

SOFTWARE DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES  
PARA CASAS DE FAMILIA  
'SAII'

WILLIAM EDUARDO GÓMEZ PEÑALOZA  
MICHAEL ALBERTO DÍAZ RUEDA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
PROYECTO DE GRADO  
SOACHA - CUNDINAMARCA  
2011

SOFTWARE DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES  
PARA CASAS DE FAMILIA.  
“SAII”

WILLIAM EDUARDO GÓMEZ PEÑALOZA  
MICHAEL ALBERTO DÍAZ RUEDA

Trabajo de Grado presentado para optar al Título de Tecnólogo en Informática

Ingeniero Julián Romero  
Director

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
PROYECTO DE GRADO  
SOACHA - CUNDINAMARCA  
2011

Nota de aceptación:

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

Soacha, 29 de Noviembre de 2011.

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo y este logro a mi familia que siempre me ha apoyado, enseñado y aconsejado en cada una de las metas que me propongo.

A mis compañeros y amigos con los cuales hemos crecido intelectualmente y de los cuales he aprendido mucho como persona.

A los profesores que me han transmitido su conocimiento apoyado y enseñado a mejorar personal y profesionalmente.

William Eduardo Gómez Peñaloza

Este trabajo es dedicado a muchas personas que me rodean en especial a mis padres por su gran apoyo que me han brindado, sus consejos y esas palabras de aliento.

A Cindy una persona muy especial con quien he compartido momentos maravillosos, brindándome su confianza y amor.

A mis padrinos, abuelos y primos que a pesar de los inconvenientes que eh tenido siempre están ahí para alentarme y no dejarme caer.

Cabe destacar a mis compañeros y profesores unas grandes personas de las cuales aprendí mucho entregando sus conocimientos sin inconveniente alguno, a la universidad por brindar esos espacios deportivos donde compartí viajes con mis compañeros de futbol representando a la sede regional Soacha.

Michael Alberto Díaz Rueda

## **AGRADECIMIENTO**

Los autores expresan su agradecimiento, reconocimiento y gratitud a:

Ing. Julián Romero            Profesor Facultad de Ingeniería de Sistemas  
UNIMINUTO Regional Soacha

Ing. Ricardo Bernal J.    Profesor Facultad de Ingeniería de Sistemas  
UNIMINUTO Regional Soacha

Ing. Carlos Charry.        Profesor Facultad de Ingeniería de Sistemas  
UNIMINUTO Regional Soacha

Ing. Mauricio Ruiz.        Profesor Facultad de Ingeniería de Sistemas  
UNIMINUTO Regional Soacha

## TABLA DE CONTENIDO

<u>1. ASPECTOS GENERALES.....</u>	<u>13</u>
<u>1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</u>	<u>13</u>
1.1.1 Formulación.....	13
1.1.2 Delimitación.....	13
<u>1.2 ANALISIS DE VARIABLES.....</u>	<u>14</u>
<u>1.3 OBJETIVOS.....</u>	<u>14</u>
1.3.1 Objetivo General.....	14
1.3.2 Objetivos Específicos .....	14
<u>1.4 JUSTIFICACIÓN.....</u>	<u>15</u>
<u>1.5 HIPÓTESIS.....</u>	<u>15</u>
1.5.1 General.....	15
1.5.2 De Trabajo.....	15
<u>2. MARCOS DE REFERENCIA.....</u>	<u>17</u>
<u>2.1 MARCO TEÓRICO .....</u>	<u>17</u>
<u>2.2 ANTECEDENTES .....</u>	<u>19</u>
2.4 LEGAL: .....	23
<u>Declaración Universal de los Derechos del Niño</u> <u>Aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas,</u> <u>20 de noviembre de 1959.....</u>	<u>23</u>
<u>3. METODOLOGIA DE DESARROLLO DEL PROYECTO.....</u>	<u>25</u>
<u>3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....</u>	<u>25</u>
<u>3.2 LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....</u>	<u>25</u>
<u>4. ETAPAS O FASES DEL PROYECTO.....</u>	<u>26</u>
4.1.1 Observación directa partiendo desde la selección del tema.....	28
4.1.2 Descripción general del sistema actual.....	28

<a href="#">4.1.3 Técnicas de levantamiento de información.....</a>	<a href="#">29</a>
<a href="#">4.1.4 Identificar las principales deficiencias (D.O.F.A):.....</a>	<a href="#">29</a>
<a href="#">4.1.5 Estudio de factibilidad y análisis costo beneficio.....</a>	<a href="#">29</a>
<a href="#">4.1.6 Establecer metas para el nuevo sistema.....</a>	<a href="#">30</a>
<a href="#">4.1.7 Determinación de requerimientos.....</a>	<a href="#">30</a>
<a href="#">4.2 Fase de Diseño.....</a>	<a href="#">30</a>
<a href="#">4.2.1 Diagramas de Flujo.....</a>	<a href="#">30</a>
<a href="#">4.2.2 Modelo Entidad-Relación.....</a>	<a href="#">32</a>
<a href="#">Diagramas Hipo y tablas visuales.....</a>	<a href="#">35</a>
<a href="#">4.2.4 Módulos del Programa.....</a>	<a href="#">38</a>
<a href="#">4.2.5 Prototipos de Pantallas.....</a>	<a href="#">39</a>

## GLOSARIO

**SOFTWARE:** Se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital; comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos del sistema.

**APRENDIZAJE:** Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

**CONOCIMIENTO:** El conocimiento es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje (a posteriori), o a través de la introspección (a priori). En el sentido más amplio del término, se trata de la posesión de múltiples datos interrelacionados que, al ser tomados por sí solos, poseen un menor valor cualitativo.

**INGLES:** El inglés es un idioma originario del noroeste de Europa, que pertenece a la rama germánica de las lenguas indoeuropeas, y que se desarrolló en Inglaterra, difundido desde su origen por todas las Islas Británicas y en muchas de sus antiguas colonias de ultramar.

**ENSEÑANZA:** Es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento.

**ENTENDIMIENTO:** El entendimiento o intelecto (en latín: intellectus, de intus: dentro y legere: leer) en su sentido más común y tradicional se considera como facultad de pensar; el cómo y el dónde se produce el pensamiento como capacidad de leer el interior de la realidad de las cosas y, por tanto, de comprenderlas mediante conceptos adecuados a la realidad de ellas. Capacidad de formar ideas o representaciones de la realidad en la mente relacionándolas entre sí; capacidad de aprender, comprender, juzgar y tomar decisiones.

**HÁBITOS:** Actividad o comportamiento que, por repetirse de manera rutinaria o con cierto grado de frecuencia, se ha vuelto natural para quien la ejerce.

**ESTUDIO:** Por estudio se entiende el ejercicio de adquisición, asimilación y comprensión para conocer o comprender algo.

**HABILIDADES:** Es la destreza para ejecutar una cosa o capacidad para conseguir los objetivos a través de unos hechos en relación con las personas. La formación de las habilidades depende de las acciones, de los conocimientos y hábitos que conforma un sistema no aditivo que contiene la habilidad.



**LENGUAJE:** El lenguaje se configura como aquella forma que tienen los seres humanos para comunicarse. Se trata de un conjunto de signos, tanto orales como escritos, que a través de su significado y su relación permiten la expresión y la comunicación humana.

**METODOLOGÍA:** Conjunto de procedimientos basados en principios lógicos, utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal

**INTERFAZ GRAFICA DE USUARIO:** Conocida también como GUI (del inglés graphical user interface) es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el sistema operativo de una máquina o computador.

**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:** Se refiere al tipo de aprendizaje en que un aprendiz o estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

**CONSTRUCTIVISMO:** Es una corriente de la didáctica que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

**GRAMÁTICA:** Es el estudio de las reglas y principios que regulan el uso de las lenguas y la organización de las palabras dentro de una oración. También se denomina así al conjunto de reglas y principios que gobiernan el uso de un lenguaje muy determinado; así, cada lengua tiene su propia gramática.

**FONOLOGÍA:** es la rama de la lingüística que estudia los sistemas fónicos de las lenguas, frente a la articulación física del lenguaje (Fonética).

**FONÉTICA:** es el estudio de los sonidos físicos del discurso humano. Es la rama de la lingüística que estudia la producción y percepción de los sonidos de una lengua con respecto a sus manifestaciones *físicas*.

**LEXICO:** puede significar una lista de palabras; las palabras utilizadas en una región específica, las palabras de un idioma, o incluso de un lenguaje de programación.

**MORFOLOGIA:** Morfología (lingüística), el estudio de la estructura de formación de las palabras

**SINTAXIS:** es la parte de la gramática que estudia las reglas que gobiernan la combinatoria de constituyentes sintácticos y la formación de unidades superiores a estos, como los sintagmas y oraciones gramaticales. La sintaxis, por tanto, estudia las formas en que se combinan las palabras, así como las relaciones sintagmáticas y [paradigmáticas](#) existentes entre ellas.

**COGNITIVO:** es aquello perteneciente o relativo al conocimiento. Éste, a su vez, es el conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje (a posteriori), o a través de la introspección (a priori)

## RESUMEN

Este documento pretende exponer el proceso de construcción y desarrollo de SAI, el Software de Aprendizaje del Idioma Inglés en Casas de Familia Usando Sistemas Cliente Servidor.

Se presentan los problemas y soluciones encontrados durante la investigación sobre el aprendizaje del idioma inglés en niños de 4 a 8 años y se justifica la creación de un software de apoyo para el aprendizaje de una segunda lengua; la aplicación informática es llamada SAI y esta diseñada para brindar apoyo en el aprendizaje.

Se aborda todo el respaldo teórico y conceptual relacionado con la enseñanza y metodología a implementar en la aplicación SAI, de manera práctica y didáctica para estimular el interés por los idiomas.

