

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Leticia, Octubre 30 de 2013

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto de grado a Dios,
porque siempre nos acompañó en todos los momentos dándonos fortaleza y
constancia para continuar con este trabajo.

A nuestros padres, quienes a lo largo de nuestras vidas se han preocupado por
nuestra formación y bienestar.

A nuestras familias, esposa(o), por depositar su entera confianza en cada reto que
se nos presentaban sin dudar ni un solo momento de nuestra inteligencia y
capacidad.

Y a nuestros hijos (as), por regalarnos parte de su tiempo para la realización de
este proyecto. Es por ello que somos lo que somos ahora.

Los amamos con todo nuestro corazón.

Mariland y Marcelo.

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto es el resultado de nuestro esfuerzo. A lo largo de este tiempo hemos puesto a prueba nuestras capacidades y conocimientos culminando esta ardua labor con un proyecto de gran impacto para nuestra comunidad.

Agradecemos a todas aquellas personas e instituciones que nos apoyaron y colaboraron en esta tarea.

Por esto agradecemos a nuestro director UNAD UDR Leticia John Fredy Valencia,

Rosa Amparo Soto Atehortua y Ana Eugenia Patiño Suaza por su apoyo incondicional, a la directora de proyecto Ing. Dione Irina Narváez Espinosa, por su paciencia y tiempo dedicado, a la Institución educativa Escuela Normal Superior Monseñor Marceliano Eduardo Canyes Santacana Sección "C" de la ciudad de Leticia, maestros y alumnos de grados primeros, segundos y terceros por abrirnos las puertas y permitirnos la realización de las actividades programadas en el proyecto.

Gracias a Dios, a nuestros profesores, padres, esposa (o) e hijos por siempre.

GRACIAS.

**DISEÑO DE UN SOFTWARE DIDÁCTICO E INTERACTIVO COMO
HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN NIÑOS DE
LOS GRADOS PRIMERO (1°), SEGUNDO (2°) Y TERCERO (3°) DE LA
ESCUELA NORMAL SUPERIOR MONSEÑOR MARCELIANO EDUARDO
CANYES SANTACANA SECCION “C” DE LA CIUDAD DE LETICIA**

**MARILAND ANDREA LIMA PEÑA
C.C. 40179252
JORGE MARCELO LOZANO ACEVEDO
C.C. 15876146**

Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería
Unidad de Desarrollo Regional Leticia
Tecnología de Sistemas
Leticia-Amazonas

INDICE

	Pág.
Resumen	12
Abstract	12
Introducción	14
Justificación	17
Planteamiento del problema	20
Objetivos	25
1. Marco conceptual	26
2. Marco teórico	28
2.1. Importancia del idioma inglés en el mundo	28
2.2. Importancia del manejo de una segunda lengua	36
2.3. Desarrollo cognoscitivo y psicológico durante la niñez intermedia	37
2.4. La importancia del inglés para los niños	40
2.4.1. Ventajas para el niño que aprende inglés	41
2.5. Enfoques pedagógicos: El cognitivismo y el constructivismo	42
2.6. El software educativo como medio de enseñanza	43
2.7. Beneficios de la implementación de la educación multimedia	47
2.8. Fundamentos del diseño de software	48
2.8.1. Ciclo de vida del software	49
2.8.2. Ingeniería del software y diseño del software	51
2.9. Adobe flash profesional	52
2.9.1. Funciones y características	54

2.10. Generación de beneficios económicos	56
2.11. Descripción del aplicativo multimedia	57
2.12. El proceso de aprendizaje	57
2.13. Estrategia de aprendizaje dirigida a los estudiantes	60
2.14. Estado del arte: software didáctico para el aprendizaje del idioma Inglés de niños y niñas en etapa escolar de escuelas del Departamento del Amazonas (niños y niñas entre 7 y 10 años)	61
3. Diseño software didáctico interactivo.	63
3.1. Caso de uso	63
3.2. Modelo entidad relación	64
3.3. Módulos	65
4. Metodología	79
4.1. Enfoque investigativo	79
4.2. Método investigativo	79
4.3. Línea de investigación	80
4.4. Recolección de la información	81
4.5. Análisis de resultados	82
5. Aspectos Administrativos	106
5.1. Recursos humanos	106
5.2. Presupuesto	106
5.3 Cronograma de actividades	108
Referencias bibliográficas	109
Referencias de videos	112
Acerca de los autores del proyecto	113
Anexos	114

LISTA DE TABLAS

PAG.

Tabla 1. Ranking comparativo mejores colegios de Colombia y colegios de Leticia.....	21
Tabla 2. Resultados promedios ingles pruebas Saber 2011 instituciones educativas Oficiales y no Oficiales municipio de Leticia.....	22
Tabla 3. Secuencia de un proceso de aprendizaje.....	28
Tabla 4. Clasificación de las estrategias de aprendizaje.....	59
Tabla 5. Tabulación pregunta Nro. 1 encuesta estudiantes.....	83
Tabla 6. Tabulación pregunta Nro. 2 encuesta estudiantes.....	84
Tabla 7. Tabulación pregunta Nro. 3 encuesta estudiantes.....	85
Tabla 8. Tabulación pregunta Nro. 4 encuesta estudiantes.....	86
Tabla 9. Tabulación pregunta Nro. 5 encuesta estudiantes.....	87
Tabla 10. Tabulación pregunta Nro. 6 encuesta estudiantes.....	88
Tabla 11. Tabulación pregunta Nro. 7 encuesta estudiantes.....	89
Tabla 12. Tabulación pregunta Nro. 8 encuesta estudiantes.....	90
Tabla 13. Tabulación pregunta Nro. 9 encuesta estudiantes.....	91
Tabla 14. Tabulación pregunta Nro. 10 encuesta estudiantes.....	92
Tabla 15. Tabulación pregunta Nro. 1 encuesta docentes.....	93
Tabla 16. Tabulación pregunta Nro. 2 encuesta docentes.....	94
Tabla 17. Tabulación pregunta Nro. 3 encuesta docentes.....	95
Tabla 18. Tabulación pregunta Nro. 4 encuesta docentes.....	96
Tabla 19. Tabulación pregunta Nro. 5 encuesta docentes.....	97

Tabla 20. Tabulación pregunta Nro. 6 encuesta docentes.....	98
Tabla 21. Tabulación pregunta Nro. 7 encuesta docentes.....	99
Tabla 22. Tabulación pregunta Nro. 8 encuesta docentes.....	100
Tabla 23. Tabulación pregunta Nro. 9 encuesta docentes.....	101
Tabla 24. Tabulación pregunta Nro. 10 encuesta docentes.....	102
Tabla 25. Costo Inversión del trabajo.....	102
Tabla 26. Descripción cuantitativa de equipos.....	102
Tabla 27. Materiales y suministros.....	102
Tabla 28. Servicios técnicos.....	102

LISTA DE FIGURAS

Figura Nro. 1 Mapa demostrativo Índice del Nivel de Inglés EF.....	33
Figura Nro. 2 Cuadro clasificación y resultados índice de nivel de inglés por países.....	34
Figura Nro. 3. Clasificación del Índice de Nivel de Inglés en América Latina.....	35
Figura Nro. 4 Caso de uso software didáctico.....	36
Figura Nro. 5 Modelo Entidad-relación.....	64
Figura Nro. 6 Menú Inicial Estudiantes.....	66
Figura Nro. 7 Pantalla registro ingresos estudiantes.....	67
Figura Nro. 8 Presentación software didáctico-interactivo.....	63
Figura Nro. 9 Menú por grados del software didáctico-interactivo.....	69
Figura Nro. 10 Menú actividades grado 1 del software didáctico-interactivo.....	69
Figura Nro. 11 Actividad VOWELS	70
Figura Nro. 12 Actividad NUMBERS.....	70
Figura Nro. 13 Actividad DAYS OF THE WEEK.....	71
Figura Nro. 14 Actividad MONTHS OF THE YEAR.....	71
Figura Nro. 15 Imagen video balloon's.....	72
Figura Nro. 16 Menú por grados del software didáctico-interactivo.....	72
Figura Nro. 17 Menú actividades grado 2 del software didáctico-interactivo.....	73
Figura Nro. 18 Actividad ALPHABET.....	73
Figura Nro. 19 Actividad ANIMALS.....	74

Figura Nro. 20 Imagen video ANIMALS.....	74
Figura Nro. 21 Actividad COLORS.....	75
Figura Nro.22 Imagen video NUMBERS.....	75
Figura Nro. 23 Menú por grados del software didáctico-interactivo.....	76
Figura Nro. 24 Menú actividades grado 3 del software didáctico-interactivo.....	76
Figura Nro. 25 Actividad MY FACE.....	77
Figura Nro. 26 Actividad EMOTIONS.....	77
Figura Nro. 27 Actividad TIME.....	78
Figura Nro. 28 Imagen video ¿COMO ESTAS HOY?.....	78
Figura Nro. 29 Gráfica pregunta Nro. 1 encuesta estudiantes.....	83
Figura Nro. 30 Gráfica pregunta Nro. 2 encuesta estudiantes.....	84
Figura Nro.31 Gráfica pregunta Nro. 3 encuesta estudiantes.....	85
Figura Nro.32 Gráfica pregunta Nro. 4 encuesta estudiantes.....	86
Figura Nro.33 Gráfica pregunta Nro. 5 encuesta estudiantes.....	87
Figura Nro.34 Gráfica pregunta Nro. 6 encuesta estudiantes.....	88
Figura Nro. 35 Gráfica pregunta Nro. 7 encuesta estudiantes.....	89
Figura Nro. 36 Gráfica pregunta Nro. 8 encuesta estudiantes.....	90
Figura Nro. 37 Gráfica pregunta Nro. 9 encuesta estudiantes.....	91
Figura Nro. 38 Gráfica pregunta Nro. 10 encuesta estudiantes.....	92
Figura Nro. 39 Gráfica pregunta Nro. 1 encuesta docentes.....	93
Figura Nro.40 Gráfica pregunta Nro. 2 encuesta docentes.....	94
Figura Nro.41 Gráfica pregunta Nro. 3 encuesta docentes.....	95
Figura Nro.42 Gráfica pregunta Nro. 4 encuesta docentes.....	96
Figura Nro.43 Gráfica pregunta Nro. 5 encuesta docentes.....	97

Figura Nro.44 Gráfica pregunta Nro. 6 encuesta docentes.....	98
Figura Nro.45 Gráfica pregunta Nro. 7 encuesta docentes.....	99
Figura Nro. 46 Gráfica pregunta Nro. 8 encuesta docentes.....	100
Figura Nro.47 Gráfica pregunta Nro. 9 encuesta docentes.....	101
Figura Nro.48 Gráfica pregunta Nro. 10 encuesta docentes.....	100
Figura Nro.49 Imágenes the Vowels.....	119
Figura Nro.50 Imágenes the Vowels para colorear.....	120
Figura Nro.51 Imágenes the Vowels- pronunciación.....	121
Figura Nro.52 Imágenes the Vowels- relación.....	122

RESUMEN

El objetivo principal del presente trabajo es desarrollar e implementar un software didáctico e interactivo, utilizando como herramienta de diseño el software adobe flash CS5, para el aprendizaje del idioma inglés en niños de los grados primero (1°), segundo (2°) y tercero (3°) de la escuela normal superior MONSEÑOR MARCELIANO EDUARDO CANYES SANTACANAS Sección "C" de la ciudad de Leticia. Tomando como referencia el contexto regional regional en el que viven los estudiantes, empleando para ello un personaje autóctono y jocoso muy conocido por los niños de la ciudad de Leticia llamado "CASIMIRO", animales propios de la región amazónica e imágenes divertidas, lo que hará mucho más ameno y más fácil su aprendizaje. En el software se incluirán las nociones más básicas del inglés como son el alfabeto, los colores, los números, las profesiones, los animales, los objetos, buscando de manera interactiva que el niño aprenda los conceptos, su significado, escritura y correcta pronunciación. Debido a la escasa conectividad a internet en las escuelas y centros educativos de la ciudad de Leticia, se optó por realizar el software en un CD, lo que hará mucho más fácil su ejecución ya que no habrá necesidad de conexión a red de datos, únicamente se requiere una unidad lectora de CD o DVD, aprovechando de esta manera los recursos informáticos que nos brindan las computadoras como la multimedia y mejorando enormemente su distribución a nivel departamental en las escuelas ubicadas en los diferentes corregimientos del Amazonas. Por medio de la repetición en el uso del software y la correcta guía del docente en el aula el niño irá apropiándose de los conceptos básicos aprendidos en clase, lo que a futuro impactará de manera favorable, primero en el campo académico y posteriormente en su vida laboral. Los procesos de aprendizaje en los infantes se facilitan ya que su desarrollo cerebral les permite adquirir conocimiento más fácilmente, lo que posibilita el aprendizaje de otro idioma.

ABSTRACT

The main objective of this work is to develop and implement educational and interactive software, using software design tool Adobe Flash CS5, for English language learning in children in grades 1, 2 and 3 of the Escuela Normal Superior Marceliano BISHOP EDWARD SANTACANA CANYES Section "C" of the city of Leticia. Drawing on the traditions and regional environment in which students live, employing native and humorous character well known to the children of the city of Leticia, animals from the Amazon and funny images, which will make it much more fun and easier for the child learning. The software will address the most basic notions of English such as the alphabet, colors, numbers, professions, animals, objects, looking for an interactive way in order to a child learning the concepts, their meaning and correct pronunciation. Due to poor internet connectivity in schools in the city of Leticia, it was decided to perform the software on a CD, which will make implementation easier as there will be need for data networking, only requires a CD drive or DVD, which makes it much easier to use. Through repetition in the use of software and the correct guidance of the teacher in the classroom the child will appropriate the basic concepts learned in class, what future impacts favorably to future first in academics and later in their working lives. The earlier the child is related to the English language easier and learns quickly.

INTRODUCCIÓN

El artículo 21 de La Ley General de Educación Colombiana (Ley 115 de 1994) en su literal m dispone que los establecimientos educativos deban ofrecer a sus estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera desde el nivel básico. Es así como el Ministerio de Educación Nacional define en la década de los noventa los lineamientos curriculares para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la educación básica y media. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes aún continúa teniendo un bajo nivel de inglés (<A1-A1: básico), el cual se deriva de la baja competencia comunicativa en lengua extranjera de la mayoría de los docentes del área (A1 – A2: básico).

Posteriormente, a finales del 2004, el Ministerio de Educación suplió la necesidad de contar con un marco de referencia común para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación de lenguas, al adoptar el Marco Común Europeo de Referencia por la solidez de su propuesta y su aplicabilidad al sector educativo. A partir de ese marco de referencia, se establecieron en primer lugar las metas de nivel de lengua para las diferentes poblaciones, y luego se formularon los estándares de competencia en inglés para la educación básica y media, los cuales se publicaron en diciembre de 2006.

Durante la última década se ha puesto en marcha en muchas escuelas la enseñanza de una lengua extranjera a una edad temprana y numerosos estudios de adquisición del lenguaje han contribuido a esta expansión. Los estudios de adquisición apuntan a que cuando los niños aprenden segundas lenguas a una edad temprana, desarrollan sus sistemas gramaticales de manera no consciente y natural, por el hecho de entrar en contacto con los datos lingüísticos de la lengua en cuestión.

Es sabido por todos la dificultad que representa para algunas personas el aprendizaje del idioma inglés en especial para aquellas que nunca han tenido un

contacto directo con el idioma o para aquellos que lo han hecho de manera tardía, es decir, estando ya en la secundaria. Aunque nunca es demasiado tarde para estudiar un idioma, aprender un segundo idioma es más fácil para los niños menores de 10 años, y aún más fácil para los menores de 5, comparado con el esfuerzo que requiere para un adulto, que es mucho mayor. Esto quiere decir que desarrollan un segundo sistema de lenguaje junto al primero, por lo que pueden aprender a hablar ambos idiomas como si cada uno de ellos fuese su lengua materna.

El departamento del Amazonas, sus escuelas y colegios públicos últimamente se han caracterizado por obtener muy bajos puntajes en las pruebas de estado que anualmente realiza el ICFES en Colombia, los dos colegios privados que existen en la ciudad de Leticia, pese a que sus puntajes no son los mejores, son mucho más altos que los de las escuelas y colegios públicos de la ciudad, lo que es preocupante para aquellos que defienden la calidad que debe tener la educación pública, ya que es la única a la que pueden acceder las personas de escasos recursos económicos.

A luz de la teoría y el proceso de indagación el grupo investigador se plantea la pregunta ¿es posible crear una herramienta de bajo costo que logre de manera didáctica y lúdica ayudar a que los estudiantes de los primeros grados de primaria de las escuelas públicas mejoren sus competencias tanto en el idioma inglés como en el manejo de las herramientas informáticas?, y se busquen opciones para poder aumentar dichas competencias.

De acuerdo a lo anterior, se decide diseñar e implementar un software didáctico e interactivo que apoye tanto a docentes como a estudiantes de los grados primero(1°), segundo (2°) y tercero (3°) de primaria de la escuela normal superior de la ciudad de Leticia que llevara como nombre “**EL TEACHER CASIMIRO**” personaje cómico regional, muy reconocido por la población de Leticia, y muy apreciado por los niños de la región, quien al ejecutarse el software invita a los

estudiantes a ingresar y aprender inglés junto a él. La cual le servirá para aumentar sus competencias en el manejo de la lengua inglesa, considerando que es una escuela pública donde el material didáctico que se usa para apoyo en las clases es precario, mejorando de la misma manera el uso de las herramientas informáticas por parte de los estudiantes.

Principalmente se busca con el software brindarle una herramienta que apoye la enseñanza del idioma inglés a los docentes de los grados primero (1°), segundo (2°) y tercero (3°) de primaria, lograr aumentar las competencias básicas en los estudiantes y así lograr que se apropien, por medio de la repetición y la lúdica del software, de los conceptos básicos como los colores, los números, los animales, los días de la semana y por último mejorar sus competencias en el uso de la herramientas informáticas.

Esto se espera lograr con un correcto uso del software en las aulas de clase, con el apoyo de los docentes y la sala de sistemas de la escuela, primeramente captando la atención y el interés de los estudiantes y segundo, realizando las actividades del software como apoyo a las clases que se llevan a diario en el salón de clases, donde de manera lúdica, el estudiante pueda aprender y memorizar cada uno de los conceptos del software como son los animales, los colores, días de la semana, meses del año, vocales, números, horas y demás temas tratados. De la misma forma, fueron agregados unos videos didácticos con el fin de que el estudiante, por medio de la música, logre memorizar e interiorizar de manera más divertida los conceptos anteriormente mencionados.

Cabe destacar que lo que se pretende con este trabajo es diseñar e implementar un software didáctico, el cual a futuro y a criterio de la universidad, podrá ser mejorado por estudiantes que consideren puedan agregar funciones y mejorar lo que hasta ahora se ha logrado diseñar, para el bien de la comunidad estudiantil.

JUSTIFICACIÓN

Colombia es un país de contrastes, la idiosincrasia es distinta en cada región y cada departamento, algunas palabras que son de normal y común uso en un lugar son totalmente desconocidos en otras ciudades, por lo que el uso de estas palabras tan particulares usadas en el departamento del Amazonas pueden motivar el aprendizaje de otro idioma, siendo apoyado con imágenes y audio, en la mayoría de niños del Amazonas, donde son usados materiales de enseñanza como frutas y animales que los niños sólo conocen por televisión y que muy posiblemente jamás conozcan, por el exagerado costo que representa adquirirlas en Leticia, ya que deben ser enviadas vía aérea desde la ciudad de Bogotá, encareciendo exageradamente su precio, lo que hace que la mayoría de sus habitantes no cuentan con los recursos económicos para consumirlas.

El software interactivo será dirigido a la población infantil de esta región del país tan particular, donde se entretienen el español colombiano, el español peruano, el portugués brasilero y dialectos usados en las distintas etnias indígenas existentes en la región, buscando por medio de imágenes, palabras y sonidos con los que ellos están familiarizados, hacer más agradable el aprendizaje de estas primeras palabras en inglés que para la mayoría de ellos son totalmente desconocidas.

A la par de esta problemática y basados en los bajos resultados obtenidos por las instituciones educativas públicas de Leticia en el examen saber 11 del año 2012, se observa con gran preocupación la precariedad con la que es dictada actualmente esta cátedra, así como la escases de material didáctico. En las escuelas públicas del departamento del Amazonas, no existe el más mínimo contacto con el idioma inglés, tan importante en el mundo actualmente, cuando en instituciones de educación privadas lo estudian con un alto nivel, según lo indican los resultados comparativos de las pruebas saber 11 del año 2012, lo que se verá

a posteriori reflejado en su aprendizaje y en sus calificaciones en los grados superiores.

Este es el principal motivo para realizar esta herramienta informática, de fácil acceso y que no requiere mayores requerimientos técnicos de los equipos de cómputo en los que serán ejecutados, puesto que podrán hacerlo desde equipos con 1 GB en memoria RAM y con 50 GB libres en disco duro, requerimientos mínimos para cualquier computador del mercado actual.

El diseño de software educativo involucra el entendimiento de muchos aspectos con el fin de poder desarrollar herramientas que soporten efectivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de un salón de clases de básica primaria. El uso de nuevas tecnologías en el salón de clase abre extraordinarias posibilidades de realización de nuevos modelos pedagógicos tendientes a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas entre los 7 y 10 años.

Actualmente es muy posible encontrar software de alta calidad, con excelente contenido didáctico, sin embargo, la gran mayoría de ellos, no apuntan al contenido que debe tener la cátedra de inglés estipulada para los cursos primero, segundo y tercero de primaria, como lo hace el software propuesto, ya que para elegir los temas tratados en el software diseñado fueron entrevistados varios docentes de la escuela donde será implementado el software didáctico, lo que lo hace casi que personalizado para los estudiantes de estos grados, sin decir con esto que no pueda ser aplicado en otros grados.

En vista de que los niños de las escuelas públicas en los primeros grados de primaria apenas están iniciando el aprendizaje en el uso de equipos de cómputo y sistemas, ya que su motricidad fina aún no está totalmente desarrollada, hace necesario antes del uso del software enseñarles el manejo básico de un equipo de cómputo estándar, para lo cual sería correcto asesorarse del encargado del área de sistemas del colegio, con el fin de que, al momento de ejecutar el software, los

estudiantes ya sepan cómo encender el computador y ejecutar el software, para con ello lograr los mejores resultados, ayudando tanto al aprendizaje de un nuevo idioma como al manejo de las herramientas informáticas tan necesarias en la vida actual como la comunicación oral.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Analizando las estadísticas departamentales de la prueba de Estado Saber en la región del Amazonas, es evidente el bajo nivel de desempeño en la prueba del idioma inglés en las instituciones educativas del departamento, por lo que surge la idea de generar una estrategia pedagógica y tecnológica que se convierta en una herramienta que permita a los niños y niñas de Básica Primaria tener a la mano un recurso didáctico que posibilite un aprendizaje satisfactorio del idioma inglés.

De acuerdo con el listado publicado por la revista DINERO en su edición de fecha 26 de Noviembre del 2012, basado en los resultados publicados por el ICFES en el mismo año, el colegio mejor ubicado de la ciudad de Leticia a nivel nacional fue el colegio CRISTO REY, privado, ubicado en el puesto 994, con un promedio general de 50,58, con 56,84 en inglés.

Sigue en el listado el COLEGIO NAVAL en el puesto 1404, el cual también es privado.

El colegio público en Leticia mejor situado a nivel nacional es la ESCUELA NORMAL SUPERIOR MONSEÑOR MARCELIANO EDUARDO CANYES SANTACANA, en el puesto 6274, con un promedio general de 43,09 y 41,89 en inglés, dicho colegio está calificado con promedio BAJO según el ICFES, seguido por la INSTITUCION EDUCATIVA SAGRADO CORAZON DE JESUS en el puesto 6428, de un total de 12617 instituciones educativas de todo el país, lo que es realmente preocupante.

Tabla 1. Ranking comparativo mejores colegios de Colombia y colegios de Leticia.

