

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA
UNAN Managua FAREM Matagalpa



Monografía para optar al título de Ingeniería en Sistemas de Información.

Tema:

Análisis del Proceso de Aprendizaje en la Asignatura de Inglés en el Primer Grado
“A” del Colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, año 2017.

Autores:

Br. Yader Joel Pérez Eugarríos
Br. Michael Antonio Urbina Tijerino

Tutor:

Prof. Norman Salvador Arauz López

Matagalpa, Febrero 2018

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA
UNAN Managua FAREM Matagalpa



Monografía para optar al título de Ingeniería en Sistemas de Información.

Tema:

Análisis del Proceso de Aprendizaje en la Asignatura de Inglés en el Primer Grado
“A” del Colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, año 2017.

Autores:

Br. Yader Joel Pérez Eugarríos
Br. Michael Antonio Urbina Tijerino

Tutor:

Prof. Norman Salvador Arauz López

Matagalpa, Febrero 2018

Dedicatoria

Agradezco en primer lugar a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud, ser el manantial de vida y darme lo necesario para seguir adelante día a día para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi madre por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor. A mi padre por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.

A Norvia Marina Roa Zeledón por ser una de las personas más importantes en mi vida por su apoyo y cariño tanto a lo largo de mi carrera como en el proceso de elaboración de la presente monografía de no ser por ella no hubiese podido superar todos los momentos difíciles a través de todo este proceso.

Quiero agradecer a todos mis maestros ya que ellos me enseñaron valorar los estudios y a superarme cada día, también agradezco a mi compañero y amigo Michael Antonio Urbina Tijerino por trabajar a mi lado arduamente cada día durante 5 años siendo cómplices en cada proyecto escolar hasta poder llegar a triunfar en esta meta.

Yader Joel Pérez Eugarríos



Dedicatoria

A Dios: Por haberme permitido llegar a este punto en mi vida y poder realizar este trabajo, darme sabiduría, inteligencia y fortaleza para concluir mis estudios profesionales.

A mis Padres: Janetth del Socorro Tijerino Palaciosy Felicito Alberto Urbina Rivas, quienes me han apoyado para poder llegar a esta instancia de mis estudios, ya que ellos siempre han estado presentes para apoyarme moral y psicológicamente, por haberme guiado desde niño con buenos valores éticos, ya que me han permitido crecer como persona, por creer en mí y darme su confianza siendo mis ejemplos a seguir enseñándome el valor de la vida.

A mis docentes: Por su gran apoyo y motivación, por su paciencia y por impulsar el desarrollo de este trabajo, por siempre estar dispuestos a ayudar en los momentos más difíciles. A mi compañero y amigo de monografía: Yader Joel Pérez Eugarríos por trabajar a mi lado arduamente hasta al final y poder llegar a triunfar en esta meta.

Michael Antonio Urbina Tijerino

Agradecimiento

Agradecemos efusivamente a todos nuestros docentes, quienes nos dirigieron con sabiduría y paciencia durante todos estos cinco años de carrera, por motivarnos a continuar y avanzar pese los obstáculos que se presentaron, gracias a su dedicación y empeño logramos culminar este nuestro arduo camino.

Agradecemos al director del colegio diocesano “San Luis Gonzaga”, el Lic. Miguel Ángel Ortega Flores y a la docente de ingles la MSc. María Ivanova Ninova, quienes nos otorgaron su espacio, tiempo para realizar nuestra investigación monográfica.

¡Gracias!

Br. Yader Joel Pérez Eugarríos

Br. Michael Antonio Urbina Tijerino



Carta aval

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE NICARAGUA, MANAGUA
UNAN - MANAGUA
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE MATAGALPA
FAREM MATAGALPA

CARTA AVAL

Por este medio doy fe que el presente trabajo de tesis denominado “Análisis del proceso de aprendizaje en la asignatura de Inglés en el primer Grado A del Colegio San Luis Gozaga, Matagalpa, año 2017” elaborado por Br. Michael Antonio Urbina Tijerino y Br. Yader Joel Pérez Eugarríos, corresponde a la estructura definida por la normativa correspondiente; los objetivos, contenidos teóricos desarrollados y análisis y discusión de resultados tienen coherencia y correlación, narrados en forma lógica, con apoyo a una amplia gama de fuentes bibliográficas y sustentados con el trabajo de campo realizado con mucha responsabilidad científica y ética.

Según mi opinión, el trabajo fue desarrollado con responsabilidad, entusiasmo, crítica y autocrítica, objetividad, con alto grado de independencia, con mucha iniciativa y creatividad, aplicando todos los pasos de investigación científica y cumple con los requerimientos necesarios para optar al grado de Ingenieros en Sistemas de Información.

Se extiende la presente a los veinticinco días del mes de febrero del año dos mil dieciocho.



MSc. Norman Salvador Aráuz López

Tutor

Resumen

La presente investigación es para analizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado del colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, para su fortalecimiento mediante una propuesta informática lúdica, durante el segundo semestre del 2017. Entre las principales dificultades encontradas en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés se encontraron la baja atención, dificultades de comprensión y pronunciación. Cabe mencionar que la institución cuenta con laboratorios de computación, sin embargo no poseen software para la enseñanza del idioma inglés.

Este artículo tiene un enfoque cuantitativo con técnicas cualitativas, el diseño de investigación es transversal, de tipo descriptivo, se trabajó con el director, docente de inglés y computación, así como también con los niños del primer grado “A” del colegio “San Luis Gonzaga”, quienes son los involucrados inmediatos en la enseñanza-aprendizaje. Para la recolección de información se utilizaron entrevistas y observaciones.