En el primer capítulo planteamos el problema teniendo en cuenta los elementos relevantes o pertinentes de la investigación, los cuales nos llevan a la formulación del problema el cual contiene el punto de conflicto o problema a solucionar, por tal motivo es necesario delimitar el problema analizando las posibles variables o características del problema y así generamos los objetivos a cumplir, dando así la justificación de nuestro proyecto encontrando así las posibles hipótesis a manejar.

En el segundo capítulo encontraremos el marco teórico en cual nos amplía la descripción del problema integrando la teoría con la investigación, mostrando proyectos que anteceden al nuestro, por último conceptualizamos nuestro proyecto y enmarcamos nuestro proyecto dentro de su marco histórico y legal.

En el tercer capítulo encontraremos la metodología de desarrollo de nuestro proyecto mostrando el tipo de investigación, las líneas de investigación y la alternativa de trabajo por las que se encuentra dirigido nuestro proyecto.

En el cuarto y último capítulo exploramos y analizamos toda la investigación preliminar al inicio del desarrollo del proyecto, seguidamente veremos la fase de diseño la cual contiene los diferentes diagramas los cuales nos muestran el cuerpo del software, luego encontramos la fase de implementación la cual nos permite llevar el sistema actual al nuevo sistema para terminar así con la fase de pruebas en la cual realizamos las pruebas pertinentes para verificar la funcionalidad del software.

## INTRODUCCIÓN

Para toda persona y para todo padre / madre de familia es importante el desarrollo intelectual de sus hijos, de esta manera cada uno busca los mejores medios para brindarles el mejor desarrollo y trato del conocimiento del cual van depender el resto de sus vidas.

La educación en la actualidad va de la mano con el aprendizaje del inglés como idioma, hoy se exige un conocimiento básico sobre otra lengua para el desarrollo de las labores, la contemplación y toma de decisiones dentro del ámbito laboral. Esta realidad hace que los padres de familia busquen diferentes opciones de dar ese conocimiento a sus hijos para generar y desarrollar ese amor y ese hábito por el estudio.

Esa relación con el estudio la podemos ver reflejada en el grado de conocimiento que tienen los niños hoy en día, gracias a que los padres han brindado esa ayuda en la que buscan el correcto desarrollo de los niños intelectualmente.

La mayoría de las ayudas brindadas para ampliar el conocimiento de los niños se encuentra en Internet o cursos para desarrollar en casa, así como también se encuentran los cursos o clases particulares a las que recurren los padres para brindar y fomentar el conocimiento en sus hijos.

El problema más importante a resolver es la falta de control y apoyo presencial cuando toman este tipo de cursos vía Web, ya que no ejercen un acompañamiento para la seguridad de lo que sus hijos hacen en el curso o fuera de este, ya que vía Web pueden ser víctimas de fraude informático.

Es por eso que el proyecto aquí mostrado, surge como una propuesta para resolver el problema del acompañamiento por parte de un padre de familia para con su hijo al momento de tomar un curso vía Web y para brindar un apoyo al aprendizaje del idioma inglés.

## **1. ASPECTOS GENERALES**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Se ha evidenciando la necesidad de apoyar a los niños de 4 a 8 años y a su familia para que en conjunto aborden el aprendizaje idioma inglés de tal forma que al interactuar en familia se genere en ellos el gusto por una segunda lengua, surge la idea de un aplicativo para su aprendizaje e interacción familiar (madre/padre e hijo) vía Web con el fin de preparar a los niños desde temprana edad.

#### **1.1.1 Formulación**

¿La interacción de los padres e hijos con el software les permitirá fortalecer la comprensión del idioma inglés?

#### **1.1.2 Delimitación**

El término aprendizaje, se define como el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

##### **1.1.2.2 Delimitación del universo**

- Entrevistas presenciales y virtuales con la población beneficiada
- Encuestas, cuestionarios, actas, reportes y seguimientos de los procesos que se apliquen de manera escolar y domésticamente interpretadas.
- Información general de la enseñanza y metodología en colegios.
- Libros sobre lenguaje Visual Basic .NET y MySQL.

##### **1.1.2.3 Delimitación Cronológica**

Este proyecto tendrá una preparación de 6 meses, en los cuales se llevara a cabo un proceso de construcción, verificación, y corrección de posibles fallas de manipulación en la ejecución, para finalmente permitirle al público consumidor en este caso los niños, nuevas oportunidades de aprendizaje por medio de un juego.

##### **1.1.2.4 Delimitación Geográfica**

La investigación se realizara en hogares y en centros educativos para determinar si de una forma didáctica se puede desarrollar las habilidades de forma práctica en niños, centrándonos en el municipio de Soacha, como punto de partida.

## 1.2 ANALISIS DE VARIABLES

- **Hijo:** Usuario principal que va dirigido el aplicativo
- **padres** (Mama - papá): medios y apoyo para la interacción de dicho aplicativo
- **Enseñanza:** Es la actividad ejecutada conjuntamente mediante un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento.
- **Aprendizaje:** Es el resultado del estudio y permite adquirir o modificar habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores.
- **Metodología:** Proceso que se emplea para alcanzar los objetivos de un proyecto
- **Lenguaje:** se configura como aquella forma que tienen los seres humanos para comunicarse.
- **Estudio:** Es el ejercicio que permite la adquisición y comprensión de nuevos conocimientos
- **Talleres:** Actividad ejecutada mediante el usuario para alcanzar un objetivo hacia su conocimiento
- **Evaluaciones:** Proceso definitivo para medir el conocimiento y comprensión que logro por medio del aplicativo
- **Temas de estudio:** Contenido o asunto para aprender, repasar y reforzar conocimientos adquiridos
- **Realimentación de las actividades:** Ida y vuelta de conocimiento recavando información para mejorar un conocimiento

## 1.3 OBJETIVOS

### 1.3.1 Objetivo General

Desarrollar un aplicativo mediante el uso de métodos y herramientas informáticas que brinde y facilite el aprendizaje del idioma ingles en niños de 4 a 8 años, por medio de interacción, incentivando en ellos el amor al estudio y a un nuevo idioma.

### 1.3.2 Objetivos Específicos

- Incentivar en los niños desde temprana edad el interés y gusto por otro idioma brindando unas bases primarias que ayuden a mejorar la comprensión de estructuras básicas en ingles.

- Diseñar un diagrama entidad relación que muestre como se relacionan los actores del proceso con la información que es necesaria para la construcción del aprendizaje.
- Identificar el sistema actual a partir de diagramas de contexto que permitan visualizar los procesos internos con sus entradas y sus salidas
- Diseñar a partir de diagramas de secuencias el modelamiento del sistema propuesto de tal manera que se visualice con claridad el papel del estudiante y de sus familiares.
- Proponer un diseño de prototipo que de cuenta de los archivos necesarios y la conectividad a las bases de datos

#### **1.4 JUSTIFICACIÓN**

Se formula este proyecto como herramienta informática para brindar a niños y padres una orientación, para tener un mejor desempeño y comprensión del idioma inglés, basada en ejercicios básicos dirigidos a este tipo de personas.

A parte de la proyección que puede llegar a tener este proyecto a nivel social, daremos un buen uso a una de las herramientas de trabajo, más usadas en la actualidad como lo es el computador.

Todo esto se da gracias a la necesidad que se ve en la sociedad de aprender un nuevo idioma o lenguaje para la comunicación y expresión global.

Viendo esta escasez de aprendizaje y falta de interés por un idioma como lo es el inglés, se realizó una investigación preliminar para plantear correctamente este proyecto, se concluyó que es factible realizar un aplicativo en el que puedan interactuar Padres e Hijos para el aprendizaje.

Es importante para nosotros poder brindar en base a nuestros conocimientos un aplicativo que permita aparte del aprendizaje la interacción familiar que también por estos tiempos es escasa y así dar un motivo más de unión familiar.

#### **1.5 HIPÓTESIS**

##### **1.5.1 General**

Es posible incentivar en el seno de la familia el aprendizaje del idioma inglés usando como soporte las relaciones filiales entre padres e hijos y al mismo tiempo usar plataformas informáticas para lograrlo.

##### **1.5.2 De Trabajo**

Los ambientes cliente servidor permiten la interacción en tiempo real de actividades para desarrollar el aprendizaje. Usando la tecnología ASP.NET la cual integra el

servidor Internet Information Server, las bases de datos SQLServer y la programación Visual Basic Script y Java Script; se puede virtualizar el ambiente familiar dedicado al aprendizaje del idioma ingles.



## 2. MARCOS DE REFERENCIA

### 2.1 MARCO TEÓRICO

Este marco teórico ha sido tomado de un proyecto cuyos autores y título es:

M.A. Pilar Sabina Bonilla Fernández

M.A. Ma. Guadalupe Dovalí Palestino

M.C Patricia Prieto Fuenlabrada

Puebla, México

#### **¿Cómo promover el aprendizaje significativo en la enseñanza de lenguas extranjeras?**

“La globalización ha obligado a los individuos a manejar una o más lenguas extranjeras como una necesidad fundamental para poder tener la opción de competir y de desempeñar un mejor papel en la sociedad.

Dentro de las instituciones dedicadas a la enseñanza de lenguas extranjeras, el maestro, consciente de este entorno cambiante, busca que el estudiante adquiera el nuevo idioma que está aprendiendo, con el fin de que pueda comunicarse dentro de culturas ajenas a la suya. Es así que, el docente promueve, dentro del salón de clases, que el proceso de enseñanza- aprendizaje se lleve a cabo de la forma más adecuada.

En la didáctica tradicional, la educación se concibe como un proceso de transmisión de conocimientos y valores en donde el profesor juega el rol principal y cuya función es la de transferir una verdad que se considera absoluta universal y sin relación con el todo. El alumno es agente pasivo, contemplativo y receptivo que recibe, repite y acepta sin discutir lo que se transmite.

En el terreno de la enseñanza de lenguas extranjeras, podemos decir que el enfoque gramatical tiene como fundamento la didáctica tradicional ya que se organiza con base en las formas gramaticales (fonológicas, morfológicas, sintácticas y léxicas) enfatizándose la forma en que éstas deben ser combinadas. El alumno realiza actividades descontextualizadas, en donde sólo repite y memoriza estructuras gramaticales.

