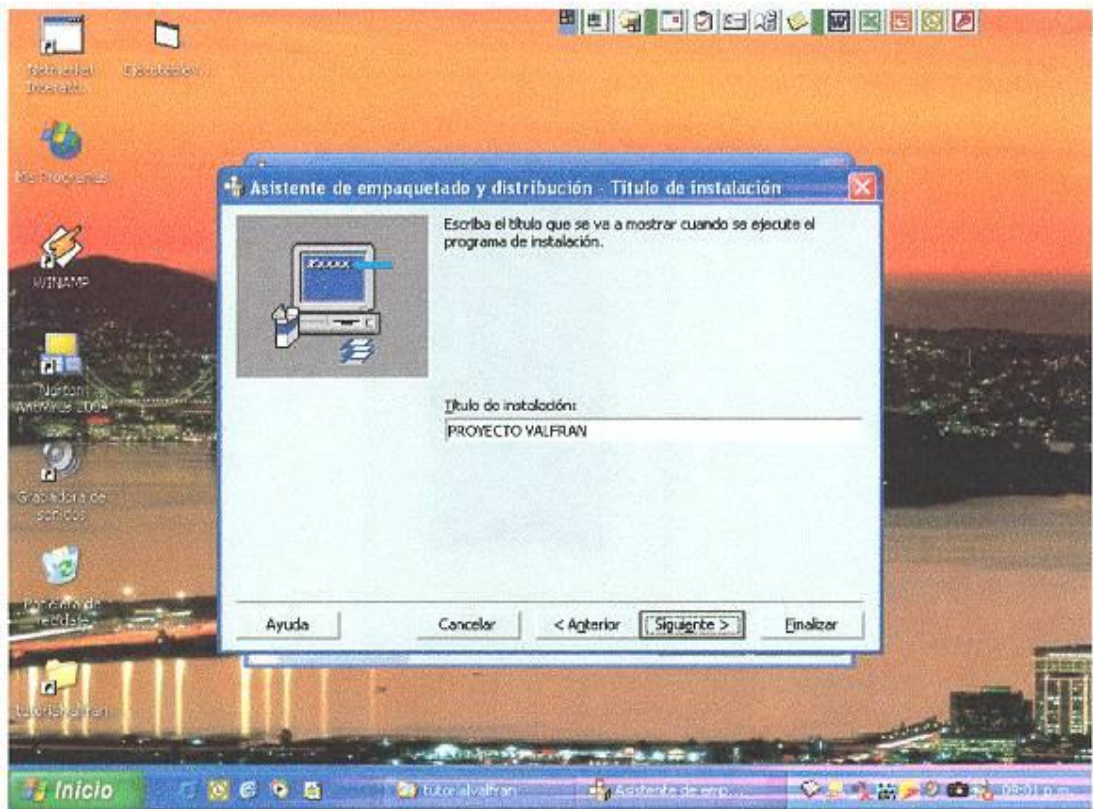
GUIA DE INSTALACIÓN

- Se recomienda que el equipo en el cual se instale la aplicación cumpla con lo requerimientos de hardware y software.
- Se requiere que estén cerradas las demás aplicaciones.
- Inserte el CD ROM en la unidad correspondiente del ordenador, cuando ingrese al CD, debe dar clic en el icono de la aplicación "setup" y siga el siguiente proceso.