Se describe el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés y las diferentes técnicas usadas para impartir las clases, además se analizan las dificultades encontradas. Por último se valoran cuatro alternativas de solución informática y se concluye con la propuesta de una alternativa informática que minimizara las dificultades encontradas.

Índice

Capítulo I	14
1.1. Introducción	14
1.2. Planteamiento del problema	15
1.3. Justificación	16
1.4. Objetivos de investigación	17
Capítulo II	18
2.1. Marco teórico.....	18
2.1.1. Antecedentes.....	18
2.1.2. Definición de aprendizaje	19
2.1.3. Tipos de Aprendizaje	20
2.1.4. Actores en el proceso de aprendizaje	23
2.1.5. Factores que favorecen el aprendizaje	25
2.1.6. Factores que dificultan el aprendizaje	27
2.1.7. La lengua extranjera.....	30
2.1.8. Habilidades que deben enfatizarse al enseñar inglés	31
2.1.9. Estrategias y técnicas para enseñar un idioma a niños	31
2.1.10. El trabajo cooperativo en el aprendizaje de una lengua	33
2.1.11. Ejemplos de actividades lúdicas para enseñar inglés	34
2.1.12. El aprendizaje de inglés como lengua extranjera en niños de 6 a 8 años	36
2.1.13. Proceso de aprendizaje de un idioma para los niños.....	37
2.1.14. Etapas básicas del aprendizaje de una lengua	38
2.1.15. Métodos más usados para enseñar un idioma a niños.....	39
2.1.16. Propósitos de la evaluación	41
2.1.17. Tipos de evaluación	42

2.1.18. Finalidad de la evaluación	45
2.1.19. Características de la evaluación	46
2.1.20. Criterios de evaluación de inglés en niños de primaria.....	50
2.1.21. Criterios de evaluación de inglés en niños de primaria.....	50
2.1.22. Papel de la evaluación del aprendizaje de un idioma extranjero en niños de primaria	51
2.1.23. Papel de la tecnología en el aprendizaje de un idioma.....	52
2.1.24. El futuro de las TIC en el aula de lengua extranjera	52
2.1.25. Ventajas y desventajas del uso de la tecnología para el aprendizaje de idiomas en niños de 6 a 10 años de edad.	53
2.1.26. Entornos de aprendizaje y la tecnología	55
2.1.27. Aplicaciones informáticas para automatizar el proceso de enseñanza del idioma ingles	56
2.1.27.1 Aplicaciones enlatadas.....	56
2.1.27.2 ¿Qué es un software enlatado?	56
2.1.27.3 Aplicaciones a la medida	56
2.1.27.4 ¿Qué es un software a la medida?	56
2.1.27.5 Características del software a medida.....	57
2.1.28. Características de Calidad Interna y Externa	57
2.2. Marco legal	65
2.2.1. Criterios para valorar alternativas informáticas	65
2.3. Preguntas directrices	74
Capitulo III	75
3.1 Diseño metodológico.....	75
3.1.1. Enfoque de la investigación.....	75
3.1.2 Tipo de investigación según su alcance, diseño y corte	75

3.1.3	Universo de estudio	75
3.1.4	Recolección y análisis de datos	76
3.1.5	Las variables de estudio son:	76
Capítulo IV	77
4.1	Análisis y discusión de resultados	77
4.2	Analizar el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés en el primer grado	78
4.3	Determinar las dificultades en el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado	82
4.3.1	Ventajas y desventajas del uso de la tecnología para el aprendizaje de idiomas en niños de 6 a 10 años de edad	82
4.3.2	Estrategias y técnicas para enseñar un idioma a niños	85
4.4	Valorar las alternativas informática lúdicas que pueden facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado	86
4.4.1	Criterios para valorar alternativas informáticas	87
4.5	Proponer una alternativa informática lúdica para facilitar el proceso de enseñanza en la asignatura de inglés en el primer grado	87
4.5.1	Alternativas de solución informática lúdicas	87
4.6	Descripción de alternativa seleccionada	97
4.6.1	Documento de la propuesta	98
Capítulo V	105
5.1	Conclusiones	105
5.2	Recomendaciones	107
5.2.1	A la institución educativa se recomienda:	107
5.2.2	Para lograr una implementación exitosa se recomienda a la institución educativa:	107

5.3 Bibliografía	108
Anexos	115

Índice de Anexos

Anexo No. 1: Operacionalización de variables	116
Anexo N°. 2: Proforma para interconectar computadoras del laboratorio a internet	123
Anexo N°. 3: Tarifas de internet de IBW	124
Anexo N°. 4: Entrevista a docente de ingles	124
Anexo N°. 5: Entrevista a docente de computación	128
Anexo N°. 6: Análisis de entrevistas	131
Anexo N°. 7: Guía de observación del proceso de aprendizaje del inglés	135
Anexo N°. 8: Fotos de evidencias de visitas realizadas	141
Anexo N°. 9: Valoración de alternativa No 1: Aplicación de escritorio desarrollada a la medida.	144
Anexo N°. 10: Valoración de alternativa No 2: Aplicación Web	149
Anexo N°. 11: Valoración de alternativa No 3: Aplicación de escritorio enlatada	157
Anexo N°. 12: Manual de instalación de BlueStacks	163
Anexo N°. 13: Manual de instalación de Bussu Kids	183
Anexo N°. 14: Constancia del director.....	196
Anexo N°. 15: Constancia de docente de inglés.....	197