Los actuales enfoques y metodologías a diferencia de los tradicionales tienen como punto esencial el desarrollo de la competencia comunicativa oral y escrita. Al aprendizaje se le considera ya no como un sujeto pasivo sino como agente dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Es importante señalar que en este trabajo de investigación se utilizaran puntos del cognoscitivismo y del constructivismo para poder explicar cómo se llega al aprendizaje significativo, ya que este concepto ha sido estudiado desde la perspectiva de ambas teorías. Consideramos pertinente señalar que tomamos sólo los aspectos que tienen una aplicación pedagógica.

Podemos decir que, la construcción del conocimiento es un proceso de elaboración, en el sentido de que el alumno selecciona, organiza y transforma la información que recibe de diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos.

Para que esto se realice es indispensable que se cree un ambiente de aprendizaje en el salón de clases, donde se le de prioridad a las aptitudes del individuo y al establecimiento de relaciones entre los miembros del grupo, y con ayuda de ciertas actividades fomentar la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico, la comprensión en lugar de memorización, la habilidad para la resolución de problemas; Todo ello requiere de un desarrollo en el que se integre no sólo el alumno sino también el maestro, sin dejar de lado el contexto institucional y social para obtener un resultado óptimo.

En la didáctica tradicional se considera el aprendizaje como “cambios externos en la conducta”. La educación se concibe como un proceso de transmisión de conocimientos y valores en donde el profesor juega el rol principal y cuya función es la de transferir una verdad que se considera absoluta universal y sin relación con el todo.

El alumno es agente pasivo, contemplativo y receptivo que repite y acepta sin discutir lo que se transmite. Esta didáctica limita al alumno en la organización del pensamiento lo que le impide la reconstrucción del conocimiento.

En los últimos años, la teoría de enseñanza-aprendizaje ha sufrido cambios significativos. Los nuevos paradigmas consideran a la educación como la inducción de conocimiento esquemático significativo y de estrategias o habilidades cognitivas. El proceso de enseñanza - aprendizaje es considerado como una compleja interacción entre lo cognoscitivo, lo afectivo, lo psicomotriz y el condicionamiento social. El profesor toma el papel de promotor de habilidades del pensamiento y aprendizaje. El alumno es constructor de esquemas y estructuras operatorios, es un sujeto cognoscente que construye activamente el conocimiento.

## **Aprendizaje significativo y esquemas de conocimiento**

Para lograr que el alumno realice un aprendizaje significativo es necesario modificar o romper el equilibrio inicial de sus esquemas respecto al nuevo contenido de aprendizaje. Si la tarea está demasiado alejada de los esquemas del alumno, éste no puede atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza-aprendizaje se bloquea. Si ocurriera que a pesar de ello se fuerza la situación, el resultado más probable es que se dé un aprendizaje puramente repetitivo de forma mecánica y no comprensiva, puramente repetitiva.

La significatividad del aprendizaje está estrechamente relacionada con su funcionalidad. Los conocimientos, hechos, conceptos, destrezas o habilidades, valores, actitudes, normas etc. deben ser funcionales, esto es que puedan ser utilizados de manera efectiva cuando las circunstancias en las que se encuentra el alumno así lo exijan; cuanto mayor sea el grado de significatividad de aprendizaje realizado, tanto mayor será también su funcionalidad, pues podrá relacionarse con más situaciones y nuevos contenidos en diferentes contextos. Se pretende lograr que el alumno más que captar y acumular información, pueda producirla, transformarla y aplicarla.

En el caso del aprendizaje de lenguas extranjeras es necesario que esto suceda para permitir que la competencia comunicativa del alumno se desarrolle. Se entiende por competencia comunicativa a la relación e interacción que se establece entre las competencias gramatical, discursiva, sociolingüística y estratégica.

La competencia comunicativa es la que nos habilita a transmitir e interpretar los mensajes, nos permite negociar significados en contextos específicos, resultando un constructor dinámico e interpersonal que sólo puede ser examinado por los significados manifestados a través de la actuación de dos o más individuos.”

## **2.2 ANTECEDENTES**

1er proyecto

Autores:

Linares Comino, Pedro L. Hewitt, Elaine C. Revista española de lingüística aplicada, ISSN 0213-2028, Vol. 13, 1998-1999, Págs... 189-206. España.

Actividad psicomotriz en el aprendizaje del inglés para niños

“Este estudio trata del efecto de un Programa de Inglés con Actividades Motrices (PIAM) en alumnos de primaria. El programa se compara con una metodología más usual dentro del campo del aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Con respecto a la primera hipótesis: un rendimiento académico superior en las pruebas auditivas y escritas; las auditivas demuestran una media más alta para el grupo experimental tras

empezar el PIAM. En las pruebas escritas los gráficos mostraron una superioridad para el grupo experimental aunque esto vino a darse antes de la intervención con el PIAM. Pudimos reafirmar la segunda hipótesis; una mejoría en el desarrollo psicomotor de nuestro grupo experimental. Además, el 100% de los mismos alumnos contestaron que entre los dos métodos utilizados, optaron por las actividades psicomotoras como método predilecto.”

## 2do proyecto

Autor:

Pérez Torres, María Isabel, Universidad de Granada. Departamento de Filologías Inglesa y Alemana. 2006. Granada, España. Diseño de Webquests para la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera: aplicaciones en la adquisición de vocabulario y la destreza lectora.

“El contenido de este estudio ha quedado reflejado al hablar del desarrollo del mismo en los puntos anteriores, no obstante, a continuación pasamos a exponer la sinopsis de cada uno de los capítulos de esta tesis.

Se repasan los presupuestos teóricos de la destreza lectora y la adquisición de vocabulario en una segunda lengua. A tal fin, se analizan los distintos modelos de lectura (“arriba-abajo”, “abajo-arriba” e “interactivos”) y las implicaciones pedagógicas que cada uno de ellos conlleva. Asimismo, en este capítulo, se estudian en detalle otros aspectos en relación de la lectura como son:

El texto, la lectura extensiva e intensiva, las estrategias lectoras, etc. Por otro lado, se estudian de qué forma se lleva a cabo la adquisición del léxico en un lenguaje y que tipo de relación existe entre la lectura y el conocimiento de vocabulario. Todo esto lleva nos lleva a enunciar al final del capítulo una serie de principios aplicables a la elaboración de cualquier actividad lectora. En el caso de nuestro estudio, dichos principios serán, junto con los principios psicolingüísticos del aprendizaje de vocabulario, la base sobre la que se elabora el modelo de WebQuest que proponemos.

Capítulo 3: Se ha estructurado en dos partes, en la primera de ellas se emprende el estudio de la enseñanza de lenguas asistida por ordenador, comenzando con un examen de las distintas etapas que esta ha atravesado desde sus inicios hasta el momento actual en que lo más destacable es el uso de la web como una herramienta instructiva. También realizamos un análisis de las relaciones de la ELAO con otras disciplinas, sobresaliendo la que mantiene con la adquisición de una segunda lengua. Por ello, al amparo de los estudios realizados por Chapelle (2001a), nos detenemos a analizar los criterios que se deben aplicar para discernir si una actividad de ELAO puede ser considerada lingüísticamente válida o no. A continuación, iniciamos el análisis del uso de la web para la enseñanza de una segunda lengua prestando especial atención a su valor como entorno de aprendizaje constructivista, y haciendo un repaso de los principales usos de la web en la relación con la enseñanza de una lengua extranjera. Por último, en esta primera parte del capítulo 3, y dado que la WebQuest está muy relacionada con el empleo de recursos y materiales auténticos de la web, se elabora un conjunto de criterios que pueden servir de guía a la hora de seleccionar los recursos más apropiados para nuestros fines de enseñanza de un lenguaje.

La segunda parte del capítulo 3 está destinada al análisis de la lectura en un medio electrónico; esta es quizás la destreza lingüística que más se practica en un entorno ELAO, y mucho más a partir de la llegada a la web, las características de este tipo de lectura tienen que ver con las peculiaridades del medio, que a su vez provienen de las

que poseen dos de sus elementos básicos: el hipertexto y los componentes multimedia, desde esta perspectiva, en esta parte del capítulo se examinan detalladamente cuales son las estrategias que más se ponen en práctica a la hora de leer en la pantalla y en particular en la lectura online.

Capítulo 4 consta asimismo de dos partes diferenciadas. En la primera de ellas se lleva a cabo un pormenorizado análisis de las teorías psicopedagógicas que sirven de fundamento al diseño instructivo en general, y en particular al diseño instructivo para un entorno web. El constructivismo es la teoría más acorde con las características de la www. Basándose en esto, algunos autores han propuesto distintos modelos para plantear actividades en el entorno de la web que son recogidos aquí. En cuanto a la segunda parte, está destinada a la creación de los materiales pedagógicos “en” y “para” la web, y por ello se abordan algunos conceptos técnicos fundamentales y se examinan varias herramientas destinadas a la elaboración de dichos materiales, entre ellas el programa de autor Hot Potatoes y numerosas plantillas alojadas en la web. Finalmente, se analiza la gestión de los materiales creados, ya sea en un simple espacio virtual, o en una plataforma educativa.

Capítulo 5, una vez que se han expuesto los fundamentos teórico-prácticos de la estrategia de la WebQuest, es el momento de explicarla tal y como fue definida por su creador, Bernie Dodge. También, se tienen muy en cuenta las aportaciones de Tom March, quien, en cierto modo, se ha erigido en salvaguardia de la WebQuest. Por tanto, tomando como referencia principalmente los documentos aportados por estos dos autores, se lleva a cabo un análisis minucioso de todos los aspectos relevantes en relación con la WebQuest: definición, atributos, criterios de elaboración, diseño práctico de la misma, etc. Dada la importancia de la tarea y del apartado del proceso, estos son dos de los apartados a los que se dedica más atención en este capítulo. Asimismo, se realiza un detallado estudio de la trayectoria de la WebQuest, la documentación existente sobre ella y la investigación conocida hasta estos momentos, en definitiva, hemos procurado que este capítulo recoja toda la información relevante sobre el modelo general de la WebQuest.