PUESTO NACIONAL	COLEGIO	CALENDARIO	ALUMNOS EVALUADOS*	PROMEDIO GENERAL	INGLES	DESVIACION ESTANDAR	CIUDAD	DEPARTAMENTO	JORNADA
1	LA QUINTA DEL PUENTE	B	21	71,7	86,7	11,1	FLORIDABLANCA	SANTANDER	COMPLETA U ORDINARIA
2	COL. BILINGÜE DIANA OESE	B	12	69,4	89,7	7,3	CALI	VALLE	COMPLETA U ORDINARIA
3	GIMNASIO VERMONT	B	82	68,9	89,8	6,8	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	COMPLETA U ORDINARIA
4	SAN JORGE DE INGLATERRA	B	66	68,5	90,1	6,4	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	COMPLETA U ORDINARIA
5	LOS NOGALES	B	50	68,2	90,7	6,6	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	COMPLETA U ORDINARIA
6	INST. ED. CAMBRIDGE SCHOOL	A	18	67,6	78,9	9,8	PAMPLONA	NORTE SANTANDER	COMPLETA U ORDINARIA
7	COL.INT.ED. INTEGRAL CIEDI	B	33	67,5	87,6	7,8	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	COMPLETA U ORDINARIA
8	NUEVO CAMBRIDGE	B	39	67,5	84,6	9,4	FLORIDABLANCA	SANTANDER	COMPLETA U ORDINARIA
9	HISPANOAMERICANO	B	76	67,4	76,3	12,1	CALI	VALLE	MAÑANA
10	LA COLINA	B	9	67,2	85,9	10,6	BOGOTÁ D.C.	BOGOTA	COMPLETA U ORDINARIA
994	CRISTO REY	A	19	50,6	56,8	15,6	LETICIA	AMAZONAS	MAÑANA
1404	NAVAL DE LETICIA (Of)	A	12	48,9	47,8	10,7	LETICIA	AMAZONAS	COMPLETA U ORDINARIA
6274	ESCUELA NORMAL SUPERIOR MONSEÑOR MARCELIANO EDUARDO CANYES SANTACANA (Of)	A	160	43,1	41,9	8,7	LETICIA	AMAZONAS	MAÑANA
6428	INST. ED. SAGRADO CORAZON DE JESUS (Of)	A	57	43,0	40,4	7,7	LETICIA	AMAZONAS	MAÑANA
9364	INST. NACIONAL DE ENSEÑANZA MEDIA DIVERSIFICADA JOSE EUSTASIO RIVERA (Of)	A	261	41,0	39,7	6,6	LETICIA	AMAZONAS	COMPLETA U ORDINARIA
12617	DE BACHILLERATO NOCTURNO JOSE MARIA CORDOBA	F(1)	1	33,0	31,0	0,0	POPAYAN	CAUCA	NOCHE

FUENTE: Revista dinero Edición 26-11-2012

En los datos registrados en el Acuerdo Municipal nro. 09 del 22 de mayo 2012 “por medio del cual se adopta el plan de desarrollo económico, social, ambiental y de obras públicas del municipio de Leticia, fueron analizados los resultados del ICFES 2011, llegando a las siguientes conclusiones:

- Las instituciones de mejor desempeño en el municipio son las privadas.

- Las instituciones educativas con desempeño más bajo son las oficiales rurales.
- Las áreas con promedio más bajo son Filosofía e inglés.

Se observa con profunda preocupación que la calidad en promedio de la educación del Amazonas, vista desde los resultados de las pruebas ICFES, durante los últimos años oscila en las categorías niveles bajo, inferior.

Tabla 2. Resultados promedios ingles pruebas Saber 2011 instituciones educativas oficiales y no oficiales municipio de Leticia

NOMBRE INSTITUCION	INGLES
COLEGIO CRISTO REY	47,54
FEM IND MARIA AUXILIADORA	39,39
COLEGIO NAVAL DE LETICIA	42,60
ESCUELA NORMAL SUPERIOR MA	40,54
INST. E. FRANCISCO DE ORELLANA	36,75
INST. E. FRANCISCO DEL ROSARIO	40,69
INST. E. SAGRADO CORAZON DE J	40,67
INST. INDIGENA SAN JUAN BOSCO	39,71
INST. INEM JOSE EUSTASIO RIVERA.	40,52
PROMEDIO	40,9

FUENTE: Acuerdo concejo Leticia Nro. 09 del 2012 (ICFES, 2011)

Sabiendo que las pruebas Saber de inglés sólo son aplicadas a estudiantes de secundaria, se toma como referencia las instituciones de educación secundaria de la ciudad de Leticia, encontrando jóvenes que presentan grandes dificultades en el desarrollo de lecto - escritura y conocimiento en general del idioma inglés.

Estas dificultades (desarrollo de lecto-escritura y conocimiento en general del idioma inglés) se evidencian en los estudiantes de las mencionadas instituciones públicas, dado que presentan falencias para escribir y leer, donde, según el estudio realizado por el concejo municipal de la ciudad de Leticia, demuestran timidez frente a las descripciones de situaciones y eventos observados en el

contexto, mostrando dificultades para relacionar conceptos, donde carecen de inducción y deducción para anticipar y proponer ideas.

Situación que preocupa mucho, encontrando que la falla en el proceso de aprendizaje del idioma inglés viene de las malas bases recibidas en la básica primaria por lo que se propone como primera medida buscar una posible solución a este gran problema que afecta a los niños amazonenses, como estudiantes de tecnología de sistemas y teniendo las herramientas se vio la necesidad de crear un software educativo que servirá de apoyo a los docentes que orientan el curso de inglés proponiéndolo de una manera didáctica y creativa.

Con el desarrollo del software educativo se potencializa en los educandos la construcción del conocimiento a través de la interacción, participación y motivación de estos.

¿La implementación del software educativo contribuirá al mejoramiento del promedio de los estudiantes de primaria en las pruebas de estado SABER tercero (3°), quinto (5°) y noveno (9°)?

¿El programa brinda todas las herramientas necesarias a los docentes para evaluar las competencias y lograr el mejoramiento individual de cada estudiante?

¿Es suficientemente didáctico y fácil de manejar el software interactivo para que los estudiantes de primero, segundo y tercero de primaria mejoren sus competencias en el manejo del idioma inglés?

Se considera sumamente relevante tanto para los estudiantes de los grados primero, segundo y tercero de primaria de la ESCUELA NORMAL SUPERIOR MONSEÑOR MARCELIANO EDUARDO CANYES SANTACANA Sección C como para los docentes la búsqueda de una alternativa pedagógica que haga que los estudiantes se interesen mucho más por el aprendizaje del idioma inglés, lo que

consecuentemente a futuro mejorará el promedio de ellos en las pruebas de estado y facilitará el aprendizaje de esta importante lengua.

Por todo lo anterior definimos el problema del presente trabajo de grado así:

¿La implementación del software didáctico interactivo permitirá que los estudiantes de los grados (1°), segundo (2°) y tercero (3°) de la escuela normal superior MONSEÑOR MARCELIANO EDUARDO CANYES SANTACANA sección “C” de la ciudad de Leticia no solo aprendan inglés sino que incrementen sus competencias en el uso del computador?

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar un software didáctico e interactivo que ayude a los docentes en la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de los grados primero (1°), segundo (2°) y tercero (3°) de la escuela normal superior MONSEÑOR MARCELIANO EDUARDO CANYES SANTACANA Sección "C" de la ciudad de Leticia.

Objetivos Específicos

- Lograr una mayor familiarización de los niños de los grados primero (1°), segundo (2°) y tercero (3°) de la escuela normal superior con el idioma inglés usando un programa interactivo mediante la creación y manipulación de gráficos.
- Fortalecer en los niños de los grados primero (1°), segundo (2°) y tercero (3°) de la escuela normal superior las habilidades para el aprendizaje del inglés mediante la estimulación visual y auditiva a través de una herramienta multimedia que emplee imágenes del contexto de la región.
- Diseñar un software didáctico para la enseñanza del idioma inglés mediante la utilización de la aplicación de creación y manipulación de gráficos adobe flash CS5.

1. MARCO CONCEPTUAL

Los procesos de globalización, los esquemas de gobierno corporativo, de calidad total y los procesos de competitividad que se han impuesto durante las últimas décadas a nivel de la educación, han generado la necesidad de establecer estándares locales e internacionales encargados de unificar los niveles de exigencia, por medio de protocolos, requisitos y normas, cuya finalidad es la de mejorar la calidad en los contenidos pedagógicos, con una orientación en la lengua con la que se comunican en el mundo actual, que beneficia directamente al estudiante, es decir al niño, generando una cadena de valor, que a su vez, posiciona al país en un mercado mundial, como se mencionó cada vez más competitivo.

La implementación de un software didáctico como herramienta para el aprendizaje del idioma inglés de niños y niñas en etapa escolar de escuelas del departamento del Amazonas se está convirtiendo en una necesidad urgente para las escuelas públicas ya que garantizaría a los estudiantes un mejor desempeño en la secundaria en el aprendizaje del inglés, por ende en su futuro laboral.

Hoy en día existe consenso en el mundo sobre la importancia privilegiada del lenguaje. Si bien existen distintos enfoques sobre el tema, es claro que para seguir aprendiendo, y para su desempeño en todas las áreas los estudiantes deben desarrollar muy bien el lenguaje, que es el vehículo del pensamiento. Deben entender bien lo que escuchan y leen, y ser capaces de expresarse de forma pertinente en distintos contextos, de forma oral o escrita.

Existen otras competencias necesarias para el desarrollo en el mundo globalizado, que incorporan el dominio de una segunda lengua y el uso de nuevos medios y tecnologías. (SED Bogotá, 2008)

Lograr la formación de todos los estudiantes, con sus distintas inteligencias y personalidades, con sus intereses en todo lo anterior no es tarea pequeña y para hacerlo, los establecimientos tienen al año unos recursos limitados para ello. Cada uno implica dedicarle tiempo dentro del calendario escolar, tener profesores preparados, materiales y espacios adecuados. Implica procesos de preparación y de coordinación entre áreas en grados distintos y áreas del mismo grado. Implica acuerdos sobre la evaluación y promoción, implica seguimiento.

Los materiales educativos interactivos apoyan a los estudiantes durante la construcción del proceso de aprendizaje y a la vez proveen un maravilloso grupo de herramientas cognitivas para el desarrollo profundo y auto-regulado de los estudiantes.

Mediante la creación de juegos dinámicos basados en una herramienta de diseño de animaciones como adobe flash CS5, introduciendo audio, imágenes y video, se logrará apoyar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, brindando una herramienta más para que el docente se apropie de un nuevo rol de ser un transmisor de conocimientos con el fin de generar un aprendizaje donde los estudiantes se conviertan en unos solucionadores de problemas activos, flexibles y motivados.

2. MARCO TEÓRICO

El presente documento en su marco teórico, está constituido por el estado del arte en cuanto al desarrollo de software de la misma índole; de la descripción de la norma, sus principios y componentes generales; está conformada por la información acerca de los beneficios que puede traer a los niños y niñas el uso del software; así mismo está compuesta por los módulos que debe tener el software didáctico.

2.1 IMPORTANCIA DEL IDIOMA INGLES EN EL MUNDO.

Tomando como referencia un artículo publicado en la página web de la junta de Andalucía (España), debemos reconocer que “hoy más que nunca resulta imprescindible aprender el idioma inglés. Cada día se emplea más en casi todas las áreas del conocimiento y desarrollo humano. Prácticamente puede afirmarse que se trata de la lengua del mundo actual. Es, en la era de la globalización, la gran lengua internacional, que ha repercutido en todos los países no-anglosajones, incluida España, y que afecta más o menos directamente a los diversos campos y profesiones. Su posesión ya no puede tratarse como un lujo, sino que es una necesidad evidente. Es más, incluso se dice ya que quien no domine esa lengua estaría en una clara situación de desventaja: sería como si fuese mudo o medio analfabeto. Y sobran las razones para decirlo. En primer lugar, se trata de la herramienta que permite la comunicación con personas de otros países, dentro del mundo globalizado en que vivimos.” (Baños, 2009)

Sin lugar a dudas, el inglés es una herramienta de acceso a nuevas culturas, ha logrado homogeneizarse como el idioma de comunicación intercultural a nivel globalizado, según datos tomados de la página de la Junta de Andalucía, “el inglés

se ha convertido en el idioma global de comunicación por excelencia, uno de los de mayor uso en el mundo. Es idioma oficial, o tiene un status especial, en unos 75 territorios en todo el mundo.

Idioma a nivel de facto: Reino Unido y los Estados Unidos. Idioma oficial en: Australia, Bahamas, Barbados, Fiji, Belice, Botswana, Dominica, Ghana, Gambia, Gibraltar (R. U.), Guam (EE. UU.), Guyana, Islas Caimán (R. U.), Bermudas (R. U.), Islas Malvinas (R. U.), Isla de Monserrat (R. U.), Islas Pitcairn (R.U.), Islas Santa Elena (R. U.), Tristan da Acuna (R. U.), Islas Vírgenes (EE. UU. y R.U.), Islas Salomón, Jamaica, Lesotho, Liberia, Malawi, Marianas del Norte (EE. UU.), Malta, Mauricio, Nauru, Nigeria, Papúa Nueva Guinea, Samoa Americana, Santa Lucía, San Kitts y Nevis, Sierra Leona, Swazilandia, Trinidad y Tobago, Granada, San Vicente y las Granadinas, Trinidad y Tobago, Uganda, Zambia y Zimbabwe.

Idioma cooficial: Bangladesh, Brunei, Canadá, República Sudafricana, Irlanda, Israel, Kenia, Kiribati, Camerún, Egipto, Emiratos Árabes Unidos, Namibia, Nueva Zelanda, Chagos, Diego García, Islas Marshall (EE. UU.), India, Líbano, Malasia, Myanmar (Antes Birmania), Filipinas, Pakistán, Puerto Rico (EE. UU.), Seychelles, Sri Lanka(antes Ceilán), Singapur, Tanzania, Tokelau y Tonga.

Minorías en: Antillas Neerlandesas, Costa Rica, Guinea Ecuatorial, Delta Amacuro y Bolívar (Venezuela), Honduras, Hong Kong (China), Malasia, México, Panamá (no tanto desde la devolución del Canal de Panamá), Pará (Brasil), Samoa, Surinam, Tuvalu etc.

Según investigaciones realizadas por la junta de Andalucía publicados en su página web, “estimaciones recientes sugieren que unos 402 millones de personas lo hablan como su primer idioma, así como es utilizado en la actualidad por más de 1.000 millones de hablantes no nativos. Y este número seguirá creciendo al menos hasta el año 2015, año en el que, por otra parte, unos 2.000 millones de

personas en el mundo lo podrían estar aprendiendo, según concluye un reciente informe del British Council. De cualquier manera, dentro de poco más de una década lo hablarán tres mil millones de personas, es decir, la mitad de la humanidad. (Baños, 2009)

Algo que menciona esta investigación y que causa especial curiosidad es que manifiesta que “las consecuencias del avance de esta marea lingüística son inconmensurables. Dentro de pocas generaciones y por primera vez en la historia del “homo sapiens”, la mayor parte de nuestra especie será capaz de comunicarse en una sola lengua. Se trata del mayor golpe a la civilización, a nivel mundial, durante el último cuarto de siglo. En casi todas las partes del mundo la mayoría habla al menos un poco de inglés, de modo que en casi todos lados, quien lo conozca, podría “sobrevivir”. Esta expansión supone un verdadero terremoto en la historia del ser humano, uno de los hechos más importantes que le han ocurrido a la humanidad desde el nacimiento del lenguaje. Ninguna lengua antes había alcanzado la universalidad, ni había llegado tan lejos ni tan rápido. Es la primera vez en la Historia que resulta posible señalar una lengua como la predominante. El francés fuera de Francia tiene los días contados; el África francófona está cambiando al inglés. El África portuguesa está abandonando el portugués. El alemán experimentó un tímido avance temporal en la incipiente Europa del Este, pero en cualquier otro sitio fuera de Alemania desaparece. El ruso, del que hace algún tiempo pudo pensarse que habría que aprenderlo, está acabado. En Japón están aprendiendo inglés y desarrollando su propia variante preferida. China resistirá, pero el mandarín y el cantonés no llegarán más allá de sus hablantes nativos. Hay más nuevos musulmanes que aprendan inglés que árabe. Sólo el español está ganando importancia y creciendo (pero entre el pueblo americano, que ya habla inglés). Como podemos apreciar, el inglés toma mayor fuerza conforme pasan los días en todas partes del mundo, lo que nos motiva a seguir adelante con el presente trabajo y ofrecer una mejor alternativa tanto a alumnos como a docentes con el fin de lograr una mayor competitividad de los estudiantes en el mundo laboral.

Según la investigación hecha por la junta de Andalucía, se puede inferir el por qué el inglés poco a poco se convirtió en el idioma del mundo, se concluyó que “la lengua inglesa es de las más fáciles de todas para aprenderla. Ésta es una de las razones por las cuales prevaleció en los Estados Unidos. Los descendientes de los alemanes, por ejemplo, eran bastante más numerosos en la época del nacimiento de esta nación; sin embargo, fue el inglés el que finalmente venció. Por consenso mundial, el inglés ha sido elegido como el idioma de la comunicación internacional. Es, “de facto”, la lengua de la diplomacia, en un mundo “global” en el que las relaciones entre países son cada vez de mayor importancia. Su conocimiento es requisito obligatorio para trabajar en las instituciones gubernamentales, por ejemplo. En el 2001, se hizo una consulta a los 189 países miembros de las Naciones Unidas sobre la lengua deseada para la comunicación entre embajadas. Más de 120 eligieron el inglés (entre ellos, Vietnam, los países que antiguamente formaron la Unión Soviética y la mayoría de los pertenecientes al mundo árabe), 40 seleccionaron el francés, y 20 se decantaron por el castellano. Ese “status” le ha sido conferido gracias al dominio político, económico y militar ejercido, principalmente durante los dos últimos siglos, por los EE. UU. En el campo económico, la industria, los negocios, el comercio internacional, todo el universo productivo se escribe, se habla y se lee en inglés. (Baños, 2009)

Una de las razones por las cuales es sumamente importante que nuestros hijos escriban, hablen e interpreten el idioma inglés está dada en que “las principales aerolíneas lo han adoptado como idioma oficial. Si conoce dicho idioma, a cualquier trabajador se le abrirán prácticamente todas las puertas en el mundo laboral y la mejora de oportunidades, desde un empleo con salario medio hasta los más altos niveles ejecutivos. Basta con mirar en las ofertas de trabajo de los principales periódicos. Son ya muchos los que se valen de ella día a día: no sólo para comunicarse con directivos, también en puestos de menor responsabilidad su conocimiento puede convertirse en una competencia esencial (las máquinas, las técnicas utilizadas, los libros... están principalmente en esa lengua). ¿Qué producto comercial vendido o etiquetado no viene con texto en inglés? En general,

todos los profesionales la consideran de gran valor. Para explicar esta gran importancia del inglés en la actualidad, otra importantísima razón es la superioridad científica de los Estados Unidos y Gran Bretaña en el siglo XX, con importantes descubrimientos y avances tecnológicos. (Baños, 2009)

En el campo académico e investigativo el manejo de la lengua inglesa tiene una irrefutable necesidad, debido a que “hoy en día, cualquier investigador o profesional que quiera estar al día o acceder a libros especializados necesita irremediablemente saber inglés para estar informado de los rápidos avances que están teniendo lugar en su área de conocimiento. Y ello es así porque el 75% de la bibliografía científica está en inglés. Este hecho también abarca a otros contenidos proporcionados por los distintos medios informativos existentes (televisión, radio, periódicos, vídeos, películas...). Por otro lado, dado el rápido avance de la tecnología en todos los campos, llegan constantemente a las empresas nuevos equipos, aparatos e instrumentos cuyas instrucciones –ya sea de montaje, uso funcionamiento, mantenimiento y limpieza- suelen venir mayormente en inglés. El conocimiento de la lengua de Shakespeare en estos casos es muy útil y rentable. (Baños, 2009)

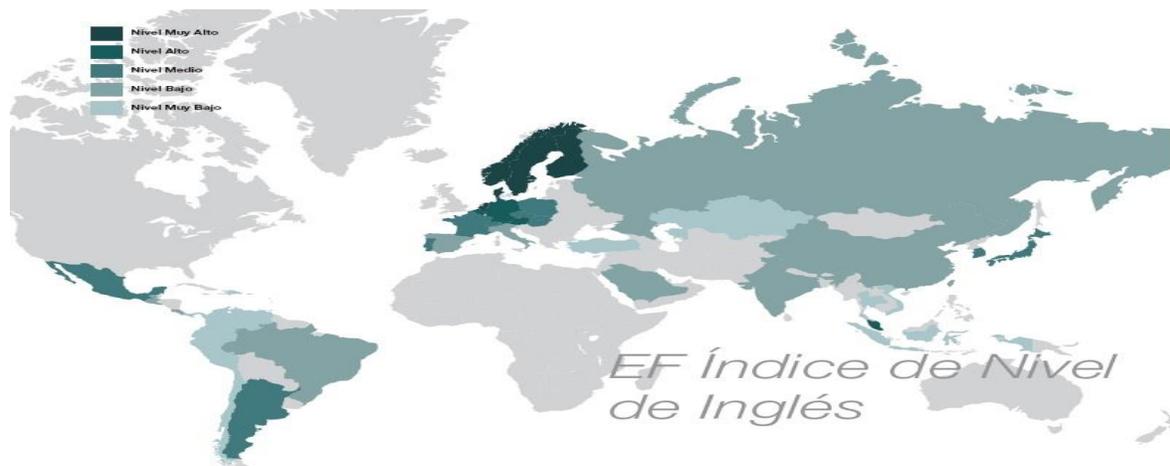
La publicación española enfatiza en otro gran motivo por el cual es importante que se maneje la lengua inglesa, ya que “el inglés es la lengua de las telecomunicaciones (con el 80% de la información almacenada electrónicamente). Del total estimado de 40 millones de usuarios de Internet, un 80% se comunica actualmente en este idioma. La mayoría de los sitios se encuentran editados en inglés. Además, el porcentaje de usuarios de la red que no son hablantes nativos del inglés está incrementándose rápidamente, especialmente en Asia. Por otra parte, prácticamente todos los centros del tipo que sea disponen de ordenadores para facilitar el trabajo, y cualquier persona acostumbrada a manejarlos sabe que, aunque muchos de los programas informáticos están ya traducidos al castellano, es frecuente encontrarse en situaciones donde es necesario saber inglés para poder comprender el lenguaje interactivo del ordenador. Igualmente es

indispensable conocer el inglés cuando se viaja o se sale de vacaciones al extranjero: para ir de compras, para tomar un medio de transporte sin perderse, para pedir la cuenta en un restaurante, para entrar en contacto con la gente y su cultura de modo amplio... No importa a qué lugar se vaya, si se habla inglés se tienen muchas probabilidades de encontrar a otra persona que también lo hable, algo que podría sacar de apuros en más de una ocasión. También es un valor añadido para el sector turístico en nuestro país (hotelería, atracciones, etc.), dada la gran cantidad de clientes extranjeros que acuden a las más diversas zonas geográficas de nuestro país. (Baños, 2009)

Tomando como referencia el estudio realizado por la empresa de origen sueco Education First EF, realizado en el año 2011 llamado Índice de Nivel de Inglés o EF EPI, donde se puede apreciar que los países nórdicos europeos presentan el mejor nivel de inglés entre sus habitantes, siendo noruega y los países bajos los de mayor índice, y a Turquía y a Kazajistán los de peor índice.

Entre 44 países Colombia ocupó el puesto 41, clasificado con un nivel Muy Bajo en el índice de nivel de inglés, demostrando con ello la falta de una política educativa pública que permita a los habitantes del país lograr un nivel superior en el manejo del inglés.

Figura Nro. 1 Mapa demostrativo Índice del Nivel de Inglés EF



FUENTE: Índice de nivel de inglés EF EPI. 2011.

Figura Nro. 2 Cuadro clasificación y resultados índice de nivel de inglés por países.

Clasificación	País	Resultados del EF EPI	Nivel	Clasificación	País	Resultados del EF EPI	Nivel
1	■ Noruega	69.09	Nivel Muy Alto	23	■ Italia	49.05	Nivel Bajo
2	■ Países Bajos	67.93	Nivel Muy Alto	24	■ España	49.01	Nivel Bajo
3	■ Dinamarca	66.58	Nivel Muy Alto	25	■ Taiwán	48.93	Nivel Bajo
4	■ Suecia	66.26	Nivel Muy Alto	26	■ Arabia Saudí	48.05	Nivel Bajo
5	■ Finlandia	61.25	Nivel Muy Alto	27	■ Guatemala	47.80	Nivel Bajo
6	■ Austria	58.58	Nivel Alto	28	■ El Salvador	47.65	Nivel Bajo
7	■ Bélgica	57.23	Nivel Alto	29	■ China	47.62	Nivel Bajo
8	■ Alemania	56.64	Nivel Alto	30	■ India	47.35	Nivel Bajo
9	■ Malasia	55.54	Nivel Alto	31	■ Brasil	47.27	Nivel Bajo
10	■ Polonia	54.62	Nivel Medio	32	■ Rusia	45.79	Nivel Bajo
11	■ Suiza	54.60	Nivel Medio	33	■ República Dominicana	44.91	Nivel Muy Bajo
12	■ Hong Kong	54.44	Nivel Medio	34	■ Indonesia	44.78	Nivel Muy Bajo
13	■ Corea del Sur	54.19	Nivel Medio	35	■ Perú	44.71	Nivel Muy Bajo
14	■ Japón	54.17	Nivel Medio	36	■ Chile	44.63	Nivel Muy Bajo
15	■ Portugal	53.62	Nivel Medio	37	■ Ecuador	44.54	Nivel Muy Bajo
16	■ Argentina	53.49	Nivel Medio	38	■ Venezuela	44.43	Nivel Muy Bajo
17	■ Francia	53.18	Nivel Medio	39	■ Vietnam	44.32	Nivel Muy Bajo
18	■ México	51.48	Nivel Medio	40	■ Panamá	43.62	Nivel Muy Bajo
19	■ República Checa	51.31	Nivel Medio	41	■ Colombia	42.77	Nivel Muy Bajo
20	■ Hungría	50.80	Nivel Medio	42	■ Tailandia	39.41	Nivel Muy Bajo
21	■ Eslovaquia	50.64	Nivel Medio	43	■ Turquía	37.66	Nivel Muy Bajo
22	■ Costa Rica	49.15	Nivel Bajo	44	■ Kazakstán	31.74	Nivel Muy Bajo

FUENTE: Índice de nivel de inglés EF EPI. 2011.