Índice de figuras

Ilustración 1: Sopa de letras.....	35
Ilustración 2: Escucha y di el animal.....	35
Ilustración 3: Armar oraciones con puzzle	36

Ilustración 4: Resultados de los estudios de factibilidad de aplicación web	87
Ilustración 5: Resultados de los estudios de factibilidad de aplicación de escritorio enlatada	88
Ilustración 6: Resultados de los estudios de factibilidad de aplicación móvil emulada para escritorio.....	90
Ilustración 7: Resultados de los estudios de factibilidad de aplicación móvil emulada para escritorio.....	91
Ilustración 8: Dificultades encontradas en el aprendizaje de ingles	95
Ilustración 9 Interfaz de inicio de la página web duolingo	149
Ilustración 10: Características generales del funcionamiento dentro de la página web duolingo.....	150
Ilustración 11: Menú de idiomas que se pueden aprender en la página web duolingo	150
Ilustración 12: Selección de nivel con el cual se quiere iniciar	151
Ilustración 13: Selección de dificultad con la cual iniciar a estudiar	151
Ilustración 14: Muestra de la forma de enseñanza del idioma ingles	152
Ilustración 15: Asignación de porcentaje cuantitativo del avance obtenido	152
Ilustración 16: Interfaz para guardar el avance realizado	153
Ilustración 17: Interfaz de registro o creación de perfil para guardar el avance realizado	153
Ilustración 18: Interfaz de usuario registrado	154
Ilustración 19: Splash de inicio del Gran caco	157
Ilustración 20: Interfaz de inicio del Gran caco	157
Ilustración 21: Interfaz de actividades lúdicas para la enseñanza del ingles.....	158
Ilustración 22: Actividad lúdica de los colores.....	158
Ilustración 23: Actividad lúdica de los números	159
Ilustración 24: Actividad lúdica del reconocimiento del cuerpo humano	159
Ilustración 25: Actividad lúdica de las comidas.....	160
Ilustración 26: Actividad lúdica de la ropa.....	160
Ilustración 27: Actividad lúdica de los animales.....	161

Índice de tablas

Tabla 1: Criterios a comparar de las alternativas informáticas.....92

Tabla 2: Dificultades encontradas en el proceso de enseñanza -aprendizaje94

Capítulo I

1.1. Introducción

En el contexto sociocultural como en el que se vive en Nicaragua, el dominio de una lengua extranjera se ha convertido en un componente necesario en la formación de los estudiantes, para que les abra nuevas oportunidades laborales, les ayude en el acercamiento a las nuevas tecnologías, conocimiento de otras culturas, así como el establecimiento de nuevas fuentes de formación e información.

La enseñanza del idioma extranjero inglés es una necesidad que se está tratando de afrontar con la educación temprana de los niños de primaria, lo cual facilita el aprendizaje del idioma y se logra que los niños utilicen el inglés con la misma naturalidad que maneja el idioma materno.

El colegio “San Luis Gonzaga” es una institución educativa modelo comprometida con el desarrollo integral de los escolares propiciando el desarrollo intelectual, social y cívico, desde los niveles iniciales,(no obstante la enseñanza temprana del idioma extranjero es un reto que solo pocos como ellos se han propuesto implementar), desafortunadamente la apropiación del inglés en el primer grado no ha sido completamente asimilada, por lo que es necesario fortalecer esta asignatura tan importante para el desarrollo de los niños a través del uso de más medios lúdicos oportunos para la asimilación.

Por ello, el objeto de esta investigación se centró en analizar el proceso de aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado “A” del colegio Diocesano “San Luis Gonzaga”, Matagalpa durante el año 2017, para determinar las dificultades en este proceso y proponer una alternativa informática-lúdica para minimizar las dificultades encontradas.

1.2. Planteamiento del problema

El colegio Diocesano “San Luis Gonzaga” es un colegio modelo el cual está ubicada frente a Catedral San Pedro de Matagalpa. Esta institución educativa fue fundada 21 de junio de 1915. Cuenta con una planta de quince docentes de los cuales un docente atiende la disciplina de inglés.

Cuenta con una capacidad de doscientos estudiantes, treinta son de primer grado de la sección “A” en el turno matutino, sección donde se realizó la investigación.

Este estudio comprende el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés para su fortalecimiento en el primer grado de enseñanza.

Los estudiantes del primer grado experimentan dificultades en el aprendizaje de la lengua extranjera inglés, en específico en: la atención, pronunciación y comprensión lo impartido en esta signatura, ellos no logran apropiarse totalmente de las enseñanzas impartidas. (Ver Anexo N°. 7)

Debido a la baja retención memorística de los estudiantes en el idioma inglés es necesario establecer nuevas formas de enseñanza que brinden al niño una mejora progresiva, efectiva y acorde con su edad.

¿Cómo es el proceso de aprendizaje de la asignatura de inglés en la sección “A” del primer grado del colegio Diocesano “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, periodo 2017?

1.3. Justificación

La educación en Nicaragua ha tenido muchos cambios y reformas a través del tiempo, lo que ha permitido avanzar en la estructuración de un sistema educativo más idóneo, el cual si bien se puede seguir mejorando por parte de los organismos gubernamentales, tiene mucho por perfeccionar en todos los niveles de educación. Por ello esta investigación consiste en realizar una evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado del colegio “San Luis Gonzaga” Matagalpa durante el año 2017 con el fin de minimizar las dificultades a través de una alternativa informática.