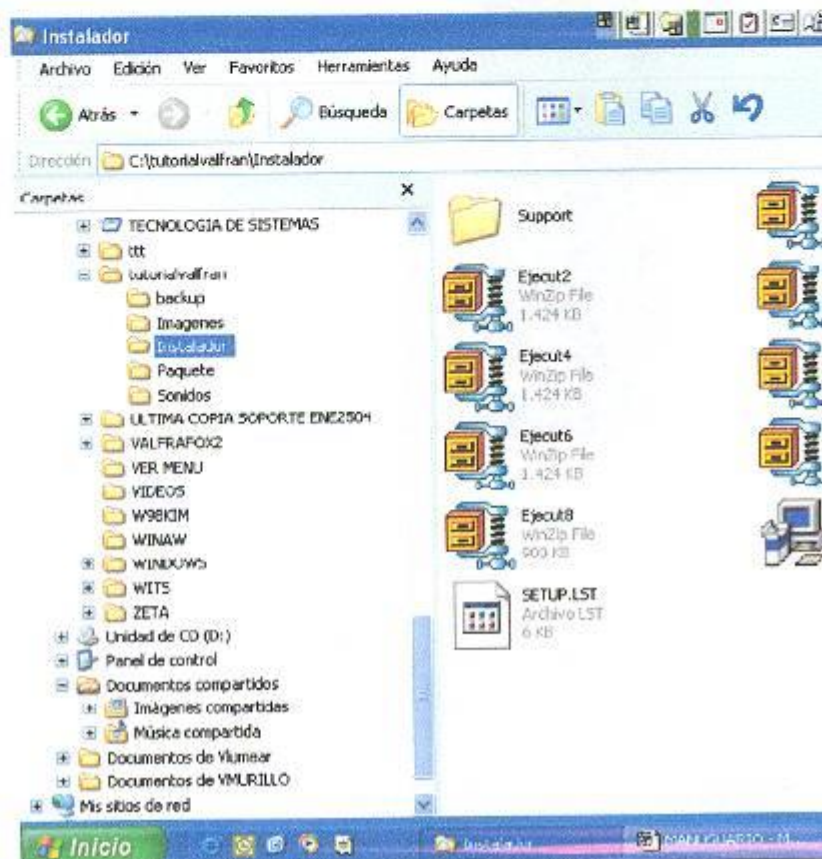
En éste momento se muestra el proceso de empaquetado, que es propiamente el que genera los archivos para su correspondiente creación del instalador.

Como podemos observar el instalador queda con el nombre de "**PROYECTO VALFRAN**", quedando ubicado en la siguiente dirección.

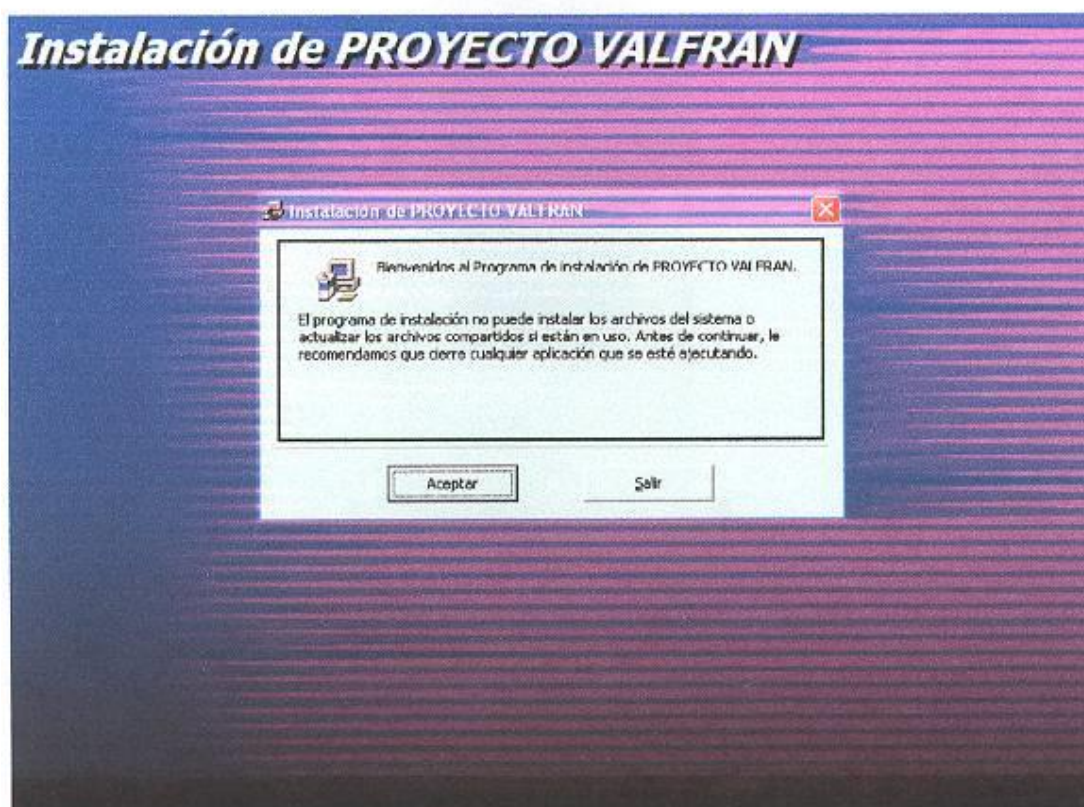
C:\tutorialvalfran\instalador, aquí encontramos sus ejecutables comprimidos y



Aquí observamos el instalador para su correspondiente "Setup".