Por último, según el análisis realizado por Education First en su estudio, América Latina es la más débil de todas las regiones, con un nivel medio de inglés que apenas sobrepasa el límite más bajo del índice. Se puede explicar en parte por la importancia del español para toda la región. Un idioma compartido facilita el comercio internacional, la diplomacia y el turismo, disminuyendo por ende toda motivación de aprender inglés.

Afirma que, la baja calidad de la educación pública en América Latina, combinada con un índice poco elevado de matriculación, explica la debilidad de dicha región en inglés. En 1999 un estudio informó de que la mitad de los estudiantes que integraban los colegios públicos en América Latina no acabaron la educación primaria, y que sólo uno de cada tres estudiantes que reunían los requisitos cursó la educación secundaria. Comparado con Malasia, con una proporción del 95% de alumnos en educación primaria, la diferencia es asombrosa.

Asimismo, incluso los que se benefician de la educación pública reciben a menudo una formación de baja calidad, lo que los deja desamparados frente a un mercado globalizado. (Firt, Educacion, 2011)

Figura Nro. 3. Clasificación del Índice de Nivel de Inglés en América Latina.



FUENTE: Índice de nivel de inglés EF EPI. 2011.

2.2. IMPORTANCIA DEL MANEJO DE UNA SEGUNDA LENGUA

Según un artículo publicado en la página web del ministerio de educación nacional, llamado “Importancia del inglés como segundo idioma” escrito por el columnista Diego A. Torres, donde hace énfasis en que “la importancia del idioma inglés en el mundo ya no se discute, sino que se acepta. En Colombia, en todos los niveles de la sociedad, se reconoce la importancia de dominar una segunda lengua, especialmente el inglés. Sin embargo, no existe una política de Estado para fomentar la educación bilingüe en instituciones tanto públicas como privadas; y, al contrario, el aprender un segundo idioma se ha convertido en un factor que contribuye a la desigualdad educativa. Solo por mencionar dos ejemplos: se considera que un buen colegio debe ser bilingüe, algo que no es del todo cierto, aunque se asume como verdad. Y no son pocas las universidades en Colombia que ofrecen programas de MBA (Master of Business Administration) para aumentar el prestigio de sus programas y captar más alumnos, así sus clases sean dictadas en perfecto español y el nivel de dominio del inglés de sus egresados sea cuestionable. (Torres, 2010)

Manifiesta Diego A. Torres en su artículo, que “como país y como nación, Colombia ganaría muchísimo al tener un sistema educativo que enseñe, desde la primaria hasta la universidad, el uso de una segunda lengua. Sectores como el turístico se verían beneficiados de manera directa, la inversión extranjera se sentiría atraída por un país en el cual sus habitantes tienen conocimientos de inglés. Muchas empresas no tendrían la barrera del idioma para ofrecer sus productos al extranjero y tener páginas web para comercializarlos, volvería más competitivos a los colombianos (además de la inherente competitividad nacional y regional). Contribuiría a tener una sociedad más igualitaria. Enseñado de manera correcta, incentivaría el buen aprendizaje del idioma español. Contrario a lo que muchos detractores del bilingüismo afirman, no es cierto que "cuando se aprende una nueva lengua se contaminan dos idiomas", una correcta enseñanza de español e inglés haría de este último una herramienta altamente útil, y del español

un factor de identidad cultural. Las ventajas de aprender un segundo idioma son incontables, si se comparan con las excusas para no hacerlo. En al menos una generación, los colombianos deberían diferenciarse del resto de los países latinoamericanos por ser un país bilingüe con un excelente español. No cabría la menor duda de que los demás países seguirían el ejemplo de Colombia, lo cual terminaría beneficiando a la región en general. (Torres, 2010)

Diego A. Torres concluye su columna diciendo que “el nuevo gobierno nacional, en cabeza de la ministra designada de Educación, María Fernanda Campo (de quien vale la pena decir, conoce las bondades de saber una segunda lengua como el inglés), debería ser más ambicioso en cuanto a sus programas de educación. Se ha avanzado mucho en cobertura e infraestructura educativa, gracias a ocho años de políticas sostenidas a cargo de la ministra Cecilia María Vélez. Por lo cual se espera del gabinete entrante, no solamente continuar con políticas exitosas, sino implementar y asumir nuevos retos. Y en ese orden de ideas, la enseñanza y el aprendizaje de un segundo idioma como el inglés serían un reto que la sociedad colombiana recibiría y asumiría con gusto. Lo que hasta el momento no sido implementado en el pensum académico de las escuelas públicas, por lo que se requiere un mayor esfuerzo por parte del gobierno central, siendo necesario romper con varias décadas de gobiernos que poca o ninguna importancia le han dado a esta necesidad actual.

2.3 DESARROLLO COGNOSCITIVO Y PSICOLÓGICO DURANTE LA NIÑEZ INTERMEDIA.

Teniendo como referencia lo que dice la Psicóloga, Diane E. Papalia en su libro Psicología del desarrollo, “es importante mencionar el hecho que el cerebro de un niño es muy dócil, muy moldeable a futuros aprendizajes. Esto se da debido a que durante los primeros años de vida del pequeño, su cerebro va estructurando los nexos entre sus neuronas. Si durante este proceso se llevan a cabo aprendizajes tales como el estudio del inglés, el niño se verá beneficiado de dos formas. Una

porque seguirá aumentando estas conexiones neurológicas. Y la otra es porque mediante este proceso podrá aprender con mayor rapidez y facilidad el inglés. La edad en que se deben estudiar estos idiomas es desde aproximadamente los tres años hasta los doce. Esto se debe a que la comprensión de lo que se les enseña es mucho mayor a la de personas que superen esa edad límite. En otras palabras, durante esos nueve años aproximadamente se aprende mucho mejor ya que no hay presiones de diversa índole que puedan entorpecer el aprendizaje del niño.”

Manifiesta la Dra. Diane que “durante la niñez intermedia los niños más pequeños maduran en diferentes áreas cognitivas. Una de ellas es su capacidad para prestar atención, la cual les permite seleccionar los puntos de información que son importantes para lo que ellos tienen que hacer en el momento. Pueden concentrarse durante más tiempo y descartar información irrelevante. Los niños que no pueden hacerlo tienen problemas en la escuela donde se necesita de la atención y la concentración.”

Agrega además que “en la niñez intermedia los niños pueden planear su trabajo, diseñar y utilizar estrategias para organizar y contar, capacidades que les ayudan a aprender, recordar y solucionar problemas. Entre tanto, cada vez son más hábiles para asumir la responsabilidad de realizar su propio trabajo escolar. Con respecto al lenguaje, durante esta etapa van mejorando las habilidades lingüísticas. En este período los niños pueden entender e interpretar mejor las comunicaciones, y a su vez, hacerse entender. (Diane Papalia, 1998)

Los estudios realizados por la Dra. Diane Papalia indican que “aunque a los seis años los niños utilizan una gramática compleja y un vocabulario con varios miles de palabras, aún les falta dominar muchos puntos importantes del lenguaje. Durante los primeros años de la escuela los pequeños raramente utilizan la voz pasiva, los tiempos de los verbos que incluyen el auxiliar haber, y oraciones condicionales. Hasta los nueve años y quizás después de esa edad, los niños desarrollan una comprensión cada vez más compleja de la sintaxis, la forma como se organizan las palabras en frases y oraciones. (Diane Papalia, 1998)

Durante sus primeros años, manifiesta la Dra. Papalia, “los niños necesitan familiarizarse con la idea de leer. En la niñez intermedia utilizan la lectura y la escritura para los mismos propósitos que los adultos: leen por diversión, para aprender hechos y descubrir ideas, y para estimular su propio pensamiento. Escriben para expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos. Los contextos sociales en los cuales viven fortalecen el desarrollo de sus destrezas de lectoescritura. De hecho, agrega, el aprendizaje de una segunda lengua, estimula en los niños más capacidades cognitivas que les permiten desarrollar otro tipo de habilidades y manejar niveles de desarrollo de lenguaje más altos. (Diane Papalia, 1998)

Es notable observar como los niños bilingües pueden cambiar con facilidad de un idioma a otro, cambiar de lengua para corresponder a una situación, o intercambio de código lingüístico, parece ser algo natural en estos niños quienes aprenden muy pronto.

Debido a que “la escuela ocupa un lugar central en la vida de cualquier niño, su experiencia en ella afecta y se ve afectada por cada aspecto de su desarrollo: cognoscitivo, físico, social y emocional. Los niños no asisten a la escuela dentro de un vacío social. Todos los aspectos de su vida desempeñan un papel: desde su propia personalidad y características hasta sus familias inmediatas, lo que sucede en los salones de clases y, finalmente, los mensajes que reciben de la cultura mayor”, por ello, un niño que estudie la lengua inglesa puede aplicar lo que aprende a diario en la escuela en su entorno inmediato, en la televisión, con los amigos y en la familia. (Diane Papalia, 1998).

2.4 LA IMPORTANCIA DEL INGLÉS PARA LOS NIÑOS.

Tomando como referencia un artículo publicado en la página web peques.com.mx, “la formación educativa que hoy en día reciben los niños debe ir más allá del aprendizaje de las materias básicas dictadas en la escuela, es necesario que los niños además de su idioma materno, expandan sus conocimientos aprendiendo otro idioma y que mejor que aquel que se habla en la mayor parte del mundo.”

Agrega además que, “la mejor época para que los niños estudien inglés se sitúa entre la etapa de primera infancia y los seis años, cuando los infantes son altamente sensibles a los idiomas y pueden estudiarlos más rápido, entre más temprano estudien, mejor será su dominio, sin embargo nunca es tarde para empezar. Si el niño tiene más edad, no importa, brindémosle la oportunidad de aprender inglés y apoyémoslo. (anónimo, 2008)

Simplemente basándonos en el aspecto intelectual, agrega el artículo, “el curso de inglés es realmente básico e importante en la enseñanza. Así el niño recién se encuentre en el nivel inicial de estudios, debe estar aprendiendo lo más básico de la lengua inglesa, de acuerdo a su edad y los objetivos de la escuela. Mientras uno desde pequeño se relaciona más con el inglés, para cuando crezca ya no le resultará un aprendizaje difícil.”

Concluye el artículo diciendo que “ese aprendizaje que recibió desde pequeño nunca lo olvidará y, además, si en los años posteriores siguió llevando el curso de inglés, entonces, prácticamente ya será un completo conocedor de esta lengua. Por ello, cuando un niño recibe una educación en inglés desde pequeño, ya no será necesario que cuando sea joven tenga que matricularse en una escuela de idiomas o institución parecida,” ahorrando tiempo y dinero a los padres del joven. (anónimo, 2008)

2.4.1 VENTAJAS PARA EL NIÑO QUE APRENDE INGLÉS.

- Una de las ventajas del inglés con respecto a otros idiomas, es que siempre sabemos un poco de vocabulario ya que aún sin darnos cuenta, usamos el idioma de manera cotidiana y lo vemos en todos lados: anuncios espectaculares, comerciales, programas de radio y TV, revistas de casi todo tipo, en la computadora, en Internet, etc.
- Los niños se vuelven más creativos y desarrollan mejor las habilidades de resolución de problemas.
- Les ayuda a desarrollar la confianza necesaria para enfrentarse con éxito a las relaciones sociales: les ayuda a ser más comunicativos.
- Les ayuda a ser más comprensivos, tolerantes y respetuosos con la identidad cultural, los derechos y los valores de los otros.
- Les ayuda a conocer más su lengua materna y a usarla con más eficacia.
- Les ayuda a prepararse para el futuro. Cuando entran a la secundaria y a las universidades ahora se les exige que aprendan otro idioma, así que aquellos que ya tienen una base pueden avanzar aún más.
- En nuestro futuro, el mercado de trabajos requerirá de individuos que ya no solo dominen el inglés sino más idiomas.
- Ayuda a programar los circuitos cerebrales del niño para que posteriormente le sea más fácil aprender más idiomas. (anónimo, 2008)

2.5 ENFOQUES PEDAGÓGICOS: EL COGNITIVISMO Y CONSTRUCTIVISMO

El componente pedagógico que se utilizará como estrategia de aprendizaje con los estudiantes de los grados Primero (1°), Segundo (2°) y Tercero (3°) de la ESCUELA NORMAL SUPERIOR se basa en dos de los modelos más recientemente propuestos como son el cognitivismo y el constructivismo. El modelo cognitivista se ve plasmado en el control del proceso activo de aprendizaje, ya que el docente es el entrenador en el manejo de los contenidos y en el desarrollo del aprendizaje individual, de allí parte la construcción del conocimiento iniciando a partir del conocimiento previo. El modelo constructivista se refleja en la versatilidad y aspecto flexible del manejo de la herramienta informática, pues este ofrece un manejo del hipertexto de forma elástica y clara, llevando de pantalla en pantalla la información concerniente al tema correlacionándolo por todo el programa. El constructivismo pedagógico plantea que el aprendizaje realmente significativo es evidenciado en la construcción de cada estudiante, capaz de moldear su ordenación mental y alcanzar un mayor nivel de complejidad, integración y auto aprendizaje, es decir una verdadera formación donde el protagonista es el estudiante que cumple con sus propias expectativas, el software ofrece esta posibilidad ya que en el se puede navegar por diferentes rutas de acceso.

Según trabajo publicado por César Alberto Collazos y Luis A. Guerrero, sobre el Diseño de Software Educativo, “las tecnologías de aprendizaje representan cualquier ambiente o conjunto definible de actividades que estimulan a los aprendices en la construcción del conocimiento y la toma de decisiones. Los programas computarizados pueden ser usados como un medio para apoyar el aprendizaje y las estructuras de conocimiento en el aprendiz.”

Añaden que “los niños construyen su propio conocimiento a través de la interacción con experiencias en las cuales ellos “manipulan” objetos para encontrar el equilibrio entre su nivel actual de conocimiento y lo nuevo, se puede

argumentar que no es el computador quien debe proveer la estructura de conocimiento para el proceso de aprendizaje y guiar al estudiante a través de un programa, es el estudiante quien en últimas lo hace. Los estudiantes deberían desarrollar su propio entendimiento de la estructura de información. Lo que esto significa es colocar a los estudiantes en un ambiente que apoye la forma en que ellos puedan construir su propio entendimiento sobre una base de conocimiento particular o sobre un pedazo de información. (Cesar Collazos L. G., 2010)

Lo que un ambiente de software provee, aseguran, es la herramienta para “darle el poder” a los estudiantes que se comprometan en un marco cognitivo con nuevas situaciones de aprendizaje, permitiéndoles tomar el control de su propio aprendizaje, reflejándose en su pensamiento y en las consecuencias de las escogencias que ellos hagan.

Por último concluyen Collazos y Guerrero concluyen que “los ambientes computarizados deberían ser usados como facilitadores del pensamiento y de la construcción del conocimiento de tal forma que los estudiantes puedan trazar sus propias formas de manejar la información que a ellos les llega de múltiples formas.” (Cesar Collazos L. G., 2010)

2.6 EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO MEDIO DE ENSEÑANZA

Teniendo como base un artículo publicado por la especialista Cubana Mayra Pascual Fernández, llamado software educativo herramienta de apoyo para la asignatura almacenamiento, conservación y preservación en las ciencias de la información, “el término inglés software, que corresponde a soporte lógico o a programa en español, es aplicable a toda colección de instrucciones que sirve para que el computador cumpla con una función o realice una tarea.”

Enfocándonos en el campo educativo, suele denominarse software educativo a aquellos programas que permiten cumplir o apoyar funciones educativas. Un software educativo es una aplicación informática, que soportada sobre una bien

definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, constituyendo un efectivo instrumento en el desarrollo educacional, que es el principal motivo de la realización del presente trabajo.

Agrega en su artículo la especialista cubana que “los textos electrónicos, hipertextos, micro mundos, simuladores, etc., son algunos de los elementos específicos que genéricamente se consideran como software educativo, es decir, programas elaborados en una plataforma informática que buscan apoyar el desarrollo de temáticas específicas incluidas en los planes de estudio formal o informal del sistema educativo y que poseen una clara intención pedagógica. (Fernández, 2010. vol.21)

A partir de lo anterior, enfatiza el artículo que, “el papel de la informática dentro de la educación se caracteriza por ser un elemento de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje y el software educativo como un elemento didáctico que diseña espacios y ambientes basados en los requerimientos cognitivos de los estudiantes.”

Se define al software educativo como aquel que se destina a apoyar o facilitar diferentes procesos presentes en los sistemas educacionales, entre los cuales cabe mencionar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el de vinculación con la práctica laboral, el de investigación estudiantil, el de gestión académica, el de extensión a la comunidad, etc. lo que permite incorporar los sistemas computacionales como medios auxiliares en subsistemas didácticos que abarcan objetivos, contenidos, medios, métodos y evaluación, sobre una o varias temáticas, en las modalidades presencial, semi presencial o a distancia. Básicamente un software educativo es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, constituyendo un efectivo instrumento en el desarrollo educacional, lo que, siendo direccionado hacia el aprendizaje de una lengua extranjera en niños en edad escolar, puede lograr excelentes resultados para su futuro laboral.

El software educativo como medio de enseñanza, agrega la especialista Mayra Pascual, “resulta eficiente auxiliar del docente en la preparación e impartición de las clases ya que contribuyen a una mayor ganancia metodológica y a una racionalización de las actividades del profesor y el estudiante. En la docencia, agrega ella, proporcionan beneficios pedagógicos pues liberan a los alumnos para realizar tareas conceptuales importantes, estimulan a los estudiantes promedios a dominar el pensamiento abstracto, permite la interactividad retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, facilita las representaciones animadas, desarrolla habilidades, simula procesos complejos, facilita el trabajo independiente e introduce al estudiante en el uso de las técnicas más avanzadas, por lo que el uso de estos novedosos medios de enseñanza se hacen hoy prácticamente imprescindibles”. (Fernández, 2010. vol.21)

Resulta importante destacar, menciona el artículo, “que el software educativo debe estar diseñado con una finalidad educativa y cuyos contenidos, metodología y evaluación ayuden a conseguir los objetivos marcados en cada etapa del sistema educativo y permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula y fuera de ella”.

El software educativo se puede clasificar según las funciones educativas que asumen sistemas tutoriales, sistemas de ejercitación y práctica; simuladores, juegos educativos, lenguajes sinfónicos, micro mundos exploratorios, sistemas, expertos, sistemas inteligentes de enseñanza, hipermedia, herramientas, aprendizaje soportado en la Web, libros electrónicos.

Tomando como referencia la Hipermedia, esta se puede definir como un grafo entre cuyos nodos se establecen vínculos, que permiten la organización no lineal de la información. En una estructura Hipermedia los nodos pueden contener información expresada en diferentes formatos (texto, gráfico, sonido, animación, video) y además pueden combinarse nodos pasivos y activos. Estos últimos pueden incluir módulos ejecutables que se activan en tiempo real.

Ventajas del uso de software didáctico:

- Facilidad en diseño: cientos de ideas nuevas para el desarrollo.
- Tiempo mínimo de aprendizaje para el desarrollo.
- Amplios recursos para el aprendizaje en el diseño.
- Posibilidad de partir de aplicaciones ya diseñadas. Una vez adquirido el diseño, no pagará royalties (pago que se efectúa al titular).
- Evaluación de las aplicaciones on-line trabajando con nuestros servidores de demostración el tiempo que necesite.
- Posibilidad de dirección de proyectos por parte de nuestros ingenieros
- Accesibilidad a sus datos y aplicaciones a nivel mundial para ejecución o mantenimiento
- Sistema seguro y automatizado de distribución de sus aplicaciones.
- Mínimos recursos de hardware y comunicaciones.
- Facilidad de instalación y mantenimiento.
- Sistema tolerante a fallos.
- Trabajo en multi-idioma del sistema y sus aplicaciones.
- Posibilidad de vender sus aplicaciones y módulos de aplicaciones diseñados.
- Gestión de licencias automática, es posible des licenciar en un ordenador y volver a licenciar en otro.
- Los técnicos de desarrollo no son imprescindibles: lo que uno ha diseñado, puede mantenerlo otro sin problemas.

2.7 BENEFICIOS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA EDUCACIÓN MULTIMEDIA.

Según estudios realizados, la información que se adquiere vía audiovisual y con la cual es posible interactuar, como es el caso de la multimedia, se logra retener un 75% de la información transmitida.

- Presentan información de manera variada y atractiva.
 - Organizan y presentan los contenidos en forma comprensible y dosificada para los alumnos.
 - Utilizan diversidad de recursos como ejemplos, casos, situaciones, modelos, cuadros, gráficos, imágenes, resúmenes, u otros para orientar la labor de análisis y síntesis de la información asimilada.
 - Posibilitan la participación activa de los estudiantes y la aplicación de lo aprendido mediante ejercicios, problemas, guías de observación y análisis, actividades y otros procedimientos.
 - Ventajas para los estudiantes.
 - A menudo aprenden con menos tiempo.
 - Es más atractivo para ellos.
 - Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.
 - Autoevaluación.
 - Mayor proximidad del profesor.
 - Flexibilidad en los estudios.
 - Instrumentos para el proceso de la información.
 - Mayor contacto, compañerismos y colaboración.
- ❖ Ventajas para los profesores.
- Los sistemas de tele formación pueden abaratar los costos de formación.
 - Permiten acercar la enseñanza a más profesores.
 - Mejora la administración y gestión de los centros educativos.

- Mejora la eficacia educativa.
- Comunicación más directa con la comunidad educativa.
- Recursos compartidos.

❖ Ventajas para la organización educativa.

- Individualización.
- Tratamiento de la diversidad.
- Facilidad para la realización de agrupamientos.
- Mayor contacto con los estudiantes.
- Liberan al profesor de trabajos repetitivos.
- Facilitan la evaluación y control.
- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.
- Contactos con otros profesores e instituciones educativas. (Vicuña, 2008)

2.8 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE SOFTWARE.

Según un artículo publicado por el Ingeniero Manuel Torres Gil de la Universidad de Almería, “el diseño es el primer paso de la fase de desarrollo de cualquier producto o sistema de ingeniería.

El diseño de software se define como el proceso de aplicar distintas técnicas y principios con el propósito de definir un dispositivo, proceso o sistema con los suficientes detalles como para permitir su realización física.

El diseño de software, al igual que los métodos de diseño de todas las ingenierías, cambian continuamente al aparecer nuevos métodos, mejores análisis y ampliar los conocimientos. El problema es que el diseño de software se encuentra en una etapa relativamente temprana en su evolución. La idea de realizar diseño de software en lugar de “programar”, surgió a principios de los años 60, por lo que a las metodologías de diseño les falta la profundidad y la flexibilidad que tiene el

diseño en otras ingenierías. Pero, ya existen técnicas de diseño de software para poder evaluar la calidad del software”. (M. Torres, 2004)

2.8.1 CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE

Software: Conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación.

Gestión de proyectos: Disciplina de organizar y administrar los recursos de manera tal que se pueda culminar todo el trabajo requerido en el proyecto dentro del alcance, tiempo y coste definidos.

Según el Ingeniero Mario Iván Cruz Chin, publicada en la página itescam.edu.mx el término ciclo de vida del software describe el desarrollo de software, desde la fase inicial hasta la fase final. El propósito de este programa es definir las distintas fases intermedias que se requieren para validar el desarrollo de la aplicación, es decir, para garantizar que el software cumpla los requisitos para la aplicación y verificación de los procedimientos de desarrollo: se asegura de que los métodos utilizados son apropiados. (Cruz, 2008).

Estos programas se originan en el hecho de que es muy costoso rectificar los errores que se detectan tarde dentro de la fase de implementación. El ciclo de vida permite que los errores se detecten lo antes posible y por lo tanto, permite a los desarrolladores concentrarse en la calidad del software, en los plazos de implementación y en los costos asociados.