La razón que motivó la investigación es fortalecer el aprendizaje del idioma inglés, para el desarrollo integral de los niños del primer grado, brindando una herramienta tecnológica como apoyo al docente en el proceso de enseñanza, con lo cual se espera obtener un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes ya que se optimizará el proceso, dando paso a estudiantes más capaces en la materia.

Esta investigación permitirá identificar las problemáticas que presenta el proceso enseñanza-aprendizaje, hallazgos que servirán para el mejoramiento de dicho proceso, el cual será afrontado a través de una alternativa informática-lúdica que permita minimizar dichas dificultades encontradas en la investigación.

Los estudiantes del primer grado “A” del colegio diocesano “San Luis Gonzaga” son los primeros favorecidos a través de esta investigación, ya que ellos recibirán los beneficios directamente porque su aprendizaje se optimizará por medio de la solución tecnológica, en segundo lugar la docente de inglés del colegio tendrá una nueva herramienta para la enseñanza y de forma indirecta se beneficiarán los padres de familia de cada uno de los estudiantes de este nivel de enseñanza ya que se logrará mejorar el proceso que dará paso al mejoramiento del aprendizaje del idioma inglés, la institución educativa obtendrá un mejor rendimiento escolar a corto, mediano y largo plazo, además la sociedad se beneficiará ya que se aportará a que el nivel de educación sea superior y con ello ciudadanos mejor capacitados en una lengua extranjera.

1.4. Objetivos de investigación

Objetivo general

Analizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado del colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, para su fortalecimiento mediante una propuesta informática lúdica, durante el segundo semestre del 2017.

Objetivo específico

- Analizar el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés en el primer grado.
- Determinar las dificultades en el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado.
- Valorar las alternativas informática lúdicas que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado.
- Proponer una alternativa informática lúdica que mejore el proceso de enseñanza en la asignatura de inglés en el primer grado.

Capítulo II

2.1. Marco teórico

2.1.1. Antecedentes

En Argentina, Pizarro (2009), investigó sobre las Tic en la enseñanza de las Matemáticas para resolver ecuaciones no lineales, su objetivo principal fue facilitar y mejorar la enseñanza-aprendizaje de los métodos numéricos. Para dar solución a esta problemática optó por el desarrollo de un software educativo que fuese una herramienta para los docentes en esta área educativa.

En Perú, Alvares (2011), en su tesis: “el uso del software educativo en el aprendizaje de las operaciones básicas de las matemáticas con estudiantes de tercer grado de educación primaria de la institución educativa”. Se describe la deficiencia en el área de matemáticas provocadas por los métodos de enseñanza tradicionales y poco adecuados a las nuevas tecnologías que aportarían un avance significativo en la educación.

En Colombia, Meneces (2012), en su proyecto enseñanza de inglés, se hizo uso de herramientas TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) para apoyar el desarrollo educativo de los estudiantes de primaria en la adopción de una lengua extranjera, además de contribuir al desarrollo de la docencia en inglés.

En Panamá, Solca (2014), la autoridad para la innovación gubernamental, han desarrollado software educativo como alternativa tecnológica para la enseñanza en las diferentes etapas de la actividad educativa.

En Matagalpa Nicaragua, Acosta & Hernández, (2006), llevaron a cabo una investigación para determinar el grado y asignatura donde presentan mayor dificultad los estudiantes del colegio San José, por lo cual se realizó un diagnóstico utilizando diferentes métodos de recopilación de información y se identificó que estas se encuentran en los niños de tercer nivel de preescolar en la asignatura lectoescritura, por lo cual, para disminuir las dificultades encontradas se propuso el desarrollo de una aplicación informática lúdica, para aportar en la

enseñanza-aprendizaje en los niños haciendo uso de tecnologías informáticas para apoyar el desarrollo temprano en la redacción y lectura.

En Matagalpa Nicaragua, Centeno & Sobalvarro (2011), para minimizar las dificultades de aprendizaje en el estudio de las matemáticas elaboraron un software educativo para el desarrollo lógico matemático de estudiantes del Sexto Grado, Unidad I del colegio “Santa Teresita”.

En Matagalpa Nicaragua, Tinoco & González (2011), estudiaron las dificultades que presentaban los estudiantes de primer grado del colegio “San José” en la asignatura de matemáticas su objetivo para lo que optaron por desarrollar del software lúdico educativo “Matemáticas para niñ@s” para aportar al desarrollo de la clase de forma dinámica.

2.1.2. Definición de aprendizaje

Se ha descrito el aprendizaje como el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación... (Maqueo, 2017)

El aprendizaje es el cambio de la conducta y paradigma debido a la experiencia e interacción con lo nuevo, es decir, el proceso mediante el cual se adquiere una habilidad por medio de la cual conocemos, adquirimos hábitos, desarrollamos destrezas, conceptualizamos actitudes e ideales. Sin el proceso de aprendizaje el ser humano no podría adaptarse al entorno y comprender la particularidad por la que está constituido.

En la actualidad el aprendizaje de los estudiantes es la prioridad de las entidades educativas por lo que constantemente están evaluando el sistema para adecuarlo cada vez más a la realidad del país para lograr que el estudiante asimile y adapte mejor los conocimientos al contexto en el que vive.

