



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO  
DE TECNOLOGÍA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN COMERCIAL, ADMINISTRACIÓN  
Y CIENCIAS**

**CARRERA: TECNOLOGÍA EN ANÁLISIS DE SISTEMAS**

**DISEÑO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA:**

**DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL  
INGLES DE NIVEL BÁSICO EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
PARTICULAR GUAYAS Y QUIL  
EN EL PERIODO 2019**

**Autor:**

**GANCHOZO MENDOZA LEONARDO MIGUEL**

**Tutor:**

**Ph.D. Iván Darwin Tutillo Arcentales**

**Guayaquil, Ecuador**

**2019**

## **DEDICATORIA**

Este proyecto de Investigación está dedicado a los que me apoyaron y me dieron fuerza para avanzar.

Al Instituto Superior Tecnológico Bolivariano de Tecnología, Docentes y colaboradores para que este triunfo sea posible.

A mi familia que dieron todo por lograr que me supere brindándome el ánimo y fuerzas necesarias el para seguir adelante hasta cumplir las metas propuesta, dedico este proyecto a ustedes futuros graduados en que le puede ser de gran ayuda en sus trabajos.

Las personas quien me han dado su apoyo y darles toda mi dedicatoria después de Dios son mis padres, que desde el comienzo hasta el final me han guiado hacia el mejor camino y me han levantado en momentos difíciles y también a toda mi familia quien me han apoyado y he logrado levantarme gracias a ello y me han dado la sabiduría necesaria para seguir más adelante y no rendirme en el camino que me lleva la vida.

**Leonardo Miguel Ganchozo Mendoza**

## **AGRADECIMIENTO**

**Al finalizar este trabajo quiero utilizar este espacio para agradecer a Dios por todas sus bendiciones, a mis Padres que han sabido darme su ejemplo de trabajo y honradez, y a mis hermanas por su apoyo y paciencia en este proyecto de estudio**

**Leonardo Miguel Ganchozo Mendoza**

## ÍNDICE GENERAL

<b>CAPITULO I.....</b>	<b>4</b>
<b>PROBLEMA.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1 Ubicación del problema.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Situación del conflicto.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Delimitación del problema.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Formulación del problema.....</b>	<b>5</b>
<b>1.5 Variables de investigación.....</b>	<b>5</b>
<b>1.6 Objetivos (General y específico).....</b>	<b>5</b>
<b>1.6.1 Objetivo General.....</b>	<b>5</b>
<b>1.7. Justificación.....</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>7</b>
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1. Antecedentes históricos.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2. Recurso didáctico.....</b>	<b>8</b>
<b>2.2.1. Componentes que debe tener un recurso didáctico.....</b>	<b>9</b>
<b>2.2.2. Elaboración de los recursos didácticos.....</b>	<b>9</b>
<b>2.2.3. Tipos de recurso didáctico.....</b>	<b>10</b>
<b>2.2.4 La evaluación de los recursos.....</b>	<b>10</b>
<b>2.3. Las Tics y la educación.....</b>	<b>11</b>
<b>2.4. El software educativo.....</b>	<b>11</b>
<b>2.4.1. Contexto y sentido de las actividades para las enseñanzas.....</b>	<b>12</b>
<b>2.4.2. Clasificación del software educativo.....</b>	<b>12</b>
<b>2.4.3. Características del software educativo.....</b>	<b>12</b>
<b>2.4.4. Funciones del software educativo.....</b>	<b>12</b>
<b>2.5. El software educativo en la enseñanza de inglés como lengua extranjera.....</b>	<b>13</b>
<b>2.6. Aprendizaje del idioma en lengua extranjera.....</b>	<b>14</b>
<b>2.7. Estrategias de enseñanzas del idioma ingles.....</b>	<b>14</b>
<b>2.7.1. Modos de enseñanzas para la propuesta de investigación.....</b>	<b>15</b>
<b>2.8. Formación psicomotriz de estudiantes de un rango de edad de seis y ocho años de edad.....</b>	<b>16</b>



2.9. Normas básicas de dominio en lenguas extranjeras.....	16
2.10. Fundamentaciones.....	17
2.10. Fundamentación legal.....	19
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>21</b>
<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>21</b>
3.1. Diseño Metodológico.....	23
3.2. Tipos de investigación.....	23
3.2.1. Investigación de Campo.....	23
3.2.2. Investigación descriptiva.....	24
3.2.3. Investigación Documental.....	24
3.3. Población y Muestra.....	25
3.3.1. Población.....	25
3.3.2. Muestra.....	25
3.4. Métodos de investigación.....	26
3.4.1. Paradigma cualitativo.....	26
3.5. Técnicas e Instrumentos de investigación.....	26
3.5.1. Observación.....	27
3.5.2. Entrevista.....	27
3.5.3. Encuesta.....	27
<b>CAPITULO IV.....</b>	<b>29</b>
<b>4. PROPUESTA.....</b>	<b>29</b>
4.1. Análisis e interpretación de resultados.....	29
4.2. Análisis de información.....	30
4.2.1. Análisis estadístico.....	30
4.3. Plan de mejoras.....	40
4.3.1. Software “SPEAKLEARN”.....	41
4.3.2. Descripción del diseño del software “SPEAKLEARNS”.....	42
4.3.3. Descripción de cómo se debe implementar el software “SPEAKLEARNS”.....	43
4.4. Como debe usar el software los docentes.....	43
4.5. Preparación de propuesta.....	44
4.5.1 Requisitos.....	44
4.5.2. Requisitos generales.....	44
4.5.3. Requisitos para el Hardware.....	44
4.5.4. Costos para realización de proyecto.....	45

4.6. Cronograma.....	46
<b>4.7. CONCLUSIONES.....</b>	<b>47</b>
<b>4.8. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>47</b>
<b>4.9. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>49</b>
Bibliografía.....	49
ANEXOS.....	51
ANEXO 1: Logo de la unidad educativa.....	52
ANEXO 2: ORGANIGRAMA.....	52
ANEXO 3: Encuesta de los docentes.....	53
ANEXO 4: Encuesta de los representantes legales.....	54
ANEXO 5: Entrevista para los docentes.....	55
ANEXO 6: Institución.....	56
ANEXO 7: Encuestados de los representantes.....	56
ANEXO 8: Estudiantes.....	57
ANEXO 9: Diagrama de caso de uso.....	58
ANEXO 10: Modelo entidad relación.....	59
ANEXO 11: PANTALLAS DE EJECUCIÓN.....	60
ANEXO 12: PLAN DE CLASES.....	107

## Índice de Tablas

Tabla 1:poblacion.....	25
Tabla 2:Muestra.....	26
Tabla 3:encuesta docentes pregunta 1.....	30
Tabla 4:encuesta de docentes pregunta 2.....	31
Tabla 5:encuesta de docentes pregunta 3.....	32
Tabla 6:encuesta de docentes pregunta 4.....	33
Tabla 7:encuesta de docentes pregunta 5.....	34
Tabla 8:encuesta de representantes pregunta 1.....	35
Tabla 9:encuesta de representantes pregunta 2.....	36
Tabla 10:encuesta de representantes pregunta 3.....	37
Tabla 11:encuesta de representantes pregunta 4.....	38
Tabla 12:encuesta de representantes pregunta 5.....	39
Tabla 13:articulos para el funcionamiento.....	44
Tabla 14:Requisitos de hardware.....	45
Tabla 15:presupuesto de recursos.....	45
Tabla 16:costo hardware.....	45
Tabla 17:costo software.....	45
Tabla 18:total de recursos.....	45

## Índice de Grafico

Gráfico 1:encuesta de docentes pregunta 1 resultados.....	30
Gráfico 2:encuesta de docentes pregunta 2 resultado.....	31
Gráfico 3:encuesta de docentes pregunta 3 resultados.....	32
Gráfico 4:encuesta de docentes pregunta 4 resultado.....	33
Gráfico 5:encuesta de docentes pregunta 5 resultados.....	34
Gráfico 6:encuesta de representantes pregunta 1 resultado.....	35
Gráfico 7:encuesta de representantes pregunta 2.....	36
Gráfico 8:encuesta de representantes pregunta 3.....	37
Gráfico 9:encuesta de representantes pregunta 4 resultados.....	38
Gráfico 10:encuesta de representantes pregunta 5 resultados.....	39



**PROYECTO PREVIO A LA OBTENCION DEL TÍTULO DE:  
TECNÓLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS.**

**TEMA:** DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS DE NIVEL BÁSICO EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR GUAYAS Y QUIL EN EL PERIODO 2019

**Autor:** Leonardo Miguel Ganchozo Mendoza

**Tutor:** PhD. Iván Darwin Tutillo Arcentales

**RESUMEN**

El presente proyecto se enfoca en la influencia del uso de un software educativo en la enseñanza del inglés y el aprendizaje del idioma en los estudiantes de la escuela particular mixta GUAYAS Y QUIL, considerando el uso del idioma inglés como una necesidad en las instituciones educativas a lo largo del proceso educativo de los estudiantes, además que el aprendizaje del inglés ofrece mayores oportunidades para la comunicación social y laboral principalmente en el extranjero. En esta investigación se tomó varios factores principalmente los recursos didácticos tales como estrategias tecnológicas educativas con enfoque grupal y otras estrategias que permitirán analizar la información de un texto escrito, además de material didáctico que permita interacción de imágenes, audio e identificación de forma visual con entretenimiento y enseñanza musical. Por otro lado, se define los componentes de la investigación, tales como lo que se utilizará en el análisis y las técnicas e instrumentos con lo que se van a validar los objetivos de la realización de la propuesta, con estas encuestas y las entrevistas se pudo conocer la opinión de las autoridades de la institución así mismo a los padres de familia. Finalmente, la presentación de la propuesta entregada para la institución educativa en la cual consiste en el diseño de un software educativo para la enseñanza del inglés, a su vez traerá varios beneficios como la interacción de los estudiantes hacia el software, el diseño de los personajes que proporciona y un mayor interés por aprender dicho idioma en términos generales responderá a varias necesidades de esta población en materia sobre la enseñanza del inglés.

**Palabras clave**

Aprendizaje del inglés	Recurso didáctico	Educación básica	Conocimiento y entretenimiento
------------------------	-------------------	------------------	--------------------------------



**PROYECTO PREVIO A LA OBTENCION DEL TÍTULO DE:  
TECNÓLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS.**

**TEMA:** DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS DE NIVEL BÁSICO EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR GUAYAS Y QUIL EN EL PERIODO 2019

**Autor:** Leonardo Miguel Ganchozo Mendoza

**Tutor:** PhD. Iván Darwin Tutillo Arcentales

**ABSTRACT**

This project focuses on the influence of the use of educational software in the teaching of English and language learning in the students of the private school GUAYAS Y QUIL, considering the use of the English language as a necessity in educational institutions. Throughout the educational process of students, in addition to learning English offers greater opportunities for social and employment communication mainly abroad. In this research several factors were taken mainly didactic resources such as educational technology strategies with group approach and other strategies that will allow to analyze the information of a written text, in addition to didactic material that allows interaction of images, audio and visual identification with entertainment and music teaching. On the other hand, the research components are defined, such as what will be used in the analysis and the techniques and instruments that will validate the objectives of the realization of the proposal, with these surveys and interviews To know the opinion of the authorities of the institution as well as the parents. Finally, the presentation of the proposal delivered for the educational institution in which it consists of the design of an educational software for the teaching of English, in turn will bring several benefits such as the interaction of the students towards the software, the design of the characters It provides and a greater interest in learning this language in general terms will respond to various needs of this population in terms of teaching English.

**Keyword**

<b>English learning</b>	<b>Didactic resources</b>	<b>Basic education</b>	<b>Knowledge and entertainment</b>
-------------------------	---------------------------	------------------------	------------------------------------

**TEMA:**

**DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS  
DE NIVEL BÁSICO EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
PARTICULAR GUAYAS Y QUIL  
PERIODO 2019**

# **CAPITULO I**

## **PROBLEMA**

### **1.1 Ubicación del problema**

En la escuela particular mixta GUAYAS Y QUIL ubicada en la Cooperativa Estrella de Belén al noroeste de la Ciudad de Guayaquil, se ha visto una necesidad potencialmente alta a la enseñanza del inglés, debido a las mayores oportunidades que se obtiene para trabajo y para ir al extranjero por lo que se ha incrementado el uso de la tecnología como una herramienta para un aprendizaje autónomo y hacer que los docentes puedan tener otras opciones para la enseñanza a sus estudiantes.

Frente a este problema, se ha considerado el uso del idioma del inglés como una necesidad que deben de tener todas las instituciones educativas tanto públicas como a lo largo del proceso educativo de los estudiantes.

El inglés, lengua extranjera, es una herramienta muy importante en los países en vías de desarrollo como nuestro país.

### **1.2 Situación del conflicto**

La escuela de educación básica está ubicada en una zona urbano marginal de la ciudad de Guayaquil, los padres de familia buscan una mejor educación posible pero el rango de los ingresos familiares es bajo. La escuela “GUAYAS Y QUIL”, aunque es particular, ofrece precios módicos para los padres de familia, pero así mismo se observan algunas desventajas en la implementación de procesos pedagógicos para su estudiantado sobre todo en lo que tiene que ver en el área tecnológica y esto dificulta que los niños tengan una mayor captación en lo que tiene que ver con algunas materias como inglés.

### **1.3 Delimitación del problema**

Campo: Educación  
Área: Educación básica  
Aspecto: TICs para inglés  
Periodo: 2019

#### **1.4 Formulación del problema**

¿Cómo influye el uso de software educativo en la enseñanza de inglés al aprendizaje del idioma en los estudiantes de educación básica de la escuela GUAYA Y QUIL en el periodo 2019?

#### **1.5 Variables de investigación**

Variable Independiente: Software Educativo

Variable Dependiente: Enseñanza del idioma Ingles

#### **1.6 Objetivos (General y específico)**

##### **1.6.1 Objetivo General**

Diseñar un software educativo para la enseñanza del idioma inglés de nivel básico medio en la unidad educativa particular GUAYAS Y QUIL en el periodo 2019

##### **1.6.2 Objetivos Específicos**

- Identificar la información científica con respecto al software educativo y acerca de la enseñanza del idioma Ingles
- Diagnosticar el estado actual de la enseñanza del idioma ingles en la unidad educativa particular GUAYAS Y QUIL
- Proponer el diseño de un Software educativo como herramienta en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el nivel básico para la unidad educativa particular Guayas y Quil.

#### **1.7. Justificación**

Esta investigación es muy novedosa debido a que en la actualidad las tecnologías están siendo integradas de una forma rápida y al alcance de todos. El uso de estrategias tecnológicas en base a recursos tecnológicos como la web es que es una herramienta muy útil para desarrollar de manera didáctica interactiva en la cual los estudiantes se sientan motivados a participar de una forma significativa.

La importancia educativa y tecnológica es alta puesto que se basa en la necesidad de aplicar estrategias tecnológicas educativas con un enfoque grupales, que garantice un mejor fluido de enseñanza del docente e incremente



el interés en los estudiantes el cual permitirá analizar información de un texto escrito, formando así estudiantes que construyan su propio conocimiento y desarrollen de una forma productiva su habilidad oral y escrita.

En la actualidad estamos enfrentando a una sociedad donde toda gira en torno a la información a través del uso del internet, todo negocio por grande o por pequeño que este fuere es llevado a este fenómeno informático, el que hacer educativo no deja de ser la excepción.

Mediante las investigaciones que se ha de realizado en la Institución “Guayas y Quil” se han visto algunas falencias que tienen que ver con la enseñanza de la Asignatura de Inglés de manera que los alumnos no puedan tener una buena comunicación y así mismo no captar bien los significados de ciertas palabras. En la presente investigación, siendo los estudiantes tan pequeños, necesitan más material didáctico acorde con su edad y su nivel de aprendizaje, en que los estudiantes encuentran en su entorno y medio académico para utilizarlo cotidianamente mediante las estrategias necesarias para que la enseñanza sea muy significativa y duradera.

El inicio para aprender el idioma inglés debe ser desde muy temprana edad ya que el infante tiene que desarrollar las habilidades y destrezas mediante la interacción de imágenes, audio, identificación de forma visual y entretenimiento y enseñanza musical estas estrategias tienen muchas ventajas y es agradable y motivadora para la enseñanza de los estudiantes.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

En el presente capítulo se presentarán varias teorías referentes a la enseñanza que deben tener el idioma inglés en nuestro país principalmente en el área de educación básica elemental a base de un software educativo, en función para la unidad educativa particular Guayas y Quil de niños en la cooperativa estrella de Belén en el noroeste de Guayaquil.

De acuerdo con nuestra información referente al tema de investigación se ve que provee una mayor ventaja de las herramientas educativas que pueden a los docentes ayudarse con sus respectivas estrategias metodológicas y experiencias de aprendizajes para su respectiva enseñanza.

En el proceso de enseñanza del idioma inglés en los últimos 5 años ha cambiado mucho se ha actualizado el programa de las TIC ya que en este programa hace el estudiante sea un protagonista y que no sea simple receptor en la esquematización, en las nuevas tecnologías que son necesarias para el análisis de la información del proceso educativo.

#### **2.1. Antecedentes históricos**

En el presente marco teórico se expondrán algunos temas de mucha importancia, como el uso específico de los recursos didácticos las TICs, y su conexión con el significativo aprendizaje del idioma inglés, teniendo presente los diferentes estilos de aprendizaje y las estrategias necesarias dentro del salón. Después de muchas investigaciones de campo y de muchas búsquedas de fuentes bibliográficas en el presente trabajo se buscará las estrategias tecnológicas para poder desarrollar la destreza oral y escrita en los estudiantes en este nivel de estudio.

Según Inés Valle dice que [CITATION Val131 \l 12298 ]

“Se trata de buscar una posible solución al problema de la desmotivación en el aprendizaje de una lengua extranjera. Para ello se propone la utilización de una metodología lúdica y dinámica para la enseñanza de esta materia en el primer ciclo de Educación Primaria. La propuesta realizada está basada en un enfoque comunicativo y en el uso de recursos lúdicos como pueden ser el juego, los cuentos y las marionetas. Durante la infancia, el niño tiene una gran imaginación y disfruta participando en distintos tipos de juegos” [CITATION Val131 \l 12298 ]

Por todos los elementos tratados anteriormente es muy necesario de aprender el idioma inglés, todos los estudiantes en pleno siglo XXI porque el docente debe ser muy motivador y que las enseñanzas de este idioma sean activa y pedagógica.

## **2.2. Recurso didáctico**

Para lo que es recursos didácticos nos dice: [ CITATION Ecu19 \l 3082 ]

“Los Recursos didácticos son mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza - aprendizaje, que cualifican su dinámica desde las dimensiones formativa, individual, preventiva, correctiva y compensatoria, que expresan interacciones comunicativas concretas para el diseño y diversificación de la actuación del docente y su orientación operativa hacia la atención a la diversidad de alumnos que aprenden, que potencian la adecuación de la respuesta educativa a la situación de aprendizaje, con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas” [ CITATION Ecu19 \l 3082 ]

Un recurso didáctico es el elemento en la cual los estudiantes tienen la posibilidad de mejorar su atención y percepción audio visual donde se debe preocupar en el aprendizaje, que sean implementados en el momento preciso en los salones de clase y a su vez abstenerse con proporcionar a los alumnos un conocimiento sumamente activo y renovado.

### **2.2.1. Componentes que debe tener un recurso didáctico.**

Los principales requisitos que deben tener una clase es que sea lúdica y animada para que así debe tener un buen recurso para designar un aprendizaje muy excelente acorde a los motivos del plan de estudio designado en una institución educativa.

Para los componentes de recursos didácticos nos dice [CITATION Vic19 \I 12298 ]

“Los docentes, desde su posición, tienen el objetivo de lograr manifestaciones creativas en la solución de los problemas de su práctica pedagógica, como garantía de atención de parte de los estudiantes. Es precisamente desde esta perspectiva en donde los recursos didácticos se convierten en herramientas de apoyos, ayudas, estrategias, vías, acciones didácticas para que se efectúe esta enseñanza-aprendizaje, involucrándose de esta manera aspectos motivacionales en los procesos de atención para el manejo eficiente de la información” [CITATION Vic19 \I 12298 ]

En la era actual se dice que los docentes están atravesando por un cambio donde se requiere más recursos didácticos sobre todo los materiales tecnológicos y educativos donde se tiene un uso con más frecuencia y planear diferentes estrategia y vías diferentes para la educación.

### **2.2.2. Elaboración de los recursos didácticos.**

De acuerdo establecido en el software educativo planteado en esta propuesta, se refiere a un sistema multimedia que contiene música, textos, voces que se presenta de una manera sencilla de cada contenido que se presenta en una plataforma tecnológica que representa el instrumento o recurso didáctico.

La estructura de los recursos didácticos nos explica [CITATION Doc19 \I 12298 ]

“Para que un recurso didáctico facilite el aprendizaje debe tener una estructura que oriente al estudiante sobre lo que debe aprender, que ejemplifique con claridad los contenidos del aprendizaje y que incluya ejercicios que permitan verificar el logro de los objetivos” [CITATION Doc19 \I 12298 ]

### **2.2.3. Tipos de recurso didáctico.**

Los diferentes tipos de recursos didáctico se basan según a su cualidad y sistema que deben de tener mucha información sobre la enseñanza y animada para que el estudiante pueda prestar atención a los contenidos enunciados en cada clase revelando un estilo organizado con síntesis y cuadros explicativos.