El ciclo de vida básico de un software consta de los siguientes procedimientos:

- Definición de objetivos: definir el resultado del proyecto y su papel en la estrategia global.

- Análisis de los requisitos y su viabilidad: recopilar, examinar y formular los requisitos del cliente y examinar cualquier restricción que se pueda aplicar.
- Diseño general: requisitos generales de la arquitectura de la aplicación.
- Diseño en detalle: definición precisa de cada subconjunto de la aplicación.
- Programación (programación e implementación): es la implementación de un lenguaje de programación para crear las funciones definidas durante la etapa de diseño. (Cruz, 2008)
- Prueba de unidad: prueba individual de cada subconjunto de la aplicación para garantizar que se implementaron de acuerdo con las especificaciones.
- Integración: para garantizar que los diferentes módulos se integren con la aplicación. Éste es el propósito de la prueba de integración que está cuidadosamente documentada.
- Prueba beta (o validación), para garantizar que el software cumple con las especificaciones originales.
- Documentación: sirve para documentar información necesaria para los usuarios del software y para desarrollos futuros.
- Implementación
- Mantenimiento: para todos los procedimientos correctivos (mantenimiento correctivo) y las actualizaciones secundarias del software (mantenimiento continuo).

El orden y la presencia de cada uno de estos procedimientos en el ciclo de vida de una aplicación dependen del tipo de modelo de ciclo de vida acordado entre el cliente y el equipo de desarrolladores. (Cruz, 2008)

2.8.2 INGENIERÍA DEL SOFTWARE Y DISEÑO DEL SOFTWARE.

El Ingeniero Manuel Torres Gil de la Universidad de Almería menciona que “una vez que se han establecidos los requisitos del software, el diseño es la primera de tres actividades técnicas: diseño, codificación y prueba. Cada actividad transforma la información de forma que al final se obtiene un software validado.

El diseño es técnicamente la parte central de la ingeniería del software. Durante el diseño se desarrollan, revisan y se documentan los refinamientos progresivos de las estructuras de datos, de la estructura del programa y de los detalles procedimentales. El diseño da como resultado representaciones cuya calidad puede ser evaluada.

Mediante algunas metodologías de diseño se realiza el diseño de datos, el diseño arquitectónico y el diseño procedimental.

- El diseño de datos transforma el modelo de campo de información, creado durante el análisis, en las estructuras de datos que se van a requerir para implementar el software. (M. Torres, 2004)
- El diseño arquitectónico define las relaciones entre los principales elementos estructurales del programa.
- El diseño procedimental transforma los elementos estructurales en una descripción procedimental del software.

A continuación, se genera el código fuente y, para integrar y validar el software, se llevan a cabo las pruebas.

Las fases de diseño, codificación y prueba absorben el 75% o más del coste de la ingeniería del software (excluyendo el mantenimiento). Es aquí donde se toman las decisiones que afectarán finalmente al éxito de la implementación del

programa, y también, a la facilidad de mantenimiento que tendrá el software. Por tanto el diseño es un paso fundamental de la fase de desarrollo.

El diseño es la única forma mediante la que podemos traducir con precisión los requisitos del cliente en un producto o sistema acabado. El diseño de software es la base de todas las partes posteriores del desarrollo y de la fase de prueba.

El diseño del software es un proceso mediante el que se traducen los requisitos en una representación del software, que se acerca mucho al código fuente.

Desde el punto de vista de la gestión del proyecto, el diseño del software se realiza en dos etapas: el diseño preliminar y el diseño detallado.

El diseño preliminar se centra en la transformación de los requisitos en los datos y la arquitectura del software.

El diseño detallado se ocupa del refinamiento y de la representación arquitectónica que lleva a una estructura de datos refinada y a las representaciones algorítmicas del software.

Además del diseño de datos, del diseño arquitectónico y del desarrollo procedimental, muchas aplicaciones modernas requieren un diseño de la interfaz. (M. Torres, 2004)

2.9 ADOBE FLASH PROFESSIONAL

Adobe Flash Professional también en su versión CS es el nombre o marca comercial oficial que recibe uno de los programas más populares de la casa Adobe, junto con sus programas hermanos Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado Action Script. Flash es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes

audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated y forma parte de la familia Adobe Creative Suite, su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual ó como parte de un paquete, siendo estos: Adobe Creative Suite Design Premium, Adobe Creative Suite Web Premium y Web Standard, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection. Se usa sobre animaciones publicitarias, reproducción de vídeos (como YouTube) y otros medios interactivos que se presentan en la mayoría de sitios web del mundo, lo que le ha dado fama a éste programa, dándoles el nombre de "animaciones Flash" a los contenidos creados con éste.

Adobe Flash utiliza gráficos vectoriales y gráficos rasterizados, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno de desarrollo y Flash Player es el reproductor utilizado para visualizar los archivos generados con Flash. En otras palabras, Adobe Flash crea y edita las animaciones o archivos multimedia y Adobe Flash Player las reproduce.

Los archivos de Adobe Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vistos en un navegador web, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en sitios web multimedia, y más recientemente en aplicaciones de Internet ricas. Son también ampliamente utilizados como anuncios en la Web.

En versiones anteriores, Macromedia amplió a Flash más allá de las animaciones simples, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

Originalmente Flash no fue un desarrollo propio de Adobe, sino de una pequeña empresa de desarrollo de nombre Future Wave Software y su nombre original fue FutureSplashAnimator. En diciembre de 1996 Macromedia adquiere Future Wave

Software, y con ello su programa de animación vectorial que pasa a ser conocido como Flash 1.0.

En 2005 Adobe compra Macromedia y junto con ella sus productos, entre ellos Flash, que pasa a llamarse Adobe Flash.

ActionScript es un lenguaje orientado a objetos que permite ampliar las funcionalidades que Flash ofrece en sus paneles de diseño y además permitir la creación de películas o animaciones con altísimo contenido interactivo. Provee a Flash de un lenguaje que permite al diseñador o desarrollador añadir nuevos efectos o incluso construir la interfaz de usuario de una aplicación compleja, puesto que está basado en el estándar ECMA Script. La versión 3.0 de ActionScript ha marcado un cambio significativo en este lenguaje, puesto que en esta versión prácticamente se ha decidido prescindir de los prototipos y se lo ha encaminado a ser un lenguaje orientado a objetos solamente a través de clases. También se han hecho grandes cambios en cuanto a la sintaxis del lenguaje.

Las versiones de Flash iguales o superiores a Flash CS3 emplean la versión 3.0 de ActionScript. (Adobe Systems incorporated and its licensors , 2011)

2.9.1 FUNCIONES Y CARACTERÍSTICAS

Las funciones más nuevas de Adobe Flash CS5 Professional son:

- Importación de Adobe Photoshop y de Illustrator.
- Conversión de animaciones en ActionScript.
- Desarrollo de ActionScript 3.0.
- Depurador avanzado.
- Posibilidad de diseñar, previsualizar y probar contenido de dispositivos móviles.
- Amplias funciones de diseño.

- Nuevos componentes de interfaz ligero y fácilmente adaptable para ActionScript 3.0.
- Exportación avanzada de QuickTime.
- Sofisticadas herramientas de vídeo.
- Herramientas de codificación que ahorran tiempo.

En síntesis, es una herramienta que basa su éxito en su gran cantidad de utilidades y en su integración sin costuras con los programas de la misma familia Adobe.

Características: Las más destacadas entre ellas son:

❖ Editor de movimiento:

Le permite controlar con precisión numerosos parámetros de un objeto animado como rotación, tamaño, escala, posición o filtros, y mucho más. Filtrar facilitar el control con pantalla gráfica. De nuevo otra mejora importante para el diseñador y animadores como Flash comienza a agregar algunos controles sofisticados de animación al estilo de AfterEffects.

❖ Transformación 3D:

Animación de objetos 2D a través de un espacio 3D con nueva traducción 3D y herramientas de rotación, que permiten animar a lo largo de la x, y y z ejes. Aplicar local o global de transformación a cualquier objeto.

❖ Animación basada en objetos:

Esta es la nueva forma de interpolación (animar distintas propiedades de un objeto): se aplican interpolaciones directamente a los objetos (símbolos) en lugar de a los fotogramas clave. Genera automáticamente una ruta de la animación y le permite modificar la ruta. Esta es la nueva imagen de "interpolación" en Flash, más rápido luego de la versión anterior, cambia automáticamente el objeto en un símbolo de clip de película y se extiende la línea de tiempo de 24 cuadros, sino que también produce automáticamente el segundo fotograma clave. Función Cool nuevo, y si quieres volver al "estilo clásico" de interpolación, se puede. (Microsoft corporation, 2011)

2.10 GENERACION DE BENEFICIOS ECONÓMICOS.

- El presente proyecto tiene como fin ayudar a que los niños y niñas de los colegios públicos del Amazonas comiencen de manera adecuada su aprendizaje del idioma inglés de una manera diferente, por lo que en esta etapa la idea es obsequiar una copia del CD interactivo a cada escuela pública de la ciudad de Leticia, con el fin de que sea usado de manera experimental en la enseñanza del idioma inglés en sus estudiantes de básica primaria.
- Como futura proyección del software que se producirá en el presente proyecto, se tiene previsto a futuro mejorarlo, viendo la acogida que tenga y los resultados obtenidos tanto en los estudiantes como en los maestros, y agregarle más módulos, mejorar las gráficas y realizar amplia difusión y así comercializarlo en cada hogar del Amazonas donde exista un computador y un niño en edad escolar.

- Se espera con esto en un futuro no muy lejano y esperanzados en un buen progreso de la herramienta de software didáctico ofrecido, continuar con la producción de software, sea didáctico o de otra índole, encaminados a crear una microempresa que ofrezca este tipo de productos.

2.11 DESCRIPCIÓN DEL APLICATIVO MULTIMEDIA

El aplicativo multimedia está diseñado en flash CS3, conformado por tres módulos correspondientes cada uno al GRADO (1°), GRADO (2°) Y GRADO (3°) con los siguientes contenidos:

- Lectura de imágenes: es la comunicación visual mediante la percepción de figura y fondo que permite la asociación significativa de las experiencias personales.
- Lectura de textos: consiste en la interpretación de grafemas que unidos dan la noción de una idea con sentido y significados.
- Lectura de sonido: capacidad de interpretar y pronunciar palabras en inglés.

2.12 EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Según Gloria Herrera Sánchez, en el módulo de estudio de metodología de la UNAD, el proceso de aprendizaje es un conjunto de eventos que se observan cuando se modifica una conducta, los cuales ocurren, generalmente en la siguiente secuencia de fases:

Tabla 3. Secuencia de un proceso de aprendizaje

FASES	ACCIONES ASOCIADAS
Motivación	Expectativa
Comprensión	Atención
Percepción	Selectiva
Adquisición	Cifrado Acceso a la acumulación
Retención	Acumulación en la memoria
Recordación	Recuperación
Generalización	Transferencia
Desempeño	Respuesta
Realimentación	Afirmación

FUENTE: Módulo metodología UNAD. 2010

Adiciona la Dra. Gloria Herrera Sánchez, las estrategias de aprendizaje son los procedimientos que pone en acción un estudiante cuando su meta es aprender. Son, además, planteamientos que determinan la actuación concreta en cada fase del trabajo académico; así entendida, la estrategia de aprendizaje está estrechamente relacionada con los objetivos, con las metas y con la planificación académica.

Para que una estrategia de aprendizaje sea eficaz debe estructurarse con actividades cognoscitivas básicas, conocimientos adquiridos previamente, actividades meta cognitivas y conocimientos estratégicos; estos últimos son los que se orientan para alcanzar la meta de aprendizaje y que por lo general son las instrucciones para hacer un trabajo académico.

Las estrategias de aprendizaje, agrega la Dra. Gloria Herrera revisten un lugar muy importante en la educación porque de su calidad y dominio depende el éxito o el fracaso académico. Por esta razón, comenta, es importante reconocer que su clasificación las agrupa en las siguientes categorías:

- Las estrategias de apoyo, encargadas de promover y sostener la motivación, la atención, la concentración en la tarea y la organización de tiempo y recursos para aprender;

- las estrategias de recirculación de la información, consideradas básicas y superficiales;
- las estrategias de elaboración, dedicadas a integrar, cohesionar y articular información existente con una nueva;
- las estrategias de organización, que posibilitan construcciones teóricas particulares y
- las estrategias de recuperación, que permiten emplearla información almacenada.

Tabla 4. Clasificación de las estrategias de aprendizaje

PROCESO	TIPO DE ESTRATEGIA	FINALIDAD U OBJETIVO	TÉCNICA O HABILIDAD
Aprendizaje memorístico	Recirculación de información	Repaso simple	- Repetición simple y acumulativa
Aprendizaje significativo	Elaboración	Apoyo al repaso (seleccionar)	- Subrayar - Destacar - Copiar
		Procesamiento simple	- Palabra clave - Rimas - Imágenes mentales - Parafraseo
	Organización	Procesamiento complejo	- Elaboración de inferencias - Resumir - Analogías - Elaboración conceptual
		Clasificación de la información	- Uso de categorías
Recuerdo		Jerarquización y organización de la información	- Redes semánticas - Mapas conceptuales - Uso de estructuras textuales
	Recuperación	Evocación de la información	- Seguir pistas - Búsqueda directa

FUENTE: Módulo metodología UNAD. 2010

2.13 ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES.

Según la investigación realizada, el software didáctico diseñado nos ofrece un aprendizaje memorístico, ya que usa como estrategia la recirculación de la información, mediante un repaso simple, usando como técnica la repetición simple y acumulativa, empleando para ello el uso de imágenes de animales, objetos, canciones, videos y actividades interactivas que, además de enseñar el idioma, ayudan al estudiante a mejorar la motricidad fina con el manejo del mouse del computador, así como obtiene habilidad con las demás herramientas informáticas que le ofrece el computador.

Para el uso del software en el aula, se tendrá en cuenta la cantidad de equipos de cómputo que posea el colegio en el aula de sistemas, donde se implementará el software interactivo, para que en cada equipo haya un CD con el software listo para ser ejecutado.

Los estudiantes, con la guía de su docente, ingresarán a su respectivo módulo, bien sea primero (1°), segundo (2°) o tercero (3°) y realizarán las actividades que en ellas encuentre, se recomienda comenzar viendo el video que en cada módulo se encuentra, con el fin de que el niño se sienta motivado a iniciar con las actividades y así iniciar su aprendizaje jugando, dichos videos fueron extraídos de una popular página de internet donde fueron encontrados dibujos animados con música para jardines infantiles y primaria con nuevos personajes, didácticos, recreativos y divertidos para grandes y chicos.

El docente del curso debe estar presente para despejar cualquier duda sobre el significado de los objetos o palabras que se encuentren en el software y ayudar así al buen entendimiento y aprendizaje del idioma.

2.14 ESTADO DEL ARTE:

SOFTWARE DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE NIÑOS Y NIÑAS EN ETAPA ESCOLAR DE ESCUELAS DEL DEPARTAMENTO DEL AMAZONAS (NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 7 Y 10 AÑOS)

Existe gran cantidad de cursos de enseñanza del idioma inglés. Los hay de todo tipo y precio. Se realizó una búsqueda en internet con el fin de encontrar un sistema gratuito. No se pudo ubicar ninguno que lo fuera. Los paquetes para la enseñanza encontrados pueden dividirse en tres tipos:

- Cursos impartidos en línea por una pequeña cuota inicial y una mensualidad.
- Cursos impartidos por instituciones dedicadas a la enseñanza de los idiomas como una escuela normal y,
- Los paquetes para que uno solo con un CD ROM los cuales simplemente se venden en internet.

Algunos ejemplos de páginas y cursos que se ofrecen en inglés:

❖ www.speakenglish.com:

Es una escuela en línea para estudiantes y maestros de inglés como primero o segundo idioma. La evaluación es de forma constante por medio de exámenes, con esto mismo identifica un patrón de aprendizaje para cada estudiante en particular. Los cursos comienzan en un nivel básico y continúan hasta el nivel avanzado. La escuela en línea PEAKE ofrece tres tipos de cursos, inglés general, inglés para propósitos especiales e inglés para niños.

❖ www.berlitz.com:

Es un programa único que provee adiestramiento para el mundo real utilizando escenarios para la vida real, tales como hacer llamadas telefónicas o planeando un viaje, tanto dentro del salón como en el material de clase.

Se enfoca en hablar, la manera más natural de aprender un nuevo idioma. De hecho, todo el curso es en el idioma que se está estudiando, para hacer que se piense y hable desde el principio. Berlitz ofrece también sitios web, audio CDs y una revista de inglés entre otros.

❖ Larousse English LearningCourse:

Estos cursos componen un sistema de aprendizaje completo y exhaustivo. Cada curso está dividido en unidades que contienen diversas lecciones. Los cursos enseñan las cuatro habilidades del lenguaje: escuchar, hablar, escribir y leer, así como vocabulario y gramática.

Las actividades de aprendizaje ofrecen diversas actividades de multimedios para que el usuario participe en el proceso de aprendizaje. Las usará todas a medida que domine las habilidades del lenguaje. (Cornelio R., 2004)

Como podemos observar y deducir, actualmente no existe ningún software interactivo que le enseñe a los niños y niñas en edad escolar de manera gratuita, y mucho menos dirigido a los habitantes de una región tan particular como lo es el departamento del Amazonas, buscando con esto, primero enseñarle a los niños con términos familiares a su diario vivir y que difícilmente en otra región del país son conocidos y segundo, mantener la idiosincrasia de los habitantes de esta hermosa región del país.

Con lo anteriormente expuesto, se garantiza la novedad del proyecto y espero con él lograr un gran impacto en la educación pública de esta región.

3. DISEÑO SOFTWARE DIDÁCTICO E INTERACTIVO

3.1. CASOS DE USO

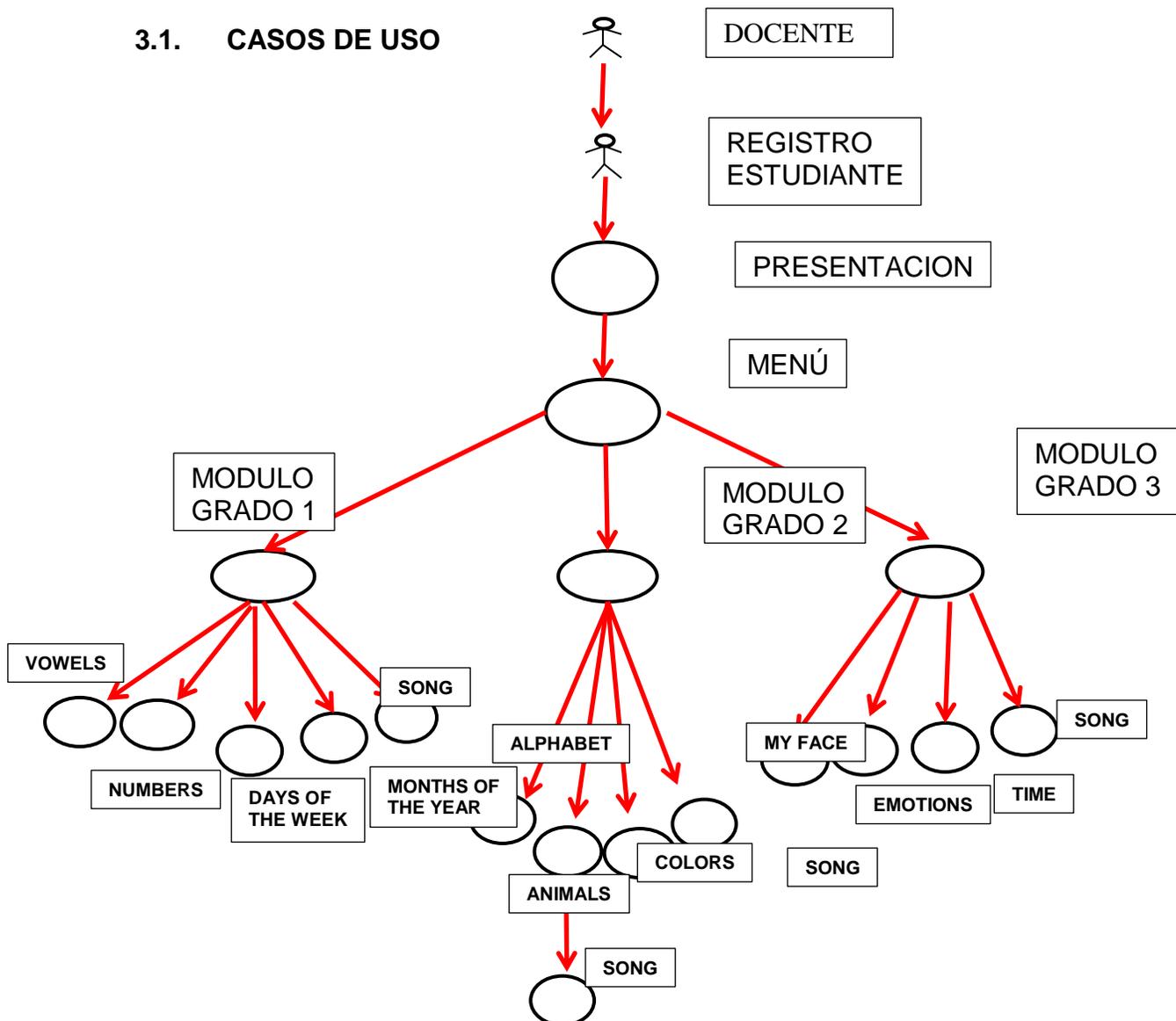


Figura Nro. 4 Caso de uso software didáctico

En el presente diagrama de uso podemos observar la estructura que tendrá el software didáctico a implementar, como primera medida el docente asiste al estudiante a ingresar a la aplicación, visualiza la presentación, teniendo como protagonista a un personaje regional llamado “CASIMIRO”, quien invita al estudiante a ingresar al software y aprender junto a él el manejo del inglés.

Seguidamente se despliega el menú donde el alumno debe seleccionar el módulo al que desea ingresar, primero, segundo o tercer grado.

Según la selección hecha, el estudiante, en compañía del docente encargado del curso de inglés, puede realizar actividades interactivas dando clic sobre determinados temas, observando su correctar escritura y pronunciación, teniendo como refuerzo en cada módulo, un video de refuerzo de los temas tratados en él.

3.2 MODELO ENTIDAD RELACION

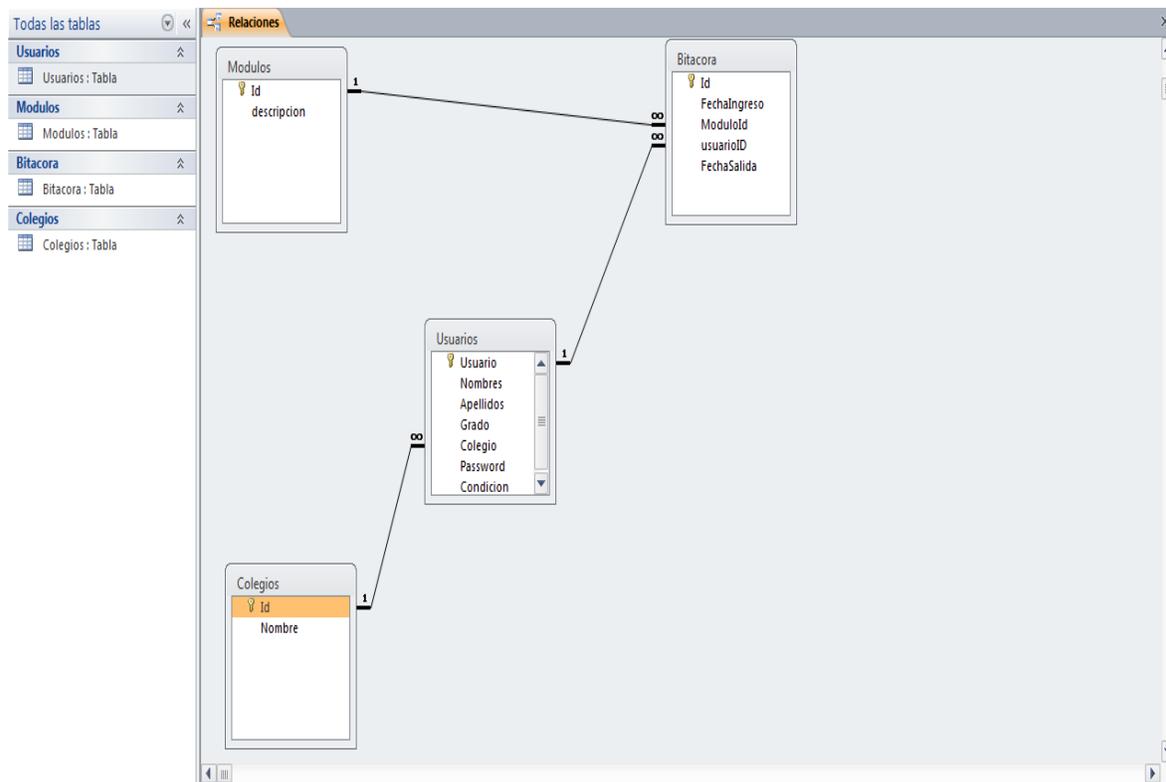


Figura Nro. 5 Modelo Entidad-relación

En vista de que el software didáctico diseñado requiere como condición primordial la PORTABILIDAD, es decir, que pueda ser transportado en un CD o una memoria extraíble para que de esta manera pueda ser instalado en cualquier equipo de los colegios donde se desee utilizar, se optó por usar la herramienta microsoft access 2007, la cual como característica tiene la facilidad de puede ser creado y modificado sin mayores conocimientos y el cual puede ser alojado en la memoria interna del computador donde sea instalado, donde de manera local almacenará los datos que en él se inserten, haciendolo de manera independiente en cada

equipo, sin requerir conectividad entre ellos, haciendo fácil la extracción de los datos insertados en ella. Cubriendo con esto uno de los mayores problemas que existen en los colegios del departamento del Amazonas, la falta de conectividad.