2.1.3. Tipos de Aprendizaje

“El aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner: Dice que el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva, sino que descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo” (González, 2005, p. 15)

En este tipo de aprendizaje la persona en cuestión adquiere el conocimiento a través de la exploración de los medios de interés descubriendo a través de la observación y la práctica los conceptos implícitos relacionándolos con su medio, experiencias y conocimientos previos lo que le lleva a un concepto más amplio.

Hoy en día los sistemas educativos tratan de incorporar este tipo de procesos de aprendizaje en el cual permiten al estudiante interactuar con elementos, medio etc. para que por medio de esta internación ellos descubran y aprendan las mejores técnicas para llegar a un fin en específico.

“El aprendizaje repetitivo: Se produce cuando el estudiante memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados” (González, 2005, p. 17)

En este tipo de aprendizaje el estudiante no es capaz de comprender lo aprendido simplemente es conocimiento almacenado en su memoria a través de la repetición continua, por consiguiente el conocimiento adquirido difícilmente puede ser reutilizado en otros medios o situación en donde podrían ser aplicables ya que este conocimiento por así decirlo “ocupa un espacio insignificante en el cerebro” ya que solo es información cruda que no ha sido procesada ni entendida.

Actualmente este método suele ser muy usado en los procesos de enseñanza en Nicaragua basta con visitar un aula de clases y veremos este método en práctica.

Aunque este proceso parece tener muchos elementos negativos existen tareas en las cuales se requiere pasos repetitivos sin necesidad que el ente que los aprende necesite comprender por qué dicho proceso se realiza de alguna manera; este tipo de proceso se podría aplicar a la industria automotriz ya que por ejemplo un armador de partes de carro realiza repetitivamente el armado de las diferentes

piezas del auto sin necesariamente conocer a ciencia cierta el funcionamiento de cada parte.

“El aprendizaje significativo: Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas” (González, 2005, p. 17)

Este proceso de aprendizaje requiere de conocimientos previos para cotejarlos con los conceptos nuevos expuestos para que el estudiante pueda relacionarlos y llegar a un conocimiento más amplio sin este conocimiento previo los nuevos conceptos carecerán de sentido para el ente que los recepcionan por lo que para que estos conceptos tengan sentido para él tendrán que ser explicados.

A través de la historia humana hemos hecho uso de este tipo de proceso de aprendizaje, hoy en día los sistemas educativos tratan de incorporar este tipo de procesos de aprendizaje en el cual instan al estudiante a investigar y cotejar información de un tema con conocimientos previos que permitan al estudiante reordenar y adaptar dicha información con relación a sus experiencias, nociones e ideas.

“El aprendizaje observacional es: El tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo” (González, 2005, p. 23)

Se da cuando se transfiere información al observar a un objeto modelo de conocimiento para resolver preguntas o problemas que planteemos.

El aprendizaje observacional requiere de un modelo a seguir para que el ente que desea aprender pueda emular el proceso que se está enseñando. El modelo a seguir no necesariamente debe ser físico ya que el modelo puede ser algo intangible como una grabación de video que una persona transmite el conocimiento.

Este proceso de aprendizaje es uno de los más usados hoy en día en la enseñanza escolar, Universitaria y técnica ya que las aulas de clase siempre cuentan con un docente experto en la materia que demuestra la realización de los

procesos que a través de la observación los estudiantes adquieren el conocimiento necesario para poderlo realizar por su propia cuenta.

“La Recepción de datos: Supone un reconocimiento del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales por ejemplo, los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias sensibles etc.” (González, 2005, p. 81)

Según (Sánchez, 2008), un ambiente virtual de aprendizaje es un entorno de aprendizaje mediado por la tecnología, lo cual transforma la relación educativa, ya que la acción tecnológica facilita la comunicación y el procesamiento, la gestión y la distribución de la información, agregando a la acción educativa, nuevas posibilidades y limitaciones para el aprendizaje.

Los ambientes virtuales de aprendizaje son plataformas orientadas a la enseñanza basados en la red alojado en la web conformado por diferentes tecnologías facilitando la interacción didáctica.

En nuestro país cada vez más se están incorporando el uso de los ambientes virtuales en el proceso educativo a nivel de primaria como secundaria y universidad ya que tanto la generación Z como los Millennials tienen mucho contacto con la tecnología y estos ambientes son acogidos muy bien por ellos.

El propósito del uso de tecnología es mejorar la formación del estudiante e impulsar la creación de material didáctico representativo de cada materia. Se deben de vincular los contenidos con propuestas innovadoras que involucren el uso de herramientas tecnológicas, se buscaría con ello el desarrollo de nuevas habilidades para la utilización de tecnología en sus actividades de enseñanza. La integración de tecnología al proceso aprendizaje no debe de ser como algo extra sino como una herramienta integral en el aprendizaje de los estudiantes.

El fin primario de incorporar el uso de las tecnologías en los ambientes educativos es optimizar los conocimientos y habilidades, lo que se busca es impulsar la creación de material educativo representativo usando como medio difusor la tecnología.

El uso de la tecnología en los ambientes educativos ha tomado verdadera apreciación y se han reconocido las bondades de su incorporación gracias a eso cada vez más centros educativos están incorporando la tecnología como medio educacional para lograr aprendizaje integral lo que ha permitido que los estudiantes desarrollen las habilidades necesarias para la utilización de estos medios permitiendo así la adquisición de nuevos conocimientos en todas las áreas de estudio.