Según [CITATION Doc19 \I 12298 ] nos dice que:

“Existe una amplia diversidad de recursos didácticos más o menos estructurados y con mayor o menor claridad en el objetivo de aprendizaje que persiguen. Afortunadamente la tecnología permite que hoy en día todos los docentes puedan diseñar recursos sumamente atractivos y variados” [CITATION Doc19 \I 12298 ]

Así como nos indica el anterior argumento, nos dice hay varios tipos que representan los recursos didácticos pero los más representativos son: audios, videos, imágenes y escrituras o textos y por último varios materiales multimedia.

### **2.2.4 La evaluación de los recursos.**

Mediante a su modo donde se puede medir las características principales para el asunto de evaluación, siempre el programa que va a guiar hacia el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a los temas particulares y los diseñados de manera didáctica.

Como nos indica [CITATION Pla19 \I 12298 ] que:

“Todo recurso de aprendizaje que utilicemos en el aula debe evaluarse constantemente con el fin de conocer las ventajas y desventajas que presenta su uso pedagógico y las fortalezas y debilidades en el aprender. No basta con sólo aplicar los recursos educativos en las actividades de aprendizaje, sino que se requiere obtener un feedback de los usuarios finales que utilizan esos recursos en los contextos cotidianos”[CITATION Pla19 \I 12298 ]

Así mismo nos indica que los recursos educativos lo debemos de evaluar para ver los distintos resultados y saber si se necesita más material para la enseñanza e incrementar el aprendizaje.

### **2.3. Las Tics y la educación.**

Los avances tecnológicos han sido muy beneficioso en el desarrollo y formación para los alumnos y ayuda a tener un conocimiento de forma sencilla e inmediata que debe ser guiado por el Docente para que los estudiantes desarrollen tácticas necesarias para su conocimiento.

De acuerdo como dice [CITATION edu19 \l 12298 ]que:

“La incorporación de las TICs en la sociedad y en especial en el ámbito de la educación ha ido adquiriendo una creciente importancia y ha ido evolucionando a lo largo de estos últimos años, tanto que la utilización de estas tecnologías en el aula pasará de ser una posibilidad a erigirse como una necesidad y como una herramienta de trabajo básica para el profesorado y el alumnado” [CITATION edu19 \l 12298 ]

Las Tics pueden ser muy beneficioso si se lo maneja correctamente para que la educación sea más entretenida e inspirativa, así mismo incrementar el uso de tecnología en las aulas para tener una mejor experiencia.

### **2.4. El software educativo**

De acuerdo a lo visto el Software es usado principalmente en el desarrollo cognitivo del estudiante construyendo un medio de aprendizaje basado en el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos en cada estudiante.

Como nos indica[CITATION Viv19 \l 12298 ]que:

“En esta obra se utilizarán las expresiones software educativo, programas educativos y programas didácticos como sinónimos para designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje”[CITATION Viv19 \l 12298 ]

Dicho lo anterior dice que las herramientas de software educativo son herramientas de computadora para ayudar a la educación y la enseñanza y tener otras maneras para que la educación sea más significativa y pueda ayudar tanto los docentes como los alumnos.

#### **2.4.1. Contexto y sentido de las actividades para las enseñanzas.**

Las actividades que se van a la formación y cuenta con la utilización de componentes introductorios y organizadores que se realizan, porque propone la inducción reflexiva de cada instrucción basadas a las experiencias previas de cada alumno para que pueda respaldar cada aprendizaje planteada en cada tema y actividades que asistan a la motivación sin perder el objetivo principal que el desarrollo de aprendizaje de palabras en inglés los cuales se deben presentar en esquemas ordenados, y vinculados con los saberes previos de los estudiantes, conteniendo prácticas de diferentes niveles de complejidad y sus respectivas táctica metodológica.

#### **2.4.2. Clasificación del software educativo.**

El tipo de interacción que propicia puede ser Cognitiva, reconstructiva, intuitiva, global, constructiva, Su función en el aprendizaje puede ser Instructiva, reveladora, conjetural, emancipadora.

#### **2.4.3. Características del software educativo.**

Las características del software educativo deben ser precisa y detallada de acuerdo al área que pertenece y trata de implementar porque mediante en el aprendizaje de los estudiantes para que ellos pueden inculcarle satisfactoriamente teniendo en cuenta las características del grupo del trabajo que se va a tratar con dedicación interactiva que ayuden al esfuerzo cognitivo.

Algunas de estas características para los softwares educativos son:

- Ayudar a que los alumnos tengan una preparación educativa individualizado.
- Tener un acercamiento con la cantidad de información que existe
- Acceso a elementos interactivos y didácticos
- Estar en un ambiente atractivo y agradable para los alumnos

#### **2.4.4. Funciones del software educativo.**

Los programas de software educativo tienen diferente carga de funcionalidad que sobresalen y ayudan a que los docentes tengan una enseñanza interesante y llamativo convirtiéndose en una herramienta de aprendizaje teniendo en cuenta una zona en específico.

Como nos indica [CITATION Viv19 \I 12298 ] que:

“Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas” [CITATION Viv19 \I 12298 ]

El Software educativo como nos indica, es que el docente busque nuevas opciones para que ellos y sus alumnos tengan la oportunidad de darle una mayor educación y proporcionar de manera didáctica las herramientas que tenemos a nuestra disposición, así mismo proveerle a la educación con nuevas y modernas funciones para que los alumnos se sientan más motivados de aprender.

#### **2.5. El software educativo en la enseñanza de inglés como lengua extranjera**

La misma enseñanza del idioma inglés tiene que ver con el lugar y el entorno en que este se pueden tomar los estudiantes porque deben tener en cuenta que hay docentes donde busca nuevas alternativas y modos para la enseñanza del inglés tomando en cuenta que cada uno de los requisitos que tiene el estudiante para que su aprendizaje sea muy provechoso y utilitario para aprender palabras sabiendo que el estudiante puede tener más interés en saber nuevas palabras acerca del idioma inglés.

#### **Las distintas clases de software educativas y las herramientas educativas computarizadas**

En la educación se le denomina Software Educativo a aquellas herramientas o programas que tienen funciones específicas, es por eso que en estos tiempos



existen diferentes programas de programas que le brindan un aprendizaje y enseñanza oportuno de los idiomas como el inglés entre otros.

Según nos dice [CITATION Edi18 \I 12298 ] que:

“El computador visto como un micromundo estimulando al aprendiz, actúa como un medio interactivo que permite el desarrollo de la adquisición del conocimiento por parte del aprendiz”[CITATION Edi18 \I 12298 ]

Dicho lo anterior es que el computador hay que ser aprovechado para aportar a la educación y tener un mejor desarrollo de conocimiento y tener un aporte significativo para los alumnos.

## **2.6. Aprendizaje del idioma en lengua extranjera**

El idioma inglés es esencial para la enseñanza en el desarrollo y aprendizaje ya que los docentes no suelen tener las herramientas necesarias para enseñar adecuadamente el inglés, además este es una parte esencial porque es el inicio efectivo y beneficioso para el aprendizaje de un idioma tal como es el inglés o lengua extranjera. El aprendizaje del idioma inglés requiere el práctica y motivación para que la labor del docente pueda desempeñar eficazmente para que en el futuro el estudiante se involucre y lucre el desarrollo dentro de un ambiente cotidiano relacionado al idioma inglés.

Según nos indica [CITATION Mar17 \I 12298 ] que:

“El dominio del inglés es cada vez más necesario para los negocios y la comunicación internacional; en ese sentido, se vincula con prospectos de competitividad económica y crecimiento en la economía global. El interés por aprender el idioma continúa en ascenso en toda América Latina” [CITATION Mar17 \I 12298 ]

Dicho lo anterior, el idioma inglés en una lengua atribuye uno de las presencias vitales ya que el conocimiento del inglés requiere de varios aspectos como desarrollo, responsabilidad y logros que atribuyen a los alumnos para conseguir mejores oportunidades y hay que inculcarlo a temprana edad.

## **2.7. Estrategias de enseñanzas del idioma ingles**

En este modo de formación a la enseñanza del idioma ingles hace referencia a varias formas estrategias viales en las enseñanzas de nueva manera de hacer que los estudiantes tengan un interés por el idioma tales como el uso de imágenes o voces que puedan explicar una palabra, así mismo tener la opción de interactuar con personajes y hacer que el alumno se sienta más comprometido con aprender el idioma inglés.

[CITATION WIL16 \I 12298 ] nos dice que:

“Al hablar de estrategias de enseñanza y de aprendizaje del idioma inglés, tenemos primero que comenzar por establecer diferencia y definir que es una estrategia, a qué llamamos estrategias de enseñanza y a qué llamamos estrategias de aprendizaje, que diferencias existen entre estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje”[CITATION WIL16 \I 12298 ]

Del mismo modo, se refiere que la formación educativa hace parte de las estrategias de enseñanza, sin embargo, esta no promete la total construcción del aprendizaje, debido a que los alumnos no tienen una sencillez e interacción de manera correcta para aprender el inglés.

### **2.7.1. Modos de enseñanzas para la propuesta de investigación.**

Estos modos y maneras de enseñar a los alumnos están relacionados con las habilidades vitales para la formación y dominios de la lengua extranjera, las cuales bien formadas hacen que los alumnos identifiquen su conocimiento de una forma correcta apropiándose de los temas expuestos por el docente en cada clase, también ayudar y apoyar a los docentes para que tengan mejores materiales de enseñanza. Las habilidades de la lengua son:

**Lectura:** Se define como un proceso en la cual los alumnos identifican de forma visual y aclara una serie de contenidos lógicos.

**Escritura:** la escritura son un medio gráfico de un idioma así mismo incrementa en el desarrollo de los estudiantes a da un aporte a los docentes en la enseñanza.

Habla: los alumnos a través de esta habilidad pueden evidenciar sus conceptos teniendo en cuenta varios contextos y palabras para favorecerlos de acuerdo al asunto que quiera tratar.

Escucha: en este concepto tiene mucho que ver con la enseñanza y hacer que los alumnos tengan una atención absoluta y tener la habilidad de comprender y aprender de lo que el docente dice y explica.

## **2.8. Formación psicomotriz de estudiantes de un rango de edad de seis y ocho años**

Se conocen varios autores que ven que la formación psicomotriz en el aprendizaje es muy satisfactorio y avanzado ya que tiene habilidades que involucra tanto la actividad mental de los estudiantes así mismo las motoras. La formación motora de todos los alumnos existe en los primeros años de vida, en este lapso el estudiante obtiene las destrezas básicas que se necesitan para que puedan tener un conocimiento de que viven el día a día.

[CITATION Car19 \l 12298 ] nos indica que:

“La importancia del trabajo multidisciplinar en este tema es evidente. El pediatra en los primeros años de la vida se convierte en el principal evaluador de dicho desarrollo, así como en el agente que con mayor frecuencia orienta a los padres sobre cómo actuar, a quién acudir y qué otros profesionales debieran intervenir” [CITATION Car19 \l 12298 ]

Esta formación sigue expandiéndose a medida que el niño va creciendo con el pasar de los años, haciendo que la formación y habilidades sea cada vez superior. Por otro lado, la destreza mental del niño está directamente enlazadas con la enseñanza psicomotor el cual hace que el niño dependiendo de la edad que tenga, en este caso un rango de seis a ocho años, tenga más actitud frente al aprendizaje del idioma básico en inglés o lengua extranjera.

## **2.9. Normas básicas de dominio en lenguas extranjeras**

La educación en Ecuador ha dado unos avances en la enseñanza y de las necesidades de cobertura y condiciones favorables para la enseñanza-

aprendizaje para tener un mejor desempeño para aprender el inglés, es por esto, que se sigue trabajando con: expandir la cobertura en la educación y mejorar las condiciones del sector.

Esto se debería hacer con el sistema educativo y que el Ministerio de Educación socializa con patrones para que todas las condiciones educativas puedan ser competitivas y dominada en las lenguas extranjeras que elevan a los estudiantes tengan mejores herramientas para dominar el idioma inglés.

## **2.10. Fundamentaciones**

### **Fundamentación Filosófica**

La base filosófica es la concepción del estudiante como un ser creado y transformado tanto de sí mismo, como del medio que lo rodea.

[ CITATION CMo11 \l 12298 ] su investigación Ambientes de aprendizaje computarizado manifiesta lo siguiente:

“Crear cambios creativos en el ambiente que se desarrolla el ámbito educativo como innovación educativa y más aún, en que los paradigmas de educación están transformándose de un aprendizaje centrado en la enseñanza a un aprendizaje centrado en el alumno, se hace necesario propuestas pedagógicas que permita generar un ambiente propicio para el logro del aprendizaje “[ CITATION CMo11 \l 12298 ]

En la actualidad es importante que el docente propicie, investigue y fomente la utilización de nuevas tecnologías y aplicaciones para el afianzamiento y construcción del aprendizaje que permitan en el estudiante desarrollar y potencializar actividades para el aprendizaje.

### **Fundamentación Epistemológica**

La fundamentación epistemológica permite valorar cómo se genera y se valida el conocimiento de la ciencia.

[ CITATION Arm13 \l 12298 ] manifiesta que:

“Es importante considerar la estrategia metodológica del software educativo, como base para que el estudiante desarrolle el acto intelectual del aprendizaje y se involucre en el proceso de aprendizaje del idioma inglés” [ CITATION Arm13 \l 12298 ]

Las consideraciones con respecto a cómo se organiza el conocimiento, y cómo se alcanza el aprendizaje de competencias complejas, particularmente las involucradas en el aprendizaje de las ciencias.

### **Fundamentación Psicopedagógica**

La Pedagogía organiza el proceso educativo y permite transmitir experiencias, conocimientos, valores, mediante los recursos que tenemos a nuestro alcance, como son: diálogos, experiencias, metodologías, sonidos, imágenes, videos, etc.

[CITATION Del10 \l 12298 ]manifiesta que:

“El profesional de la educación debe conocer los modelos pedagógicos que orientan y fundamentan la práctica educativa desarrollados a lo largo de la historia y estar consciente de que todos ellos se articulan en una relación humana que debe tener como esencia el amor definido bajo una perspectiva ética, siendo el amor el fundamento pedagógico esencial de la educación” [CITATION Del10 \l 12298 ]

Es importante tratar de enseñar con nuevos y mejores métodos de enseñanza que permita a los estudiantes alcanzar los aprendizajes requeridos y de esta forma incentivar y promover mejores condiciones de estudio.

### **Fundamentación Sociológica**

La Sociología es la ciencia social que se dedica al estudio de la sociedad y los fenómenos de la misma.

[ CITATION MFe12 \l 12298 ]manifiesta que:

“El objeto de estudio de la conducta humana con sentido y dirigida a la acción de otro, destaca las particularidades de la acción humana, tiene sentido racional o afectivo, y a su vez está condicionada a actuar sobre otra/s persona/as, lo cual le imprime el sentido social, las personas pueden aun estando en conjunto realizar acciones individuales”  
[ CITATION MFe12 \l 12298 ]

En el aspecto educativo no es solo algún hecho social, sino la representación de la educación es la integración de los alumnos en una sociedad, así como la formación de sus habilidades individuales lo cual esto convierte en un hecho social central siendo capaz de tener identidad como para formar el objeto de una reflexión sociológica.

## **2.10. Fundamentación legal**

### **a. Constitución del Ecuador**

Mediante el artículo Art. 277 de la Constitución establece que “Para la consecución del buen vivir, serán deberes generales del Estado:

El Artículo. 278 de la Constitución “Para la consecución del buen vivir, a las personas y a las colectividades, y sus diversas formas organizativas, les corresponde:

Participar en todas las fases y espacios de la gestión pública y de la planificación del desarrollo nacional y local, y en la ejecución y control del cumplimiento de los planes de desarrollo en todos sus niveles. Producir, intercambiar y consumir bienes y servicios con responsabilidad social y ambiental.

### **b. Código de la niñez y adolescencia**

Los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos. Niños, niñas y adolescentes, indígenas y Afro ecuatorianos. - La ley reconoce y garantiza el derecho de los niños, niñas y adolescentes de nacionalidades indígenas y Afro ecuatorianos, a desarrollarse de acuerdo a su cultura y en un marco de interculturalidad, conforme a lo dispuesto en la Constitución Política de la República, siempre que las prácticas culturales no conculquen sus derechos.

Esta ley es también considerada dentro del trabajo de tesis, a fin de que apoye a fortalecer el mismo. Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

### **c. La Ley Orgánica de Educación Intercultural**

En la actual Ley promete el derecho a la educación, mide los principios y fines generales que guía a la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad, así como el nexo de sus actores.

Por ello esta investigación considera que todas las normas y leyes que rigen el gobierno deben apoyar a este tipo de investigaciones, pues, ayudan a un desarrollo investigativo y técnico de muchos proyectos del área educativa.

### **DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS**

**Aplicaciones:** Las aplicaciones forman parte del software de la computadora ya que son una serie de programas que han sido desarrollados para facilitarle al usuario la utilización de la máquina para una acción o fin determinados.

**Aprendizaje significativo:** El aprendizaje significativo es el que ocurre cuando, al llega a nuestra mente un nuevo conocimiento lo hacemos nuestro, es decir, modifica nuestra(s) conducta.

**Constructivismo** es la construcción que el individuo hace por sí solo, mediante la interacción con otros o con diferentes materiales que se le brinden, los cuales deben ser agradables, interesantes, que provoquen la manipulación, experimentación, etc. y con ello la propia construcción del conocimiento.

**Enseñanza:** Instruir. Dar advertencia, ejemplo o escarmiento. Indicar, dar señas de una cosa. Mostrar o exponer una cosa, para que sea vista y apreciada. Dejar ver una cosa involuntariamente. Acostumbrarse, habituarse a una cosa. Sistema y método de dar instrucción.

**Evaluación** Es una actividad inherente a toda actividad humana intencional, por lo que debe ser sistemática, y que su objetivo es determinar el valor de algo.

**Habilidad:** La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

**Multimedia:** Cualquier sistema que utiliza múltiples medios de comunicación al mismo tiempo para presentar información. Generalmente combinan textos, imágenes, sonidos, videos y animaciones.

**Recurso Didáctico:** Genéricamente se puede definir como cualquier medio o ayuda que facilite los procesos de enseñanza-aprendizaje, y por lo tanto, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas, y estrategias, y la formación de actitudes y valores.

**Software:** El termino software se refiere a una serie de programas y patrones informáticos que se realizan para ejecutar una o varias tareas en un computador.



## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

Para este capítulo tendrá la **Metodología** donde veremos los distintos métodos de diseño de la investigación, esto va a incluir varios métodos de investigación que se usó con relevancia hacia la propuesta sobre el proyecto que se desea realizar, así mismo va a contener lo que es la población y muestra, y los diferentes métodos de investigación que se han usado.

Escuela particular de educación básica #729" Guayas y quil"

Fue creada el 1 de abril del año 2000

- **Objeto social**

La Escuela de Educación Básica Particular GUAYAS Y QUIL desde su creación hasta la fecha ha venido realizando diversos trabajos especialmente pedagógicos según el calendario escolar emitido por la Dirección de educación y coordinados por los diversos supervisores de cada zona. La institución en lo referente a la creación o destinación de espacios PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR en la participación efectiva de toda la comunidad educativa se limitaba a las diversas integraciones que se daba con los juegos deportivos, ferias de ciencias charlas a los padres sobre diversos temas de importancia para los estudiantes, etc. La integración y apoyo de los padres de familia hacia el desarrollo de todas estas actividades siempre fue efectiva, pero no se establecía compromisos para en un futuro, mejorar la calidad de vida y brindar una educación de calidad y calidez para la convivencia armónica institucional.

- **Misión**

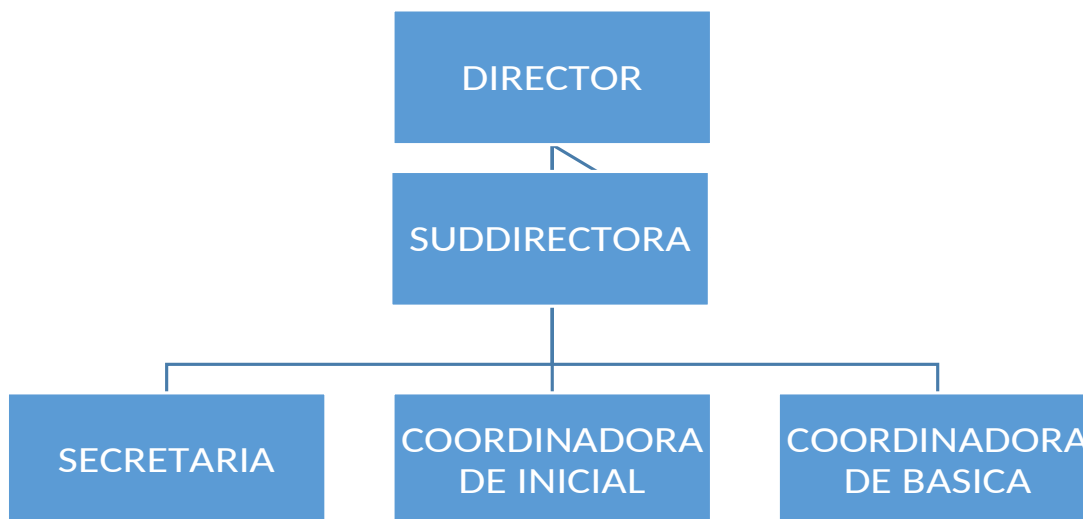
Somos una institución educativa muy competitiva ,con profesionales altamente capacitados al servicio de la comunidad estudiantil que oferta una educación integral desde del inicial hasta la Básica media, para lograr un tipo de educación de excelencia que privilegie la formación de personas respetuosas,

responsables y comprometidas con su proceso de aprendizaje, promoviendo el desarrollo de virtudes humanas y hábitos para una vida sana y saludable, cuidando y respetando el medio ambiente, que junto a su familia posibiliten la generación de su propio proyecto de vida que le permita insertarse en la sociedad.