Capítulo 6 se dedica en primer lugar el diseño y justificación de un modelo de WebQuest más acorde para la enseñanza de una lengua, dando así paso a la definición y diseño práctico del modelo específico para la adquisición de vocabulario y mejora de la lectura de un lenguaje (objeto de este estudio). Como ya hemos comentado, lo más destacado del modelo, en relación con el modelo original, es que incorpora un elemento instructivo que va a fomentar de forma explícita y directa el desarrollo de actividades de vocabulario y de lectura intensiva.

Esta intervención pedagógica se le presenta al alumno en el apartado denominado “taller de vocabulario y lectura”. De esta forma la WebQuest resulta ser una actividad que cumple las condiciones de un entorno de aprendizaje constructivista y, además, puede ser especialmente eficaz en la enseñanza de una segunda lengua. En conclusión, en este capítulo se expone el nuevo modelo de WebQuest desde una aproximación que analiza, por un lado, las razones y presupuestos teóricos del mismo y, por otro, los pasos a seguir en el diseño práctico.

Los capítulos 7 y 8 están destinados a detallar el diseño experimental que se lleva a cabo y que pertenece a lo que se conoce como “investigación-acción”. La investigación-acción postula los siguientes pasos para acometer un diseño investigador: a) identificación del problema y diagnóstico, b) formulación de la hipótesis, c) planificación de estrategias, d) tratamiento instructivo, e) recogida de datos, f) análisis e interpretación de datos y resultados, g) confirmación o refutación hipótesis, h) conclusiones y propuesta de futuras investigaciones.

Capítulo 7 recoge los primeros 4 pasos del desarrollo del mismo, que van a ser los siguientes: la identificación del problema, la formulación de la hipótesis y las preguntas que la investigación pretende responder, así como la planificación de las estrategias y la descripción detallada del tratamiento pedagógico aplicado. Dicho tratamiento consiste en una WebQquest sobre el tema de la prensa británica, elaborada de acuerdo con el modelo que se ha presentado en el capítulo anterior.

Capítulo 8, por el contrario, aborda la metodología investigadora utilizada, exponiendo a continuación los resultados obtenidos y la interpretación que se puede hacer de ellos, esto último se realiza en distintas fases. En primer lugar, se ofrece un análisis estadístico descriptivo de los datos cuantitativos; este nos permitirá conocer cómo han evolucionado los sujetos tras la aplicación del tratamiento con la WebQquest. En segundo lugar, se aplica un análisis estadístico muestral con objeto de conocer si los resultados cuantitativos obtenidos nos permiten generalizar el valor pedagógico del tratamiento. De la misma manera, se interpretan los datos cualitativos aportados por el cuestionario y la observación a través de foros y mensajes. El capítulo concluye con la triangulación de los datos de ambos tipos: cuantitativos y cualitativos, con el objetivo de aportar una mayor validez al experimento.

Capítulo 9, a la vista de la interpretación de los resultados, se responden las preguntas planteadas en el experimento y se confirma la hipótesis de partida. Para finalizar, se recoge un resumen de conclusiones, así como una última reflexión acerca de las aportaciones atribuibles a este estudio y las investigaciones que podrían plantearse en el futuro.

Este trabajo contiene, asimismo, un conjunto de apéndices compuestos por los siguientes contenidos: los test realizados antes y después del tratamiento pedagógico, el cuestionario final del experimento, una muestra de los mensajes recogidos en los foros y en el correo electrónico, así como algún ejemplo del bloc de notas con el vocabulario correspondiente. Por último se incluyen los materiales online que constituyen la WebQquest que se aplicó en el tratamiento pedagógico”

**2.3 MARCO CONCEPTUAL:** La enseñanza y el aprendizaje son los conceptos básicos y fundamentales en la educación, que es el proceso por el cual se transmiten conocimientos de generación en generación.

La educación en Colombia se compone de niveles y es en los cuales las personas van adquiriendo y desarrollando su nivel intelectual para poder desempeñar una labor en la sociedad apoyada de los conocimientos adquiridos durante su vida como estudiante.

El aprendizaje del inglés a través del tiempo ha tomado más importancia gracias a que el gobierno se ha dado cuenta que es algo fundamental en la sociedad actual, la cual se rige por el consumismo y la necesidad de gente mayormente capacitada intelectualmente.

El proceso del aprendizaje se lleva a cabo ahora en los niños por medios didácticos los cuales permiten la interacción del niño y el estudio, esto a desarrollado un apoyo más en colegios, pero no son lo suficientemente fuertes y profundos los contenidos que brindan es por eso que el nivel de inglés en los colombianos en general no es muy bueno.

## **2.4 LEGAL:**

### **Declaración Universal de los Derechos del Niño**

**Aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas,  
20 de noviembre de 1959**

- El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación: dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

### **Deberes de los padres de familia**

- Matricular oportunamente a sus hijos y asegurar la permanencia escolar de los mismos.
- Contribuir a que el establecimiento educativo preste un servicio acorde con el derecho a la educación y fines sociales y legales.
- Cumplir con las obligaciones adquiridas en la matrícula y manual de convivencia.
- Contribuir con la construcción de un clima escolar armónico, respetuoso, tolerante y de responsabilidad mutua.
- Comunicar a la institución educativa las irregularidades que conozca con relación a la violación de derechos de los estudiantes o abusos de toda índole que afecten su salud. Si no es escuchado acudir a las autoridades competentes.
- Desarrollar acciones de mejoramiento de la calidad educativa.
- Cumplir como primeros educadores de sus hijos.
- Participar en el proceso de autoevaluación anual del establecimiento educativo

### **Responsables de la educación de los menores**

- El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación obligatoria de acuerdo con lo definido en la Constitución y la ley.
- Los padres o quienes ejerzan la patria potestad sobre el menor, lo harán bajo la vigilancia e intervención directa de las autoridades competentes.
- Es un deber de los padres de familia el sostener y educar a sus hijos; la omisión o desatención de estos se sancionará según lo dispuesto por la ley.

## **Constitución Política de Colombia**

ARTICULO 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.



### **3. METODOLOGIA DE DESARROLLO DEL PROYECTO**

#### **3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Se ha venido desarrollando un problema donde los estudiantes no tienen interés del aprendizaje de otro lenguaje el transcurso que llevan no logran obtener ni siquiera conceptos básicos.

Es por eso que pretendemos forjar niños con un conocimiento q venga de casa un conocimiento guiado y apoyado en los padres y la tecnología.

#### **3.2 LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

Aprendizaje práctico y didáctico mejorando los conceptos básicos creando para el niño una guía y un conocimiento base para fortalecer las ideas fundamentales en el manejo del idioma inglés.

Primicia educativa en niños de temprana edad.

Innovación del aprendizaje educativo con las herramientas informáticas en la formación del Inglés desde casa.

#### **3.3 ALTERNATIVA DE TRABAJO DE GRADO:**

Teniendo en cuenta la necesidad vista en las personas en cuanto al aprendizaje y la practica del idioma ingles, se pretende por medio de una herramienta informática brindar el apoyo necesario a niños y padres para el aprendizaje a termino básico del ingles, buscando a futuro comercializar el software y quizás generar mas herramientas de apoyo a la sociedad.

Dicho esto vemos que el proyecto se encuentra en la alternativa de desarrollo tecnológico y a futuro en desarrollo empresarial ya que se genera la oportunidad de emplear los conocimientos para la apertura empresarial en el mundo tecnológico.

## 4. ETAPAS O FASES DEL PROYECTO

### 4.1 FASE DE EXPLORACIÓN Y ANÁLISIS:

Con base a la investigación preliminar al desarrollo de este proyecto mediante la implementación de encuestas de tipo cualitativo se genero la idea y se obtuvo la información necesaria sobre el aprendizaje que tienen los niños y el apoyo que les brindan sus padres para el estudio, como podemos verlo a continuación:

Compañía y aprendizaje	Aprender nuevo idioma			Conocer software informático				
	Inglés en temprana edad	Clases de inglés a sus hijos	Tiempo disponible al curso	Necesario aprender otro idioma	Saben inglés en su familia	Su nivel en el inglés		
1	2	1	2	1	1	1	1	1
1	3	1	2	1	1	1	1	1
1	3	1	2	1	1	1	1	1
1	3	1	2	1	1	1	1	1
1	3	1	2	1	1	1	1	1
1	3	1	2	1	1	1	1	1
1	3	1	2	1	1	1	1	1
1	3	1	2	1	1	1	1	1
1	3	1	2	1	1	1	1	1
1	3	1	2	1	1	1	1	1
1	3	1	2	1	1	1	1	1

Tabla No. 1 Tabulación de los Datos

Grafica No. 1 Clasificación de las respuestas para el segundo ítem

Grafica No. 2 Clasificación de las respuestas al cuarto ítem

Grafica No. 3 Clasificación de las respuestas al sexto ítem

Grafica No. 4 Clasificación de las respuestas al  
noveno ítem

Con este estudio se pudo comprobar que el nivel de inglés general es muy bajo y no brinda un nivel estable, ni la confianza suficiente para afrontar los grandes retos de la sociedad actual.

También vemos como los padres quieren brindar un apoyo a sus hijos para que puedan aprender el idioma Inglés desde temprana edad y como prefieren que sean las clases para sus hijos en este caso didáctico-práctico ya que ven que de esta manera sus hijos absorben con mayor facilidad el estudio. Considerando ellos una buena oportunidad para que sus hijos empiecen una preparación a temprana edad para su futuro y puedan mejorar el nivel de inglés que predomina actualmente, que realmente no es muy bueno.