La base de datos tendrá cuatro tablas relacionadas entre sí, Módulos, Bitácora, Usuarios y Colegio, donde se insertarán los datos exigidos y se crearán los usuarios y las contraseñas para el acceso de los estudiantes a la herramienta, datos que posteriormente podrán ser extraídos en un archivo plano, especificando nombre del estudiante, grado, colegio, hora y fecha de ingreso y salida del software, con lo que el tutor podrá hacer un seguimiento del tiempo que emplea el estudiante y posteriormente en el aula saber si está avanzando en su aprendizaje.

3.3 MODULOS

Menú Alumnos

Fueron creados dos tipos de Condiciones para los usuarios del software empleando la herramienta Visual Basic 2010, la condición "A" que es el rol de Administrador y la condición "E" que es el rol de Estudiante.

Dichos usuarios tienen la potestad de crear Colegios, Usuarios (asignar roles) y verificar en la base de datos los ingresos que han hecho todos los usuarios al software.

De ser necesario, uno de los tutores o algún funcionario adscrito a la UDR Leticia, podrá ser capacitado por los creadores del software y así administrar la información de los colegios donde se use el programa, tales como usuarios, claves, y demás datos extraídos de la base de datos.

El menú que visualizarán los estudiantes únicamente tendrá la opción de ingresar al menú alumnos, según el rol que le fue dado anteriormente por el administrador del software en el colegio donde se utilizará.



Figura Nro. 6 Menú Inicial Estudiantes.

Menú Ingresos a la Plataforma

Posteriormente el estudiante, luego de oprimir el botón alumnos visualizará los accesos que ha tenido en el software desde su instalación en el computador y su primer ingreso a la herramienta.

Aquí muestra el botón Ingresar al módulo, donde seguidamente se ejecutará el software diseñado en flash con las actividades para los grados primero, segundo y tercero de primaria.

Ingresos a la Plataforma

Usuario Conectado: Carlos.Rios

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Ingresar al Modulo

12/10/2013 09:06:15 a.m.

Id	FechaIngreso	Modulo	usuarioID	FechaSalida
28	09/10/2013 09:21 p.m.	1	Carlos.Rios	09/10/2013 09:21 p.m.
27	09/10/2013 08:48 p.m.	1	Carlos.Rios	09/10/2013 08:49 p.m.
26	09/10/2013 08:26 p.m.	1	Carlos.Rios	09/10/2013 08:27 p.m.
19	09/10/2013 06:26 p.m.	1	Carlos.Rios	09/10/2013 06:26 p.m.
18	09/10/2013 06:19 p.m.	1	Carlos.Rios	09/10/2013 06:19 p.m.
17	09/10/2013 06:09 p.m.	1	Carlos.Rios	09/10/2013 06:09 p.m.
16	09/10/2013 06:08 p.m.	1	Carlos.Rios	09/10/2013 06:09 p.m.
15	09/10/2013 05:59 p.m.	1	Carlos.Rios	09/10/2013 06:00 p.m.

Figura Nro. 7 Pantalla registro ingresos estudiantes

PRESENTACIÓN

Como presentación del software se tuvo en cuenta como primera medida una buena identificación de la universidad, con el fin de ser identificada a nivel regional como un ente generador de conocimiento y que aporta al progreso de la región amazónica.

De fondo se optó por dejar una vista aérea de la ciudad de Leticia, donde será implementado el software didáctico.

En primer plano se encuentra “CASIMIRO”, personaje cómico regional, muy reconocido por la población leticia, y muy apreciado por los niños de la región, quien al ejecutarse el software invita a los estudiantes a ingresar y aprender inglés junto a él.



Figura Nro. 8 Presentación software didáctico-interactivo

Seguidamente y de manera automática se despliega el menú por grados del software, donde el estudiante debe elegir uno de los grados presentados para continuar con la realización de las actividades.



Figura Nro. 9 Menú por grados del software didáctico-interactivo

Luego de elegir un grado, en este caso el grado 1, se observa un menú de actividades y un video para afianzar los temas tratados en el módulo de grado 1, en vista de que el programa fue creado como apoyo pedagógico para el docente encargado de dictar el curso de inglés en la escuela primaria, es él quien dará la pauta y el orden para realizar las actividades y los estudiantes procedan a usar el software, según el tema que estén tratando basados en el pensum académico. En todas las actividades y menús siempre tenemos el botón MENÚ, con el cual podemos regresar a la pantalla inmediatamente anterior.



Figura Nro. 10 Menú actividades grado 1 del software didáctico-interactivo

En esta actividad para grado 1, el estudiante hará clic sobre cada vocal, reproduciendo el audio de su correcta pronunciación, mostrando fonéticamente su escritura, así como un elemento cuya letra inicial sea la vocal.

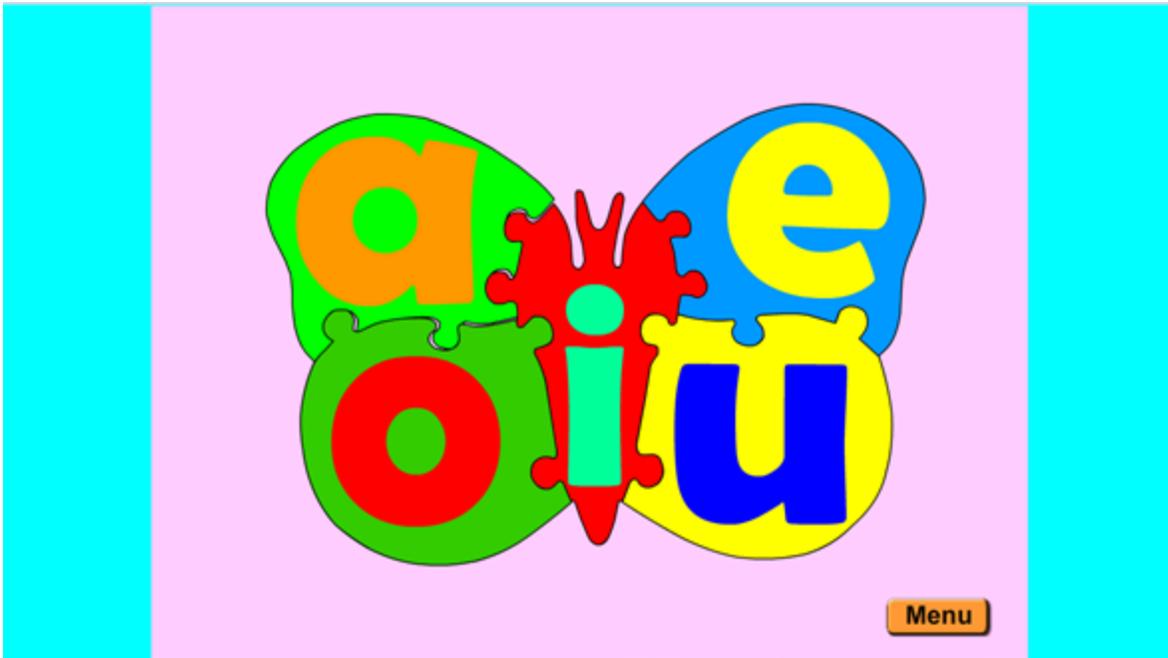


Figura Nro. 11 Actividad VOWELS

En esta actividad para grado 1, el estudiante hará clic sobre cada número, reproduciendo el audio de su correcta pronunciación y mostrando fonéticamente su escritura.

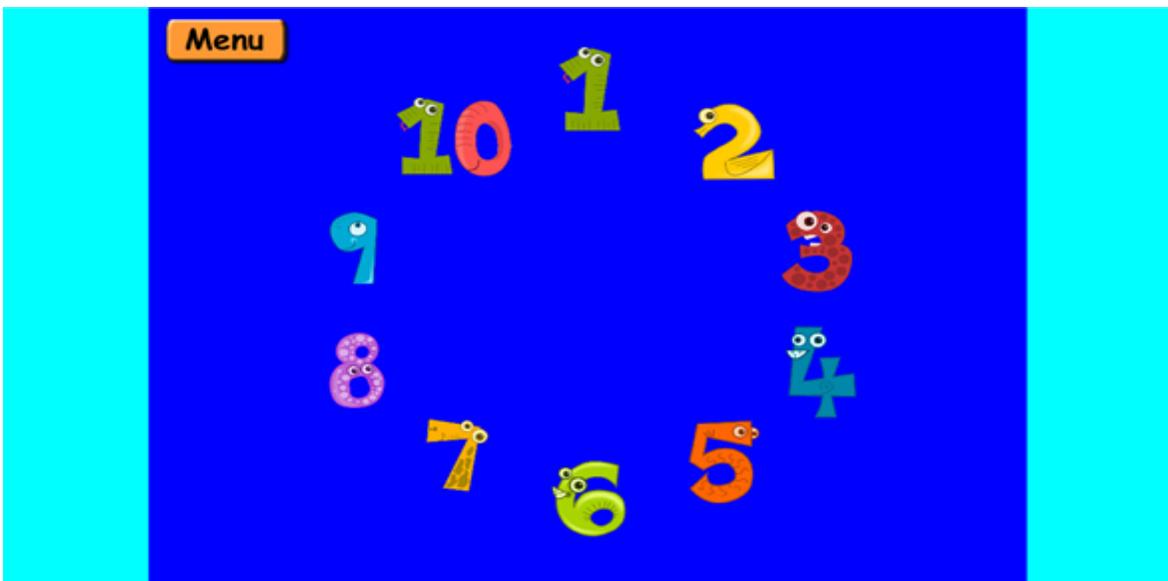


Figura Nro. 12 Actividad NUMBERS

En esta actividad para grado 1, el estudiante hará clic sobre cada día de la semana, reproduciendo el audio de su correcta pronunciación y mostrando fonéticamente su escritura.



Figura Nro. 13 Actividad DAYS OF THE WEEK

En esta actividad para grado 1, el estudiante hará clic sobre cada mes del año, reproduciendo el audio de su correcta pronunciación y mostrando fonéticamente su escritura.

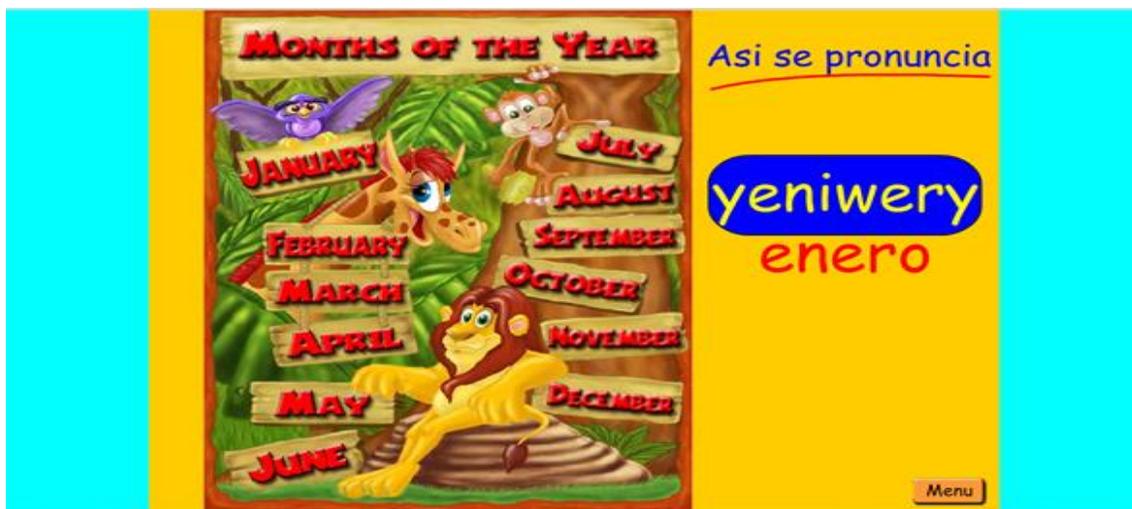


Figura Nro. 14 Actividad MONTHS OF THE YEAR

En este video para grado 1, el estudiante repasará por medio de una canción los colores en español y en inglés.



Figura Nro. 15. Imagen video ballons

En el menú de grado 2 se pueden observar las siguientes actividades:



Figura Nro. 16 Menú por grados del software didáctico-interactivo

Luego de elegir un grado, en este caso el grado 2, se observa un menú de 3 actividades y un video para afianzar los temas tratados en el módulo de grado 2.



Figura Nro. 17 Menú actividades grado 2 del software didáctico-interactivo

En esta actividad para grado 2, el estudiante hará clic sobre cada letra del alfabeto, reproduciendo el audio de su correcta pronunciación y mostrando fonéticamente su escritura.



Figura Nro. 18 Actividad ALPHABET

En esta actividad para grado 2, el estudiante hará clic sobre cada animal, reproduciendo el audio de su correcta pronunciación y mostrando fonéticamente su escritura.



Figura Nro. 19 Actividad ANIMALS

En este video para grado 2, el estudiante repasará por medio de una canción los nombres de los animales en español y en inglés.



Figura Nro. 20. Imagen video ANIMALS

En esta actividad para grado 2, el estudiante arrastrará cada parte del animal de un lugar a otro, dando clic sobre el botón del respectivo color reproduciendo el audio de su correcta pronunciación.

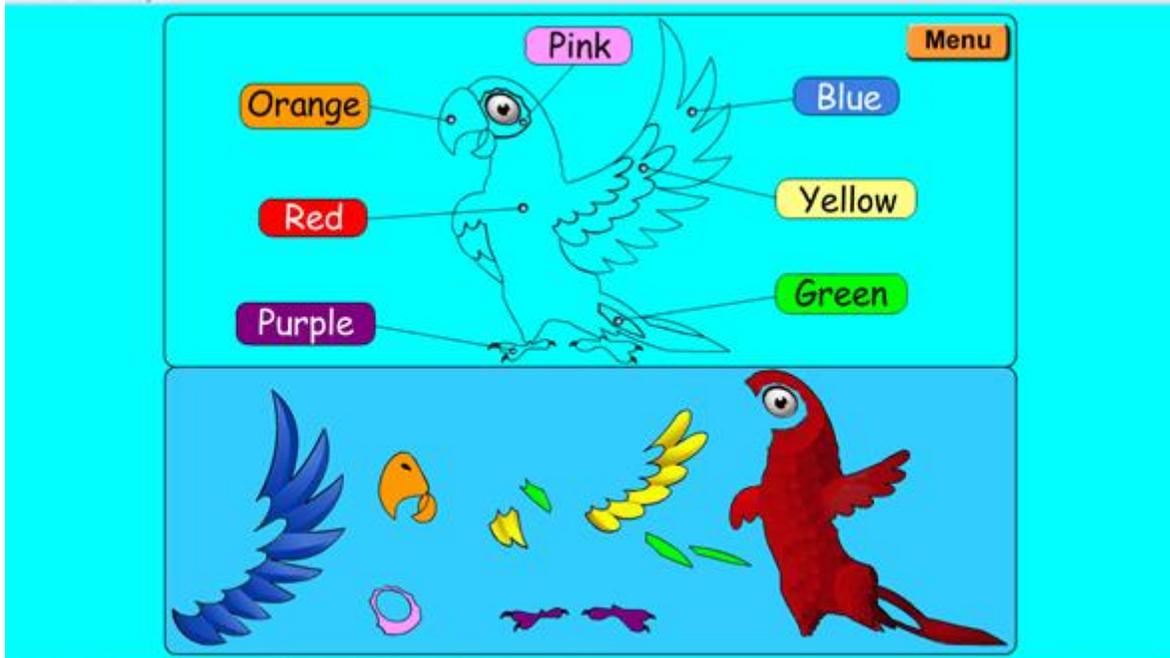


Figura Nro. 21 Actividad COLORS

En este video para grado 2, el estudiante repasará por medio de una canción los números en español y en inglés.



Figura Nro.22 Imagen video NUMBERS

En el menú de grado 3 se pueden observar las siguientes actividades:



Figura Nro. 23 Menú por grados del software didáctico-interactivo

Luego de elegir un grado, en este caso el grado 3, se observa un menú de 3 actividades y un video para afianzar los temas tratados en el módulo de grado 3.



Figura Nro. 24 Menú actividades grado 3 del software didáctico-interactivo

En esta actividad para grado 3, el estudiante hará clic sobre cada parte del rostro del payaso, reproduciendo el audio de su correcta pronunciación y mostrando fonéticamente su escritura.



Figura Nro. 25 Actividad MY FACE

En esta actividad para grado 3, el estudiante hará clic sobre cada figura que representa determinado estado de ánimo, reproduciendo el audio de su correcta pronunciación y mostrando fonéticamente su escritura.



Figura Nro. 26 Actividad EMOTIONS

En esta actividad para grado 3, el estudiante hará clic sobre cada hora del reloj, reproduciendo el audio de su correcta pronunciación y mostrando fonéticamente su escritura.



Figura Nro. 27 Actividad TIME

En este video para grado 3, el estudiante repasará por medio de una canción las formas de saludar y responder en español y en inglés.



Figura Nro.28 Imagen video ¿COMO ESTAS HOY?

4. METODOLOGÍA

4.1 Enfoque Investigativo

El proyecto está enfocado en el diseño de una herramienta informática que ayude a los docentes en la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de los grados primero, segundo y tercero de primaria.

Dicha herramienta es un software creado en adobe flash CS5, donde, con el apoyo de los docentes en la escogencia de los temas, y mediante actividades, animaciones y videos, busca estimular el aprendizaje en el idioma inglés por medio de la interacción lúdica y el uso adecuado del computador.

El presente trabajo abarca una extensa área investigativa en cuanto a la importancia del idioma inglés en el mundo y la importancia del manejo de una segunda lengua, llegando al desarrollo cognoscitivo y psicológico durante la niñez intermedia, la importancia del inglés para los niños y las ventajas para el niño que aprende inglés en el mundo actual. Así mismo se trata el tema del software educativo como medio de enseñanza, los beneficios de la educación multimedia, los fundamentos del diseño de software y el ciclo de vida del software, todo esto con el fin de lograr crear un software que logre la motivación en los estudiantes para aprender el inglés y verlo como parte del mundo cambiante que los rodea que exige el manejo de las nuevas tecnologías para su adecuado y correcto aprendizaje.

4.2 Método Investigativo

La investigación que se realiza es de tipo EXPLORATORIO ya que básicamente lo que se busca es lograr una aproximación a un evento poco estudiado, sirve para familiarizar al investigador con un objeto que hasta el momento le era totalmente desconocido, también como base para la posterior realización de una investigación descriptiva, puede crear en otros investigadores el interés por el

estudio de un nuevo tema o problema dado que carece de información suficiente y de conocimientos previos del objeto de estudio, la exploración permitirá obtener nuevos datos y elementos que pueden conducir a formular con mayor precisión las preguntas de investigación.

4.3 Línea de investigación

Teniendo en cuenta que “el proyecto aplicado es de carácter obligatorio para todo estudiante matriculado en cualquier programa de formación tecnológica que ofrezca la UNAD y es uno de los requisitos para optar al título de tecnólogo”, se optó por el Proyecto de Desarrollo Tecnológico, ya que el proyecto trata de la creación de un software didáctico educativo dirigido a estudiantes de primaria.

La línea de investigación está enfocada hacia software de calidad en el área de software educativo donde se desarrolla y se implementa una herramienta informática capaz de solucionar de manera eficiente el problema del bajo nivel académico en el idioma inglés en el caso particular en estudiantes de los grados primero, segundo y tercero de primaria, buscando estimular el aprendizaje del idioma inglés por medio de la interacción lúdica y el uso adecuado del computador.

Fuentes Primarias

Para identificar los componentes y valores agregados que debe tener este software didáctico, se realizará un ejercicio de observación en la escuela normal superior sección “C”, lo que facilitará identificar el desarrollo de cada uno de los procesos cognoscitivos y pedagógicos del maestro y del estudiante. Posteriormente, se hará una valoración a través de una encuesta, del conocimiento y de la pertinencia que el educador vea en el uso del software.

Fuentes Secundarias

Todos los libros, páginas web, bases de datos, demos de software, periódicos, revistas, entre otros, que sirvan a los autores para conocer todos los componentes de un software didáctico de este tipo y para estructurar el diseño del CD interactivo para implementarla en las escuelas primarias del Amazonas.

4.4 Recolección De La Información

POBLACIÓN:

Totalidad de personal grado (1°), grado (2°) y grado (3°) de primaria= (135), docentes =(15)

Total población= 150 personas.

MUESTRA:

La muestra que se estudió es la siguiente:

(40) muestra $\times 100 / 150$ población= 26.6% personas promedio.

Analizamos (10) alumnos grado (1°), (10) alumnos grado (2°) y (10) alumnos grado (3°). Para un total de 30 alumnos encuestados.

Analizamos (10) profesores directores de grupo grados 1°, 2° y 3°.

Cálculo de 40 personas encuestadas.

LUGAR DESARROLLO DE PROYECTO:

Escuela Marceliano Eduardo Canyes Santacana “Normal Superior Sección C”. De la ciudad de Leticia- Amazonas –Colombia.

TIEMPO Y FECHAS DE ENCUESTAS:

De 30 minutos cada uno

10 al 14 de Mayo de 2013.

4.7 Análisis De Resultados

Tanto la encuesta aplicada a los estudiantes como a los docentes fue llevada a cabo en el Colegio Marceliano Eduardo Canyes Santacana “Normal Superior Sección C”. De la ciudad de Leticia – Amazonas. Encuesta aplicada del 10 al 14 de Mayo de 2013, donde para las diez preguntas de cada encuesta se tomaron 30 minutos para su desarrollo.

Se tomó como muestra un total de 30 estudiantes de primero, segundo y tercero de primaria, 10 por cada grado, así como diez profesores directores de grupo de los grados primero, segundo y tercero de primaria, para un total de 40 personas encuestadas entre estudiantes y profesores.

Cabe aclarar que las encuestas aplicadas a los estudiantes fueron realizadas con la supervisión de los docentes, con el fin de explicarles de manera clara cada pregunta y así lograr que esta fuera contestada por cada uno de ellos.

ENCUESTA A ESTUDIANTES

PREGUNTA NO. 1

¿Cuál es la clase que más te gusta del colegio?

ÁREAS	GRADO 1	GRADO 2	GRADO 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Matemáticas	3	3	8	14	47%
Ingles	1	2	0	3	10%
Español	4	1	1	6	20%
Ciencias	2	4	1	7	23%
TOTAL				30	100%

Tabla 5. Tabulación pregunta Nro. 1 encuesta estudiantes.