- **Visión**

Liderar una educación innovadora y creativa, en un clima de sana convivencia, basada en lo valórico y la excelencia académica, formando para una vida sana y saludable, que permita alcanzar las destrezas necesarias, para lograr una constructiva inserción en la sociedad.

**Estructura Organizativa. Principales áreas de la Empresa. (Presentar figura)**



- **Plantilla total de trabajadores**

DIRECTOR. Lic. Daniel Alvarado Pisco

Subdirectora: Lic. Monica Ortega Cevallos

Secretaria: Lic. Reina Márquez Mendoza

Coordinadora de Inicial: Lic. Stefania Chiquito Hernandez

Coordinadora de básica: Lic. Karina Jimenez Hernandez

Docente de inglés de inicial 1: Aux. Veronica Camacho Muñoz

Docente de inglés de inicial 2: Lic. Stefania Chiquito Hernandez

Docente de 1 Básica: Lic. Reina Márquez Mendoza

Docente de 2 Básica: Lic. Karina Jiménez Hernández

Docente de 3 Básica: Lic. Cristina Campos Huayamabe

Docente de 4 Básica: Lic. Stefania Macías Lino

Docente de 5 Básica: Lic. Trisia Farfán Muñiz

Docente de 6 Básica: Lic. Eloysa Del Castillo Valencia

Docente de 7 Básica: Lic. Mónica Ortega Cevallos

- **Clientes,**

Padres de familias y estudiantes

- **Principales productos o servicios**

Educación

- **Descripción del proceso objeto de estudio o puesto de trabajo**

Enseñanza aprendizajes

### **3.1. Diseño Metodológico**

[ CITATION Sli12 \l 3082 ]nos indica que:

El diseño metodológico de esta investigación es mixto. Tiene un enfoque mayormente cualitativo, aunque utiliza algunas técnicas cuantitativas para detallar de forma más precisa ciertos aspectos de la investigación, la cual genera información contextual no numérica (cualitativa) y genera también información sobre datos que pueden ser convertidos en números (cuantitativa) según [ CITATION Sli12 \l 3082 ]

### **3.2. Tipos de investigación**

Los tipos de investigación que están relacionados con este estudio son.

#### **3.2.1. Investigación de Campo**

Se define como el proceso que, utiliza el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social. Investigación pura o bien estudiar una situación para diagnosticar necesidades y problemas a efecto de aplicar los conocimientos con fines prácticos.

[CITATION Muñ \l 3082 ]nos explica que:

“La generación de conocimientos que permitan a bibliotecólogos y archivonomos resolver problemáticas inherentes a sus campos de aplicación, esa parte de la realidad social que les toca estudiar, tiene y ha desplegado procedimientos y técnicas que pueden ser documentales, de campo y/o experimentales” [CITATION Muñ \l 3082 ]

La investigación se adecua al tipo de investigación de campo, porque a la largo del proceso de la investigación, se describe la variable dependiente, que permite identificar las causas que han propiciado la problemática analizada en el centro de estudio.

### **3.2.2. Investigación descriptiva**

La Investigación descriptiva también conocida como la investigación estadística, describe los datos que deben tener un impacto en las vidas de la gente que los rodea.

[CITATION Cat19 \l 12298 ] nos dice que:

“Los estudios descriptivos se sitúan sobre una base de conocimientos más sólida que los exploratorios. En estos casos el problema científico ha alcanzado cierto nivel de claridad, pero aún se necesita información para poder llegar a establecer caminos que conduzcan al esclarecimiento de relaciones causales” [CITATION Cat19 \l 12298 ]

Con relación a la citado por Jiménez Paneque la investigación se adecua al tipo de investigación descriptiva, porque a la largo del proceso de la investigación, se describe el problema, se registra información y se analiza e interpreta para justificar la propuesta.

### **3.2.3. Investigación Documental**

Se puede definir a esta investigación como parte fundamental de un método de investigación científica, asistiendo a una estrategia donde se puede reflexionar sistemáticamente sobre la existencia de un evento usando para ello diferentes tipos de documentales y fomentar la investigación científica.

Según nos dice [ CITATION inv19 \l 3082 ] que:

Es un tipo de estudio de preguntas que utiliza documentos oficiales y personales como fuente de información. Dichos documentos pueden ser de varios tipos: impresos, electrónicos o gráficos.[ CITATION inv19 \l 3082 ]

La investigación se adecua al tipo de investigación documental, se basa en teorías científicas, sustentadas filosóficas, psicológicas, pedagógicas y un marco legal, que permite orientar el problema, hacia una propuesta de alternativa de solución.

### 3.3. Población y Muestra

Para este trabajo de investigación se precisa de la población y muestra. Se determina respectivamente a cada cual.

#### 3.3.1. Población

La población o población estadística es un conjunto de sujetos o individuos con características en común que son observables en un momento y lugar determinado. La población correspondiente a este estudio abarca 1 directivos, 2 docentes del área de inglés y los padres de familia de los 30 estudiantes del **cuarto, quinto y sexto grado** que conforma un conjunto de 33 individuos. Se muestra a continuación el cuadro correspondiente.

Íte	Estratos	Población	Porcentaje
1	Directivo	1	0,75%
2	Docentes	2	1,25%
3	Representantes	30	98%
Total:		33	100%

*Tabla 1: población*

**Fuente:** Escuela GUAYAS Y QUIL  
**Elaborada Por:** Ganchozo Mendoza Leonardo

#### 3.3.2. Muestra

Es el subconjunto de elementos o individuos muy representativo de la población. Se debe procurar en todo aspecto que la muestra escogida dentro

de un estudio sea lo más representativa posible, lo cual se consigue con la técnica de muestreo más adecuada al caso.

Ítem	Estratos	Población	Porcentaje
1	Directivo	1	1.59%
2	Docentes	2	3.17%
4	Representantes Legales	30	47,62%
Total:		33	100%

Tabla 2: Muestra

Fuente: Escuela GUAYAS Y QUIL

Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo

### 3.4. Métodos de investigación

Los Métodos de Investigación son sistemas que están conformados por una serie de pasos que se emplea para encontrar las causas que conllevan a la problemática en cuestión, y mediante este proceso se logrará presentar solución al tema planteado.

Para este estudio se ha elegido uno muy importante facilitara el análisis de los datos y así alcanzar el objetivo propuesto.

#### 3.4.1. Paradigma cualitativo

Según la citado por Tejedor esta investigación se basa en el paradigma cualitativo, porque en el proceso de la investigación, se busca interpretar los resultados obtenidos de las encuestas y entrevistas realizadas para orientar correctamente el problema hacia una alternativa de solución a la problemática planteada en el presente proyecto.

### 3.5. Técnicas e Instrumentos de investigación

Se define las correspondientes técnicas e instrumentos que son precisas en este estudio para recolectar la información necesaria y medir las variables de la investigación. Dentro de los tipos de técnicas y la utilidad que corresponde de acuerdo a la investigación que se realiza esta: observación, encuesta y entrevista.

### 3.5.1. Observación

La observación permite relacionar los hechos con la realidad, que es objeto de estudio, trata de contemplar o asumir visualmente los resultados de la investigación

[CITATION Son19 \l 12298 ] nos dice que;

“La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación”[CITATION Son19 \l 12298 ]

**Tipos de observación:** Existen diferentes tipos de observación para la presente investigación se definirán las siguientes:

- **Observación directa.** - Cuando el investigador participa en el hecho o fenómeno personalmente.
- **Observación indirecta.** - Se tiene comúnmente a través de otros trabajos, en este presente trabajo se utilizará la investigación directa e indirecta.

### 3.5.2. Entrevista

Se caracteriza por ser un diálogo, una relación directa sobre la base de la palabra entre dos sujetos el entrevistador y el entrevistado. Es una de las técnicas más importantes para recoger información. Todo el peso de la entrevista gira en el manejo correcto de la palabra, ya que ésta es el instrumento mediante el cual el entrevistador se pone en contacto y obtiene la información del entrevistado

Se llevó a cabo a través de un diálogo entre el entrevistador y el entrevistado. Permitted recoger mucha información sobre el problema estudiado.

### 3.5.3. Encuesta

Se llevó a cabo a través de la aplicación de encuestas donde participaron los encuestadores y encuestado. Se usó un cuestionario con preguntas acerca del problema estudiado, la que permitió recopilar los datos. La encuesta consta de

un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa de la población o instituciones, con el fin de conocer estados de opinión o hechos específicos, en este caso se aplicaron a docentes y representantes legales.

Las preguntas de la encuesta están detalladas en el anexo 3 y 4.



## **CAPITULO IV**

### **4. PROPUESTA**

#### **4.1. Análisis e interpretación de resultados**

En este capítulo se muestra la propuesta y su valoración, inicia con recolección de información, obtenida mediante entrevistas realizadas a usuarios clave y la encuesta que valida la propuesta del presente proyecto de investigación.

El análisis e interpretación de los resultados obtenidos se efectuó en base a la teoría del análisis cualitativo. Es decir, haciendo un proceso de conocimiento de las realidades percibidas por las personas entrevistadas; para discriminar sus componentes, establecer las relaciones de los elementos. La encuesta realizada tanto a estudiantes y a docentes consta de cinco preguntas cada una.

El objetivo de este estudio es analizar la incidencia del uso de software educativo en la enseñanza del inglés en el aprendizaje del idioma en los estudiantes de educación básica de la escuela Guaya y Quil. Cada pregunta de la encuesta se la analiza y grafica mostrando el porcentaje de recurrencia que cada opción ha alcanzado.

## 4.2. Análisis de información

### 4.2.1. Análisis estadístico

#### RESULTADO DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES

1.- ¿Usted está al tanto de que las TIC'S pueden ayudar a mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

ÍTEM	VALORACIÓN	PERSONAS	PORCENTAJE (%)
1	SI	2	100%
2	NO	0	0%
	<b>TOTAL</b>	2	100%

Tabla 3: encuesta docentes pregunta 1

Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo

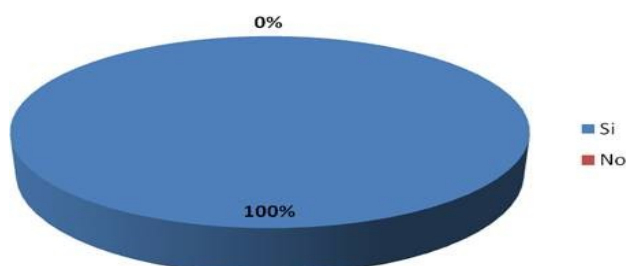


Gráfico 1: encuesta de docentes pregunta 1 resultados

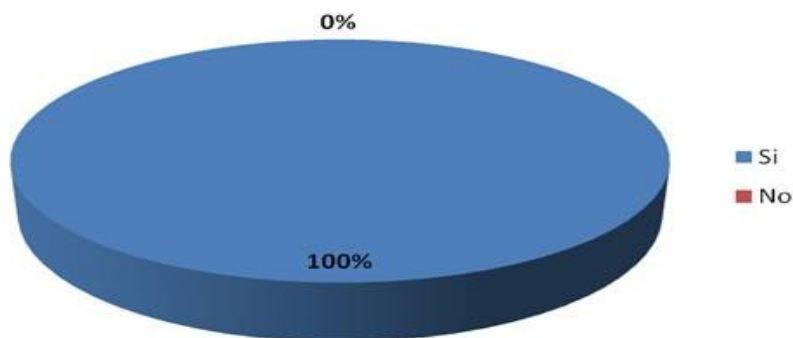
Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo

**Análisis:** El 100% de los docentes del área de inglés concuerdan que sería las TIC'S pueden ayudar a mejorar el aprendizaje de los estudiantes y se lo debe realizar en la institución educativa.

**2.- ¿Piensa que los recursos tecnológicos pueden ayudar en la educación?**

ÍTEM	VALORACIÓN	PERSONAS	PORCENTAJE (%)
1	SI	2	100%
2	NO	0	0%
	<b>TOTAL</b>	2	100%

*Tabla 4: encuesta de docentes pregunta 2*  
**Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo**



*Gráfico 2: encuesta de docentes pregunta 2 resultado*

**Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo**

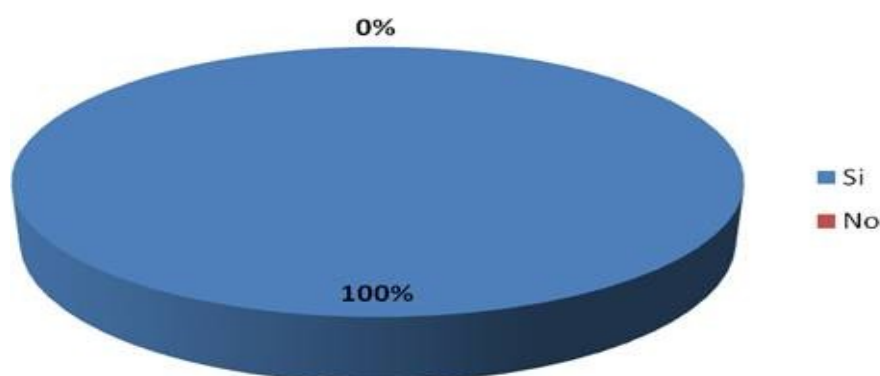
**Análisis:** los docentes afirmaron que si piensan que los recursos tecnológicos pueden ayudar a la educación ya que tiene un mejor fluido en las enseñanzas y ayuda a los niños a aprender mejor.

**3.- ¿Podría el uso de una herramienta didáctica proveer al estudiante una experiencia personalizada de aprendizaje?**

ÍTEM	VALORACIÓN	PERSONAS	PORCENTAJE (%)
1	SI	2	100%
2	NO	0	0%
	<b>TOTAL</b>	2	100%

*Tabla 5: encuesta de docentes pregunta 3*

**Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo**



*Gráfico 3: encuesta de docentes pregunta 3 resultados*

**Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo**

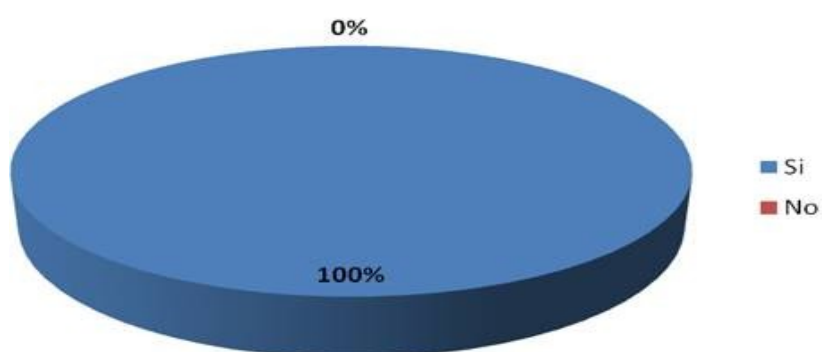
**Análisis:** Los encuestados concuerdan en que se podría usar una herramienta didáctica para promover una experiencia más personalizada de aprendizaje a sus estudiantes. En el aprendizaje personalizado, los estudiantes también forman parte integral en el proceso del aprendizaje.

**4.- ¿Cree que los estudiantes tienen dificultades en el aprendizaje del inglés?**

ÍTEM	VALORACIÓN	PERSONAS	PORCENTAJE (%)
1	SI	2	100%
2	NO	0	0%
	<b>TOTAL</b>	2	100%

*Tabla 6: encuesta de docentes pregunta 4*

**Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo**



*Gráfico 4: encuesta de docentes pregunta 4 resultado*

**Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo**

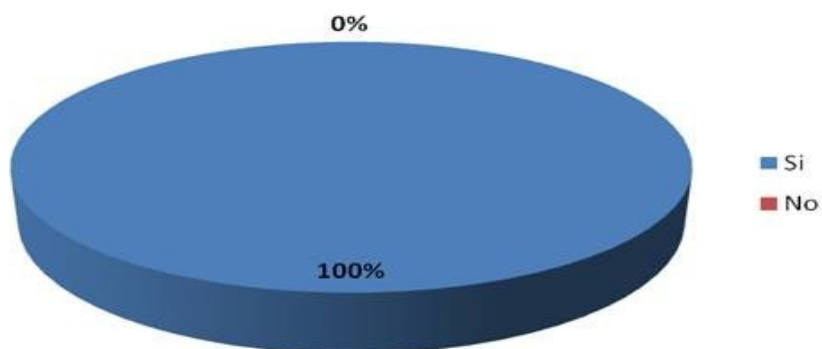
**Análisis:** Los docentes han dicho que los estudiantes tienen cierta dificultad con el aprendizaje del inglés por lo que una herramienta de ayuda puede mejorar el aprendizaje y tener mejor confianza para que los niños se suelten y aprendan mejor.

**5.- ¿Deberían los estudiantes familiarizarse más con el uso de las TIC'S?**

ÍTEM	VALORACIÓN	PERSONAS	PORCENTAJE (%)
1	SI	2	100%
2	NO	0	0%
	<b>TOTAL</b>	2	100%

*Tabla 7: encuesta de docentes pregunta 5*

**Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo**



*Gráfico 5: encuesta docentes pregunta 5 resultados*

**Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo**

**Análisis:** Los docentes encuestados concuerdan en que el estudiante debería familiarizarse con el uso de las TIC'S. Para los estudiantes es beneficioso estar familiarizado a estas tecnologías, ya que esto potencia un mayor rendimiento académico.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES LEGALES

1.- ¿Cree que el no uso de recursos tecnológicos en las clases, dificulta el aprendizaje del inglés en el Ecuador?

ÍTEM	VALORACIÓN	PERSONAS	PORCENTAJE (%)
1	MUY DE ACUERDO	13	43,20 %
2	DE ACUERDO	11	36,00 %
3	INDIFERENTE	4	13,30 %
4	EN DESACUERDO	1	3,37 %
5	MUY EN DESACUERDO	1	3,30 %
	<b>TOTAL</b>	30	100 %

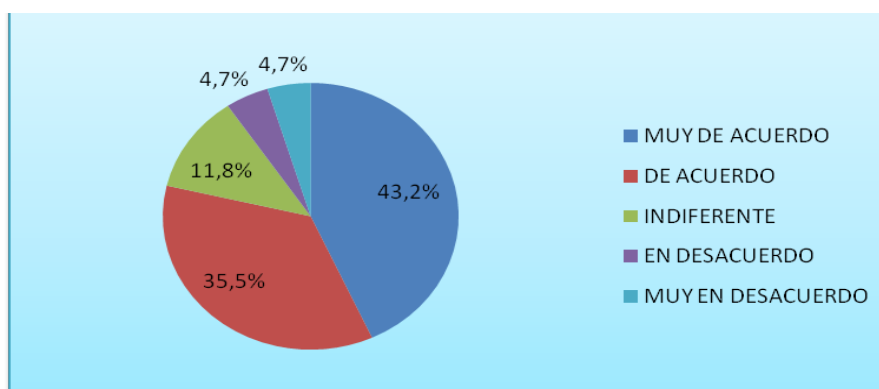


Gráfico 6: encuesta de representantes pregunta 1 resultado

Tabla 8: encuesta de representantes pregunta 1

Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo

Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo

**Análisis:** en este grafico muestra que la mayor parte de los representantes concuerda que el no uso de recursos tecnológicos

en las clases, dificulta el aprendizaje del inglés en el Ecuador.



## 2.- ¿Las TIC'S pueden mejorar el aprendizaje del inglés?

ÍTE M	VALORACIÓN	PERSONAS	PORCENTAJE (%)
1	MUY DE ACUERDO	12	41,4%
2	DE ACUERDO	11	34,9%
3	INDIFERENTE	3	11,8%
4	EN DESACUERDO	2	5,9%
5	MUY EN DESACUERDO	2	5,9%
<b>TOTAL</b>		30	100%

Tabla 9: encuesta de representantes pregunta 2

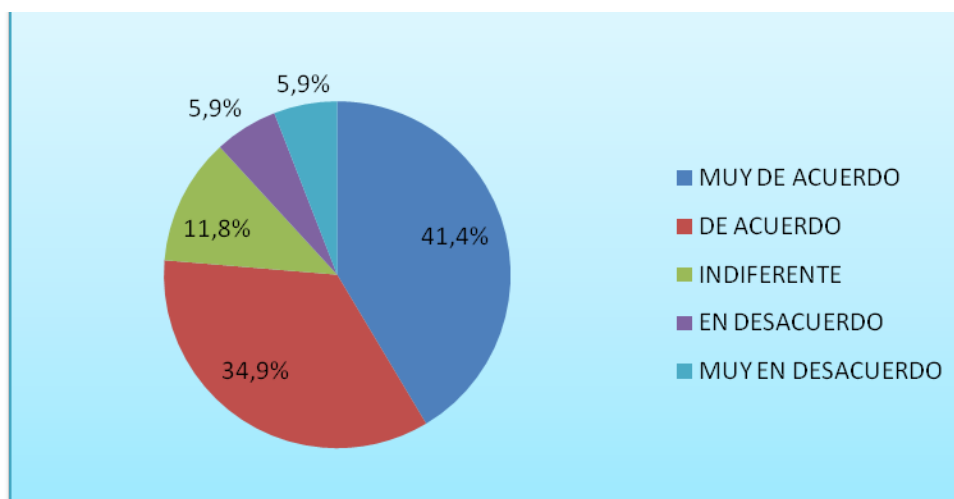


Gráfico 7: encuesta de representantes pregunta 2

Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo

Elaborado por: Ganchozo Mendoza Leonardo

**Análisis:** En esta gráfica también la mayor parte de los padres concuerda en que las TIC'S pueden mejorar el aprendizaje del inglés. Por lo tanto, este resultado es favorable para el desarrollo de la propuesta de este proyecto.