#### **4.1.1 Observación directa partiendo desde la selección del tema.**

Los problemas en la enseñanza educativa que parten desde (primaria-secundaria) a causa de la falta de aprendizaje y fomentar conciencia, preparación e incentivar a los estudiantes en la importancia del idioma inglés, los beneficios que les pueden generar con tan solo tener un buen conocimiento de este los convierte en personas competitivas. Pretendemos dar e incentivar a los niños mediante la utilización de aplicativo que genere en el interés y gusto y pueda formular inquietudes que pueden ser satisfechas por nuestra plataforma.

De forma didáctica y práctica la herramienta informática generara en niños un buen desarrollo y unas bases sólidas en cuanto el idioma inglés.

#### **4.1.2 Descripción general del sistema actual**

Brindaríamos un soporte para que los niños entre las edades de 4 y 8 años puedan interactuar a medida de que sus conocimientos se desarrollen y puedan adquirirlos mediante esta herramienta informática así el podrá tener una habilidad que ejercerá en una institución.

### 4.1.3 Técnicas de levantamiento de información

Mediante la ejecución de preguntas que fomente respuestas a nuestras inquietudes como desarrolladores del tema. Utilizando la implementación de herramientas informativas como encuestas que presentes información cuantitativas para evaluar su conteo dependiendo sus características al igual que cualitativas ya que nos brinda mejor información a causa de que podemos percibir mucho mejor sus gustos y las motivaciones que lo impulsarían a implementarlo.

### 4.1.4 Identificar las principales deficiencias (D.O.F.A):

#### Debilidades

- Falta de la disponibilidad de la herramienta flash player para su completa ejecución
- Falta de disponibilidad por parte de los padres
- Toma de Información errónea por parte del niño o que no la comprenda.

#### Oportunidades

- Base del idioma ingles adquirido por el niño para su educación formal
- Que aumente el número de clientes a medida de las implantaciones novedosas
- Innovación del aplicativo e implementación de nuevas formas de interacción y aprendizaje

#### Fortalezas

- El nivel académico que se proporciona a los niños, por medios métodos de estudio y de información que le será útil a nivel estudiantil y profesional posteriormente por medio de la aplicación.
- Desarrollar buena información y de las mejores formas de interacción para la obtención de información fácil y segura
- Buenas relaciones humanas entre los familiares o integrantes del hogar

#### Amenazas

- Falta de atracción por parte del niño para la implementación de la plataforma
- Falta de interés sobre el asesoramiento por parte de las madres
- Que el usuario no pueda obtener la herramienta en una forma rápida, precisa o concisa. ( falta de propaganda )

### 4.1.5 Estudio de factibilidad y análisis costo beneficio.

<b>Costos del Equipo</b>	
<i>Monitor</i>	\$ 300.000,00
<i>Mouse</i>	\$ 20.000,00
<i>Teclado</i>	\$ 25.000,00
<i>Disco Duro</i>	\$ 350.000,00
<b>Costos de Servicios</b>	
<i>Luz</i>	\$ 70.000,00
<i>Internet</i>	\$ 77.000,00
<b>Otros Gastos</b>	

Papelería	\$ 50.000,00
<i>Mano de Obra</i>	\$ 500.000,00
<i>Análisis del Sistema</i>	\$ 250.000,00
<i>TOTAL</i>	\$ 1.642.000,00

#### 4.1.6 Establecer metas para el nuevo sistema.

Nuestra meta para el desarrollo de nuestro proyecto es como finalidad que nuestro cliente potencial en este caso, los niños al termino del proceso de aprendizaje se puedan identificar en el las destrezas y fortalezas que adquirió mediante el proceso de enseñanza que nosotros brindamos.

Poder fomentar un nuevo e innovador mercado en cual nosotros seriamos los desarrolladores de esta herramienta informática.

#### 4.1.7 Determinación de requerimientos

##### 4.1.7.1 Requerimientos de software:

- Sistemas operativos Windows XP, Windows vista, Windows 7.
- Sistema de conexión eléctrica.
- Sistema antivirus.
- Net Framework vesion 7.

##### 4.1.7.2 Requerimientos de hardware:

- Procesador Intel, Pentium IV, con una velocidad de 1 Giga Hertz hacia arriba.
- Memoria Ram de 512 Megas en adelante.

##### 4.1.7.3 Requerimientos de red o conectividad:

- Conexión a bases de datos SQL Server.

#### 4.2 Fase de Diseño

##### 4.2.1 Diagramas de Flujo

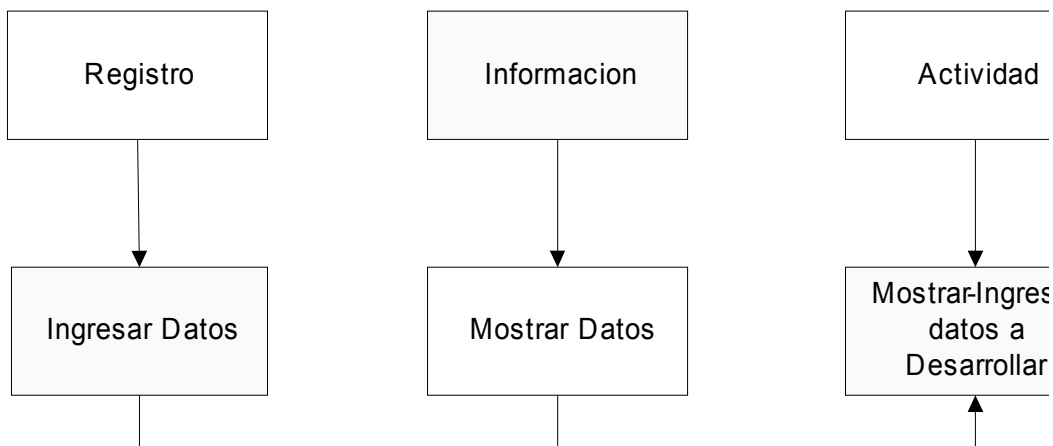


Fig. 1 Procesos Software

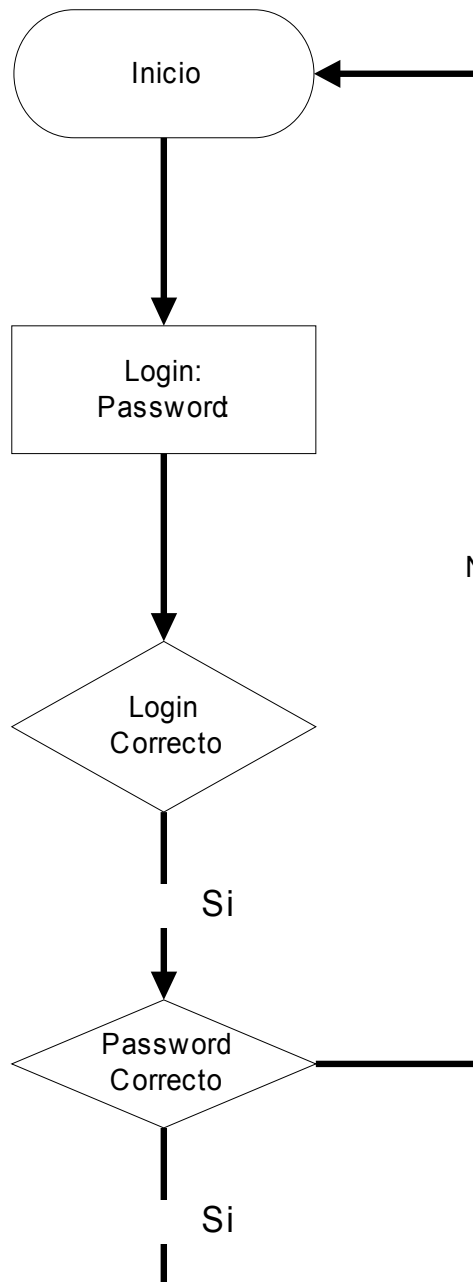
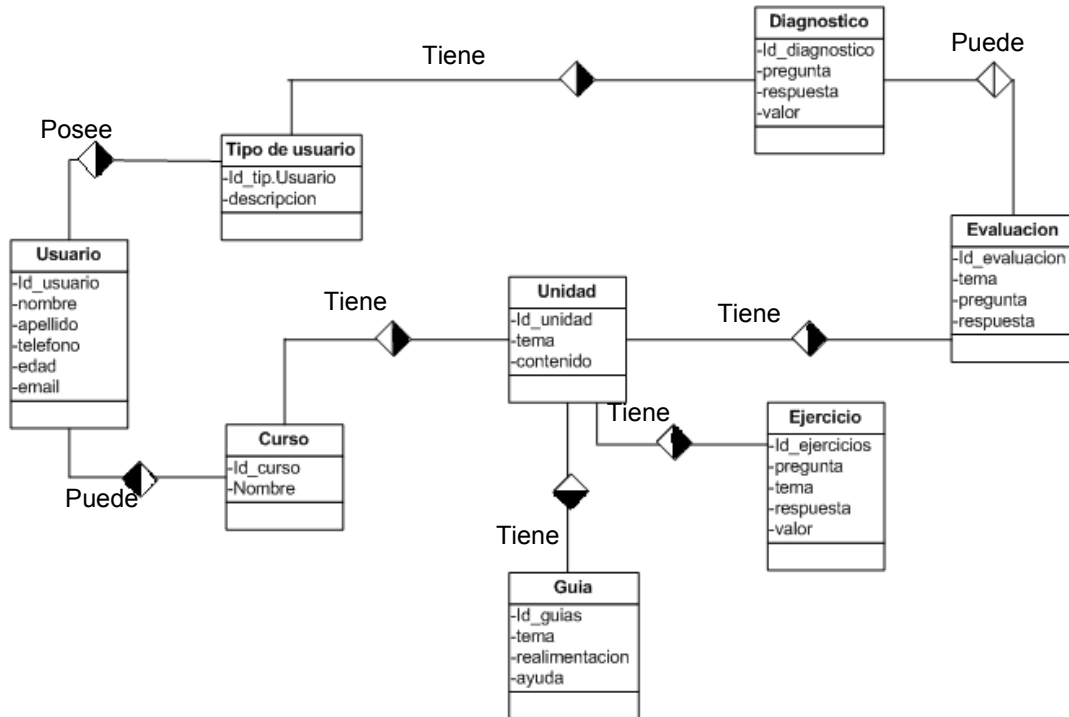