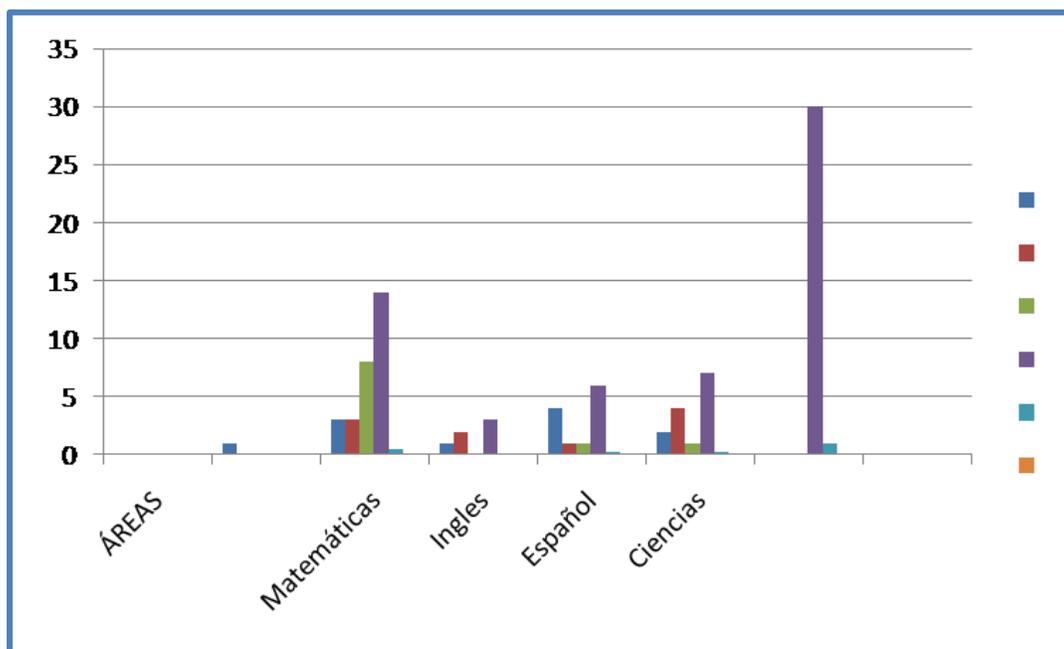


Figura Nro.29 Gráfica pregunta Nro. 1 encuesta estudiantes.

ANÁLISIS: El 47% de los alumnos encuestados les llama más la atención las clases de matemáticas indicando que es la clase que más les gusta, mientras solo el 10% les gusta la clase de inglés.

PREGUNTA NO. 2

¿Participas activamente en las clases de inglés?

PARTICIPACION	GRADO1	GRADO 2	GRADO 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	8	7	4	19	63%
Poco	2	3	6	11	37%
Nada	0	0	0	0	0%
TOTAL				30	100%

Tabla 6. Tabulación pregunta Nro. 2 encuesta estudiantes.

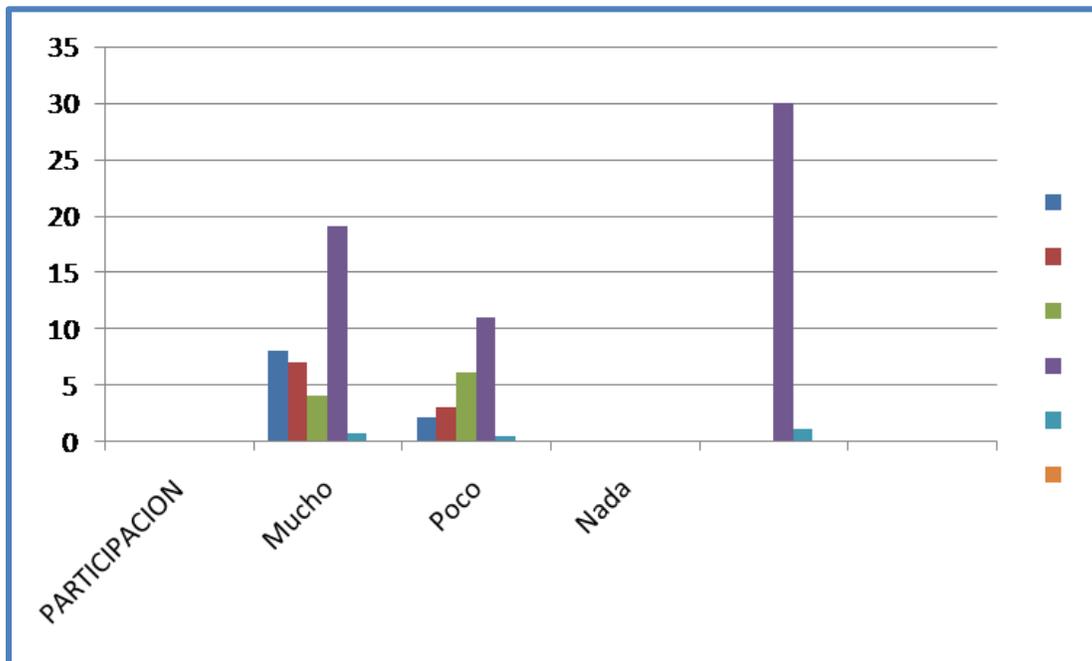


Figura Nro.30 Gráfica pregunta Nro. 2 encuesta estudiantes.

ANALISIS: El 63% de los alumnos afirman que participan en las clases de inglés, y el 37% afirman que poco participan.

PREGUNTA NO. 3.

¿Crees que las clases que recibes de inglés son agradables?

CLASE AGRADABLE	GRADO1	GRADO 2	GRADO 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	8	6	22	74%
A Veces	2	1	4	7	23%
Nunca	0	1	0	1	3%
TOTAL				30	100%

Tabla 7. Tabulación pregunta Nro. 3 encuesta estudiantes.

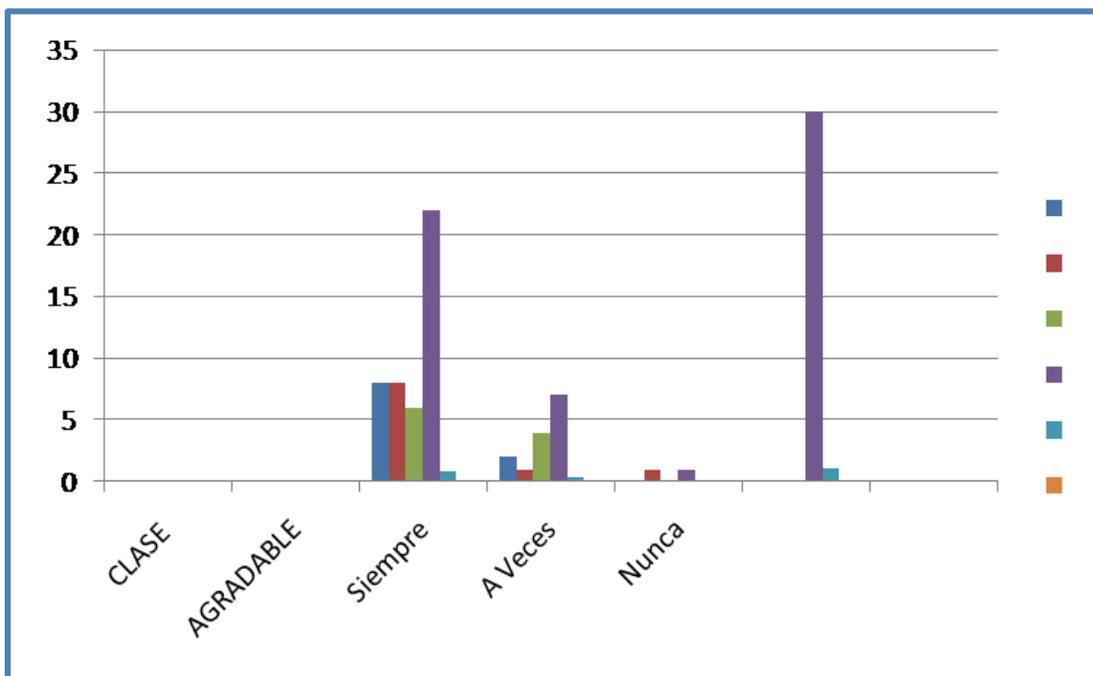


Figura Nro.31 Gráfica pregunta Nro. 3 encuesta estudiantes.

ANALISIS: A la mayoría de los alumnos encuestados consideran que las clases que reciben de inglés con un 74% son agradables, mientras que solo a un 3% consideran que no les es agradable.

PREGUNTA NO. 4.

¿Entiendes los temas que te han enseñado en la clase de inglés?

TEMAS ÁPROPIADOS	GRADO1	GRADO 2	GRADO 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	4	5	14	47%
A Veces	5	6	5	16	53%
Nunca	0	0	0	0	0%
TOTAL				30	100%

Tabla 8. Tabulación pregunta Nro. 4 encuesta estudiantes.

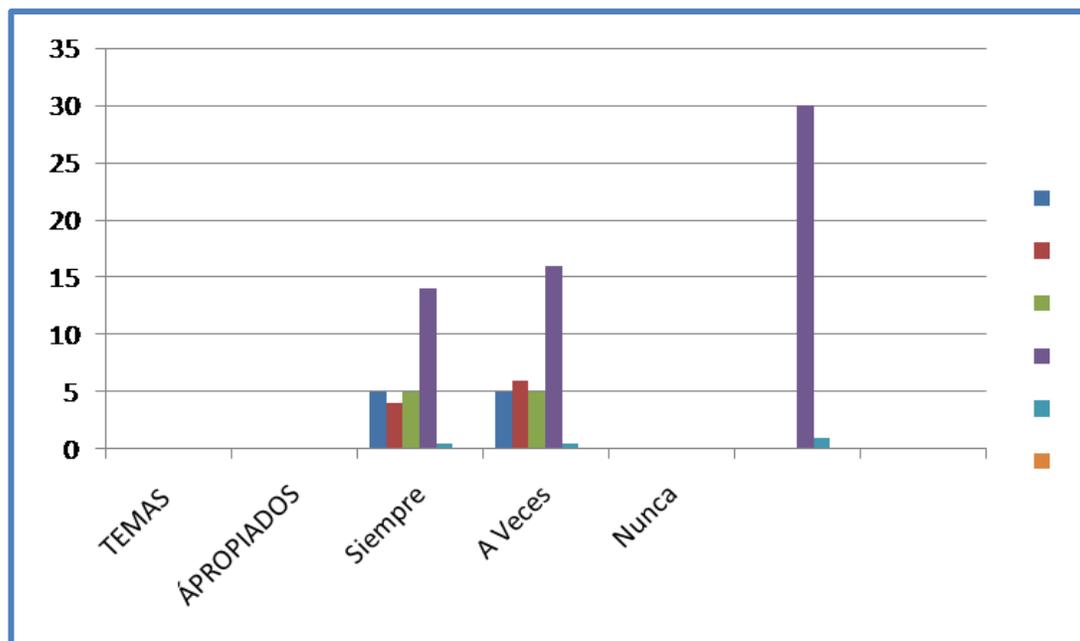


Figura Nro.32 Gráfica pregunta Nro. 4 encuesta estudiantes.

ANÁLISIS: El 53% de los encuestados consideran que a veces los temas son apropiados para el grado en que están. Mientras que el 47% aseguran que si.

PREGUNTA NO. 5.

¿Te gustaría aprender a hablar y escribir en inglés?

HABLAR Y ESCRIBIR INGLES.	GRADO1	GRADO 2	GRADO 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	9	10	10	29	96%
No	1	0	0	1	4%
TOTAL				30	100%

Tabla 9. Tabulación pregunta Nro. 5 encuesta estudiantes.

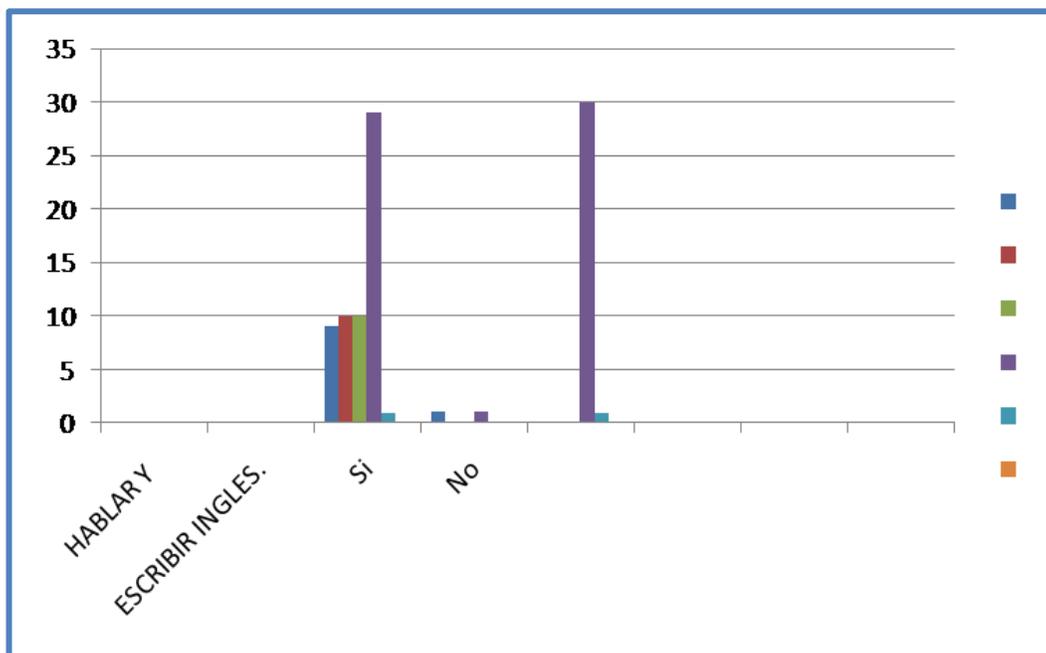


Figura Nro.33 Gráfica pregunta Nro. 5 encuesta estudiantes.

ANALISIS: A la mayoría de los encuestados si les gustaría hablar y escribir ingles con un 96%, mientras que solo al 4% no les gustaría.

PREGUNTA NO. 7.

Califica el uso del computador en las clases de inglés.

USO DEL COMPUTADOR	GRADO1	GRADO 2	GRADO 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	6	8	3	17	57%
Bueno	4	2	1	7	23%
Malo	0	0	6	6	20%
TOTAL				30	100%

Tabla 11. Tabulación pregunta Nro. 7 encuesta estudiantes.

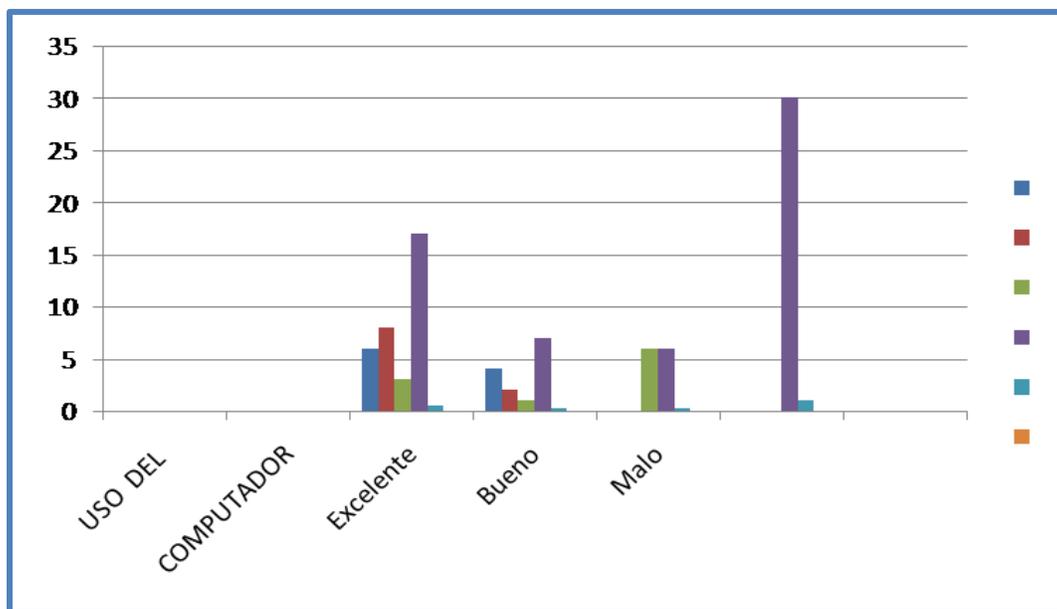


Figura Nro.35 Gráfica pregunta Nro. 7 encuesta estudiantes.

ANALISIS: El 57% de los encuestados califican el uso del computador excelente, consideran que en las clases de inglés lo usan, esto indica que casi la mitad tienen conocimiento respecto al uso del computador.

PREGUNTA NO. 8.

¿Durante las clases de inglés te gustaría emplear el computador?

EMPLEO DEL COMPUTADOR	GRADO1	GRADO 2	GRADO 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	9	8	27	90%
No	0	1	2	3	10%
TOTAL				30	100%

Tabla 12. Tabulación pregunta Nro. 8 encuesta estudiantes.

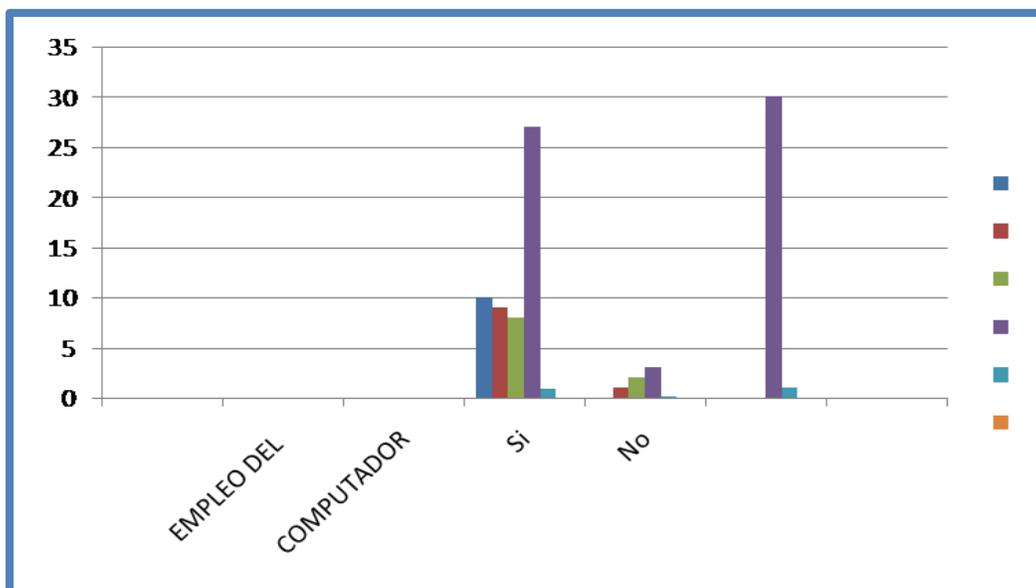


Figura Nro.36 Gráfica pregunta Nro. 8 encuesta estudiantes.

ANALISIS: Se puede ver en el cuadro y gráfico que un 90% de los encuestados si les gustaría usar el computador durante el desarrollo de las clases de inglés y un 10% no les gustaría.

PREGUNTA NO. 9.

¿Crees que el computador ayuda a aprender el idioma inglés?

COMPUTADOR COMO AYUDA	GRADO1	GRADO 2	GRADO 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	10	8	28	93%
No	0	0	2	2	7%
TOTAL				30	100%

Tabla 13. Tabulación pregunta Nro. 9 encuesta estudiantes.

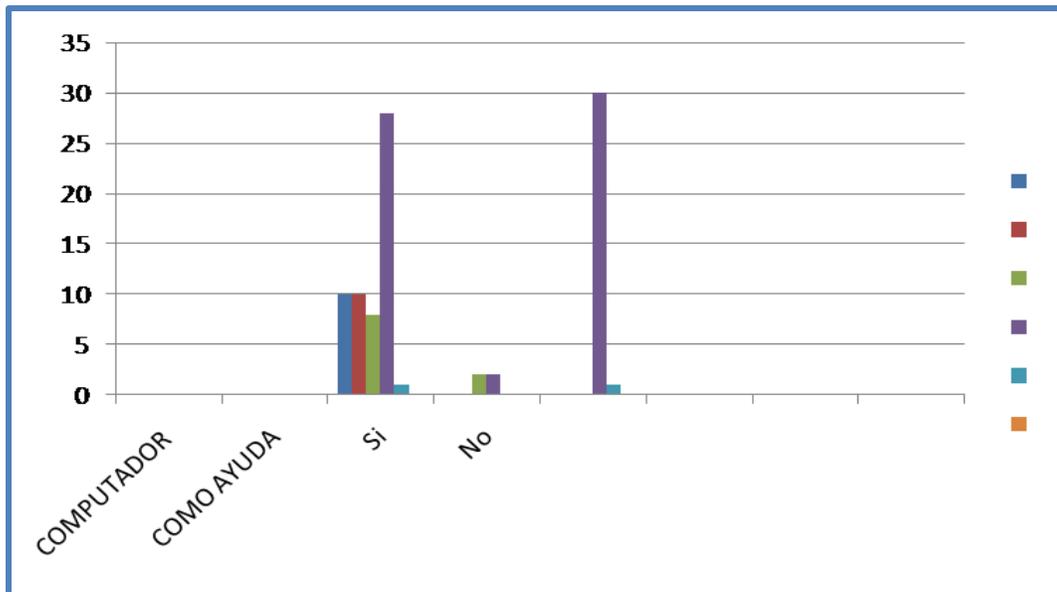


Figura Nro.37 Gráfica pregunta Nro. 9 encuesta estudiantes.

ANALISIS: La mayoría o sea el 93% consideran que el uso del computador durante el desarrollo de las clases si les ayudaría más al proceso aprendizaje de determinado idioma.

PREGUNTA NO.10.

¿Te gustaría aprender inglés con un software educativo?

APRENDER INGLÉS	GRADO1	GRADO 2	GRADO 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	7	8	25	83%
No	0	3	2	5	17%
TOTAL				30	100%

Tabla 14. Tabulación pregunta Nro. 10 encuesta estudiantes.

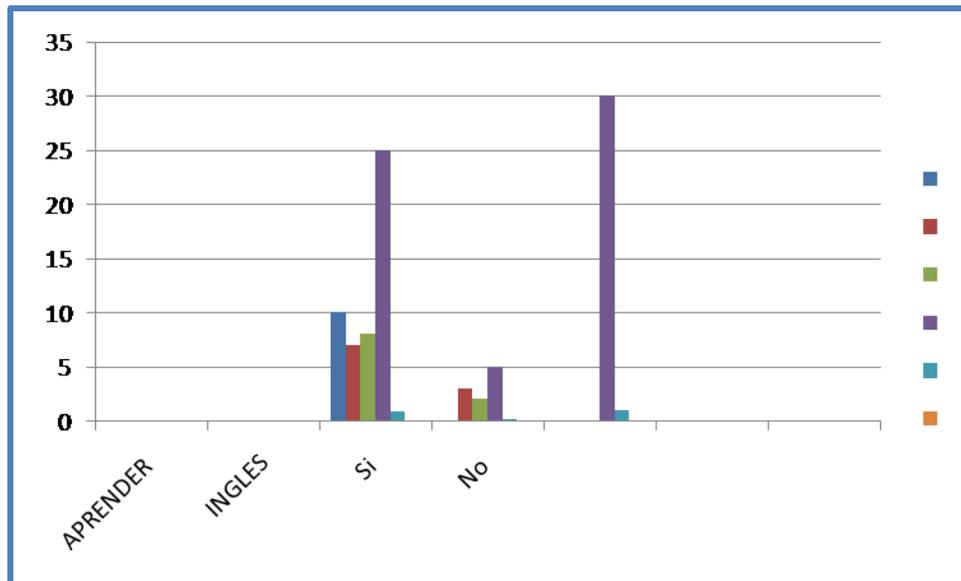


Figura Nro.38 Gráfica pregunta Nro. 10 encuesta estudiantes.

ANALISIS: El 83% de los encuestados confirman de que si les gustaría aprender inglés con ayuda de un software educativo.

ENCUESTA A DOCENTES.

PREGUNTA NO. 1.

¿Cuándo usted está desarrollando la clase de inglés utiliza recursos y estrategias de aprendizaje para llevarla a cabo?

RECURSOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	40%
A veces	6	60%
Nunca	0	
TOTAL	10	100%

Tabla 15. Tabulación pregunta Nro. 1 encuesta docentes.

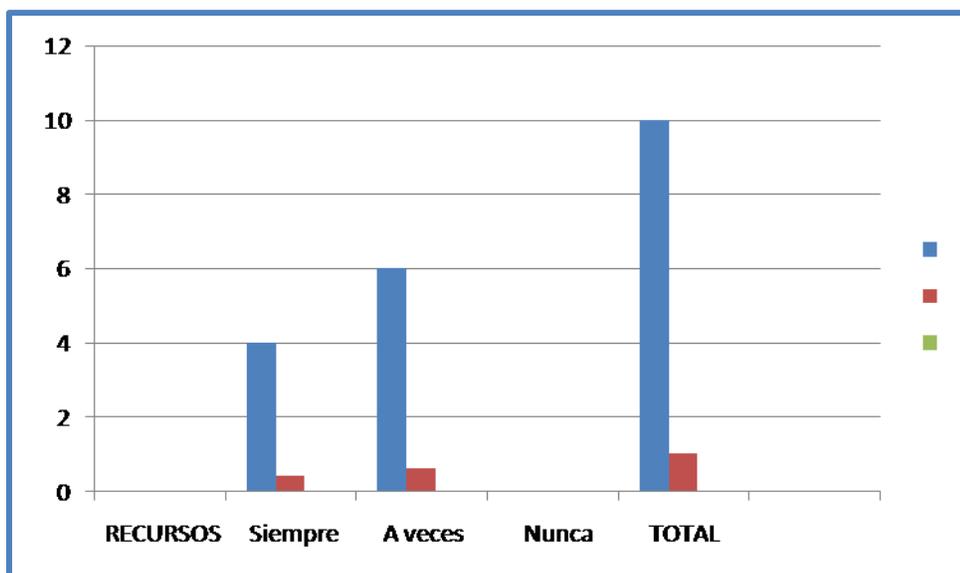


Figura Nro.39 Gráfica pregunta Nro. 1 encuesta docentes.