### 3.- ¿Crees que las TIC'S tienen un importante papel en la Educación?

ÍTE M	VALORACIÓN	PERSONAS	PORCENTAJE (%)
1	MUY DE ACUERDO	12	45,6%
2	DE ACUERDO	9	32,0%
3	INDIFERENTE	5	11,8%
4	EN DESACUERDO	3	5,3%
5	MUY EN DESACUERDO	3	5,3%
	<b>TOTAL</b>	30	100%

Tabla 10: encuesta de representantes pregunta 3

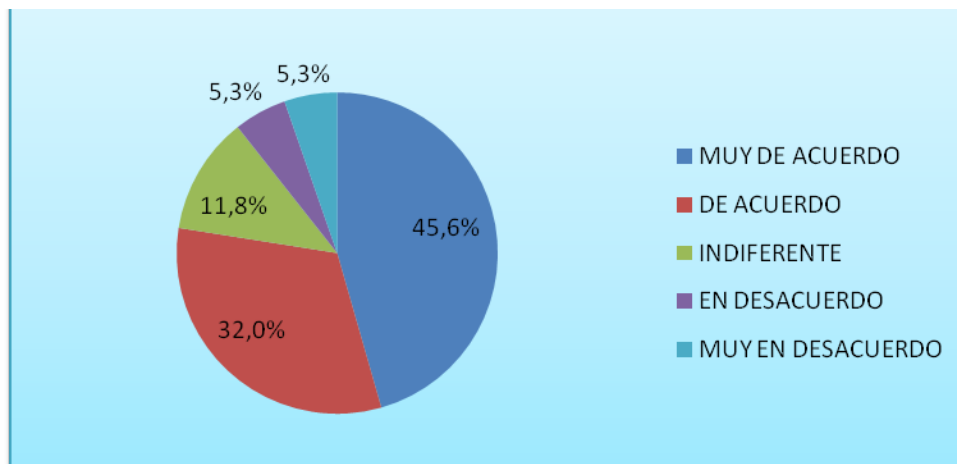


Gráfico 8: encuesta de representantes pregunta 3

Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo

Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo

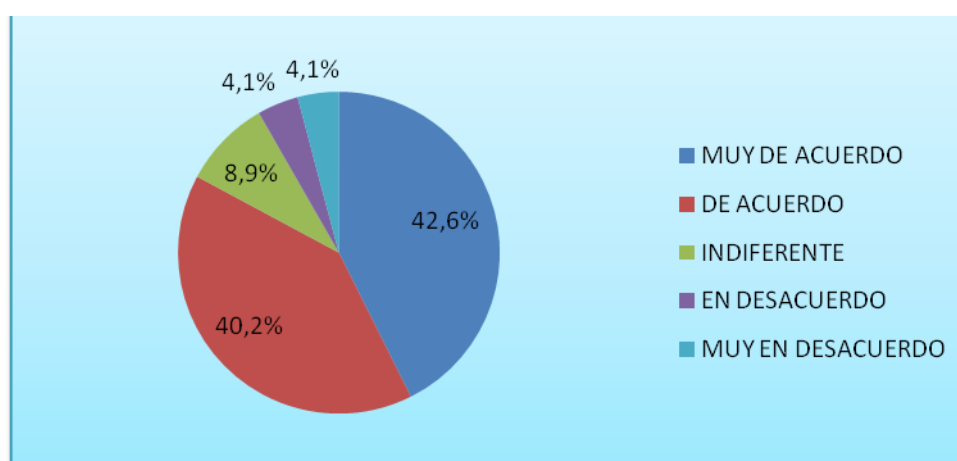
**Análisis:** un buen número de encuestados está muy de acuerdo en que las TIC'S tienen un importante papel en la educación. Esto significa que esta propuesta también va a beneficiar a la educación en la escuela Guayas y Quil.

**4.- ¿Consideras necesaria la integración de las TIC'S para enriquecer los procesos educativos?**

ÍTE M	VALORACIÓN	PERSONAS	PORCENTAJE (%)
1	MUY DE ACUERDO	14	42,6%
2	DE ACUERDO	11	40,2%
3	INDIFERENTE	3	8,9%
4	EN DESACUERDO	1	4,1%
5	MUY EN DESACUERDO	1	4,1%
<b>TOTAL</b>		30	100%

Tabla 11: encuesta de representantes pregunta 4

**Elaborado por: Ganchozo Mendoza Leonardo**



**Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo**

Gráfico 9: encuesta de representantes pregunta 4 resultados

**Análisis:** La mayor parte de los padres está muy de acuerdo con que la integración de las TIC'S es necesaria para enriquecer los procesos educativos. Por esto la investigadora desarrolla una plataforma virtual didáctica como apoyo en clases de inglés.

**5.- ¿Crees que la metodología de enseñanza empleada en las clases de inglés no es adecuada?**

ÍTE M	VALORACIÓN	PERSONAS	PORCENTAJE (%)
1	MUY DE ACUERDO	4	10,1%
2	DE ACUERDO	2	5,9%
3	INDIFERENTE	2	5,9%
4	EN DESACUERDO	13	42,6%
5	MUY EN DESACUERDO	9	35,5%
	<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Tabla 12: encuesta de representantes pregunta 5

**Elaborada Por: Ganchozo Mendoza Leonardo**

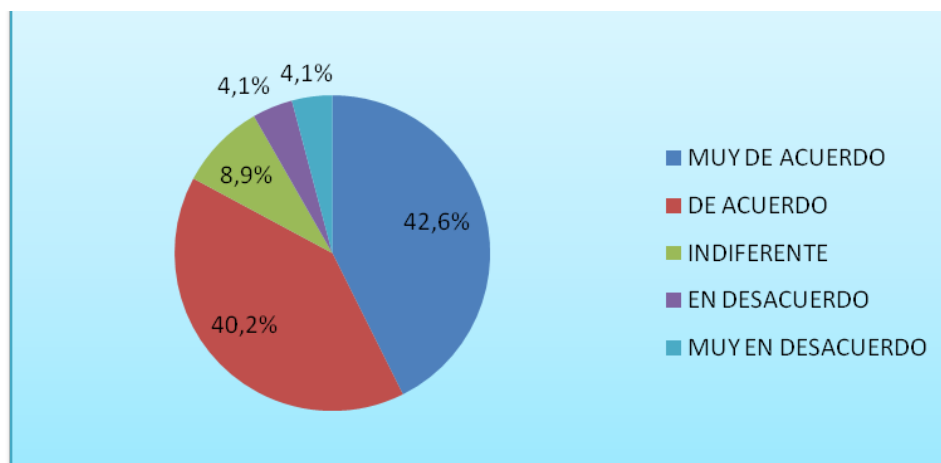


Gráfico 10: encuesta de representantes pregunta 5 resultados

**Elaborado por: Ganchozo Mendoza Leonardo**

**Análisis:** Según los resultados de esta gráfica, una mayoría considerable (42% muy de acuerdo y 40 de acuerdo) cree que la metodología empleada en clases de inglés no es adecuada. Esto indica que la integración de un recurso didáctico adecuado puede mejorar considerablemente la enseñanza del inglés.

### **4.3. Plan de mejoras**

Todos los detalles que se hicieron para la mejora de las clases de inglés con la implementación del software educativo denominado SPEAKLEARNNS se encuentran a partir del anexo 9 donde se describe el diagrama de uso, en el anexo 10 se muestra el modelo entidad relación, en el anexo 11 las pantallas junto con los elementos de los datos que incorpora, en los demás anexos se involucra otras referencias acerca del proyecto para la realización de la propuesta entre otras especificaciones de la propuesta.

#### **OBJETIVOS DEL PLAN DE MEJORAS**

- Ayudar a los docentes del área de inglés con una herramienta de apoyo para la enseñanza del inglés.
- Apoyar a la enseñanza del inglés y que sea más fluida y entretenida para los estudiantes
- Realizar un software educativo para mejorar y aumentar el interés de los estudiantes del inglés básico.

El plan de esta propuesta de proyecto es favorecer la enseñanza y tener un mejor dominio y motivar a los estudiantes a aprender el inglés mediante el uso de una herramienta interactiva y motivadora que de apoyo y sea ventajoso para el docente de las clases de inglés y a los alumnos en los primeros grados de primaria, tal es el caso de una herramienta multimedia que le va hacer muy útil, el cual hace énfasis en lo visual y participativa así también ayudar a la enseñanza, con lo que permite que el alumno pueda examinar por sí mismo y logre aprender el idioma existente en este Software SPEAKLEARNNS.

Esta herramienta constituye una opción interesante y divertida para que los docentes puedan inculcarles a sus alumnos y tengan opciones visuales y dibujos donde los estudiantes tengan una mejor confianza y se sienta con más ganas de aprender el idioma de inglés básico.

Con el fin de llevar a cabo la enseñanza del idioma y afianzarlo en

algunos estudiantes de la unidad Educativa Guayas Y Quil así mismo se hace esta propuesta no solo para que los docentes enseñen, sino que para que los alumnos vean que el inglés les ayudaría para el futuro y tengan las ganas de aprender más sobre el idioma.

En la creación del diseño de la herramienta multimedia “SPEAKLEARNS” se tomó en consideración que se contara con un menú en específico y un menú básico para los estudiantes donde se va a visualizar cada una de las opciones que tiene el software, cabe destacar que el ingreso del software se va a realizar mediante un usuario y contraseña para que el docente pueda registrar las actividades de las clases.

La temática planteada en este software es que cada alumno pueda ver y distinguir la forma correcta, así mismo practicar junto con el docente o haciéndolo individual para una mejor interacción del software, pronunciación y también busca que los alumnos puedan resolver diferentes problemas y de esa forma ayudar a que tenga un mejor entendimiento y ayudarlos a que vean el idioma como algo que les pueda servir en el futuro.

Estos temas se escogieron por que los estudiantes de la escuela particular GUAYAS Y QUIL que están en los primeros grados de primaria entre niños de seis a ocho años de edad están comenzando a aprender el inglés básico también que el habla del idioma es importante para su vida y que le servirá y motivará para el futuro.

#### **4.3.1. Software “SPEAKLEARN”**

En esta propuesta tiene el propósito de que los ejercicios de inglés sean interactivos y con elementos didácticos para brindar un mejor apoyo a la educación más concretamente a la materia del inglés, complementando la enseñanza de los contenidos propuestos para que la escuela tenga también un mayor acercamiento a la tecnología.



Es importantes que los profesores tengan la creatividad a la hora de enseñar a sus alumnos en un ambiente donde se pueda aprender bien la lengua extranjera en este caso el inglés, es por esto, que la forma más innovadora para el aprendizaje del habla inglés básico por parte de los alumnos es la herramienta multimedia en esta propuesta, donde tiene mucho beneficios y puede encontrar varias opciones para aprender palabras números animales y canciones y también para que los docentes puedan tener una manera diferente de enseñar.

En este software multimedia se decidió diseñar a varios personajes pero los que ya viene predeterminado son (Juan & Carla) donde ellos les mostraran varias opciones para ingresar y que los docentes y alumnos puedan seleccionar varias opciones estos son: number (números), pets (mascotas), colors (colores) y songs (canciones); Estas opciones están localizadas dentro de un menú donde se podrá ingresar a cada uno de los contenidos existentes, el cual está acompañado por una melodía donde puede ser más entretenido el programa y varias opciones de presentación del menú. Así mismo registrar sus clases y observaciones que el docente crea necesario.

#### **4.3.2. Descripción del diseño del software “SPEAKLEARNS”**

El Software se llama SPEAKLEARNS que en español sería traducido como (hablar y aprender) en el cual se asignaran varios componentes didácticos donde hacen que los alumnos puedan acercarse más al uso de herramientas de uso educativo y hacer que tengan la oportunidad de visualizar y aprender a través del uso de imágenes, colores y canciones. En los personajes que están asignado se llaman (Juan y Carla) ellos son de Estados unidos, ellos son dos amables niños quienes están muy entusiasmados en ayudar y enseñarles a tener un aprendizaje del habla en inglés, así mismo existen otros personajes con los nombres ya asignados donde el docente podrá seleccionarlos si desean cambiar de personajes.

Carla es una niña que le fascina el inglés, Juan es un niño a quien le gusta el inglés y desea compartirlo a sus hermanos latinos y ellos desean inculcarles y enseñarles lo bonito que es el inglés e imperarlos a los niños del Ecuador a través de la enseñanza del idioma inglés básico.

En la parte superior donde se visualiza al inicio del Software, se encuentra *Learns and have fun* que en español quiere decir aprende y diviértete.

#### **4.3.3. Descripción de cómo se debe implementar el software “SPEAKLEARNS”**

Debido a la percepción de varios docentes y como es su funcionamiento se va a dar instrucciones detallando el funcionamiento y que puedan ingresarlo a las horas escolares.

Durante la sesión de proyección de implementación, los estudiantes se vieron con bastantes agrados y tuvieron motivación para tener un interés sobre las ingles y lo ven como algo entretenido y divertido así mismo educativo.

Aunque al principio vieron que tenían algunas preguntas que por supuesto se respondieron esta fueron acerca de cómo iba a ser su funcionamiento y si le agradaría a los niños, por su puesto se mostró el diseño y se sintieron satisfecho de cómo se iba a manejar el software

También se dio instrucciones acerca del uso y las estrategias de imagen-palabra que cuentan, ya que tiene un menú inicial y el diseño que se mostró en el Software despejaron muchas dudas y pudieron comprender de como ayudaría esta propuesta de software multimedia.

#### **4.4. Como debe usar el software los docentes**

Para mejores resultados, cada docente implementará su forma de enseñar, una vez que se haya hecho una proyección de implementación del software, donde podrá utilizar gráficos, imágenes

de personajes, musicales, escritura en computador, registro de las clases e informes, entre otras herramientas para captar el interés y lograr el aprendizaje y captación del idioma inglés.

#### 4.5. Preparación de propuesta

##### 4.5.1 Requisitos

- Tener instalaciones de equipos computacionales en una sala audio visual
- Tener instalación de Windows 7,8,8.1,10
- Pantalla de proyección
- Proyector
- Equipos de sonido

##### 4.5.2. Requisitos generales

Para que el software funcione correctamente se necesita varias herramientas adicionales para el computador donde se ejecutaría el software, estos programas se listan a continuación:



ARTICULO	DESCRIPCIÓN
	<b>Empresa:</b> Microsoft <b>Nombre:</b> Windows 10 <b>Tipo de Licencia:</b> Licencia de paquete completo.
	<b>Empresa:</b> Adobe Systems Incorporated <b>Nombre:</b> Adobe CS6 <b>Tipo Licencia:</b> Licencia de paquete completo.

Tabla 13:articulos para el funcionamiento

##### 4.5.3. Requisitos para el Hardware

Nombre	Características	Descripción	Und
<b>Pc de escritorio</b>	Función APU E1-2100 Dual-Core processor, RAM 8 gb, soporte de memoria de hasta 16 GB, Disco duro 1 Tera, Teclado, mouse, parlantes, lector DVD,	Para la implementación y ejecución.	1

	Monitor LG de 19.5 con salida HDML		
<b>Proyector</b>	PowerLite VS250 buena presentación, Resolución SVGA de 3200, resolución 800*600 Tecnología 3LCD	Uso para la observación visual	1

Tabla 14:Requisitos de hardware

#### 4.5.4. Costos para realización de proyecto

<b>Presupuesto de recursos</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Detalle</b>	<b>Costos</b>
<b>Materiales</b>	Lápices y esferos	\$ 1,00
	Empastado	\$ 25,00
	Transporte y alimentación	\$145,00
	carpetas	\$ 1,50
	Resma de hojas A4	\$ 3,00
	Impresiones	\$150,00
	<b>Total</b>	<b>\$325,50</b>

Tabla 15: Presupuesto de recursos

<b>Presupuesto de hardware</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Detalle</b>	<b>Costos</b>
<b>Materiales</b>	Pc escritorio	\$398,00
	Proyector Epson	\$450,00
	<b>Total</b>	<b>\$848,00</b>

Tabla 16: Costo hardware

<b>Presupuesto de software</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Detalle</b>	<b>Costos</b>
<b>Materiales</b>	Windows 10 pro	\$289,00
	Microsoft office estudiantes 2019	\$200,00
	Paquete Adobe completo	\$275,00
	<b>Total</b>	<b>\$764,00</b>

Tabla 17:costo software

#### **Total, de recursos**

<b>Detalle</b>	<b>Valores</b>	<b>Total</b>
<b>Costos de recursos</b>	325,50	<b>\$2437,50</b>
<b>Costos de Hardware</b>	848,00	
<b>Costos de Software</b>	764,00	

<b>Costo del Desarrollo</b> <b>• El diseño se exonera</b>	500,00	
--	--------	--

Tabla 18:total de recursos

#### 4.6. Cronograma

Proyecto para la obtención de título		Cronograma de actividades 2018-2019												
		Fin												
		ene-19												
		Dic												
		Nov												
		Octubre												
		Septiembre												
		Agostos												
		Julio												
		Junio												
		Mayo												
		Abril												
		Comienzo												
		Fin												
No.	Concepto	Duración	Comienzo	Fin	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agostos	Septiembre	Octubre	Nov	Dic	ene-19
1	Horarios de elaboración de tesis	205 Días	Sab07/04/18	Dom30/10/18										
2	Seminario	2,1 meses	Sab07/04/18	Sab02/06/18										
3	Asignación de tutor	18 Días	Sab02/06/18	Mie20/06/18										
4	Tutoría 1: pasar el anteproyecto a formato de tesis cap I	25 Días	Mie20/06/18	Dom15/07/18										
5	Tutoría 2: Redactar el problema cap II	32 Días	Dom15/07/18	Jec16/08/18										
6	Tutoría 3: indicar trabajos referentes cap II	0 Días	Dom15/07/18	Jec16/08/18										
7	Tutoría 4: búsqueda de referencias cap II	17 Días	Jec16/08/18	Dom02/09/18										
8	Tutoría 5: reformulación de los textos cap III	7 Días	Dom02/09/18	Dom09/09/18										
9	Tutoría 6: borrador de propuesta Cap III	26 Días	Dom09/09/18	Vie05/10/18										
10	Tutoría 7: conexión de capítulo IV	2 DÍAS	Vie05/10/18	Dom07/10/18										
11	Tutoría 8: completar propuesta, modificación y arreglos finales de tesis	3 Meses	Dom07/10/18	Len07/01/19										
12	Tutoría 9: Preparar la tesis	12 Días	Len07/01/19	Vie18/01/19										
13	Tutoría 10: Entrega de tesis	11 Días	Vie18/01/19	Len30/01/2019										



#### **4.7. CONCLUSIONES**

Se identificó la información científica con respecto al software educativo y acerca de la enseñanza del idioma Inglés, así mismo sirvió para demostrar que en el proceso de construcción de la enseñanza de un idioma como es el inglés que tiene varios factores, sin estos no es posible implementar un aprendizaje significativo tal es el caso de las estrategias para la enseñanza de inglés.

Se diagnosticó el estado actual de la enseñanza del idioma inglés en la unidad educativa particular GUAYAS Y QUIL, de esta manera fue importante deducir los factores que requiere la unidad educativa para que la educación sea una variante de propuesta al inicio del proyecto que se desea enseñar a los alumnos y se busca la forma de satisfacer una enseñanza significativa del habla de inglés.

Se propone el diseño de un Software educativo como herramienta en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el nivel básico para la unidad educativa particular Guayas y Quil, El software educativo posee la función de que los docentes tengan una herramienta de apoyo para tener una manera distinta de enseñar y para que los estudiantes se puedan beneficiar de algo divertido y educativo.

Se diseña un software educativo para la enseñanza del idioma inglés de nivel básico en la unidad educativa particular GUAYAS Y QUIL, para que sea desarrollado e implementado en el periodo 2019

#### **4.8. RECOMENDACIONES**

Este trabajo busca ofrecer una opción válida, coherente y académicamente enriquecedora para estudiantes que se derivan de la investigación preliminar y del diseño resultante del trabajo se presentan de acuerdo a las diferentes secciones que fueron relevantes en su desarrollo.

En primer lugar, la parte diagnóstica permitió conocer un poco más el



contexto del campo en el que se inserta esta propuesta; aunque no fue fácil encontrar antecedentes, los que encontré me permitieron hacerme una idea de este contexto particular, para poder realizar un diseño 'situado', siguiendo el parámetro de particularidad planteado toda pedagogía, para ser pertinente, debe responder a un grupo de profesores particulares, que enseñan a un grupo de estudiantes particulares y persiguen unos objetivos particulares dentro de un contexto instituciones particular enmarcado en un contextos ocio cultural particular. A esto se indica las recomendaciones siguientes

- Implementar nuevas funciones para mejorar los registros que se realiza en el software.
- Crear nuevas opciones de ejercicios y con más categorías para tener un mejor funcionamiento del software y tener un mejor aprendizaje.
- Aumentar el nivel las ingles para mejorar su funcionamiento a así obtener más opciones de aprendizaje y los docentes puedan extender sus enseñanzas para el inglés.
- Extender el rango de edad de la utilización del software incrementando más funciones y el nivel para que así no solo los niños puedan aprender el inglés, sino que lo puedan utilizar los adolescentes y adultos.