2.1.4. Actores en el proceso de aprendizaje

El maestro, por medio de su explicación oral, debe ir introduciendo al estudiante en la reflexión y la comprensión de los contenidos que se están trabajando y aprendiendo, este también debe poner al estudiante en condiciones de que pueda desarrollar sus habilidades y destrezas, de forma que lo que ha ido aprendiendo en las aulas le permita formarse hábitos de estudios y valores que le hagan ver la importancia de aprender y la utilidad de ese aprendizaje para su propio desarrollo material y espiritual y para su crecimiento, como ser humano, en su medio social... (Arroyo, 2009)

“Para el docente, independientemente de la materia que enseña, proyecta sobre el estudiante los tres ámbitos que conforman al ser humano: el conocimiento, la valoración y la actuación. Cuando enseña, no sólo transmite conocimientos, sino que promueve valores, actitudes y enseña estrategias” (Marcha, 2016, p. 7)

El docente pretende el logro de determinados objetivos educativos. Al final del proceso evaluará a los estudiantes para ver en qué medida se han logrado... (LuKe, 2012).

Primeramente como actor elemental en el proceso de aprendizaje tenemos al docente quien por medio de sus metodologías y herramientas utilizadas introducirá al estudiante a la reflexión y comprensión de los contenidos que está impartiendo, de forma que desarrollen sus habilidades, destrezas. Aparte de la enseñanza impartida el maestro transmite los tres ámbitos que conforman al ser humano, los cuales son el conocimiento, la valoración y la actuación. Por lo tanto no solo

enseña conocimientos, sino que promueve valores, actitudes, enseña estrategias y formas de trabajar y hacer determinadas cosas. Y todo esto sin perder de vista el logro de los objetivos educativos planificados.

Nos dice que: los estudiantes, son quienes obtienen el aprendizaje y alcanzan el logro establecido por el educador, mediante el uso correcto de las instrucciones dadas... (LuKe, 2012).

“El estudiante no sólo adquiere conocimientos sino que aprende habilidades, destrezas, actitudes y valores” (Marcha, 2016, p. 7)

Uno de los principales protagonistas en el proceso de aprendizaje es el estudiante quien actúa como receptor de los mensajes transmitidos por medio de diferentes medios para alcanzar los objetivos del docente, una de sus características más imprescindibles es poseer el deseo del saber, lo cual no es algo meramente extraño pues el ser humano es curioso por naturaleza.

Los objetivos educativos: Que pretenden conseguir el docente y los estudiantes, y los contenidos que se tratarán.

Los objetivos formativos son aquellos concebidos por los docentes en su cuaderno de planeación los cuales les sirven como guía de enseñanza, además le ayuda a definir los contenidos que impartirá. Los objetivos formativos deben de ser alcanzado por los estudiantes y los maestros deben de poner todo de su parte para que lo consigan.

Herramientas esenciales para el aprendizaje: lectura, escritura, expresión oral, operaciones básicas de cálculo, solución de problemas, acceso a la información y búsqueda "inteligente", meta cognición y técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo.

Contenidos básicos de aprendizaje, conocimientos teóricos y prácticos, exponentes de la cultura contemporánea y necesaria para desarrollar plenamente las propias capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida.

Los instrumentos para la realización del proceso de aprendizaje deben de adaptarse a todos los contenidos sin importar el tipo de enseñanza se quiera transmitir el maestro.

Todos los instrumentos que utilizan los maestros de primer grado del colegio “San Luis Gonzaga” son realizados a la medida de la enseñanza a impartir, entre algunas utilizadas están el juego, el colorear, moldear plastilina, preguntas directas y poner a dibujar.

Valores y actitudes: actitud de escucha y diálogo, atención continuada y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsable, participación y actuación social, colaboración y solidaridad, autocrítica y autoestima, capacidad creativa ante la incertidumbre, adaptación al cambio y disposición al aprendizaje continuo.

La enseñanza por parte de un maestro no solo debe de consistir en la transmisión de conocimientos sino también en la transmisión de actitudes y valores como: La reflexión, solidaridad, autoestima, esfuerzo, adaptación al cambio y disposición al aprendizaje continuo. Para formar hombres bienhechores para constituir una sociedad mejor cada día.

El contexto: en el que se realiza el acto didáctico. Según cuál sea el contexto se puede disponer de más o menos medios, habrá determinadas restricciones (tiempo, espacio...), etc. El escenario tiene una gran influencia en el aprendizaje y la transferencia.

El contexto en el cual se imparten las enseñanzas por el maestro es importante pues este influye en la asimilación por parte de los educandos, así como también el contexto en que se realiza todas y cada una de las actividades didácticas pues estos ayudan a la transferencia exitosa de las enseñanzas impartidas.

2.1.5. Factores que favorecen el aprendizaje

El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que ha sido «enseñada», es decir que cuando aprendemos el ser humano se adapta a las exigencias que el contexto demanda.

El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades. En tiempos antiguos, cuando el hombre inició sus procesos de aprendizaje, lo hizo de manera espontánea y natural con el propósito de adaptarse al medio ambiente.

El hombre primitivo tuvo que estudiar los alrededores de su vivienda, distinguir las plantas y los animales que había que darles alimento y abrigo, explorar las áreas donde conseguir agua y orientarse para lograr volver a su vivienda. En un sentido más resumido, el hombre no tenía la preocupación del estudio. Al pasar los siglos, surge la enseñanza intencional. Surgió la organización y se comenzaron a dibujar los conocimientos en asignaturas, estas cada vez en aumento. Hubo entonces la necesidad de agruparlas y combinarlas en sistemas de concentración y correlación. En suma, el hombre se volvió hacia el estudio de la geografía, química y otros elementos de la naturaleza mediante el sistema de asignaturas que se había ido modificando y reestructurando con el tiempo. Los estudios e investigaciones sobre la naturaleza contribuyeron al análisis de dichas materias.