ANALISIS: Según la tabla y grafica número uno el 60% de los maestros encuestados confirma que a veces durante el desarrollo de sus clases utilizan diferentes recursos y estrategias de aprendizaje para llevarla a cabo y un 40% confirman que siempre utilizan diferentes recursos.

PREGUNTA NO. 2.

¿Cuándo realiza una evaluación de inglés el rendimiento en general del grupo es?

EVALUACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bueno	4	40%
Regular	6	60%
malo	0	
TOTAL	10	100%

Tabla 16. Tabulación pregunta Nro. 2 encuesta docentes.

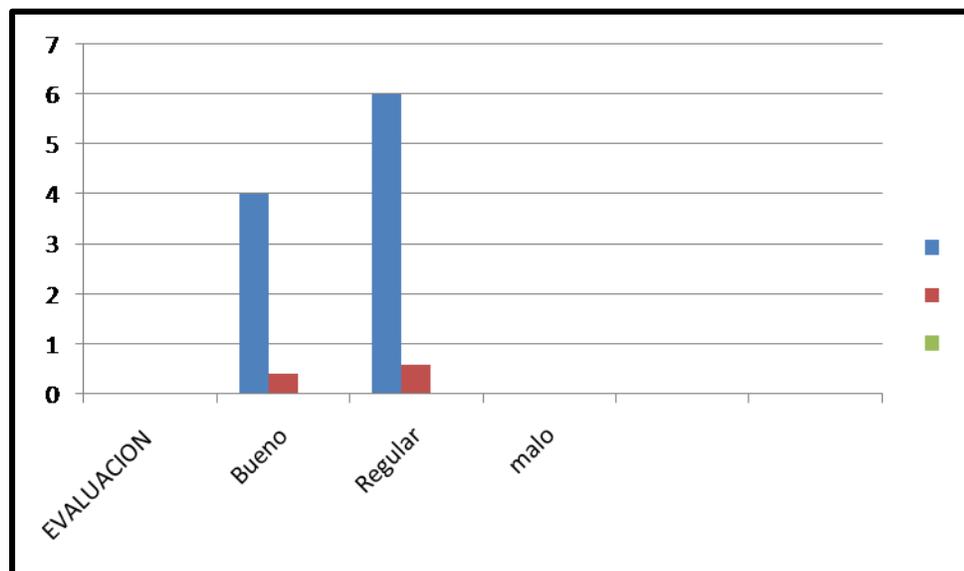
GRAFICA 2.

Figura Nro.40 Gráfica pregunta Nro. 2 encuesta docentes.

ANALISIS: Según la tabla y grafica dos el rendimiento académico en el área de inglés es regular con un 60% Mientras que un 40% dicen que es bueno.

PREGUNTA NO. 3.

¿Usa el computador como herramienta educativa para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés?

USO DEL COMPUTADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	30%
A veces	6	60%
Nunca	1	10%
TOTAL	10	100%

Tabla 17. Tabulación pregunta Nro. 3 encuesta docentes.

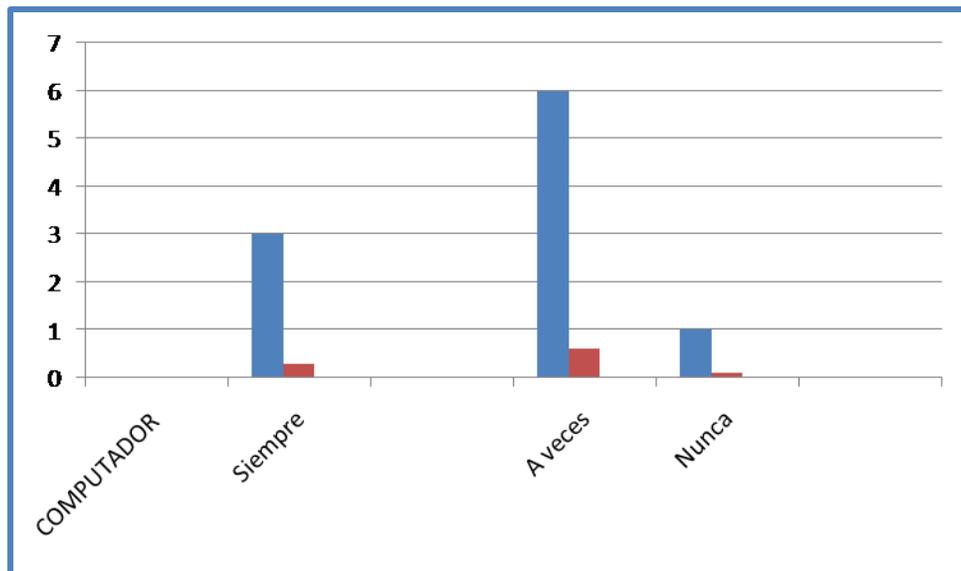


Figura Nro.41 Gráfica pregunta Nro. 3 encuesta docentes.

ANALISIS: Usa el computador como herramienta educativa para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés?

PREGUNTA NO. 4.

¿Sabe usted que es un software educativo?

SOFTWARE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	9	90%
No	1	10%
TOTAL	10	100%

Tabla 18. Tabulación pregunta Nro. 4 encuesta docentes.

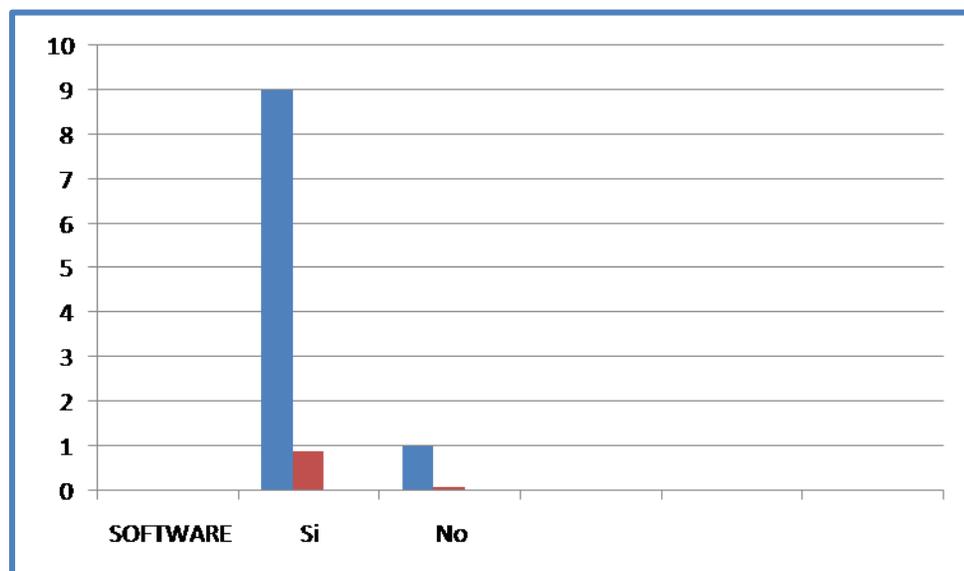


Figura Nro.42 Gráfica pregunta Nro. 4 encuesta docentes.

ANALISIS: Según la tabla y el gráfico número cuatro se observa que un 90% de los profesores si saben que es un software y un porcentaje de 10% manifestó que no la conocen.

PREGUNTA NO. 5.

¿Utiliza herramientas como software educativo que le ayuden a los alumnos en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés?

HERRAMIENTAS SOFTWARE.	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	10%
A veces	7	70%
Nunca	2	20%
TOTAL	10	100%

Tabla 19. Tabulación pregunta Nro. 5 encuesta docentes.

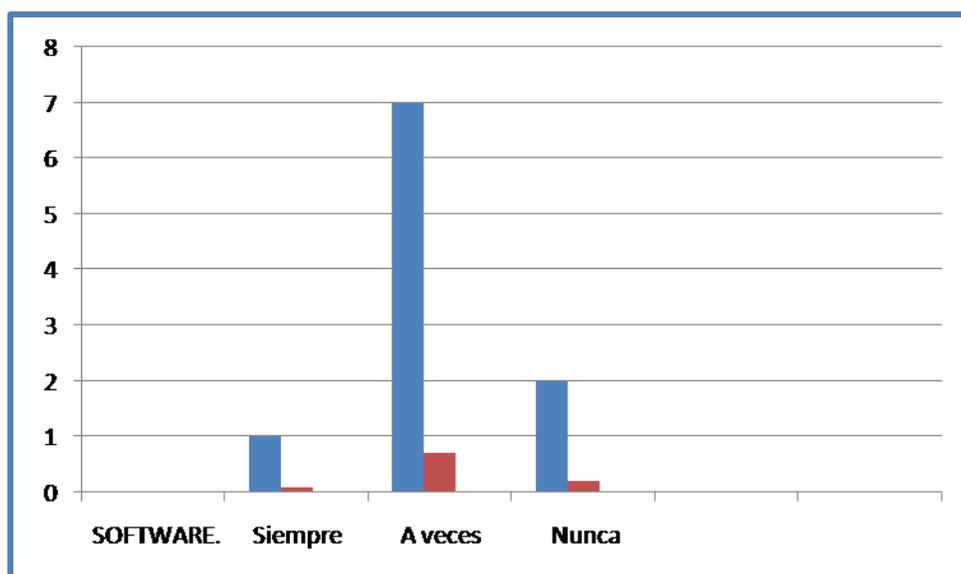


Figura Nro.43 Gráfica pregunta Nro. 5 encuesta docentes.

ANÁLISIS: El 70% de los encuestados contestaron que a veces utilizan herramientas como software que le ayuden a los alumnos en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, mientras el 20% nunca han utilizado y un 10% dicen que siempre siendo el porcentaje más bajo.

PREGUNTA NO. 6.

1. ¿La institución posee algún software educativo para la enseñanza del idioma inglés?

POSEE SOFTWARE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	50%
No	5	50%
TOTAL	10	100%

Tabla 20. Tabulación pregunta Nro. 6 encuesta docentes.

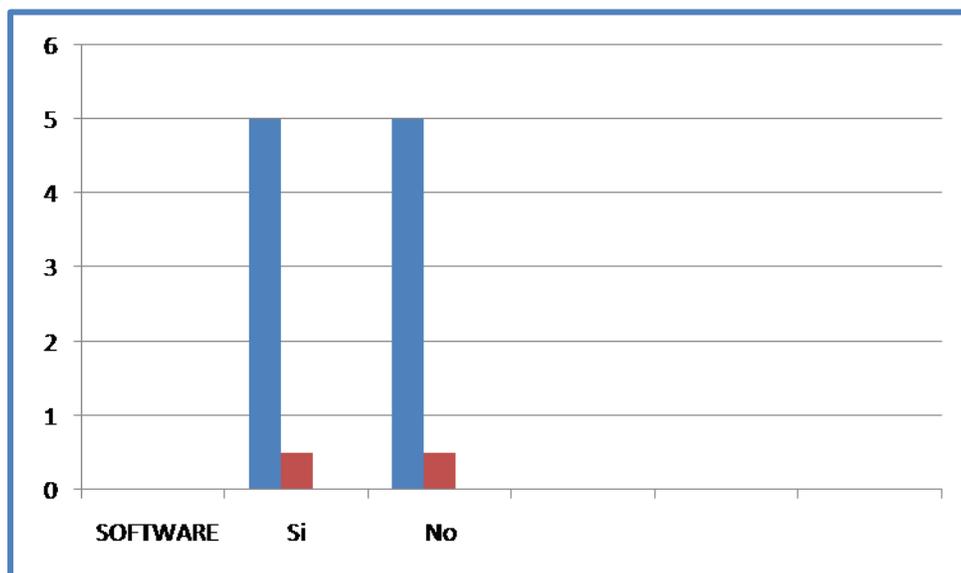


Figura Nro.44 Gráfica pregunta Nro. 6 encuesta docentes.

ANALISIS: El 50% dicen que la institución posee algún software educativo para la enseñanza del idioma inglés y el 50% dicen que institución no lo tiene.

PREGUNTA NO. 7.

¿Cree usted que implementar un software didáctico ayudaría tanto a docentes como a estudiantes a la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés?

IMPLEMETACION SOFTWARE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	100%
No	0	0%
TOTAL	10	100%

Tabla 21. Tabulación pregunta Nro. 7 encuesta docentes.

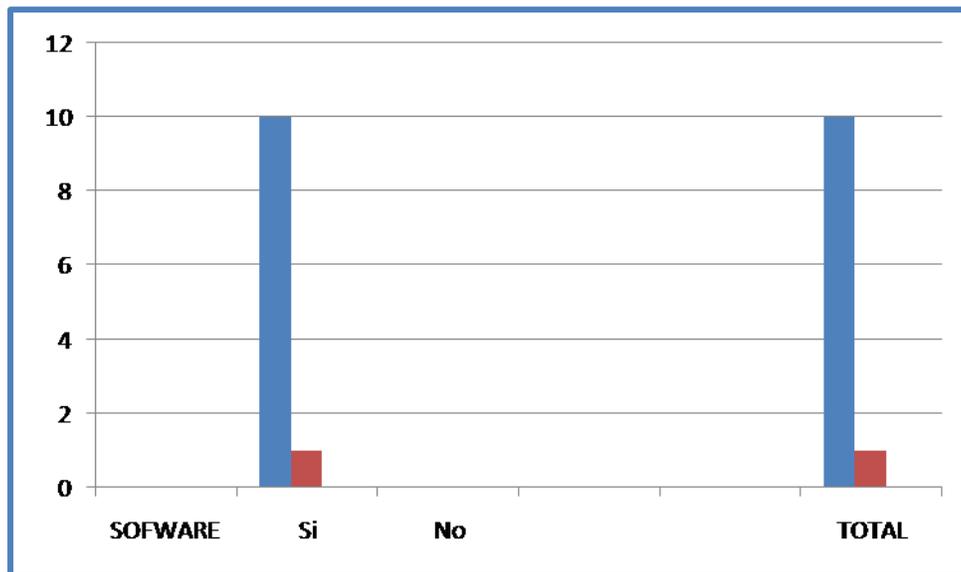


Figura Nro.45 Gráfica pregunta Nro. 7 encuesta docentes.

ANALISIS: El 100% de la población opina que si, y el 0% dicen que no, ya que, que implementar un software didáctico ayudaría tanto a docentes como a estudiantes a la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

PREGUNTA NO. 8.

¿Harías uso de un software educativo en las aulas como complemento para dar las clases de inglés?

USO DEL SOFTWARE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	100%
No	0	0%
TOTAL	10	100%

Tabla 22. Tabulación pregunta Nro. 8 encuesta docentes.

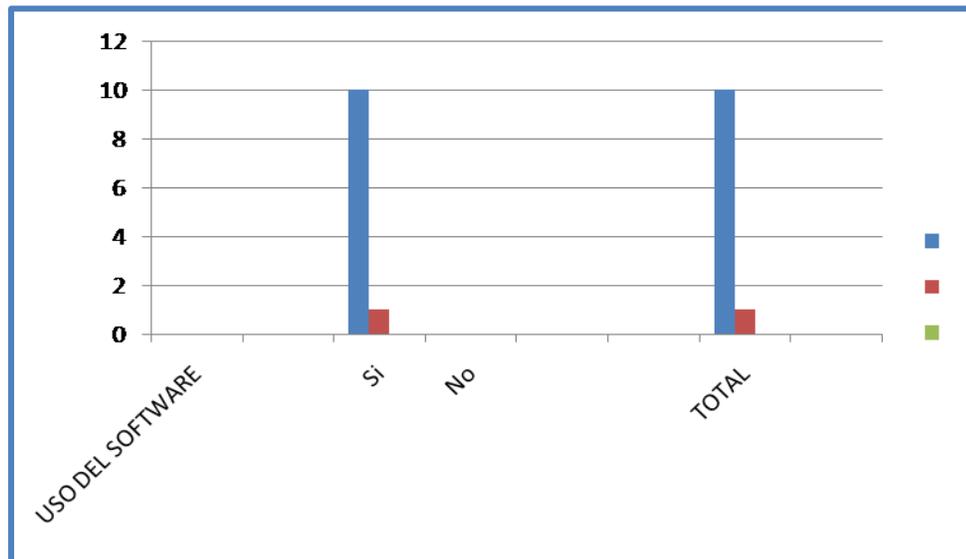


Figura Nro.46 Gráfica pregunta Nro. 8 encuesta docentes.

ANALISIS: Se observa que todo o sea el 100% de la población contestaron que sí harías uso de un software educativo en las aulas como complemento para dar las clases de inglés ya se ven muy son necesarias.

PREGUNTA NO. 9.

¿Cómo califica el nivel de aprendizaje del idioma inglés de su institución?

NIVEL DEL APRENDIZAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Promedio alto	0	
Promedio medio	8	80%
Promedio bajo	2	20%
TOTAL	10	100%

Tabla 23. Tabulación pregunta Nro. 9 encuesta docentes.

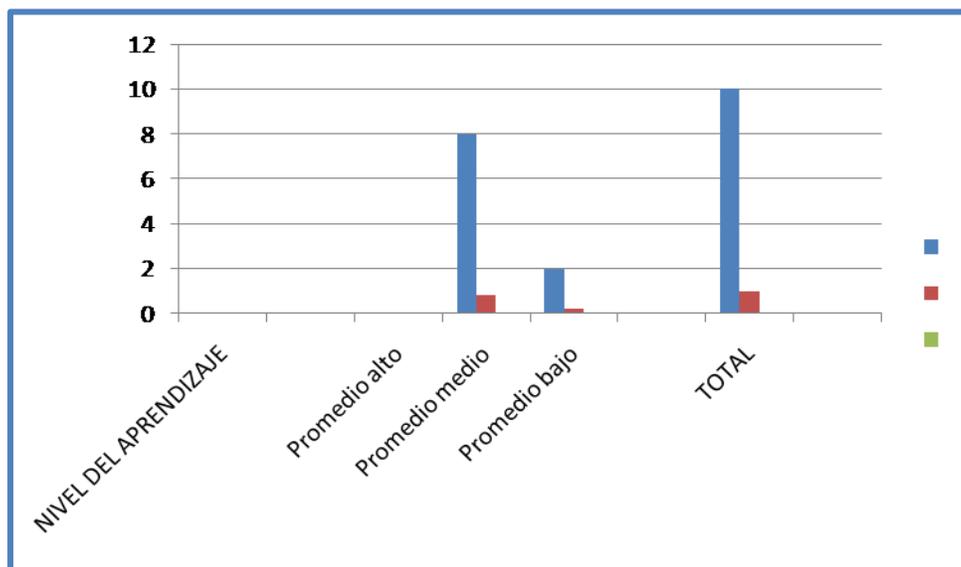


Figura Nro.47 Gráfica pregunta Nro. 9 encuesta docentes.

ANALISIS: la tabla y grafica nueve, el promedio del nivel de aprendizaje del idioma inglés de su institución se encuentran entre promedio medio con un 80% y un promedio bajo con un 20%. Observándose en general que hay que buscar estrategias para poder llegar al nivel alto.

PREGUNTA NO. 10.

¿Cuál cree usted sería el grado de aceptación de la implementación de un software didáctico y educativo para complementar la enseñanza del idioma inglés?

ACEPTACION SOFTWARE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Aceptable	1	10%
Bueno	4	40%
Muy bueno	5	50%
Malo	0	0%
TOTAL	10	100%

Tabla 24. Tabulación pregunta Nro. 10 encuesta docentes.

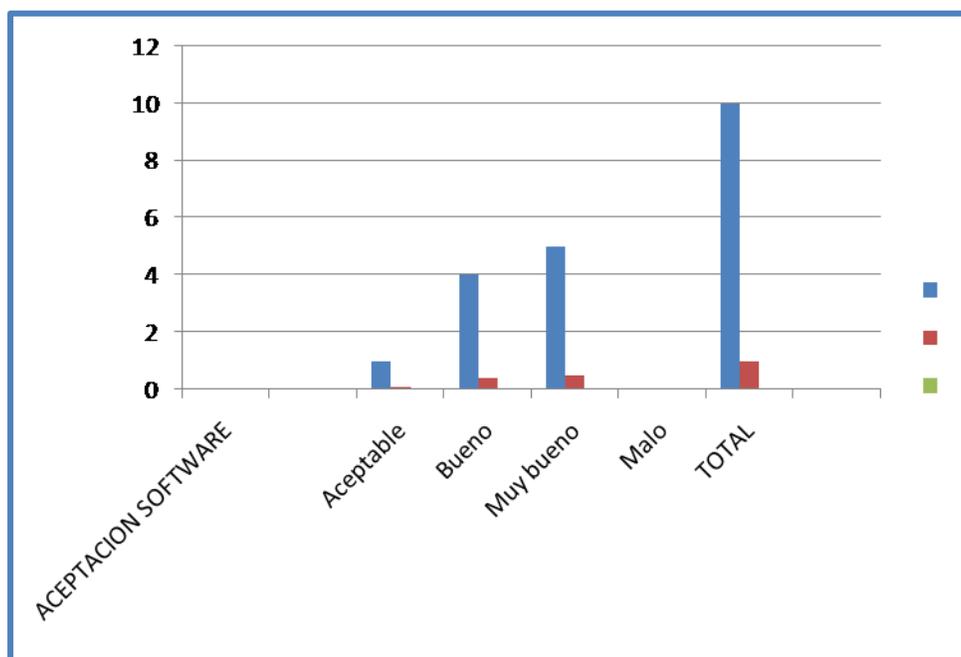


Figura Nro.48 Gráfica pregunta Nro. 10 encuesta docentes.

ANALISIS: Un 50% de los encuestados dijeron que sí es necesario y aceptan la implementación de un software didáctico y educativo para complementar la enseñanza del idioma inglés, mientras un 40% dicen que es bueno y otros con un 10% dicen que es aceptable.

CONCLUSIONES

Mientras más temprano se inicie el estudio del idioma inglés, más rápido y fácil será aprenderlo y manejarlo.

Atendiendo a esta premisa, el desarrollo de un software didáctico aplicable a niños y niñas de los grados primero, segundo y tercero de primaria como una herramienta para ayudar al docente en el desarrollo del currículo de clase genera un gran aporte para la sociedad estudiantil, puesto que facilitará la aprehensión de conceptos básicos del inglés; de los docentes, puesto que hará un gran aporte como herramienta pedagógica; y para la universidad, puesto que abrirá un campo que poco se ha explorado en la investigación como lo es la creación de software didáctico aplicado.

Por otra parte, a sabiendas del bajo nivel que existe tanto en colegios públicos como privados en el departamento del Amazonas demostradas en las pruebas saber 11 aplicadas por el ICFES en los años 2011 y 2012, donde, según la investigación llevada a cabo, el inglés es una de las materias de más bajo promedio, es sumamente necesario la búsqueda de herramientas innovadoras que ayuden a la población estudiantil, en especial la de los colegios públicos, ya que son niños, niñas y jóvenes de escasos recursos, a mejorar su rendimiento en el aprendizaje del idioma inglés.

Para que el aprendizaje desde el uso de esta herramienta sea significativo, se debe permitir a los niños y niñas ingresar al software en repetidas ocasiones, ya que sobre todo en la parte de lectura y escritura en el aprendizaje de algún idioma extranjero es necesario activar procesos como la repetición y memorización. La cantidad de veces que puedan acceder los estudiantes las determinará el docente de acuerdo al ritmo de aprendizaje y las características de su grupo.

De acuerdo al desarrollo de la temática y el grado en que se encuentren los estudiantes, el docente determinará en qué orden trabajaran la lección.

Esta herramienta será de utilidad para los docentes del área del inglés a nivel departamental, ya que aporta a su quehacer pedagógico desde la didáctica educativa, utilizando una estrategia creativa y llamativa para los niños y niñas que además de estimularlos les permitirá un aprendizaje más placentero del idioma.

Teniendo en cuenta lo anterior, lo que se pretende finalmente con este trabajo además de brindar una herramienta útil para el aprendizaje del idioma inglés de niños y niñas en edad escolar, es que el software pueda ser a futuro implementado en todo el departamento y toda la población estudiantil tenga acceso al mismo y se vea beneficiada.