## 4.9. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía

1. Armitage P, B. G. (2013). <http://es.slideshare.net/freddygarcia>. Obtenido de <http://es.slideshare.net/freddygarcia>: <http://es.slideshare.net/freddygarcia>
2. Bartolomei, V., Caram, C., Los Santos, G., Negreira, E., & Pusineri, M. (12 de feb de 2019). <https://fido.palermo.edu>. Obtenido de <https://fido.palermo.edu>: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/571\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/571_libro.pdf)
3. Cronquist & Fiszbein ( Septiembre de 2017). <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingles-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf>. Obtenido de [https:// www.thedialogue.org](https://www.thedialogue.org)  
[https:// www.thedialogue.org](https://www.thedialogue.org)
4. C.Morales. (2011). <http://unaprendizajesignificativo.blogspot.com/>. Obtenido de <http://unaprendizajesignificativo.blogspot.com/>: <http://unaprendizajesignificativo.blogspot.com/>
5. Díaz Sanjuán, L. (2011). <http://www.psicologia.unam.mx>. Obtenido de <http://www.psicologia.unam.mx>: [http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La\\_observacion\\_Lidia\\_Diaz\\_Sanjuan\\_Texto\\_Apoyo\\_Didactico\\_Metodo\\_Clinico\\_3\\_Sem.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf)
6. Docencia Positiva. (10 de Feb de 2019). [www.profesoresuniversitarios.org.mx](http://www.profesoresuniversitarios.org.mx). Obtenido de [www.profesoresuniversitarios.org.mx](http://www.profesoresuniversitarios.org.mx): [http://www.profesoresuniversitarios.org.mx/recursos\\_didacticos.pdf](http://www.profesoresuniversitarios.org.mx/recursos_didacticos.pdf)
7. EcuRed:Enciclopedia cubana. (3 de febrero de 2019). [www.ecured.cu/Recursos\\_didacticos](http://www.ecured.cu/Recursos_didacticos). Obtenido de [www.ecured.cu/Recursos\\_didacticos](http://www.ecured.cu/Recursos_didacticos): [https://www.ecured.cu/Recursos\\_didacticos](https://www.ecured.cu/Recursos_didacticos)
8. Fernández Fernández, I. (12 de feb de 2019). <http://www.eduinnova.es>. Obtenido de <http://www.eduinnova.es>: [http://www.eduinnova.es/abril2010/tic\\_educativo.pdf](http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf)
9. Fernandez, M. (2012). [www.aprendizajesignificativo.com](http://www.aprendizajesignificativo.com). Obtenido de [www.aprendizajesignificativo.com](http://www.aprendizajesignificativo.com): [www.aprendizajesignificativo.com](http://www.aprendizajesignificativo.com)
10. Guerrero, L., & Collazos, C. (s.f.). <http://www.guerrero.cr>. Obtenido de <http://www.guerrero.cr>: <http://www.guerrero.cr/papers/CVEI-01.pdf>
11. investigacioncientifica. (4 de FEBRERO de 2019). [investigacioncientifica.org](http://investigacioncientifica.org). Obtenido de [investigacioncientifica.org](http://investigacioncientifica.org): <https://investigacioncientifica.org/que-es>
12. Jiménez Paneque, R. (1998). <http://www.sld.cu>. Obtenido de <http://www.sld.cu>: [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/bioestadistica/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_1998.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/bioestadistica/metodologia_de_la_investigacion_1998.pdf)

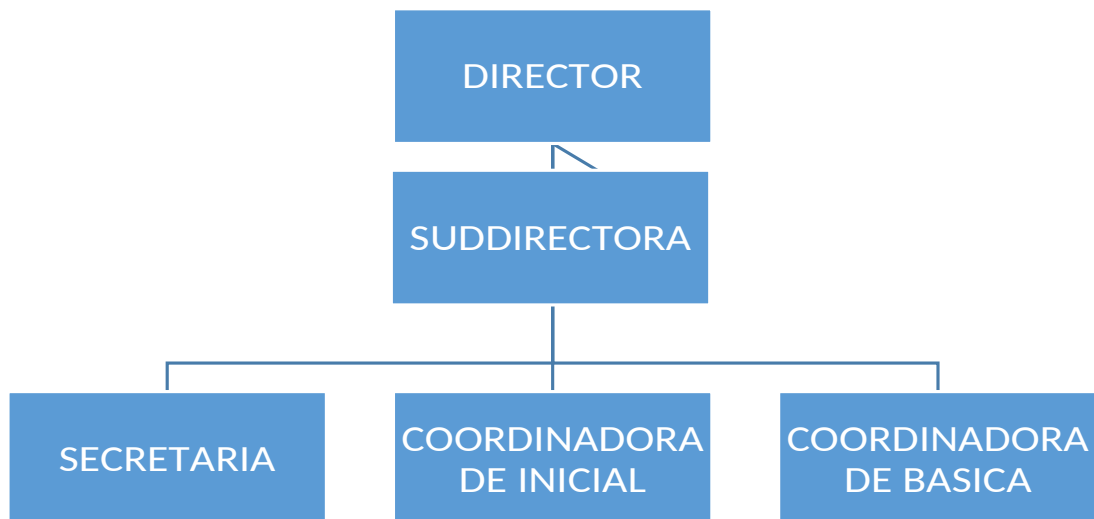
13. Maganto Mateo, C., & Cruz Sáez, S. (8 de Feb de 2019). [http://www.sc.edu.es/ptwmamac/Capi\\_libro/38c.pdf](http://www.sc.edu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf). Obtenido de [http://www.sc.edu.es/ptwmamac/Capi\\_libro/38c.pdf](http://www.sc.edu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf): [http://www.sc.edu.es/ptwmamac/Capi\\_libro/38c.pdf](http://www.sc.edu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf)
14. María, D. J. (2010). <http://books.google.com.ec/books?id=qyPlcU21LTMC> . Obtenido de <http://books.google.com.ec/books?id=qyPlcU21LTMC> : <http://books.google.com.ec/books?id=qyPlcU21LTMC>
15. Marqués, P. (11 de Feb de 2019). <http://www.dirinfo.unsl.edu.ar>. Obtenido de <http://www.dirinfo.unsl.edu.ar>: [http://www.dirinfo.unsl.edu.ar/profesorado/INfyEduc/teorias/clasif\\_software\\_educativo\\_de\\_pere.pdf](http://www.dirinfo.unsl.edu.ar/profesorado/INfyEduc/teorias/clasif_software_educativo_de_pere.pdf)
16. Marqués, P. (10 de Feb de 2019). <http://www.dirinfo.unsl.edu.ar>. Obtenido de <http://www.dirinfo.unsl.edu.ar>: [http://www.dirinfo.unsl.edu.ar/profesorado/INfyEduc/teorias/clasif\\_software\\_educativo\\_de\\_pere.pdf](http://www.dirinfo.unsl.edu.ar/profesorado/INfyEduc/teorias/clasif_software_educativo_de_pere.pdf)
17. Muñoz Rosales, V. (2002). <http://brd.unid.edu.mx>. Obtenido de <http://brd.unid.edu.mx>: [http://brd.unid.edu.mx/recursos/Metodologia\\_de\\_la\\_Investigacion/MI08/Investigacion\\_de\\_campo.pdf?603f00](http://brd.unid.edu.mx/recursos/Metodologia_de_la_Investigacion/MI08/Investigacion_de_campo.pdf?603f00)
18. Peralta, W. (09 de Junio de 2016). <http://vinculando.org>. Obtenido de <http://vinculando.org>: <http://vinculando.org/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/estrategias-ensenanza-aprendizaje-del-ingles-lengua-extranjera.pdf>
19. Plan Maestro. (11 de Feb de 2019). <http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura04.pdf>. Obtenido de <http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura04.pdf>: <http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura04.pdf>
20. Slideshare. (ABRIL de 2012). [slideshare.net](https://es.slideshare.net). Obtenido de [slideshare.net](https://es.slideshare.net): [https://es.slideshare.net/mares\\_lili/diseo-metodologico](https://es.slideshare.net/mares_lili/diseo-metodologico)
21. Valle Mota, I. d. (2013). *Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria de Educación (Palencia)*. Obtenido de Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria de Educación (Palencia): <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4645/1/TFG-L%20409.pdf>

# ANEXOS

## ANEXO 1: Logo de la unidad educativa



## ANEXO 2: ORGANIGRAMA



**ANEXO 3: Encuesta de los docentes**

**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR**

**(GUAYAS Y QUIL)**

**Encuesta de docente**

**acerca de la propuesta del tema de investigación**

1. ¿Usted está al tanto de que las TIC'S pueden ayudar a mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Si  No

2. ¿Piensa que los recursos tecnológicos pueden ayudar en la educación?

Si  No

3. ¿Podría el uso de una herramienta didáctica proveer al estudiante una experiencia personalizada de aprendizaje?

Si  No

4. ¿Cree que los estudiantes pueden tener dificultades en el aprendizaje del inglés?

Si  No

5. ¿Deberían los estudiantes familiarizarse más con el uso de las TIC'S?

Si  No

---

**ANEXO 4: Encuesta de los representantes legales**  
**Encuesta de Representantes legales**  
**acerca de la propuesta del tema de investigación**

1. ¿Cree que el no uso de recursos tecnológicos en las clases, dificulta el aprendizaje del inglés en el Ecuador?

Muy de acuerdo  De acuerdo  Indiferente

En desacuerdo  Muy en desacuerdo

2. ¿Las TIC'S pueden mejorar el aprendizaje del inglés?

Muy de acuerdo  De acuerdo  Indiferente

En desacuerdo  Muy en desacuerdo

3. ¿Crees que las TIC'S tienen un importante papel en la Educación?

Muy de acuerdo  De acuerdo  Indiferente

En desacuerdo  Muy en desacuerdo

4. ¿Consideras necesaria la integración de las TIC'S para enriquecer los procesos educativos?

Muy de acuerdo  De acuerdo  Indiferente

En desacuerdo  Muy en desacuerdo

5. ¿Crees que la metodología de enseñanza empleada en las clases de inglés no es adecuada?

Muy de acuerdo  De acuerdo  Indiferente

En desacuerdo  Muy en desacuerdo

---

**ANEXO 5: Entrevista para los docentes**  
**ENTREVISTA DE DOCENTES (opinión)**

**Acerca de la propuesta de la implementación de software para la enseñanza.**

- 1. ¿Qué opina de la implementación de las TIC`S para la enseñanza de los estudiantes?**

-

---

---

---

- 2. ¿Qué opina de la implementación de una herramienta de ayuda como un software para la enseñanza de los estudiantes?**

-

---

---

---

- 3. ¿Cree que los estudiantes se interesen en él tipo de funcionamiento que se presentó para la enseñanza del inglés?**

-

---

---

---



## ANEXO 6: Institución



## ANEXO 7: Encuestados de los representantes



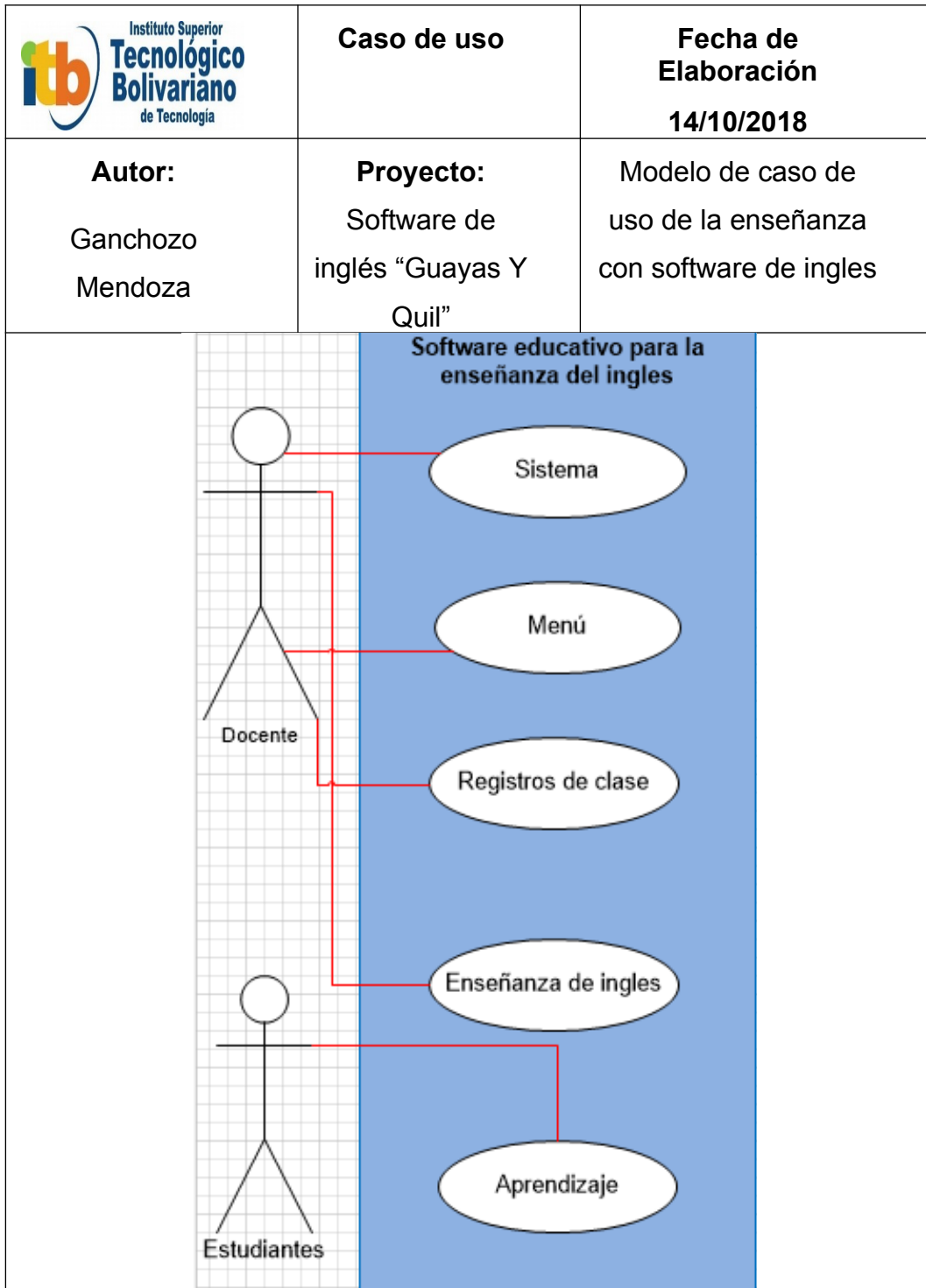
Charlas y encuesta con los padres de familia

## ANEXO 8: Estudiantes

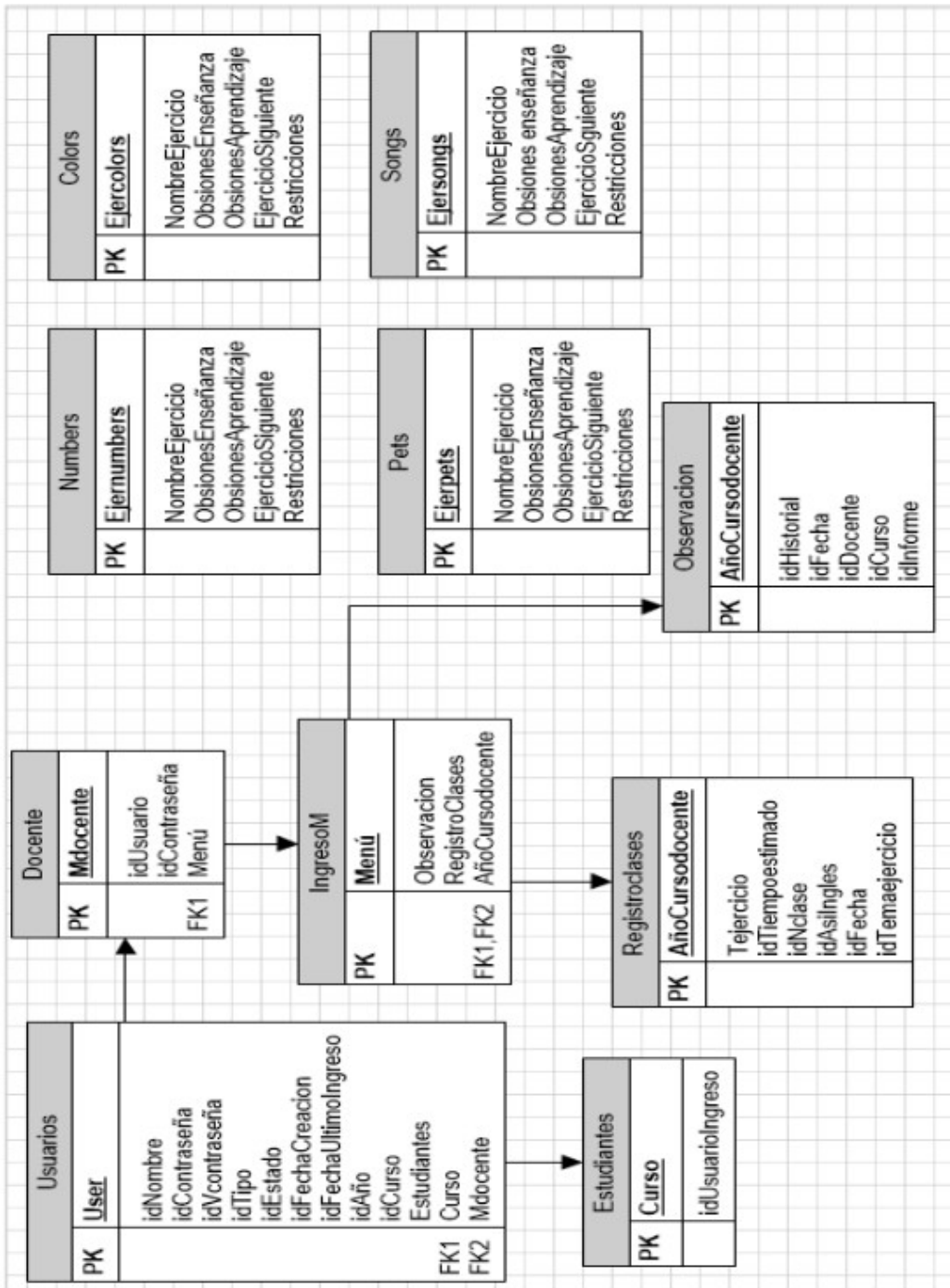


Los estudiantes en prácticas en laboratorio y audio visual de ingles


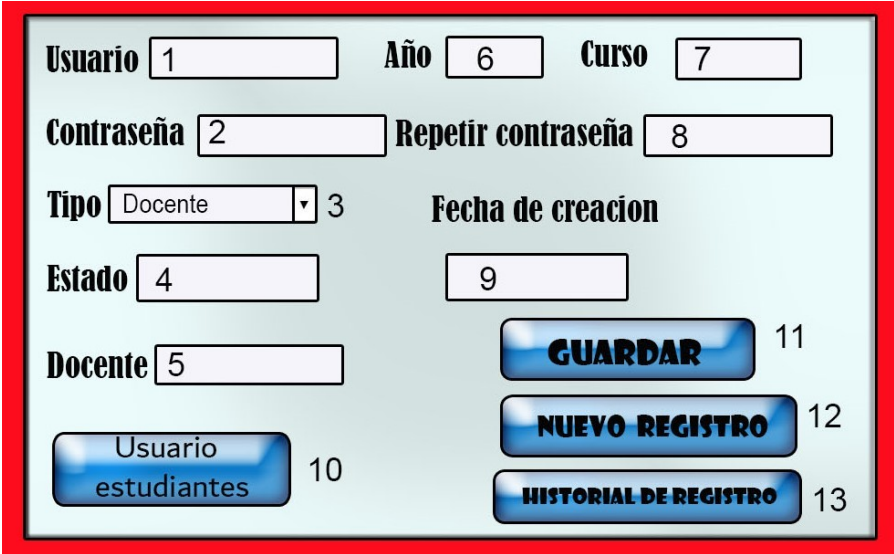
### ANEXO 9: Diagrama de caso de uso



## ANEXO 10: Modelo entidad relación



### ANEXO 11: PANTALLAS DE EJECUCIÓN

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>24/01/2019</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>
<b>Descripción:</b> registro de usuario para docentes		
		
<b>Elementos de los datos que incorpora</b>		
Núm	Componentes	Contenido
1	TXT-usuario	Caja de texto para usuario
2	TXT-contraseña	Caja de texto para contraseña
3	OPBOX-autoridad	Opcion buttom para asignación
4	TXT-estado	Caja de texto para ingresar el estado de la autoridad
5	TXT-Docente	Caja de texto para ingresar el nombre del docente
6	TXT-año	Caja para ingreso del año
7	TXT-curso	Caja de texto para el ingreso de curso
8	TXT-repeticionc	Caja de texto para verificar contraseña
9	TXT-fcreacion	Caja de texto para la fecha de creación
10	BTM-uestudiantes	Botón para el ingreso de asignación de usuario para estudiantes
11	BTM-guardar	Botón para guardar el registro ingresado
12	BTM-nregistro	Botón para realizar nuevo registro
13	BTM-historial	Botón para ir al historial





### Algoritmo

En esta pantalla se va a visualizar la realización de registro para los docentes, así mismo para la asignación del usuario y contraseñas asignadas para que los docentes puedan ingresar al menú del software, también asignarle usuarios para los estudiantes y que ingresen al menú.