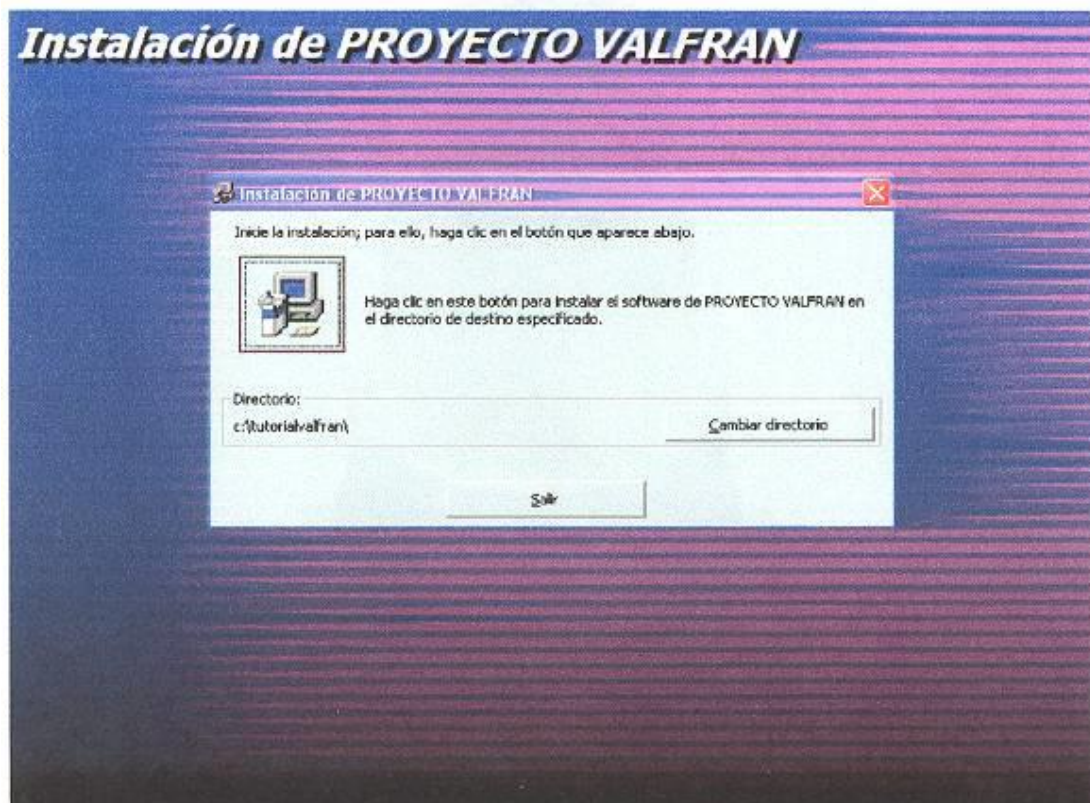


Se recomienda cerrar todas las aplicaciones, luego dar clic en "Aceptar".