Fig. 2 Inicio de Sesión

## 4.2.2 Modelo Entidad-Relación



### 4.2.2.1 Diccionarios de Datos

Usuarios			
Campo	Tipo	Tamaño	Descripción
usu_id	Integer	Por Defecto	Código usuario
usu_nombre	Varchar	50	Nombre usuario
usu_apellido	Varchar	50	Apellido usuario
usu_tel	Integer	10	Teléfono usuario
usu_edad	Integer	5	Edad usuario
usu_email	Varchar	30	Email Usuario

4.2.2.1.1 Tabla de Usuarios

Tipo de Usuarios			
Campo	Tipo	Tamaño	Descripción
tipusu_id	Integer	Por Defecto	Código tipo usuario
tipusu_descrpccion	Varchar	20	Tipo de usuario

4.2.2.1.2 Tabla de Tipos de Usuario



<b>Curso</b>			
<i>Campo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Descripción</i>
cur_id	Integer	Por Defecto	Código del Curso
cur_nombre	Varchar	30	Nombre del curso

4.2.2.1.3 Tabla de Curso

<b>Unidad</b>			
<i>Campo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Descripción</i>
uni_id	Integer	Por Defecto	código de la unidad
uní_temas	Varchar	20	temas de la unidad
uní_contenido	Varchar	20	contenidos de la unidad

4.2.2.1.4 Tabla de Unidad(es)

<b>Guías</b>			
<i>Campo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Descripción</i>
Gui_id	Integer	Por Defecto	Código de la guía
Gui_tema	Varchar	20	Tema de la guía
Gui_realimentación	Varchar	20	realimentación guía-usuario
Gui_ayuda	Varchar	20	Ayuda desarrollo guía

4.2.2.1.5 Tabla de Guías

<b>Ejercicios</b>			
<i>Campo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Descripción</i>
Ejer_id	Integer	Por Defecto	código del ejercicio
Ejer_tema	Varchar	20	tema del ejercicio
Ejer_pregunta	Varchar	20	pregunta del ejercicio
Ejer_respuesta	Varchar	20	respuesta tema del ejercicio
Ejer_valor	Integer	10	Valor de la respuesta

4.2.2.1.6 Tabla de Ejercicios

<b>Evaluación</b>			
<i>Campo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Descripción</i>
Eva_id	Integer	Por Defecto	código de la evaluación
Eva_tema	Varchar	20	tema de la evaluación
Eva_pregunta	Varchar	20	pregunta de la evaluación
Eva_respuesta	Varchar	20	respuesta de la evaluación

4.2.2.1.7 *Tabla de Evaluación*

<b>Diagnostico</b>			
<i>Campo</i>	<i>Tipo</i>	<i>Tamaño</i>	<i>Descripción</i>
Día_id	Integer	Por Defecto	código del diagnostico
Día_pregunta	Varchar	30	Pregunta para diagnostico
Día_respuesta	Varchar	30	respuesta a pregunta
Día_valor	Integer	10	Valor respuesta, generación diagnostico

4.2.2.1.8 *Tabla de Diagnostico*

## Diagramas Hipo y tablas visuales



Entrada Software SAll	
1. Etiqueta Descriptiva	Utilizada para mostrar y dar a conocer el nombre del software
2. Botones de Comando	Muestran opciones del formulario para el ingreso al software o salir de el

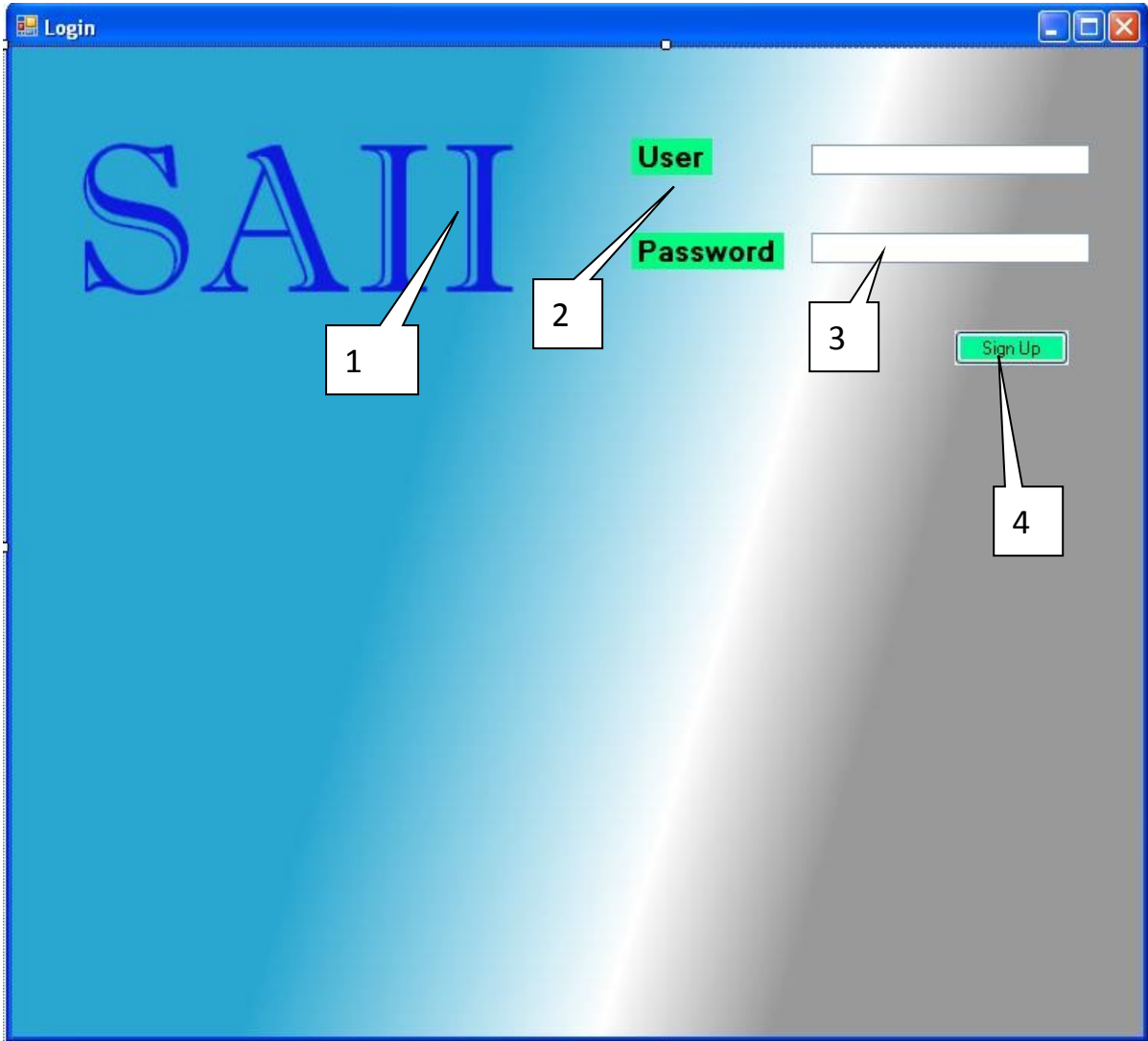
The image shows a web browser window with the title 'registro'. The browser's address bar shows 'de {0}'. The form contains the following fields:

- Id Usuario**: Input field
- Nombre**: Input field
- Contraseña**: Input field
- Last Name**: Input field
- Phone**: Input field
- Age**: Input field
- Email**: Input field

Callout boxes indicate the following elements:

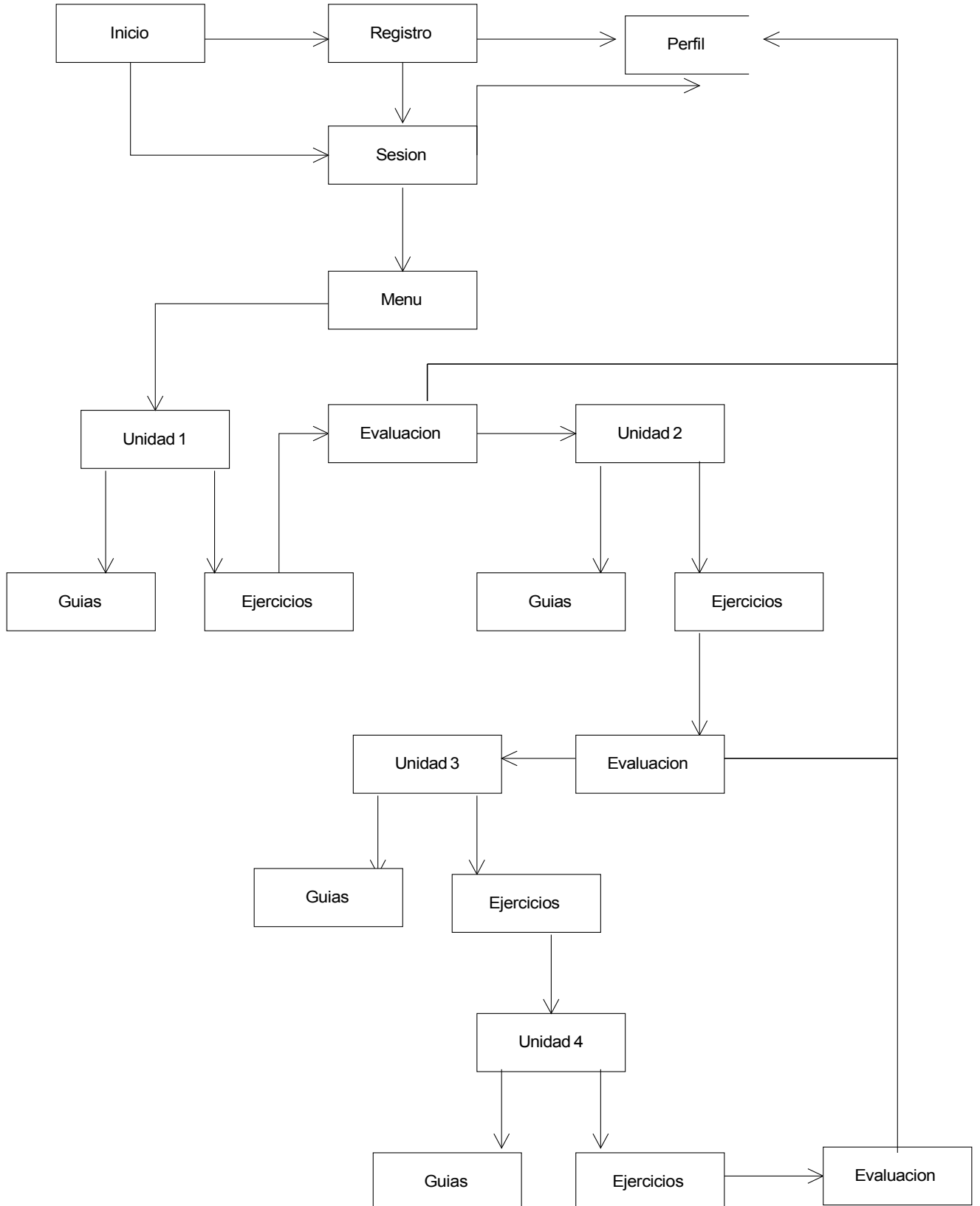
- 1**: Points to the browser title bar.
- 2**: Points to the 'Age' label.
- 3**: Points to the right side of the form area.
- 4**: Points to the labels of the form fields.