### Historial de asignación de usuario





Fecha	Usua	Tipo	Curso	Docente	Estado	Ult fech de actividad


1 2

### Elementos de los datos que incorpora

Núm	Componentes	Contenido
1	DGV-historial	Herramienta para mostrar los registros que se ingreso
2	BTM-atrás	Botón para ir hacia atras

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>24/01/2019</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>
<b>Descripción:</b> registro de usuario para estudiantes		
		
<b>Elementos de los datos que incorpora</b>		
Núm.	Componentes	Contenido
1	TXT-curso	Caja de texto para ingreso de curso
2	TXT-usuario	Caja de texto para ingreso de usuario
3	BTM-atrás	Botón para ir atrás
4	BTM-guardar	Botón para guardar registro
5	BTM-nregistro	Botón para nuevo registro



	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>27/07/2018</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>

**Descripción:** Inicio de software intro.


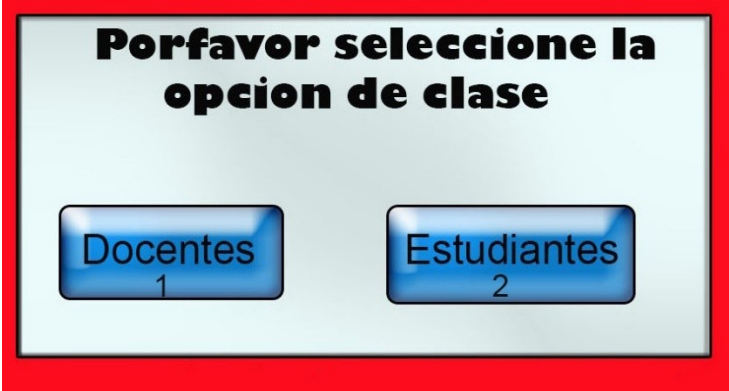


**Elemento de los datos que incorpora**

Núm	Componentes	Contenido
1	BTN-Comenzar	Ingresa al menú principal del software

**Algoritmo**

En la parte superior derecha se visualizará "click para comenzar" donde los llevará para elegir la opción de docente y estudiantes donde hay deberá elegir una de las opciones.

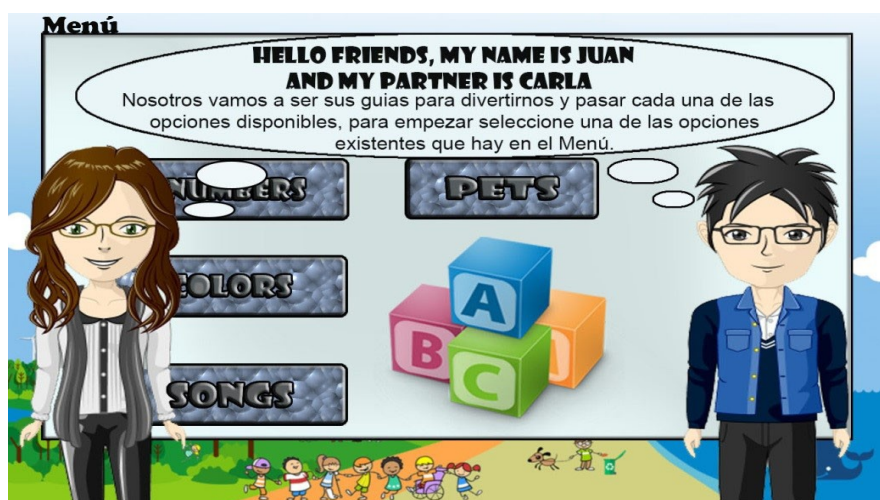
	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>02/01/2019</b>
<b>Autor:</b>  Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>
<b>Descripción:</b> Opción docente y estudiantes.		
		
<b>Elementos de los datos que incorpora</b>		
<b>Núm.</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
<b>1</b>	BTN-docente	Ingresa a la opción de usuario y contraseña.
<b>2</b>	BTN-estudiantes	Ingresa al menú de practica para estudiantes.
<b>Algoritmo</b>		
<p>En este escenario se podrá visualizar dos opciones donde se podrá ver la opción de docentes y la opción de alumnos, en la de docente lleva a una ventana donde deberá ingresar el usuario y contraseña y en el otro botón nos llevará a un menú básico para que los estudiantes practiquen.</p>		

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>02/01/2019</b>
<b>Autor:</b>  Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”	<b>Diseño de software educativo</b>
<b>Descripción:</b> Login.		
		
<b>Elementos de los datos que incorpora</b>		
<b>Núm.</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	TXT-usuario	Ingreso de usuario
2	TXT-contraseña	Ingreso de contraseña
3	BTM-Entrar	Botón de ingreso al menú
4	BTM-cancelar	Botón de cancelación de la acción
<b>Algoritmo</b>		
<p>En esta pantalla se puede visualizar un login de usuario y contraseña donde se podrá ver el ingreso de usuario y la introducción de la contraseña, así mismo podrá registrarse para que se pueda guardar el usuario y la contraseña que se desea ingresar.</p>		

## MENÚ PARA LOS DOCENTES

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>27/07/2018</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>

**Descripción:** Menú de opciones




A



B

<b>Elementos de los datos que incorpora</b>		
<b>Núm m</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
<b>1</b>	BTM-números	Ingresar los ejercicios de números
<b>2</b>	BTM-colores	Ingresar a los ejercicios de colores
<b>3</b>	BTM-canciones	Ingresar a los ejercicios de canciones
<b>4</b>	BTM-mascotas	Ingresar a los ejercicios de mascotas
<b>5</b>	BTM-notas	Ingresar a los registros y preparación de clases
<b>6</b>	BTM-personajes	Ingresar a la selección de los dos personajes principales.
<b>7</b>	BTM-docentes	Opción para ir al registros e informes de cada docente.
<b>Algoritmo</b>		
<p>En este punto vamos a visualizar el menú de opciones donde el docente tendrá la libertad de seleccionar cualquier punto de opción donde lleve a diferentes ejercicios que los alumnos deberán resolver junto con su docente. Es importante saber que cada uno de las opciones lleva dos modos de ejercicios por lo cual deberán terminar el primer ejercicio para ir a la siguiente fase, también tendrá la opción de cambiar de personajes a su agrado, tendrá una opción para eso, además habrá un botón de notas donde podrá registrar y preparar sus clases, así como un botón de docente donde podrá registrar el informe y las novedades de las clases.</p>		

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>02/10/2018</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>

**Descripción:** Opción notas





The screenshot shows a form titled "Registro de clases" with the following elements:

- Fecha:  (1)
- Curso:  (2)
- Nivel:  (3)
- N.clases:  (4)
- Asignatura:  (5)
- Tema:  (6)
- Tipo de ejercicio:  (7)
- Buttons: "Guardar" (9), "Nuevo Registro" (10), "Historial" (11), and "Atras" (8).

**Elementos de los datos que incorpora**







Núm	Componentes	Contenido
1	TXT-fecha	Ingreso de la fecha
2	TXT-curso	Ingreso del curso
3	TXT-nivel	Ingreso del tipo de nivel
4	TXT-nclases	Ingreso del número de clases
5	TXT-asignatura	Ingreso de la asignatura de la materia
6	TXT-tema	Ingreso del tema que se va a realizar.
7	TXT-tejercicio	Ingreso tipo de ejercicio que se va a realizar
8	BTM-atrás	Botón para regresar al menú
9	BTM-guardar	Botón guardar el registro de lo ingresado
10	BTM-Nregistro	Botón para ingresar nuevo registro
11	BTM-historial	Botón muestra formato de registro de clases.


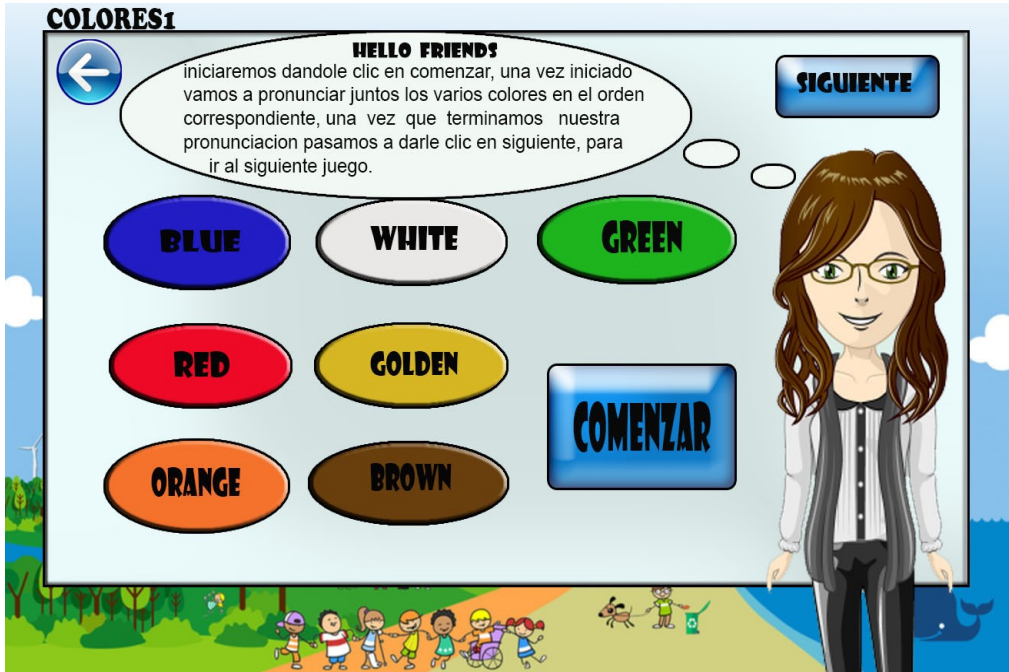
	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>02/01/2019</b>
<b>Autor:</b>  Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”	<b>Diseño de software educativo</b>
<b>Descripción: Historial de notas.</b>		
		
<b>Elementos de los datos que incorpora.</b>		
<b>Núm</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	DGV-historial	Herramienta para mostrar el historial de los datos ingresados.
2	BTM-atrás	Botón para regresar a notas.

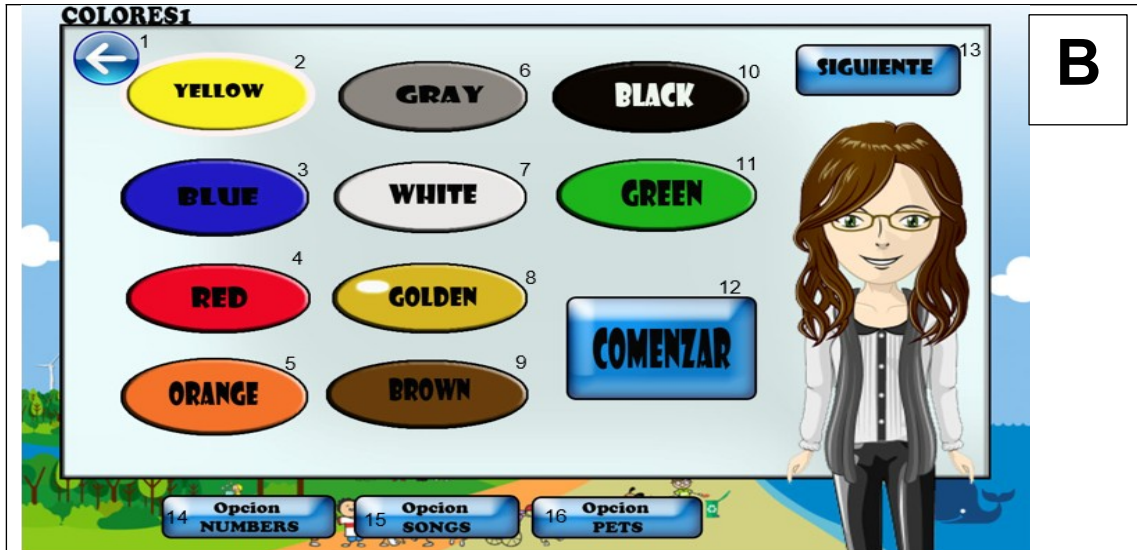


	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>02/10/2018</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>
<b>Descripción: Opción personajes</b>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p><b>Personajes</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: center;"> <p>Personaje1</p> <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text" value="1"/> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Personaje2</p> <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text" value="2"/> </div> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Debe seleccionar a dos personajes masculino y femenino.</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>A</b></p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>B</b></p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>C</b></p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>D</b></p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;"> <p><b>Guardar</b> 3</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p>6 <input type="radio"/> A. Alex 7 <input type="radio"/> B. Manuel</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;"> <p><b>Salir</b> 4</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p>8 <input type="radio"/> C. Stefani 9 <input type="radio"/> D. Ana</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;"> <p><b>Devolver Personajes Principales</b> 5</p> </div> </div> </div>		



<b>Elementos de los datos que incorpora</b>					
<b>Núm.</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>			
1	TXT-pers1	Ingreso automático de los personajes seleccionados			
2	TXT-pers2	Ingreso automático de los personajes seleccionados			
3	BTM-guardar	Botón de guardar los cambios			
4	BTM-salir	Botón de salida			
5	BTM-principales	Botón del ingreso de los dos personajes predeterminados			
6	OTB-a	Opción a elegir del personaje			
7	OTB-b	Opción a elegir del personaje			
8	OTB-c	Opción a elegir del personaje			
9	OTB-d	Opción a elegir del personaje			
<b>Algoritmo</b>					
<p>Aquí el docente tendrá la opción de cambiar los personajes, para realizar este cambio debe seleccionar a dos personajes, es necesario que los personajes sean masculino y femenino no se podrá dos géneros del mismo sexo, una vez seleccionado presiones el botón guardar para ejecutar los cambios de personajes que realizo, si desea devolver a los personajes predeterminados es decir a Juan y Carla presione el botón "Devolver personajes principales" y guardar cambios.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ingresar</li> <li>2.seleccionar personajes</li> <li>3.guardar</li> <li>4.salir</li> </ol>					
<b>Personajes que incorpora el software.</b>					
					
<b>Juan</b>	<b>Carla</b>	<b>Alex</b>	<b>Stefani</b>	<b>Manuel</b>	<b>Ana</b>

	<p align="center"><b>DISEÑO DE PANTALLA</b></p>	<p align="center"><b>Fecha de Elaboración</b> <b>25/08/2018</b></p>
<p align="center"><b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza</p>	<p align="center"><b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”</p>	<p align="center"><b>Diseño de software educativo</b></p>
<p align="center"><b>Descripción:</b> Ejercicio 1 COLORS “opción menú”</p>		
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p><b>COLORES<sub>1</sub></b></p>  </div> <div style="flex: 0.1; border: 1px solid black; text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold; margin-left: 10px;">A</div> </div>		
<p align="center"><b>Audio</b></p>		
<p align="center"><b>Carla: HI FRIENDS</b></p> <p align="center">Iniciamos dándole clic en comenzar, Una vez iniciado vamos a pronunciar juntos Los varios colores en el orden correspondiente, Una vez que terminamos nuestra pronunciación Pasamos a darle clic en siguiente, para ir al Siguiente juego.</p>		



**B**

**COMENZAR:(Audio)**

Yellow, Blue, Red, Orange, Gray, White, Golden, Brown, Black, Green.


**Elementos de los datos que incorpora**

Núm.	Componentes	Contenido
1	BTM-atrás	Botón de retroceso
2	BTM-amarillo	Botón para audio amarillo
3	BTM-azul	Botón para audio azul
4	BTM-rojo	Botón audio rojo
5	BTM-naranja	Botón audio naranja
6	BTM-gris	Botón audio gris
7	BTM-blanco	Botón audio blanco
8	BTM-dorado	Botón audio dorado
9	BTM-marrón	Botón audio marrón
10	BTM-negro	Botón audio negro
11	BTM-verde	Botón audio verde
12	BTM-comenzar	Botón audio para todos los colores
13	BTM-siguiente	Botón para ir al siguiente ejercicio
14	BTM-numbers	Botón para trasladarse a los ejercicios de números
15	BTM-songs	Botón para trasladarse a los ejercicios de canciones
16	BTM-pets	Botón para trasladarse a los ejercicios de mascotas

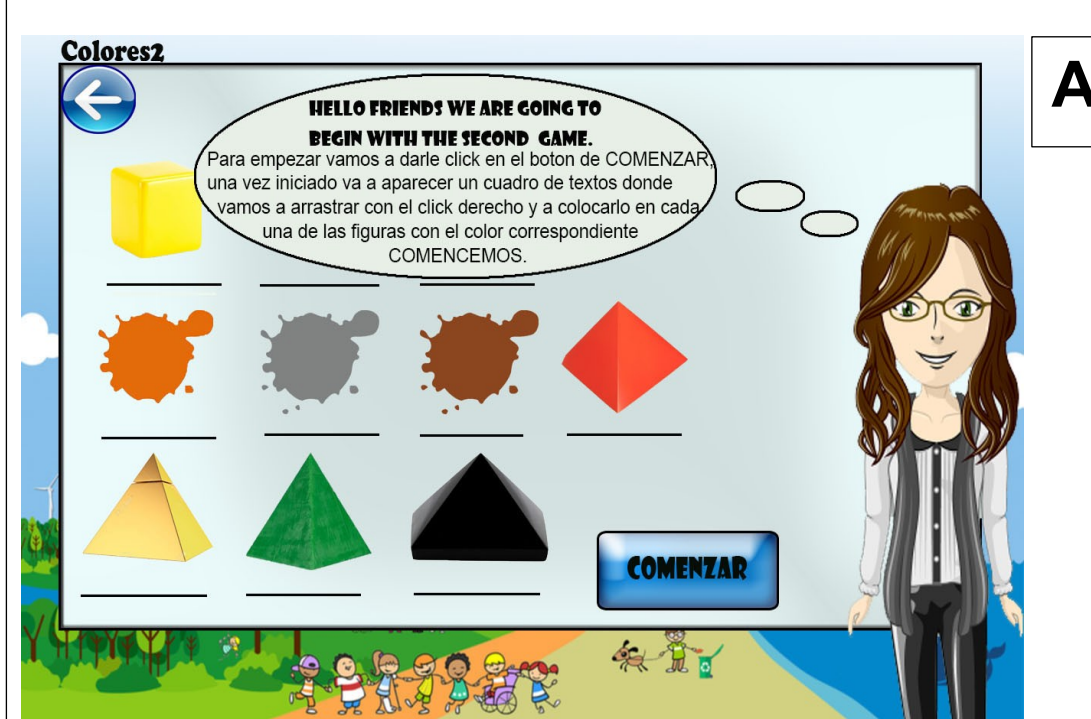
**Algoritmo**

Cuando se ingresa en esta opción se ingresará en la primera fase del ejercicio de colores donde nuestra amiga Carla se encargará de explicarles a los alumnos de que se trata y como realizarlo.

- 1.ingresar
- 2.seleccionar
- 3.comenzar
- 4.siguiete
- 5.salir

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>25/08/2018</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>

**Descripción:** Ejercicio 2 COLORS "opción menú"



(Audio)

**Carla: HELLO FRIENDS WE ARE GOING TO BEGIN WITH THE SECOND GAME**

Para empezar, vamos a darle click en el botón de Comenzar una vez iniciado va a aparecer un cuadro de texto donde vamos a arrastrar con el click derecho y a colocarlo en cada una de las figuras con el color correspondiente COMENCEMOS.



**Elementos de los datos que incorpora.**



Núm.	Componentes	Contenido
1	BTM-atrás	Botón para retroceder
2	BTM-comenzar	Botón para que aparezca el cuadro de letras
3	BTM-números	Botón para ir a los ejercicios de números
4	BTM-canciones	Botón para ir a los ejercicios de canciones
5	BTM-mascotas	Botón para ir a los ejercicios de mascotas
6	BTM-mprincipal	Botan para ir al menú principal
7	BTM-siguiente	Boton para ir al siguiente escenario de nivel a2

**Algoritmo**

Para el siguiente juego de la opción colores nuestra amiga Carla guiara lo que se debe hacer, para este ejercicio vamos a contar con diferentes formas donde representara cada uno de los colores, Aquí es donde se va a ordenar los colores una vez dándole clic en comenzar, deberá arrastrar en cada una de las formas que corresponde.

- 1.ingresar
- 2.comenzar
- 3.arrastrar
- 4.siguiente



	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>02/01/2019</b>
<b>Autor:</b>  Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”	<b>Diseño de software educativo</b>
<b>Descripción: Ejercicio avanzado de COLORES A2</b>		
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p><b>COLORES?</b></p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;">                     Muy bien amigos, para la siguiente ronda deben visualizar los objetos y formas y animales que esten y deberan escribir correctamente el color en ingles, por favor verificar su respuesta, ENTER..                 </div>  </div> <div style="flex: 0.1; text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold; margin-left: 10px;">                 A             </div> </div>		
<p><b>(Audio)</b></p> <p>Muy bien amigos, para la siguiente ronda deben visualizar los objetos y formas y animales que esten y deberan escribir correctamente el color en ingles, por favor verificar su respuesta, ENTER..</p>		



**Elemento de los datos que incorpora**

Núm	Componentes	Contenido
1	BTN-atrás	botón para ir hacia atrás
2	BTN-verificar	Botón para visualizar la respuesta
3	BTN-cambiar	Botón para cambiar de personajes
4	BTN-nuevo	Botón para limpiar lo ingresado
5	TXT-ingreso	Caja de texto para ingreso de respuesta
6	TXT-respuesta	Caja de texto para visualizar la respuesta
7	BTN-sonido	Botón de sonido (colores en inglés)
8	BTN-menú principal	Botón para ir al menú principal.