“El estudiante” no debe comportarse como un espectador, debe estar activo y esforzarse en aprender de otros y otros.

“El docente” no tiene que saberlo todo también puede aprender del estudiante. Porque el Docente no es el que dar las mejores respuestas a las preguntas de sus estudiantes sino el que les ayudará a encontrarlas.

Entre los factores que favorecen el aprendizaje esta la realización de un estímulo eficaz por parte del maestro para obtener una buena respuesta por el estudiante, el educador no tiene que ser quien dé o tenga todas las respuestas a las preguntas, ni el educando tiene que ser un espectador; una vez que se entiende

esto por parte de los dos principales actores en cuanto a enseñanza-aprendizaje se trata se recrea un clima perfecto que beneficia el aprendizaje de todos y cada uno de estos.

Los maestros intentan siempre facilitar un estímulo eficaz para contribuir a los factores que contribuyen en el fácil aprendizaje, además inducen a los educandos a cuestionarles cualquier duda o inquietud que estos tengan para ayudarle a adquirir, procesar, comprender la idea que le suscita.

2.1.6. Factores que dificultan el aprendizaje

Muchas veces se plantea el aprendizaje como algo sencillo y automático que se da en el ser humano de forma natural, espontánea y sin mayores dificultades. Sin embargo, cuando se observa este proceso con detenimiento encontramos que existe un conjunto de problemas que afectan el aprendizaje generando desmotivación por el estudio, deserción estudiantil, estudiantes mal formados y malas notas. Una de las formas más fáciles de observar la falta de atención que se da a la solución de estos problemas de aprendizaje es el bajo perfil de los profesionales para dar solución a problemas reales.

Lo primero, que se debe tener en cuenta para abordar los problemas que dificultan el aprendizaje es que siempre que hablamos de educación estamos haciendo referencia a una relación de enseñanza – aprendizaje que se realiza mediante actos de comunicación asimétricos, es decir, una relación en la que emisor posee unos conocimientos para ser transferidos a un receptor que no los posee.

Una de las principales situaciones que enfrenta el docente al transmitir sus enseñanzas es la técnica aplicada por la cual familiarizar a los estudiantes con una nueva instrucción, la cual no siempre será bien percibida debido a su complejidad, falta de atención, análisis y seguimiento por parte del educando.

Actualmente los maestros promueven alternativas para la asimilación de nuevas temáticas, por medio de materiales didácticos donde los estudiantes puedan manipular y desarrollar su receptividad.

El primer problema que dificulta el aprendizaje en el estudiante ocurre cuando el estudiante es sometido a una autoridad encargada de transferir un conocimiento que no es verdadero, en este caso, el estudiante estaría sometido a un aprendizaje contrario a la verdad, que afecta terriblemente el accionar del estudiante, pues si el estudiante no tiene los elementos suficientes para tomar distancia de lo que se le enseña termina sirviendo de manera involuntaria a la aplicación y trasmisión de un conocimiento falso, que no solo afectan la personalidad del estudiante sino que además afectan los contextos en los que se aplica ese falso conocimiento.

La primer problemática va ligada directamente a una ineficiencia por parte del docente a la hora de planificar y empaparse de la temática que impartirá a sus estudiantes, el cual obediente a la autoridad puede apropiarse como verdadero dicha idea por la falta de discernimiento, el cual resulta en un problema peligroso debido a que se afecta el criterio y la personalidad del estudiante.

En torno a esta problemática existen discrepancias ya que a pesar que se intenta reforzar las capacidades de los docentes muchas veces hay docentes impartiendo temáticas de las que no son expertas lo que en ocasiones causa la improvisación de las temáticas ocasionando información muchas veces falsa.

El segundo problema que dificulta el aprendizaje en el estudiante se da cuando se encuentra sometido a una autoridad que mezcla conocimientos verdaderos con conocimientos que no son verdaderos. En este caso los conocimientos verdaderos brindan puntos de apoyo para el accionar profesional pero dado que están mezclados con conocimientos que son no verdaderos se crean relaciones contradictorias en el accionar que van a generar una relatividad del conocimiento y por ende unos resultados contradictorios en la aplicación del conocimiento verdadero. Los efectos en el estudiante son similares a los del primer problema pero difusos y más complicados de detectar.

La segunda problemática es similar a la anterior solo que en esta las enseñanzas que imparte el educador algunas son verdaderas y otras son falaces, por esto las instrucciones que obtienen los educandos son incompatibles e imprecisos. Esta

dificultad se debe al igual que en la anterior a la falta o poca planificación del educador o experticia de este, ocasionando un desequilibrio en el criterio y la personalidad del estudiante.

Esta dificultad está directamente relacionada con la primera problemática, pero se puede decir que este tipo de dificultades se da más en niveles educativos superiores de enseñanza ya que son conocimientos que están en constante evolución, por esta razón siempre habrá cierto margen de error en lo que el docente imparte.