Formulario de registro SAI	
1. Etiqueta Descriptiva	Utilizada para mostrar el titulo del Formulario
2. Etiqueta Descriptiva	Describe el contenido que debe ir en las cajas de texto
3. Caja de Texto	Espacio en blanco para ingresar los datos y generar el registro
4. Botones de Comando	Utilizado para terminar el proceso de registro

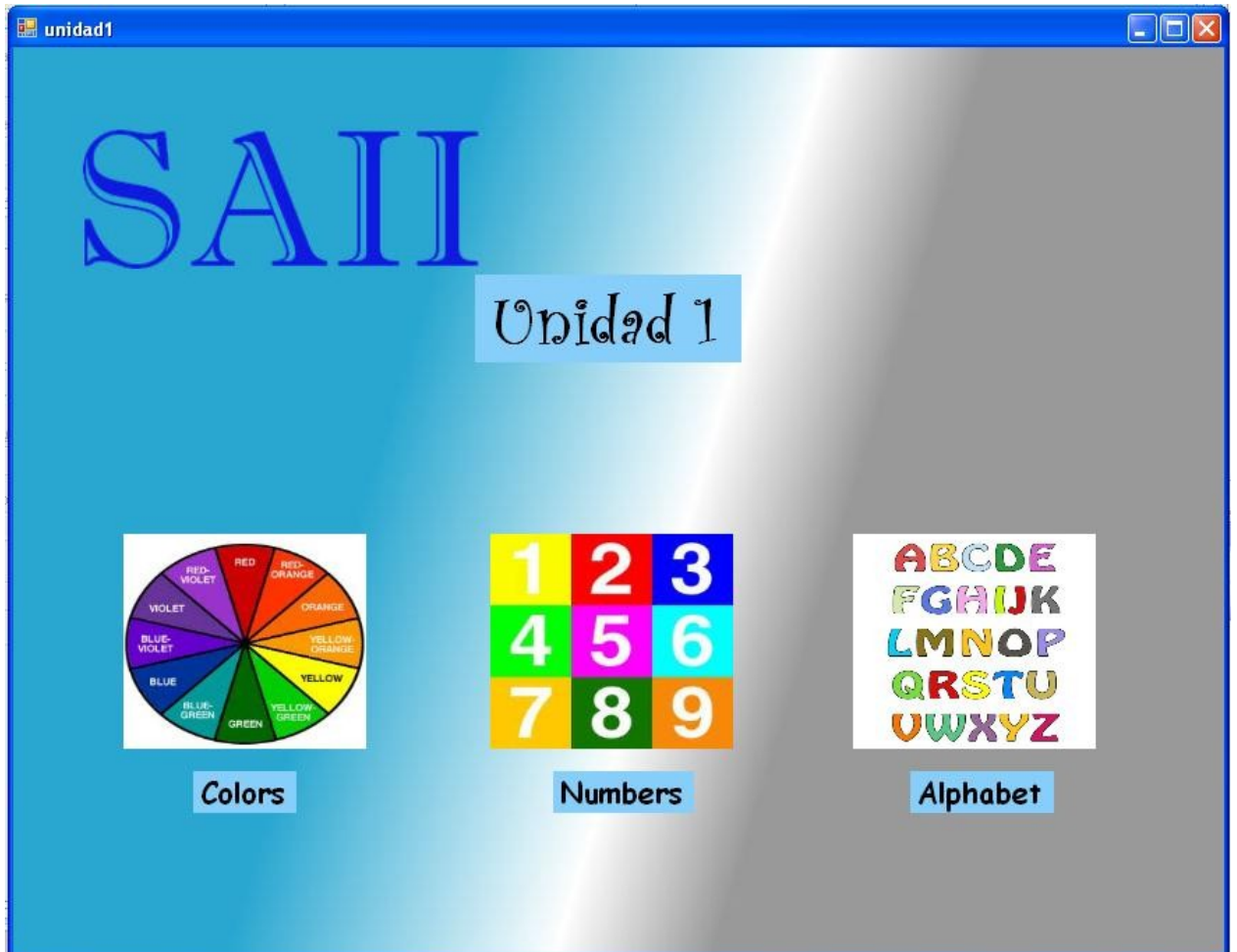


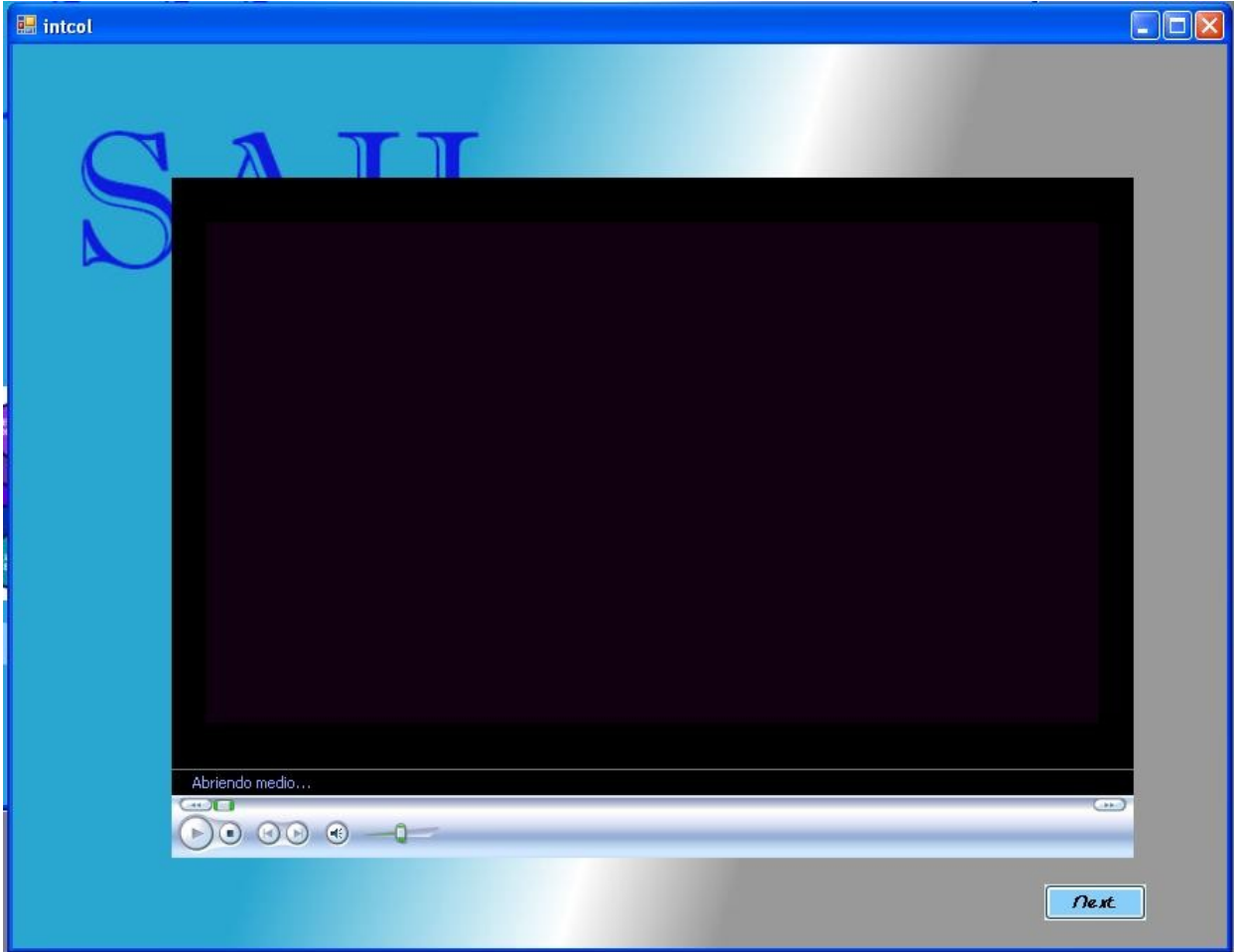
Formulario de Inicio Sesión SAIL	
1. Etiqueta Descriptiva	Utilizada para mostrar el título del Formulario
2. Etiqueta Descriptiva	Describe el contenido que debe ir en las cajas de texto
3. Caja de Texto	Espacio en blanco para ingresar los datos y generar el registro
4. Botones de Comando	Utilizado para terminar el proceso de registro