**Algoritmo**

En este ejercicio de colores ya se va a realizar ejercicios de escritura donde el docente tendrá la opción de realizar con sus alumnos individual como grupal. Así mismo hacer los ejercicios cada uno en su propia máquina.

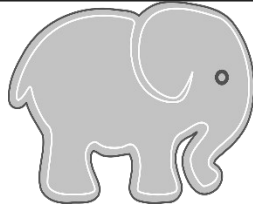
El proceso es el siguiente por ejemplo en el ítem 5 donde señala una caja de texto el estudiante deberá ingresar o decir cómo se escribe el color en ingles visualizando las diferentes formas y animales que hay. Así también puede verificar su respuesta con el botón de verificación y también cambiar los personajes con el botón cambiar.

**Personajes-objetos adicionales que incorpora la funcionalidad de**

esta pantalla.



**Brown**



**Gray**



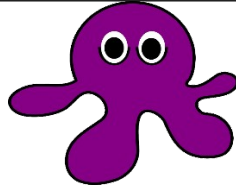
**Golden**



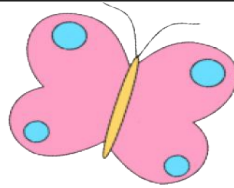
**Blue**



**Green**



**Purple**




**Pink**



**Silver**



	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b>  <b>28/08/2018</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>

**Descripción:** Ejercicio 1 "PETS" opción menú"



**A**

**(Audio)**

**Juan: HELLO FRIENDS,**  
Vamos a aprender cómo se escribe y se oye los diferentes nombres de las mascotas que podemos tener.



**B**

**(Audio)**

Dog, Hamster, Fish, Rabbit, Piggy, Chick, Cat, Bird, Tortoise

<b>Elementos de los datos que incorpora</b>		
<b>Núm.</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	BTM-atrás	Botón de retroceso
2	BTM-perro	Botón de audio perro
3	BTM-hámster	Botón audio hámster
4	BTM-peze	Botón audio pez
5	BTM-conejo	Botón audio conejo
6	BTM-cerdito	Botón audio cerdito
7	BTM-pollo	Botón audio pollo
8	BTM-gato	Botón audio gato
9	BTM-pájaro	Botón audio pájaro
10	BTM-tortuga	Botón audio tortuga
11	BTM-numbers	Botón para ir a los ejercicios de números
12	BTM-colors	Botón para ir a los ejercicios de colores
13	BTM-songs	Botón para ir a los ejercicios de canciones
14	BTM-siguiente	Botón para ir al siguiente ejercicio
<b>Algoritmo</b>		
<p>En esta opción vamos a visualizar a varios animales donde todos son domésticos y vamos a ver como se escribe y se pronuncia cada una de estos animales domésticos, nuestro amigo Juan nos a explicar cómo será el funcionamiento de esta opción.</p> <p>1.ingresar</p> <p>2.seleccionar</p> <p>3.siguiete</p> <p>4.salir</p>		

	<p align="center"><b>DISEÑO DE PANTALLA</b></p>	<p align="center"><b>Fecha de Elaboración 28/08/2018</b></p>
---	---	--

<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>
-----------------------------------	---	-------------------------------------

**Descripción:** Ejercicio 2 "PETS "opción menú"



(Audio)

**Juan: HELLO FRIENDS**


Vamos a empezar dándole click en comenzar y arrastrar los textos que le corresponde a cada mascota.

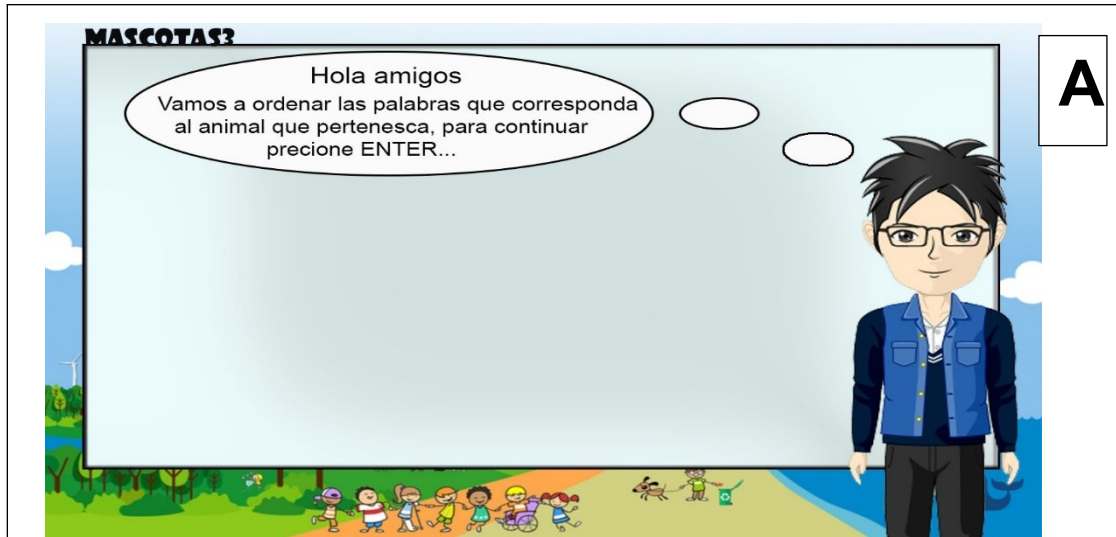


**Elementos de los datos que incorpora.**

Núm.	Componentes	Contenido
1	BTM-atrás	Botón de retroceso
2	BTM-comenzar	Botón para que

		aparezca el cuadro de letras
3	BTM-números	Botón para ir a los ejercicios de números
4	BTM-colores	Botón para ir a los ejercicios de colores
5	BTM-canciones	Botón para ir a los ejercicios de canciones
6	BTM-menú principal	Botón para ir al menú principal
7	BTM-siguiente	Botón para ir al siguiente ejercicio a2
<b>Algoritmo</b>		
<p>Para el siguiente juego de mascotas, con la ayuda del docente los estudiantes deberán ver y decir dónde va el nombre de cada una de las mascotas una vez identificado deberá arrastrar la palabra en el orden que va en las mascotas, nuestro amigo Juan nos indicara como hacerlo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ingresar</li> <li>2.comenzar</li> <li>3.arrastrar</li> <li>4.siguiente</li> <li>5.salir</li> </ol>		

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>02/01/2019</b>
	<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”
<b>Descripción: Ejercicio 3 de Pest nivel a2</b>		



(Audio)

Hola amigos, vamos a ordenar las palabras que corresponda al animal que pertenesca, para continuar presione ENTER...



**Elementos de los datos que incorpora**

Núm	Componentes	Contenido
1	TXT-respuesta	Caja de texto para visualizar la respuesta
2	BTN-verificar	Botón de verificación para mostrar la respuesta
3	BTN-sonido	Botón de sonido para escuchar en ingles a la mascota













4	BTN-cambiar	Botón para cambiar de mascotas
5	BTN-menú	Botón para ir al menú principal
6	BTN-atrás	Botón para ir atrás

**Algoritmo**

En esta función de pantalla vamos a arrastrar cada una de las palabras y ordenarlas acorde de cada mascota hay, para esto solo debe ordenar en inglés como se dice en inglés en cada mascota, podrá cambiar de mascotas con el botón cambiar y también verificar su respuesta de cada ejercicio.

**Personajes adicionales que conforman esta pantalla (botón cambiar)**

 <b>Piggy</b>	 <b>Rabbit</b>	 <b>Hamster</b>
 <b>Ferret</b>	 <b>Parror</b>	 <b>Bird</b>
 <b>Chick</b>	 <b>Mouse</b>	 <b>Tortoise</b>

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>01/09/2018</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>
<b>Descripción:</b> Ejercicio 1 SONGS "opción menú"		

**Canciones**

**←**

**WELCOME FRIENDS**

Aquí vamos a cantar juntos las diferentes canciones siguiendo la melodía.  
COMENCEMOS...

**COMENZAR**

**A**

(Audio)

**Carla: Welcome friends**

Aquí vamos a cantar juntos las diferentes canciones siguiendo la melodía.

COMENCEMOS

**Canciones1**

**←** 1 **2 SIGUIENTE** **Pausa** 8

English	<b>HEAD, SHOULDER, SKEES AND TOES</b>	Español
Head, shoulders, knees and toes head, shoulders, knees and toes. and eyes, and ears, and mouth and nose head, shoulders, knees and toes.	Cabeza, hombros, rodillas y dedos de los piés cabeza, hombros, rodillas y dedos de los piés. y ojos y oídos, y boca y nariz cabeza, hombros, rodillas y dedos de los piés.	
Head, shoulders, knees and toes head, shoulders, knees and toes. and eyes, and ears, and mouth and nose head, shoulders, knees and toes.	Cabeza, hombros, rodillas y dedos de los piés cabeza, hombros, rodillas y dedos de los piés. y ojos y oídos, y boca y nariz cabeza, hombros, rodillas y dedos de los piés.	
Head, shoulders, knees and toes head, shoulders, knees and toes. and eyes, and ears, and mouth and nose head, shoulders, knees and toes.	Cabeza, hombros, rodillas y dedos de los piés cabeza, hombros, rodillas y dedos de los piés. y ojos y oídos, y boca y nariz cabeza, hombros, rodillas y dedos de los piés.	

**COMENZAR** 3 **Opcion NUMBERS** 4 **Opcion COLORS** 5 **Opcion PETS** 6 **Menú Principal** 7

**B**

**Comenzar: Head, Shoulder, Skees and Toes (Audio)**

Head, shoulders, knees and toes  
 head, shoulders, knees and toes.  
 and eyes, and ears, and mouth and nose  
 head, shoulders, knees and toes.  
 Head, shoulders, knees and toes  
 head, shoulders, knees and toes.  
 and eyes, and ears, and mouth and nose  
 head, shoulders, knees and toes.  
 Head, shoulders, knees and toes  
 head, shoulders, knees and toes.  
 and eyes, and ears, and mouth and nose  
 head, shoulders, knees and toes.

**Elementos de los datos que incorpora**


<b>Núm.</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	BTM-atrás	Botón de retroceso
2	BTM-siguiente	Botón para ir al siguiente ejercicio
3	BTM-comenzar	Botón de audio canción
4	BTM-números	Botón para ir a los ejercicios de números
5	BTM-colores	Botón para ir a los ejercicios de colores
6	BTM-mascotas	Botón para ir a los ejercicios de mascotas
7	BTM-menú	Botón para ir al menú principal
8	BTM-pausa	Botón para pausar la canción una vez iniciada

**Algoritmo**

En este punto los estudiantes deberán seguir el audio de la canción que está incorporada en la opción de song (canción), para esto se ha ingresado tres canciones distintas para que tanto el docente como los estudiantes singan el ritmo de la canción. Nuestra amiga Carla nos guiará en este juego.


- 1.ingresar
- 2.comenzar
- 3.cancion
- 4.siguiente
- 5.salir




	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>01/09/2018</b>
<b>Autor:</b>  Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”	<b>Diseño de software educativo</b>

**Descripción:** Ejercicio 2 SONGS “opción menú”

**Canciones2**



1



8 PAUSA

SIGUIENTE A2

C

English	Español
<b>A B C D E F G</b> ei bi ci di i ef yi	<b>A B C D E F G</b>
<b>H I J K(L M N O P)</b> eich ai jei kei el em en ou pi	<b>H I J K(L M N O P)</b>
<b>Q R S and T U V</b> kiu ar es ti iu vi	<b>Q R S - and T U V</b>
<b>W X and Y and Z</b> dabliu ex uai zi	<b>W X and Y and Z</b>
I just said my “ABC”, now is your turn, follow me.	Acabo de decir “ABC”, ahora es tu, sigueme.

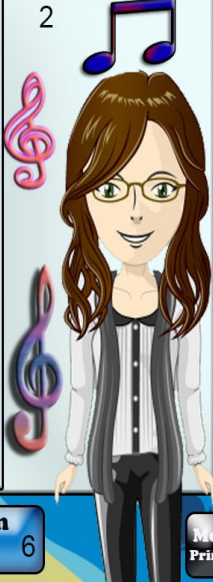
COMENZAR 3

Opcion 4  
NUMBERS

Opcion 5  
COLORS

Opcion 6  
PETS

Menú  
Principal 7



**Comenzar (Audio)**

A - B - C - D - E - F - G  
ei bi ci di i ef yi

H - I - J - K(L M N O P)  
eich ai jei kei el em en ou pi

Q - R - S and T - U - V  
kiu ar es ti iu vi

W - X and Y and Z  
dabliu ex uai zi

I just said my “ABC”, now is your turn,  
follow me. Over the hills and far away

<b>Elementos de los datos que incorpora.</b>		
<b>Núm.</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	BTM-atrás	Botón de retroceso
2	BTM-siguiente	Botón para ir al siguiente ejercicio
3	BTM-comenzar	Botón de audio canción
4	BTM-números	Botón para ir a los ejercicios de números
5	BTM-colores	Botón para ir a los ejercicios de colores
6	BTM-mascotas	Botón para ir a los ejercicios de mascotas
7	BTM-menú	Botón para ir al menú principal
8	BTM-pausa	Botón para pausar la canción una vez iniciada
<b>Algoritmo</b>		
<p>Llegamos a la segunda canción donde deberán seguir el audio de la canción que está incorporada en la opción de song (A B C).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ingresar</li> <li>2.comenzar</li> <li>3.cancion</li> <li>4.siguiente</li> <li>5.salir</li> </ol>		

Descripción: Ejercicio 3 SONGS “opción menú”

**Canciones 3**

1 2 PAUSA

English **BLUE CAR COLOR** Español

One blue car driving by.  
Blue car, blue car. Go go go.  
One red car driving by.  
red car, red car. Go go go.  
go go go car  
go go go car  
go go car  
One yellow car driving by.  
yellow car, yellow car. Go go go.  
One green car driving by.  
green car, green car. Go go go.  
blue car, red car, yellow car  
green car, go go go car  
go go go car  
go go car

Un coche azul conduciendo.  
coche azul coche azul. Vamos vamos vamos  
Un coche rojo conduciendo.  
coche rojo coche rojo. Vamos vamos vamos  
vamos vamos vamos coche  
vamos vamos vamos coche  
vamos vamos coche  
Un coche amarillo conduciendo.  
coche amarillo coche amarillo. Vamos vamos vamos  
Un coche verde conduciendo.  
coche verde coche verde. Vamos vamos vamos  
coche azul, coche rojo, coche amarillo.  
coche verde, vamos vamos vamos coche  
vamos vamos vamos coche  
vamos vamos coche.


COMENZAR 3 Opcion 4 NUMBERS Opcion 5 COLORS Opcion 6 PETS Menú Principal 7

D

**Comenzar (Audio)**

One blue car driving by.  
Blue car, blue car. Go go go.  
One red car driving by.  
red car, red car. Go go go.  
go go go car  
go go go car  
go go car  
One yellow car driving by.  
yellow car, yellow car. Go go go.  
One green car driving by.  
green car, green car. Go go go.  
blue car, red car, yellow car  
green car, go go go car  
go go go car  
go go car

<b>Elementos de los datos que incorpora</b>		
<b>Núm.</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	BTM-atrás	Botón de retroceso
2	BTM-pausa	Botón para pausar la canción una vez iniciada
3	BTM-comenzar	Botón de audio canción
4	BTM-números	Botón para ir a los ejercicios de números
5	BTM-colores	Botón para ir a los ejercicios de colores
6	BTM-mascotas	Botón para ir a los ejercicios de mascotas
7	BTM-menú	Botón para ir al menú principal
<b>Algoritmo</b>		
<p>Llegamos a la tercera canción donde deberán seguir el audio de la canción que está incorporada en la opción de song (Blue car color).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ingresar</li> <li>2.comenzar</li> <li>3.cancion</li> <li>4.siguiete</li> <li>5.salir</li> </ol>		

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>01/09/2018</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>

**Descripción:** Ejercicio 1 NUMBERS "opción menú"



**(Audio)**

**Juan: HELLO FRIENDS**

Vamos a ver como se escribe y se pronuncia la serie de números del 1 al 20. Para esto los alumnos deben ver primero como es su escritura, seguido de esto pulsar el botón de reproducción para saber su pronunciación COMENEMOS.




**(Audio)**

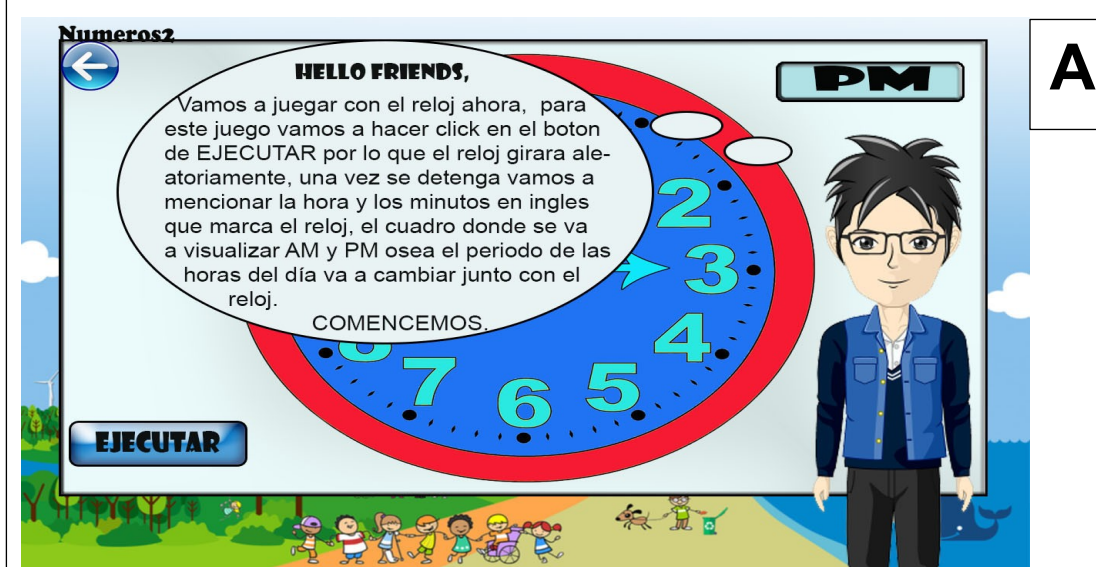
One, Two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixtee, seventeen, eighttteen, nineteen, twenty

<b>Elementos de los datos que incorpora.</b>		
<b>Núm.</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	BTM-atrás	Botón de retroceso
2	BTM-siguiente	Botón para ir al siguiente ejercicio
3	BTM-audio	Botón de audio canción
4	BTM-colores	Botón para ir a los ejercicios de colores
5	BTM-mascotas	Botón para ir a los ejercicios de mascotas
6	BTM-canción	Botón para ir a los ejercicios de canciones
7	BTM-menú	Botón para ir al menú principal, para otras opciones.
<b>Algoritmo</b>		
<p>En esta opción los estudiantes podrán aprender los números básicos en inglés es una iniciativa para que los alumnos tengan mejor entendimiento y puedan saber cómo se pronuncia y se escriben los números en inglés, nuestro amigo Juan nos explicará cómo será el juego y las indicaciones que se deberá seguir también incluye la intervención del docente para que sea el guía de los alumnos</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ingresar</li> <li>2.boton audio</li> <li>3.seguir melodía</li> <li>4.salir</li> </ol>		



	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>01/09/2018</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>

**Descripción:** Ejercicio 2 NUMBERS "opción menú"

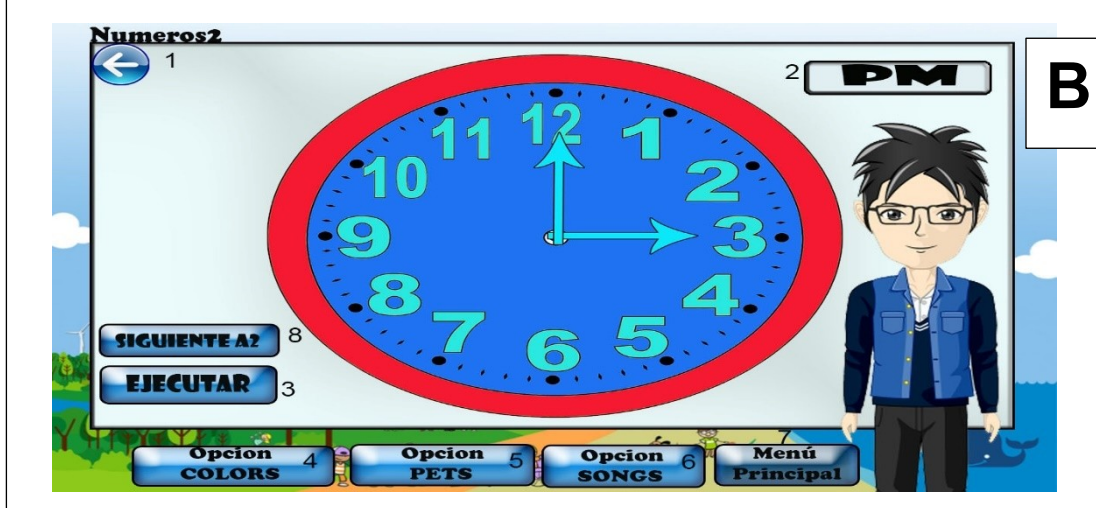


(Audio)

Juan: HELLO FRIENDS

Vamos a jugar con el reloj ahora, para este juego vamos hacer click en el botón de EJECUTAR por lo que el reloj girara aleatoriamente, una vez se detenga vamos a mencionar la hora y los minutos en ingles que marca el reloj, el cuadro donde se va a visualizar AM y PM ósea el periodo de las horas del día va a cambiar junto con el reloj.