Tomando como base lo anteriormente expuesto, se diseña un software didáctico utilizando la aplicación de creación y manipulación de gráficos adobe flash CS5, mediante dicha herramienta se busca fortalecer en los niños de los grados primero (1°), segundo (2°) y tercero (3°) de la escuela normal superior las habilidades para el aprendizaje del inglés mediante la estimulación visual y auditiva con imágenes y audio, incentivando el aprendizaje por el idioma utilizando la interacción lúdica y el uso adecuado del computador.

En vista de que la presente investigación es de carácter exploratorio, se hace necesario continuar con su desarrollo, por lo que el presente trabajo se centró básicamente en el desarrollo de los módulos, las actividades y la inserción de videos lúdicos en pro de aumentar el interés por el aprendizaje de los conceptos básicos del idioma inglés por parte de los estudiantes, puesto que todo software es posible mejorarlo, se deja abierta la posibilidad para que en una nueva investigación puedan ser agregados nuevos módulos, actividades, videos, imágenes, conexión a base de datos, registro de ingreso, exámenes, archivos planos, etc., todo con el fin de ofrecer una mejor herramienta a los estudiantes.

El presente trabajo es un importante aporte por parte de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia y sus estudiantes al mejoramiento de la educación pública en Colombia, con el único propósito de ayudar a su mejoramiento y confiando en una mejor calidad de vida para todos y cada uno de los colombianos.

5. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.

5.1. RECURSOS HUMANOS:

- ✚ RESPOSABLES: Marcelo Lozano y Mariland Lima.
- ✚ PROFESORES Y ESTUDIANTES: Grado primero (1º), segundo (2º) y tercero de la escuela Normal Superior de Leticia sección "C". Leticia - Amazonas
- ✚ ASESORA PROYECTO. Ing. Irina Narváez.

5.2. PRESUPUESTO:

Tabla 25. Costo de inversión del siguiente trabajo es.

DESCRIPCION	TOTAL
EQUIPOS:	1.430.000
SOFTWARE	600.000
PAPELERIA	300.000
SERVICIO INTERNET	100.000
SERVICIOS ASESORIA TÉCNICOS	3.000.000
GASTOS IMPROVISTOS Y OTROS	500.000
TOTAL	5.930.000

Tabla 26. Descripción y cuantificación de los equipos.

EQUIPO	VALOR
Intel Centrino o AMD Opteron / 2 GHz, o superior	\$1.250.000
2GB RAM	
500MB espacio de disco libre (1 GB para el contenido)	
Monitor, Mouse y teclado	
Impresora a color 8 PPP	\$180.000
TOTAL	\$1.430.000

Tabla 27. Materiales y suministros.

Materiales*	Justificación	Valor
Papelería	Desarrollo integral del proyecto	\$300.000
Internet	Consulta de fuentes; intercambio de información con los compañeros del proyecto	\$100.000
TOTAL		\$400.000

Pueden agruparse por categorías, ej: vidriería, reactivos, papelería, etc., suscripciones a revistas, libros, etc.

Tabla 6.9 Bibliografía (en miles de \$)

Tabla 28. Servicios Técnicos (en miles de \$)

Tipo de servicio	Justificación	Valor
Soporte y asesoría de un ingeniero de sistemas	Elaboración del proyecto.	\$ 1.500.000
Programador y apoyo de sistemas.	Elaboración del software.	\$ 1.500.000
TOTAL		\$ 3.000.000

5.3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

ETAPAS DEL PROYECTO	DESCRIPCION	MES 1				MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6
		OCTUBRE - 2012				NOVIEMBRE - 2012	ENERO - 2013	FEBRERO - 2013	MARZO - 2013	ABRIL - MAYO - 2013
ESTUDIO DE FACTIBILIDAD	Técnica									
	Operativa									
	Legal									
	Financiera									
ESTUDIO PRELIMINAR										
Desarrollo de la propuesta:	Identificación, caracterización de los temas a tratar, definición del software, donde se hará la prueba del software – Análisis de necesidades educativas.									
DISEÑO DE UN SOFTWARE DIDÁCTICO E INTERACTIVO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN NIÑOS DE LOS GRADOS PRIMERO (1°), SEGUNDO (2°) Y TERCERO (3°) DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR MONSEÑOR MARCELIANO EDUARDO CANYES SANTACANA SECCION "C" DE LA CIUDAD DE LETICIA.	Análisis de requerimientos: Documento de requerimientos, Modelo de dominio, Prototipo inicial, Diagrama general.									
	Análisis y diseño preliminar: Descripción detallada de los; Diagrama de casos de uso de requisitos; modelo de dominio.									
	Diseño del material didáctico. Software "ELTEACHER CASIMIRO".									

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ❖ Adobe Systems incorporated and its licensors . (2011). Recuperado el 3 de 10 de 2012, de http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash_Professiona
- ❖ anónimo. (2008). la importancia del Inglés para sus Hijos. Recuperado el 23 de 9 de 2012, de http://www.peques.com.mx/la_importancia_del_ingles_para_sus_hijos.htm
- ❖ Baños, M. D. (2009). La importancia de aprender el idioma Inglés. Recuperado el 5 de Octubre de 2012, de http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~14700596/departamentos/need_ing.htm
- ❖ Cesar Collazos, L. G. (2010). Diseño de software Educativo. Recuperado el 5 de 10 de 2012, de <http://users.dcc.uchile.cl/~luguerre/papers/CVEI-01.pdf>.
- ❖ Cesar Collazos, L. G. (2010). Diseño de software Educativo. Recuperado el 5 de Octubre de 2012, de <http://users.dcc.uchile.cl/~luguerre/papers/CVEI-01.pdf>
- ❖ Cornelio R., R. R. (2004). Catarina. udlap. Diseño y la implementación del proyecto iComTouch. Obtenido de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/lopez_l_br/capitulo2.pdf
- ❖ Cruz, M. (2008). Itescam. Obtenido de <https://www.itescam.edu.mx/principal/sylabus/fpdb/recursos/r63319.DOC>.

- ❖ Doncel L. (2012). Mejores puntajes en la prueba ICFES de los colegios en Colombia año 2012. Disponible en:
http://leodoncel.com/visor_paginas.php?a=mejores_2012&e=colombia.
Acceso [14 de febrero de 2013].
- ❖ Educacion Firt (2011). Índice de nivel de Inglés. Disponible en:
www.ef.com.es/epi/. Acceso [21 de abril de 2013]
- ❖ Fernández, M. P. (2010. vol.21). Software educativo herramienta de apoyo para la asignatura almacenamiento, conservación y preservación en las ciencias de la información. Cuadernos de Educación y Desarrollo.
- ❖ Firt, Educacion. (2011). Educación Firt. Índice de nivel de Inglés. Recuperado el 21 de Abril de 2013, de www.ef.com.es/epi/.
- ❖ Grecia Rosales (2007). IMPORTANCIA-DEL-IDIOMA-INGLES-EN-LA-EDUCACION. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/13270715/>. Acceso [4 de octubre de 2012]
- ❖ Herrera Sánchez G. (2010). Módulo de Metodología. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Bogotá.
- ❖ Hernández R, Fernández C., Baptista P. (1991). Metodología de la investigación. Ed. Mc Graw Hill. México.
- ❖ Macas Angel Miguel y Jorge Fierro (2007). Fundamentos del Diseño de software. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos73/disenosoftware/disenosoftware2.shtml#ixzz2lds2PYCZ>. Acceso [5 de octubre de 2012]
- ❖ M. Torres. (2004). indalog. Fundamentos del Diseño de Software. Recuperado el 8 de Octubre de 2012, de

<http://indalog.ual.es/mtorres/LP/FundamentosDiseno.pdf>

- ❖ Microsoft corporation. (2011). blogspot. Concepto y características de adobe flash CS4 . Obtenido de <http://anbuluis.blogspot.com/2011/06/concepto-y-caracteristicas-de-adobe.html>
- ❖ Papalia D, Wendkos S.. (1998). Psicología del Desarrollo. 7a. ed. Colombia: Mc Graw Hill.
- ❖ Revista dinero. Los mejores colegios de Colombia en el 2012. Disponible en: <http://www.dinero.com/edicion-impresaa/caratula/articulo/los-mejores-colegios-2012/164849> Acceso [29 de abril de 2013]
- ❖ SED Bogotá. (2008). Colombia Aprende. Recuperado el 10 de 11 de 2012, de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-249534.html>.
- ❖ Torres, D. (2010). La importancia del inglés como segundo idioma. Fecha de publicación viernes 30 de julio de 2010. El tiempo. Genero opinión. Colombia. Recuperado el 6 de Octubre de 2012, de <http://www.mineducacion.gov.co/observatorio/1722/article-241443.html>.
- ❖ Vicuña, L. J. (27 de 7 de 2008). slideshare. Recuperado el 4 de Noviembre de 2012, de <http://www.slideshare.net/jaime08/multimedia-y-educacion>.

REFERENCIA VIDEOS

-  Video Aprendiendo inglés: Globos de colores. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ORrcpg3VXcw> Acceso [4 de diciembre de 2012]

-  Video Los números en inglés. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=z5VI3qCjskc> Acceso [4 de diciembre de 2012]

-  Video The best animals song for children - Learning English for kids. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=a53DkiJ5HDc> Acceso [4 de diciembre de 2012]

-  Video Aprendiendo inglés: Hola ¿Cómo estás?. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=sVWqLXtDUvU> Acceso [4 de diciembre de 2012]

ACERCA DE LOS AUTORES DEL PROYECTO



Jorge Marcelo Lozano Acevedo.

Tecnólogo de Sistemas de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Nacido en la ciudad de Leticia el 9 de mayo de 1979, cursó sus estudios primarios y secundarios en escuelas públicas de esta ciudad, obteniendo el segundo mejor puntaje del ICFES en las pruebas de Estado del año 1.996. Miembro activo de la Policía Nacional hace 16 años, actualmente en el grado de Intendente, labora en la Oficina de telemática de la Dirección General de la misma institución, técnico profesional en Policía Judicial, técnico profesional en servicio de Policía y técnico profesional en Comunicaciones policiales.



Mariland Andrea Lima Peña.

Nació en la ciudad Leticia Amazonas - Colombia, el 1 de abril de 1971, hija de José Lima Silva y Aida Lilia Peña Galdino ambos de ascendencia brasileña, quienes tuvieron siete hijos.

Mis estudios primarios los realice en la Escuela Vicente de Paul y mis estudios secundarios en la Normal Superior "Sección A" de Leticia amazonas obteniendo el título de bachiller pedagógico, el cual me llevó a trabajar muchos años en pro de la niñez desempeñándome como maestra de la básica primaria en el área de sistemas.

Actualmente me encuentro felizmente casada con Mauricio Horta Horta Tolimense, matrimonio que dio fruto dos hermosos hijos Juan Diego Guasca Lima y David Mauricio Horta lima.

ANEXOS

PLAN DE CLASES GRADO PRIMERO

Se elabora este plan de clases como guía para que cada docente se base en él y lo tome como ejemplo para desarrollar los demás planes de acuerdo al grado que tenga a cargo y a las características de sus estudiantes.

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR - MARCELIANO CANYES SANTACANA
SECCION "C".**

ENCARGADOS: MARCELO LOZANO - MARILAND LIMA.

GRADO: PRIMERO (1°).

FECHA: 2º DE MAYO DE 2013.

LUGAR: SEDE SECCION "C"

AREA: INGLES – INFORMATICA.

TIEMPO: Duración de cada tema: 2 semanas por tema o dependiendo el avance de cada grado se comenzará un nuevo tema.

- **INTENCIONALIDAD DEL PROCESO:**

LOGROS:

1. Identificar THE VOWELS.
2. Desarrollar las habilidades de listening and speaking utilizando recursos audiovisuales (CD-room, video beam, computadores).
3. Potenciar las habilidades de Reading and writing por medio de ejercicios prácticos.

TEMA: THE VOWELS**INDICADOR DE LOGROS:**

- **INTELLECTUAL:** Reconoce THE VOWELS, su escritura y pronunciación.
- **PSCICOMOTOR:** Desarrolla ejercicios mediante la utilización del software y desarrollo de actividades durante la clase.
- **AFECTIVO:** Demuestra interés en el desarrollo de actividades con respecto al tema.
- **Espiritual:** Respeta y valora el trabajo del mismo y de los demás.

- **DESARROLLO DIDACTICO PARA LA CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO**

➤ **ACTIVIDAD INICIAL:**

Saludo.

Oración.

Llamada alista.

Observaciones y recomendaciones.

MOTIVACION Y CONOCIMIENTOS PREVIOS:

Dinámica “veo veo” el profesor indica el juego e inicia diciendo con “veo veo” una cosa que inicia con la vocal... y los alumnos mencionaran los diferentes objetos.

Se explora los conocimientos previos sobre que niños saben cómo se escriben y pronuncian esas vocales en inglés.

A partir de las imágenes se familiariza con las vocales, observa la imagen y a partir de ella responde a preguntas.

¿Quién sabe cómo se escribe cada VOWELS en inglés?

¿Quién sabe cómo se pronuncia THE VOWELS en inglés?

➤ **ACTIVIDAD CENTRAL:**

CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO:

- Salida a la sala de sistemas, y ubicar dos niños por computador.
- Acceder al software de Ingles para niños, Animación en Flash Player CS5.
- Explicación que es un software educativo.
- Práctica uso del software con apoyo del profesor de informática.
- Acceder al módulo **GRADO PRIMERO**, dar clic sobre el icono que dice **“VOWELS”** y se abre la ventana de las vocales, se da clic sobre cada uno de ellos y aparece la imagen con su respectiva escritura y pronunciación en audio en inglés.
- Escuchar la pronunciación THE VOWELS en inglés y repetir varias veces.
- Pronunciar en inglés THE VOWELS.

APLICACION DEL CONOCIMIENTO:

- Cada niño escribirá “THE VOWELS” en el cuaderno con su sonido correspondiente.
- Hacer un dibujo alusivo para cada VOWELS. (A= Apple, E= Elephant, I= Island, O= Orange, U= Umbrella).
- Se utilizara hojas fotocopiadas para realizar ejercicios de práctica.

➤ **ACTIVIDAD FINAL:**

VERIFICACION DEL CONOCIMIENTO:

- Dicha actividad puede variar para cada curso, según la necesidad y el grado de aprendizaje alcanzado por los estudiantes, se aplicaría para el grado primero, pudiendo ser aplicable a los otros grados según la necesidad de docente.
- Recortar y pegar en carteleras figuras representativas THE VOWELS. y escribir su pronunciación.
- Organizar cinco grupos de siete alumnos cada uno, y realizar la siguiente consigna: “armar el rompecabezas y pegarlo sobre la hoja blanca”. Luego de que hayan comprendido la consigna, se les entregaran los materiales, es decir el rompecabezas THE VOWELS, con su respectiva escritura y pronunciación, a cada grupo se entrega una vocal, conformado por seis piezas y una hoja en blanco.

Para finalizar la clase, cada grupo mostrará el rompecabezas que armó, comentarán que vocal formaron, si tuvieron dificultades y si les gustó la actividad. Todos repiten la pronunciación.

COMPROMISO:

Para la casa cada niño recortara dos imágenes que empiece con cada vocal y escribir su nombre en inglés y su pronunciación.

EVALUACIÓN:

Participación en las diferentes actividades desarrolladas.

- **RECURSOS**

- 1. HUMANOS**

- Maestro inglés.
- Orientador Aula Informática.
- Alumnos.
- Responsable de Aula Informática.

- 2. MATERIALES**

- (30) Computadoras.
- (1) software de inglés para niños. Animación en Flash Player CS5
- Imágenes en cartulinas
- Hoja guía – taller.
- Hoja guía – evaluación.
- Hojas-Mimeografiadas.
- Tijeras.
- Crayolas.
- Pegante.

IMÁGENES DE LA VOCALES

NOTA: Las imágenes son tomadas de las actividades contenidas en el software didáctico-interactivo.



Figura No. 49. Imágenes "theVowels"

GUIA No. 1.

TRABAJO EN CLASE:

NOMBRE: _____

1, Sigue el trazo para formar THE VOWELS, colorea la imagen y delinea cada palabra.

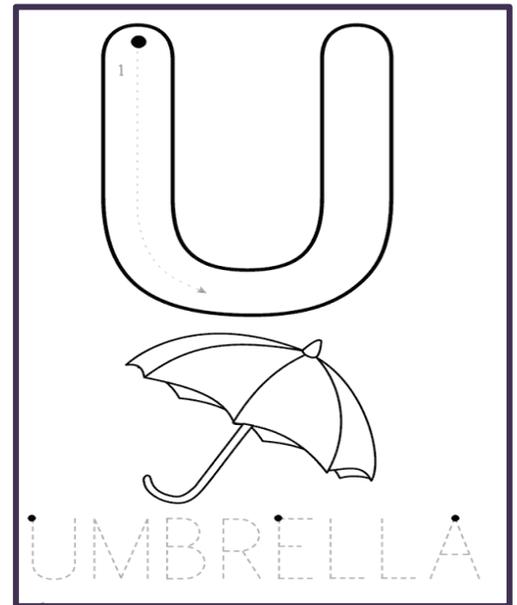
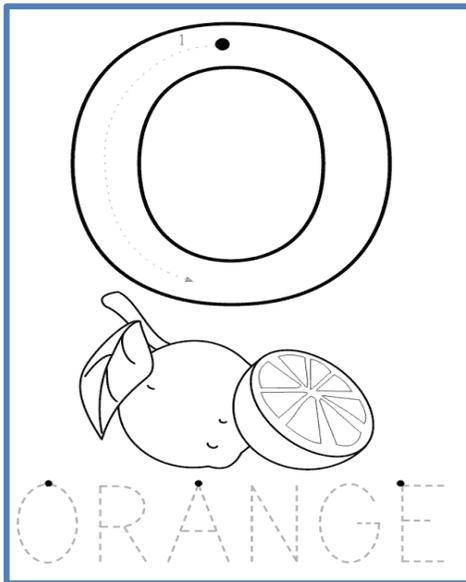
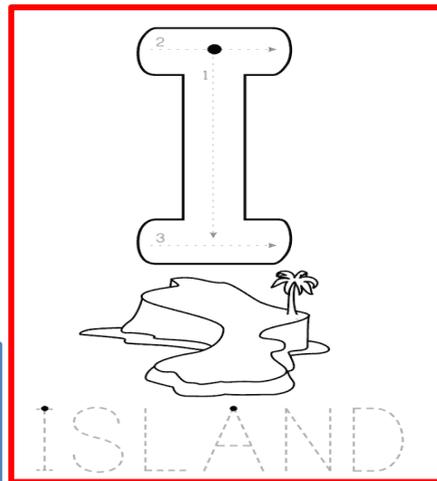
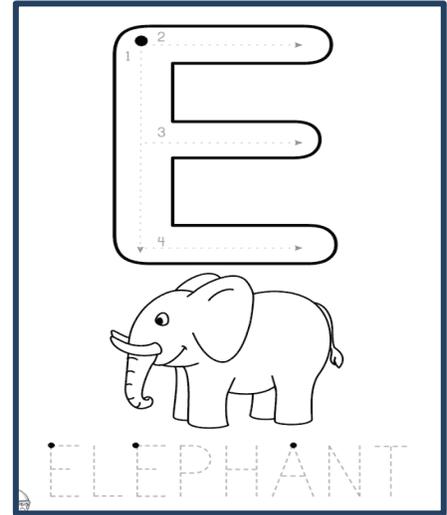
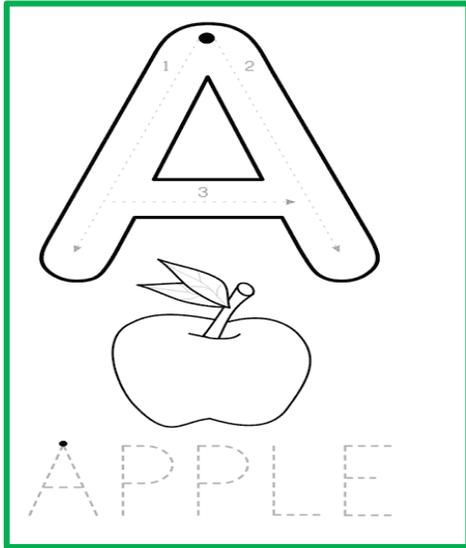


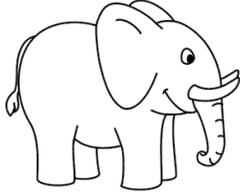
Figura No. 50. Imágenes "theVowels" para colorear

GUIA No. 2.

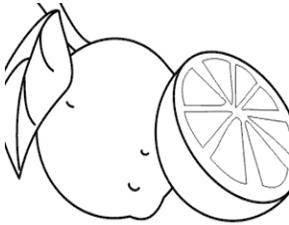
TRABAJO EN CLASE:

NOMBRE: _____

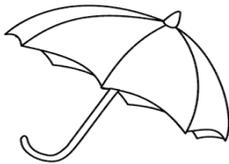
1. Colorea y escribe al frente de cada imagen su VOWELS y su pronunciación varias veces.



song



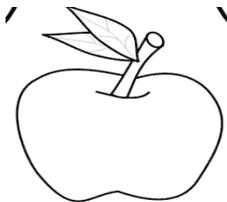
monthsor
theyear



song



colors



animals

Figura Nro.51 Imágenes theVowels-pronunciación

2. une con una línea THE VOWELS, con su pronunciación.



Figura Nro.52 Imágenes theVowels-relación

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Estimado estudiante de la Escuela Marceliano E. Canyes, en esta oportunidad estamos interesado en conocer el conocimiento y opinión personal que tiene sobre el área del idioma inglés, que va en beneficio de la realización de un proyecto tecnológico. Por lo cual lo invitamos a responder las siguientes preguntas.

NOMBRE Y APELLIDOS: _____/

GRADO: _____/

COLEGIO: _____/

1. ¿Cuál es la clase que más te gusta del colegio?
 - a. Matemáticas_____
 - b. Inglés_____
 - c. Español_____
 - d. Ciencias_____

2. ¿Participas activamente en las clases de inglés?
 - a. Mucho_____
 - b. Poco_____
 - c. Nada_____

3. ¿Crees que las clases que recibes de inglés son agradables?
 - a. Siempre_____
 - b. A Veces_____
 - c. Nunca_____

4. ¿Consideras que los temas de las clases de inglés es apropiado para el grado en que estas?
 - a. Siempre_____
 - b. A Veces_____
 - c. Nunca_____

5. ¿Te gustaría aprender a hablar y escribir en inglés?
SI_____ NO_____

6. ¿Consideras el computador como herramienta primordial para aprender inglés?
SI_____ NO_____

7. Califica el uso del computador en las clases de ingles
Excelente_____
- Bueno_____
- Malo_____

8. ¿Durante las clases de inglés te gustaría emplear el computador?
SI_____ NO_____

9. ¿Crees que el computador ayuda a aprender el idioma inglés?
SI_____ NO_____
10. ¿Te gustaría aprender inglés con un software educativo?
SI_____ NO_____

ENCUESTA A DOCENTES

Estimado profesor de la Escuela Marceliano E. Canyes, en esta oportunidad estamos interesado en conocer el conocimiento y opinión personal que tiene sobre el área del idioma inglés, que va en beneficio de la realización de un proyecto tecnológico. Por lo cual lo invitamos a responder las siguientes preguntas.

NOMBRE Y APELLIDOS: _____/

GRADO: _____/

COLEGIO: _____/

1. ¿Cuándo usted está desarrollando la clase de inglés utiliza recursos y estrategias de aprendizaje para llevarla a cabo?
 - a. Siempre _____
 - b. A Veces _____
 - c. Nunca _____

2. ¿Cuándo realiza una evaluación de inglés el rendimiento en general del grupo es?
 - a. Bueno _____
 - b. Regular _____
 - c. Malo _____

3. ¿Usa el computador como herramienta educativa para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés?
 - a. Siempre _____
 - b. A Veces _____
 - c. Nunca _____

4. ¿Sabe usted que es un software educativo? SI _____ NO _____

5. ¿Utiliza herramientas como software educativo que le ayuden a los alumnos en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés?
- Siempre_____
 - A Veces_____
 - Nunca_____
6. ¿La institución posee algún software educativo para la enseñanza del idioma inglés? SI_____ NO_____
7. ¿Cree usted que implementar un software didáctico ayudaría tanto a docentes como a estudiantes a la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés?
- SI_____ NO_____
8. ¿Harías uso de un software educativo en las aulas como complemento para dar las clases de inglés?
- SI_____ NO_____
9. ¿Cómo califica el nivel de aprendizaje del idioma inglés de su institución?
- promedio ALTO.
 - promedio MEDIO.
 - Promedio BAJO.
10. ¿Cuál cree usted sería el grado de aceptación de la implementación de un software didáctico y educativo para complementar la enseñanza del idioma inglés?
- Aceptable._____
 - Bueno._____
 - Muy bueno._____
 - Malo._____