#### 4.2.4 Módulos del Programa

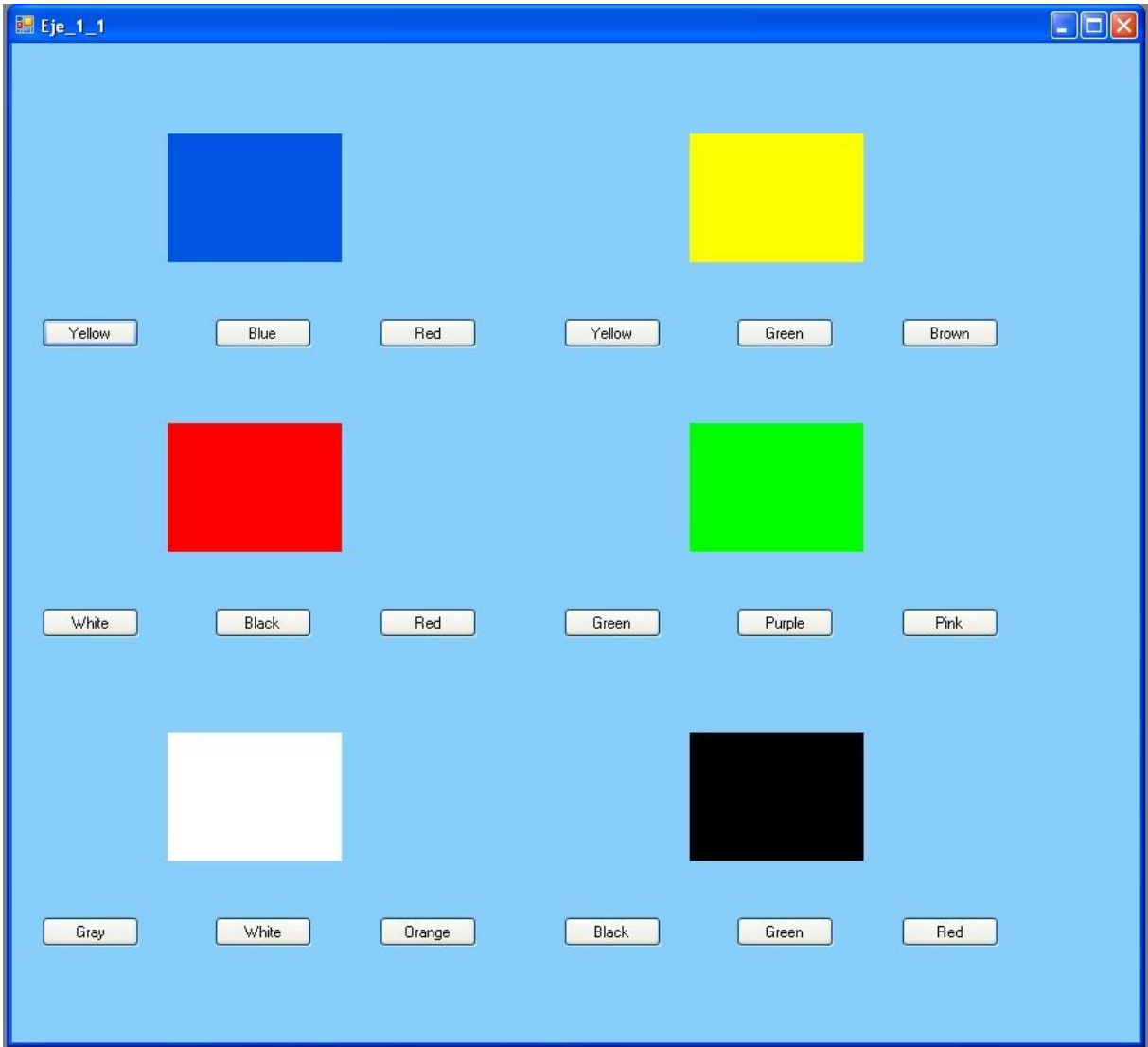


## 4.2.5 Prototipos de Pantallas







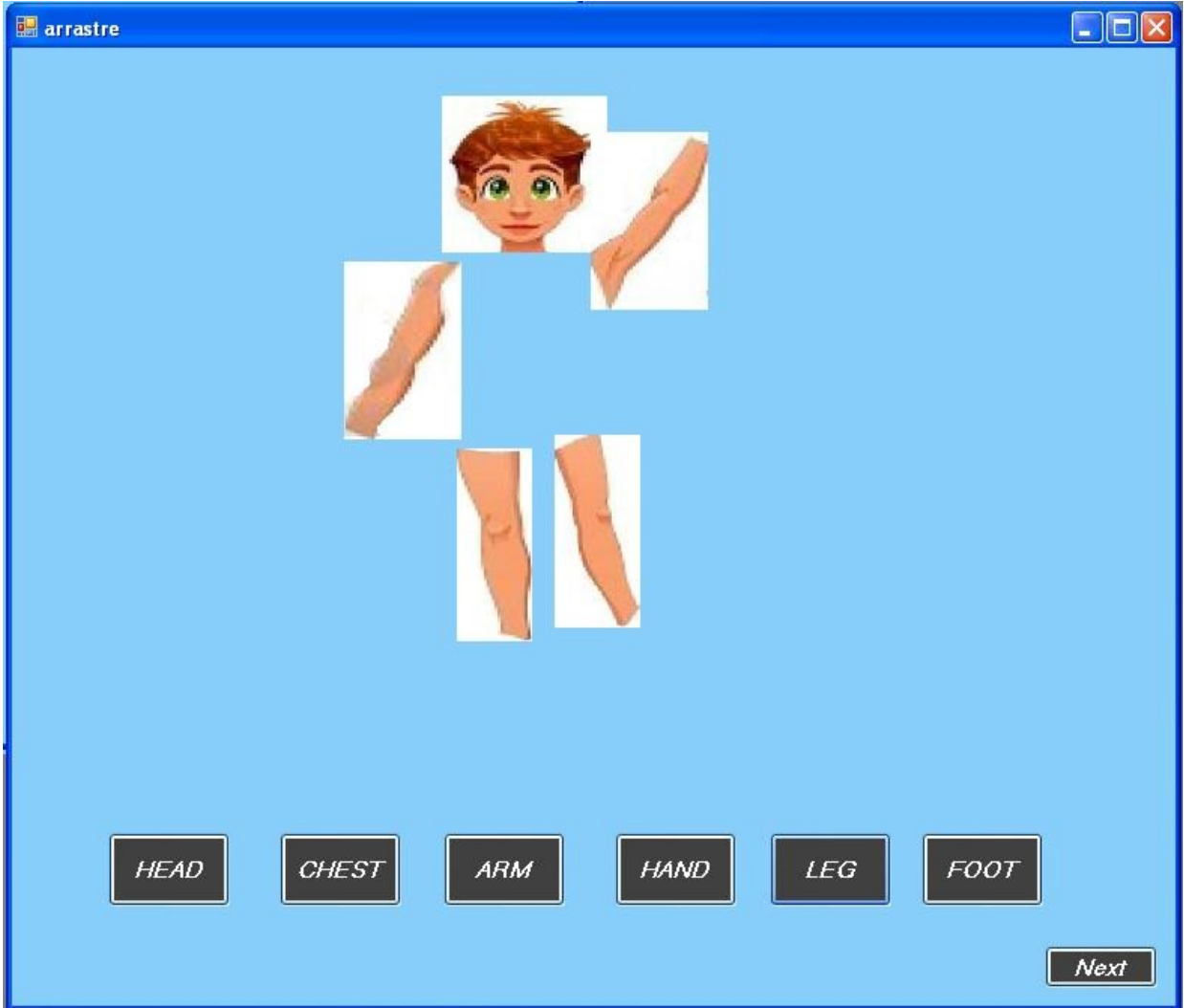


numeros

ptos


	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

Ok Next




**Quiz**


*Yellow*



*Purple*



*Gray*



*Miercoles*

Tosday Friday Wednesday

*Jueves*

Thursday Rorday tuesday


*Jo□□□□y*


nuar ruar nua


*Dec□□□□*


ber mber nber


**#1**













**10**





*Points*

Ok

Finish

## Anexos

Encuesta para hacer un diagnostico de cual importante es tener un conocimiento básico del idioma ingles

Nombre \_\_\_\_\_

Edad \_\_\_\_\_

1. Le parece bueno poder estar junto a su(s) hijo(s) mientras ellos aprenden un nuevo idioma

- Si
- No

2. Como le parecería poder brindar un apoyo a su(s) hijo(s) para aprender un nuevo idioma

- Malo
- Regular
- Bueno
- Excelente

3. Le gustaría a usted que sus hijos tengan la oportunidad de aprender ingles desde temprana edad

- Si
- No

4. Como preferiría usted una clase de ingles para sus hijos

- Lectura y escritura
- Didáctico-practico

5. Cuenta usted con el tiempo suficiente para poder desarrollar un curso de ingles con su(s) hijo(s)

- Si
- No

6. Considera necesario que su(s) hijo(s) aprendan otro idioma para su futuro

- Si
- No

7. Cuantos software informáticos de enseñanza del idioma ingles conoce

- 1
- 2 o más
- Ninguno

8. Cuantas personas de su familia saben ingles

- 1
- 2 o más
- Ninguno

9. Califíquese dependiendo considere usted su nivel idioma ingles

- Malo
- Regular
- Bueno
- Excelente

## **Bibliografía**

<http://www.youtube.com/user/KidsTV123>

<http://digibug.ugr.es/handle/10481/1034>

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=227011>

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=3506>