COMENCEMOS.



<b>Elementos de los datos que incorpora.</b>		
<b>Núm.</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	BTM-atrás	Botón de retroceso
2	TXT-periodo	Text box automático para el periodo de tiempo
3	BTM-ejecutar	Botón para hacer girar el reloj y determinar el periodo de tiempo
4	BTM-color	Botón para ir a los ejercicios de colores
5	BTM-mascotas	Botón para ir a los ejercicios de mascotas
6	BTM-canciones	Botón para ir a los ejercicios de canciones
7	BTM-menú	Botón para ir al menú principal
8	BTM-SIGUIENTE	Botón para ir al siguiente ejercicio
<b>Algoritmo</b>		
<p>Para el siguiente juego de números se va a tomar un reloj donde vamos a aprender cómo decir la hora correspondiente para esto el docente deberá guiar a los alumnos para no perderse, nuestro amigo Juan guiara como es el juego.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ingresar</li> <li>2.ejecutar</li> <li>3.identificar</li> <li>4.salir</li> </ol>		

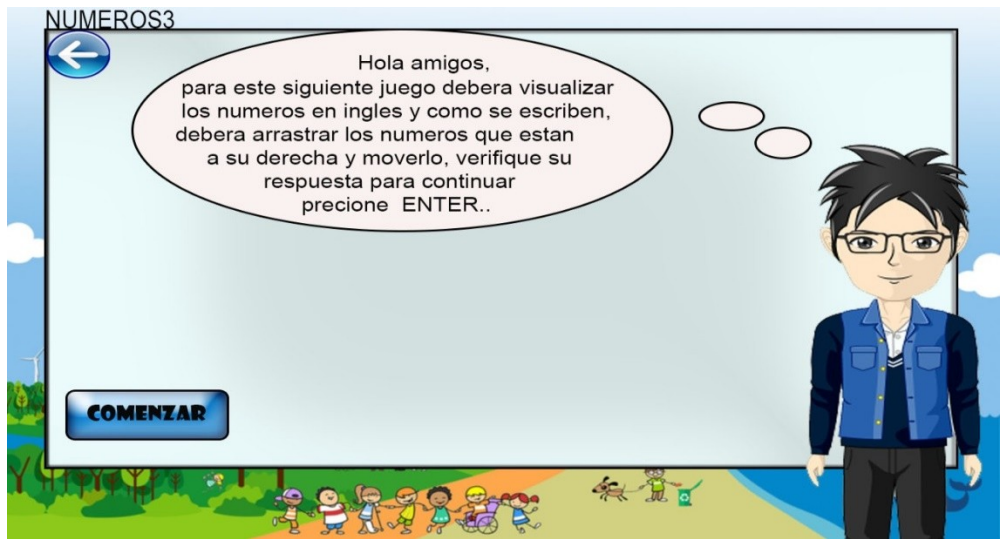


**Autor:**  
 Ganchozo  
 Mendoza

**Proyecto:** Software de inglés  
 "Guayas Y Quil"

**Diseño de software educativo**

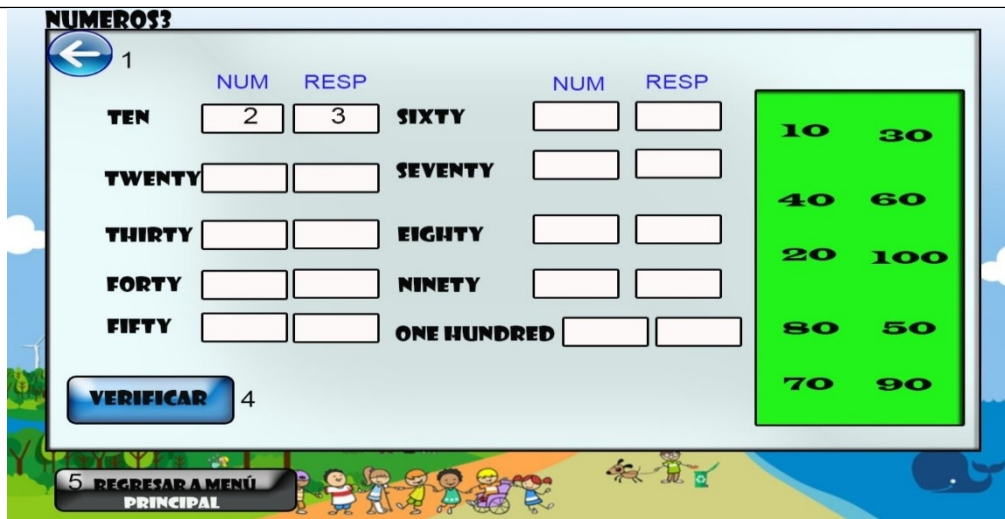
**Descripción: Ejercicio de números a2**



**A**

**(Audio)**



Hola amigos, para este siguiente juego debera visualizar los números en ingles y como se escriben, debera arrastrar los numeros que estan a su derecha y moverlo, verifique su respuesta para continuar presione ENTER..



**B**


**Elementos de los datos que incorpora**

<b>Num</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	BTM-atrás	Botón para ir atrás
2	TXT-numero	Caja de texto para visualizar el numero
3	TXT-respuesta	Caja de texto para visualizar la respuesta
4	BTM-verificar	Botón para verificar la respuesta correcta
5	BTM-menú	Botón para ir al menú principal
<b>Algoritmo</b>		
<p>En esta pantalla se va a visualizar los números más altos y cada uno deberá arrastrar el numero al texto correcto de cómo se escribe en ingles los números, así mismo podrá verificar su respuesta.</p>		

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>01/09/2018</b>												
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>												
<b>Descripción: "informe de docentes"</b>														
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p><b>Docentes</b></p> <p><b>DOCENTE:</b> <input type="text" value="1"/>      <b>CURSO:</b> <input type="text" value="2"/></p> <p><b>FECHA:</b> <input type="text" value="3"/></p> <p><b>INFORME DE CLASES:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; width: 45%; height: 100px; text-align: center; vertical-align: middle; font-size: 2em;">4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">Datos ingresados</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Fecha</th> <th style="width: 15%;">Curso</th> <th style="width: 20%;">Docente</th> <th style="width: 50%;">Informe de clases</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>+</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px; font-size: 1.5em;">9</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">5 <b>GUARDAR</b></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">NUEVO 6</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><b>ELIMINAR</b> 7</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">8 <b>MENÚ PRINCIPAL</b></div> </div> 			Fecha	Curso	Docente	Informe de clases	+							
Fecha	Curso	Docente	Informe de clases											
+														

<b>Elementos de los datos que incorpora</b>		
<b>Núm.</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	TXT-docente	Caja de texto para nombre de docente
2	TXT-curso	Ingreso del curso
3	TXT-fecha	Ingreso de la fecha
4	TXT-informe	Ingreso del informe de las clase y observaciones
5	BTM-guardar	Botón para guardar los datos ingresados
6	BTM-Nuevo	Botón para hacer un nuevo informe
7	BTM-eliminar	Botón para eliminar el historial del informe
8	BTM-menú	Botón para ir al menú principal
9	DGV-datos	Visualiza el ingreso de los datos registrados
<b>Algoritmo</b>		
<p>En este registro para docentes se va a realizar lo que es el nombre y curso del docente donde va a laborar y va a realizar el uso del software educativo así mismo tendrá algunas opciones para cambiarle el color de fondo de pantalla, igualmente podrá ver el historial de registro de lo que se elaboró.</p>		

### Menú para los estudiantes (practica)


	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>15/01/2019</b>
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”	<b>Diseño de software educativo</b>

#### Descripción: Usuario (estudiantes)

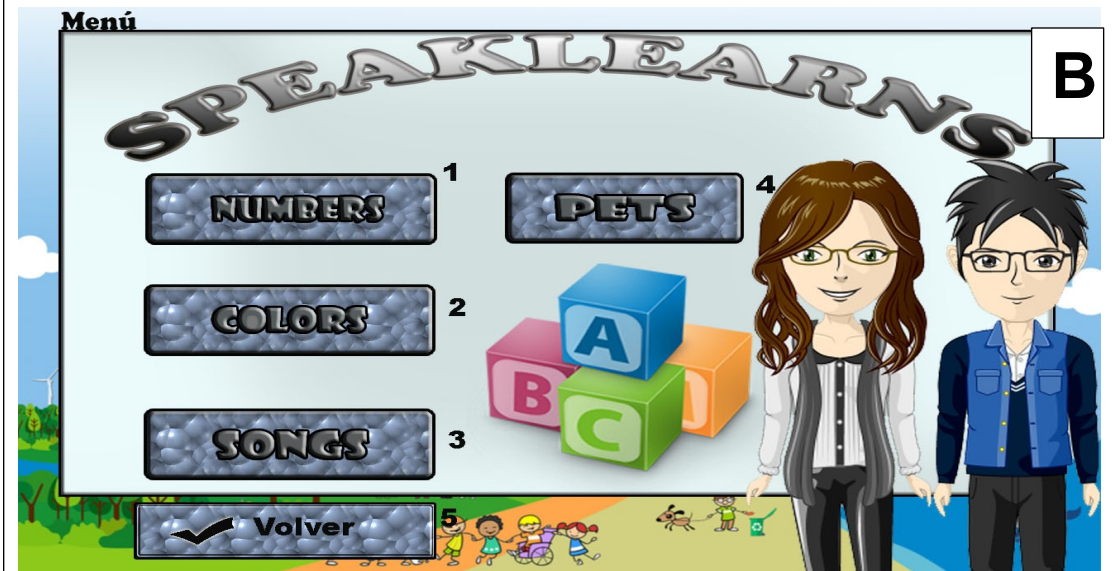



#### Elementos de los datos que incorpora

Num	Componentes	Contenido
1	TXT-usuario	Caja de texto para ingresar el usuario.
2	BTM-entrar	Botón para entrar al menú
3	BTM-cancelar	Botón para cancelar la accion

	<p align="center"><b>DISEÑO DE PANTALLA</b></p>	<p align="center">Fecha de Elaboración <b>02/01/2019</b></p>
<p align="center"><b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza</p>	<p align="center"><b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”</p>	<p align="center"><b>Diseño de software educativo</b></p>

**Descripción: menú de practica estudiantes**




**Aviso** 

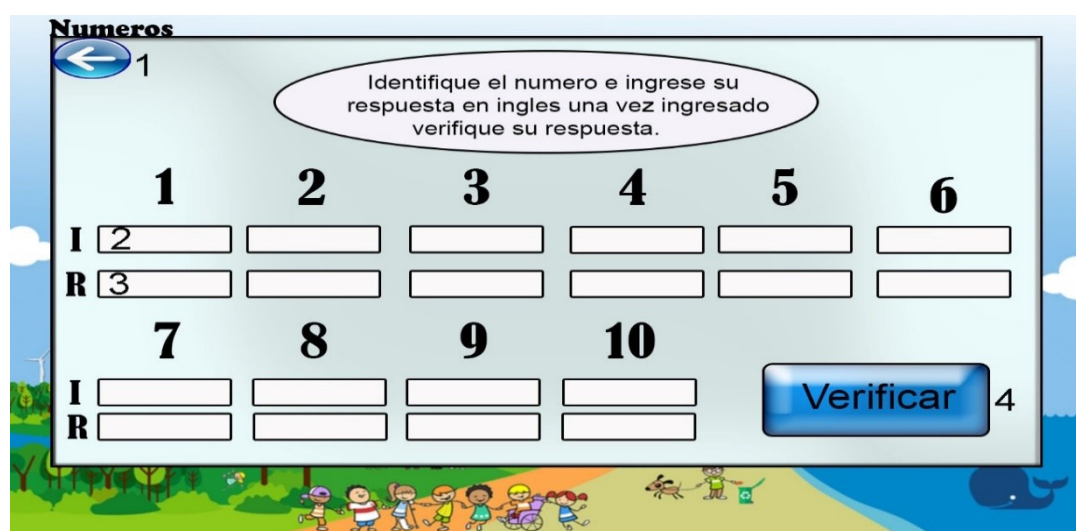
Esta opcion permite ingresar al al modo simple para practicas.

**Elementos de los datos que incorpora**

<b>Num</b>	<b>Componentes</b>	<b>Contenido</b>
1	BTM-numbers	Boton para ingresar a la opcion de numeros
2	BTM-colors	Bton para ingresar a la opcion de colores
3	BTM-song	Boton para ingresar a la opcion de musica
4	Btm-pets	Boton para ingresar a la opcion de mascotas
5	Btm-Mpractica	Boton para ingresar al modo simple de los ejercicios

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> 02/01/2019
<b>Autor:</b> Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>


**Descripción: PRACTICA de números**



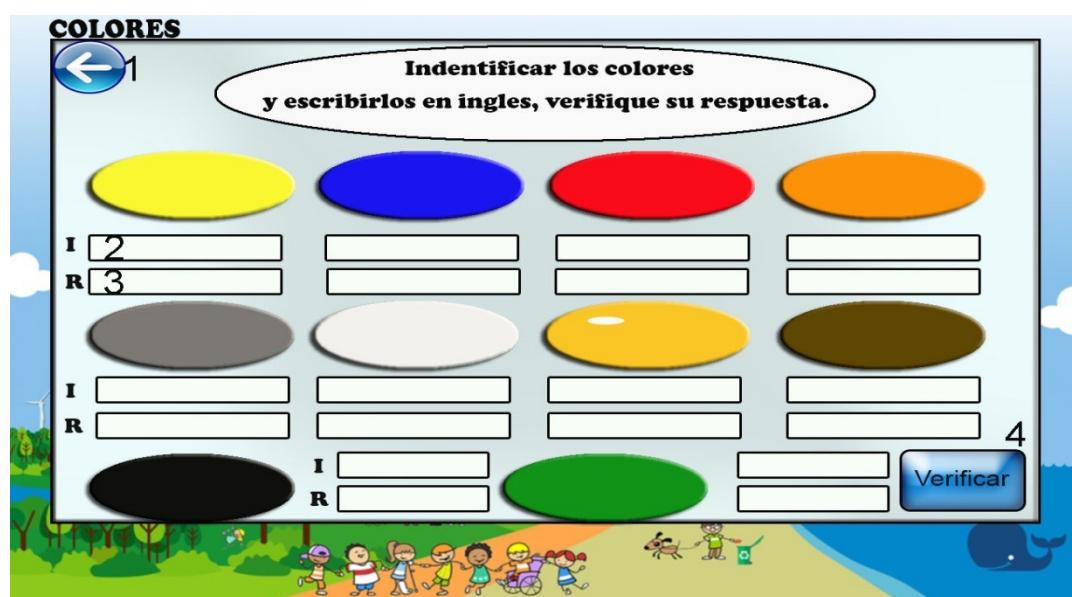
**Elementos de los datos que incorpora**

Num	Componentes	Contenidos
1	BTM-atrás	Boton para ir asia atras
2	TXT-numero	Caja de texto para ingresar
3	TXT-respuesta	Caja de texto para visualizar la respuesta
4	BTM-verificar	Boton para verificar la respuesta




	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>02/01/2019</b>
<b>Autor:</b>  Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés "Guayas Y Quil"	<b>Diseño de software educativo</b>

**Descripción: PARCTICA DE COLORES**



**Elementos de los datos que incorpora**

Num	Componentes	Contenido
1	BTM-atras	Boton para ir hacia atras
2	TXT-ingreso	Caja de texto para ingreso
3	TXT-respuesta	Caja de texto para visualizar la respuesta
4	BTM-verificar	Boton para verificar la respuesta


	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>02/01/2019</b>
<b>Autor:</b>  Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”	<b>Diseño de software  educativo</b>

**Descripción: PRACTICA de música**



**Elementos de los datos que incorpora**

Num	Componentes	Contenido
1	BTM-atrás	Botón para ir Asia atrás
2	BTM-comenzar	Botón para comenzar la canción
3	BTM-comienzo	Botón para iniciar la canción
4	BTM-pausa	Botón para pausar la canción
5	BTM-terminar	Botón para terminar la canción
6	BTM-cambiar	Botón para cambiar la cancion





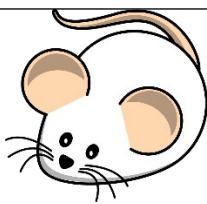

	<b>DISEÑO DE PANTALLA</b>	<b>Fecha de Elaboración</b> <b>02/01/2019</b>
<b>Autor:</b>  Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”	<b>Diseño de software educativo</b>

**Descripción: PRACTICA mascotas**



**Elementos de los datos que incorpora**

Num	Componente	Contenido
1	BTM-atrás	botón para ir Asia atrás
2	BTM-v1	Botón para verificación 1
3	BTM-v2	Botón para verificación 2
4	BTM-v3	Botón para verificación 3
5	BTM-cambiar	botón para cambiar de mascota

<b>Verificación mensaje</b>		
<b>A</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="background-color: #000080; color: white; padding: 2px; display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span>Project1</span> <span style="color: white; font-size: 1em;">✕</span> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Felicitaciones a buena hora, sigue practicando.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="Aceptar"/> </div> </div>	
<b>B</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="background-color: #000080; color: white; padding: 2px; display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span>Project1</span> <span style="color: white; font-size: 1em;">✕</span> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Uy parece que te equivocaste, intentalo de nuevo.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="Aceptar"/> </div> </div>	
<b>Mascotas adicioneles que incorpora la pantalla</b>		
 <b>Piggy</b>	 <b>Rabbit</b>	 <b>Hamster</b>
 <b>Chick</b>	 <b>Mouse</b>	 <b>Tortoise</b>

## ANEXO 12: PLAN DE CLASES

	<b>Plan de clases</b>	<b>Fecha de Elaboración</b>  <b>05/10/2018</b>
<b>Autor:</b>  Ganchozo Mendoza	<b>Proyecto:</b> Software de inglés “Guayas Y Quil”	Cuadro de plan de clases a ejecutar
	<b>Plan de clase</b>	
	<b>Num. Clase</b>	1
	<b>Nivel</b>	A1
	<b>Tiempo</b>	30min
	<b>Asignatura</b>	INGLES
	<b>Tema</b>	colors identificacion de los colores
	<b>Plan de clase</b>	
	<b>Num. Clase</b>	2
	<b>Nivel</b>	A1
	<b>Tiempo</b>	45min
	<b>Asignatura</b>	INGLES
	<b>Tema</b>	Colors identificar colores por alumno ejercicio 2
	<b>Plan de clase</b>	
	<b>Num. Clase</b>	3
	<b>Nivel</b>	A1
	<b>Tiempo</b>	30min
	<b>Asignatura</b>	INGLES
	<b>Tema</b>	Pets,identificacion de los animales
	<b>Plan de clase</b>	
	<b>Num. Clase</b>	4
	<b>Nivel</b>	A1
	<b>Tiempo</b>	30min
	<b>Asignatura</b>	INGLES
	<b>Tema</b>	Pets,identificar los animales domesticos y evaluacion individual sobre cada uno de estos.ejercicio 2
	<b>Plan de clase</b>	
	<b>Num. Clase</b>	5
	<b>Nivel</b>	A1
	<b>Tiempo</b>	30min
	<b>Asignatura</b>	INGLES
	<b>Tema</b>	Song prueba musical siguiendo la melodia en ingles y español

	<b>Plan de clase</b>		
	<b>Num. Clase</b>	6	
	<b>Nivel</b>	A1	
	<b>Tiempo</b>	45min	
	<b>Asignatura</b>	INGLES	
	<b>Tema</b>	Song melodia del abecedario,reflecion y canto grupal ejercicio 2	
	<b>Plan de clase</b>		
	<b>Num. Clase</b>	7	
	<b>Nivel</b>	A1	
	<b>Tiempo</b>	30min	
	<b>Asignatura</b>	INGLES	
	<b>Tema</b>	Numbers,identificacion de los numeros en ingles oral y escrita	
	<b>Plan de clase</b>		
	<b>Num. Clase</b>	8	
	<b>Nivel</b>	A1	
	<b>Tiempo</b>	30min	
	<b>Asignatura</b>	INGLES	
	<b>Tema</b>	Numbers,Identificar la hora del reloj ingles y español	

**Nota:**

El plan de clase, se aclara que para cada ejercicio que se agregó un aproximado de treinta niños con una edad de seis a ocho años, también los docentes vieron un interés hacia los personajes y las imágenes que hay en este diseño de software:

Antes de visualizar y ejecutar este plan de clases se recomendó a los alumnos que por varios días a la semana las clases de inglés sería habitual donde sería utilizado la sala audio visual y que ellos tendrían la posibilidad de divertirse y aprender el inglés básico con un software educativo, además se les expresó la manera correcta de como sería su manejo y se les explico cada una de las opciones que tiene el menú.

**Componentes y recursos: Programa “SPEAKLEARNS”**

Salón de audio visual.

Proyección de implementación y prueba de software

Antes de la iniciación del plan de clases se hará una proyección de como sería el software y también se mostrará el nivel de cada estudiante.