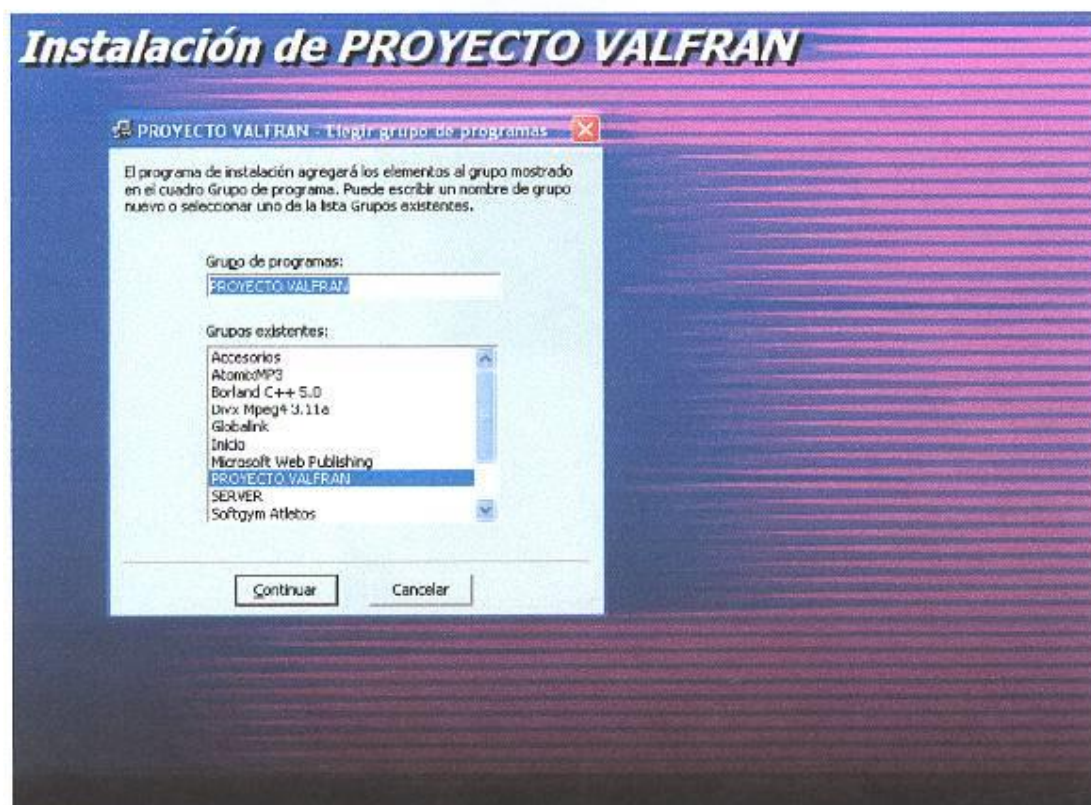


Aquí en éste pantallazo le podemos cambiar el directorio donde queremos que quede el ejecutable del instalador.

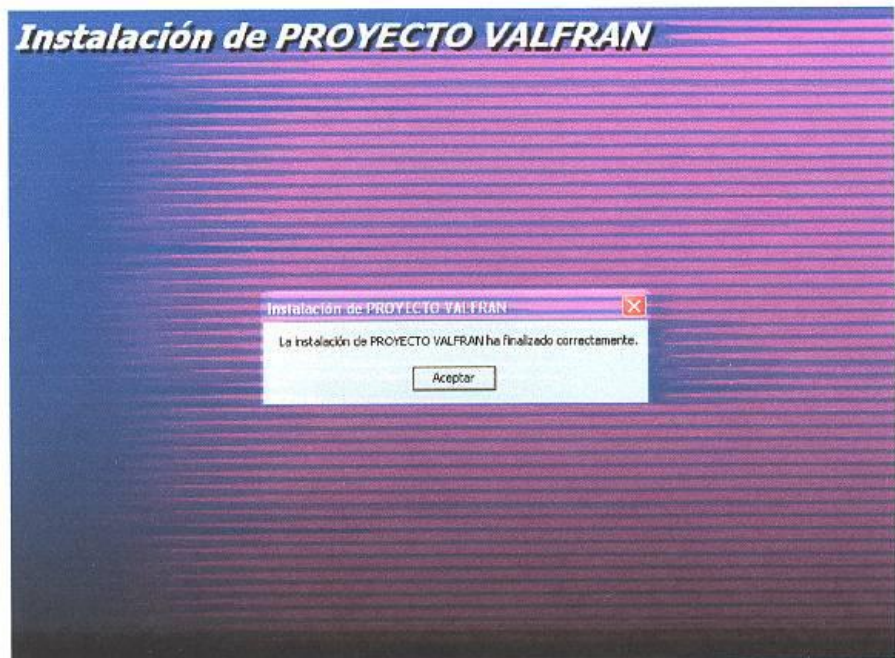
Cambio de directorio dando clic en "Cambiar directorio" y nos ubicamos en la carpeta de destino, y le damos clic en el computador para seguir ejecutando la instalación.



En ésta parte de la instalación nos muestra al grupo de programas que va ser incluida la instalación. Tomando el nombre de "Proyecto Valfran".



Aquí muestra la finalización exitosa de la instalación.



Después de la instalación debe continuar con el siguiente proceso para entrar en la aplicación:

Debe dar clic en Inicio / Todos los Programas / Proyecto Valfran / Proyecto Valfran, como lo indica la gráfica.



PANTALLA DE SALIDA DEL PROGRAMA