El tercer problema que dificulta el aprendizaje es la falta relación y organización de los conocimientos, en este caso, los conocimientos se caracterizan porque son verdaderos pero están desordenados, por lo tanto, sirven de punto de apoyo para el accionar profesional, pero su puesta en práctica para la solución de problemas es de poco impacto o es imposible, porque, los problemas no alcanzan a ser resueltos incluso generan resultados contradictorios o no esperados por la forma en que son presentados cuando se aplican a la realidad. También se puede decir que la presentación es contradictoria porque no existe unidad temática que de un buen discernimiento sobre los alcances de dichos conocimientos. En este caso el problema es un problema de ensamblaje del conocimiento que puede tener su origen en pequeños detalles que no han sido discernidos adecuadamente y que se dan de hecho sin medir el verdadero efecto que estos pueden producir en su aplicación.

Esta tercer problemática se refiere a la falta de concordancia de los conocimientos impartidos por el educador además de los efectos que causa la puesta en práctica de estos, los que por general no funcionan para dar solución a las problemáticas que surgen en la realidad.

Actualmente los métodos educativos tienen la tendencia de tratar de darle una conexión de nuestra realidad con cada temática lo que permite una asimilación más profunda para los estudiantes.

El cuarto problema que dificulta el aprendizaje es la falta de relación entre el conocimiento y el problema que puede resolver, en este caso se habla de la

enseñanza de conocimientos verdaderos pero descontextualizados, en donde, no se sabe cómo pueden ser aplicados a la solución de problemas. Este caso, se da cuando los conocimientos se plantean en un plano teórico sin el estudio de casos que demuestren el verdadero alcance de los conocimientos, los contextos a los cuales pueden ser aplicados y las dinámicas que se deben seguir para que la aplicación tenga un verdadero impacto sobre los contextos de aplicación.

Como cuarta dificultad tenemos la carente correlación de la enseñanza impartida por el maestro y la problemática a solucionar. Donde los conocimientos enseñados están descontextualizados y no se pueden aplicar a la solución de problemas porque solo se plantea como un conocimiento puramente teórico. Conjuntamente no se plantea bajo que contexto pueden ser aplicados ni las metodologías para lograr hacerlo.

El quinto problema que dificulta el aprendizaje también está relacionado con el emisor, pero en este caso, hace referencia al control que se ejerce sobre el conocimiento para detectar problemas generados por ausencia de conocimientos previos que dificultan el aprendizaje y que deben ser adquiridos por el estudiante

Tiene que ver mucho con el emisor y su capacidad para captar la falta de conocimiento de respecto a la temática impartida, para corregir esta problemática primeramente hay que detectar la idea faltante luego hacer referencia hacia esta para que la adquiera o comprenda el educando.

2.1.7. La lengua extranjera

Según Manga (2008) una lengua extranjera es: “aquella que se aprende en un contexto en el que carece de función social e institucional” (p. 3). Se denomina lengua extranjera al idioma que es distinto del lenguaje nativo donde se ha desarrollado el individuo en comunidad y además este no se es usado en el contexto socio cultural.

Las explicaciones que se hacen en las aulas de clase de Nicaragua se realizan bajo el lenguaje materno desaprovechándose la oportunidad de desarrollar hábitos auditivos, orales y de estimular el pensamiento.

2.1.8. Habilidades que deben enfatizarse al enseñar inglés

La escucha: Existe una gran diferencia entre oír y escuchar: oír es percibir vibraciones de sonido; escuchar implica entender y dar sentido a lo que se oye.

El habla: Los niños desarrollan esta habilidad lingüística automáticamente escuchando a sus familiares. Empiezan a relacionar de una forma natural un conjunto de sonidos específicos con un significado concreto. Una buena base para el éxito académico es una gran exposición al lenguaje: los niños cuyos padres les han hablado más, llegan más preparados para asimilar conocimientos a la escuela.

La lectura: El desarrollo de la lectura es la clave para un buen aprendizaje en todas las áreas de conocimiento. Es absolutamente necesario comprender lo que se lee para asimilar los contenidos.

La escritura: Es la forma de poner sobre un papel las palabras habladas. Es el proceso de enseñanza más largo para un niño.

Al pasar el tiempo nosotros los seres humanos vamos perdiendo la habilidad de absorber cualquier idioma, ya que nos centramos en la lengua materna. El idioma materno se aprende primeramente escuchando, luego hablando, después leyendo y por último escribiendo. Sin embargo al aprender inglés se necesitan desarrollar todas las habilidades conjuntamente, por ello se hace tan difícil adquirir un nuevo idioma... (Bilingüismo & tecnología, 2016).

2.1.9. Estrategias y técnicas para enseñar un idioma a niños

Dentro de las estrategias que se pueden mencionar están las siguientes:

- **Clasificación y verificación:** este tipo de estrategias son utilizadas para confirmar la comprensión de la lengua.

- Predicción, inferencia inductiva: El estudiante hace uso de su lengua materna para inferir significado, por lo tanto hace uso de conocimientos previos tanto lingüísticos como conceptuales en la lengua.
- Razonamiento deductivo: en este tipo de estrategias el estudiante usa un patrón general para resolver su problema de aprendizaje, en esto caso hace uso de analogías, síntesis.
- Práctica: en esta el punto principal en el estudiante es la exactitud en la lengua, a través de ensayo, error, repetición, imitación.
- Memorización: en este tipo de estrategia de aprendizaje lo principal en el estudiante es retener la información.
- Monitoreo: esta ocurre cuando el estudiante mismo es capaz de dar seguimiento e identificar las partes fuertes y débiles en su aprendizaje.
- Contextualización: aquí el estudiante busca por sí mismo dar sentido a la frase que quiere aprender en secuencia.
- Toma de nota: con este tipo de estrategia el estudiante busca llevar a cabo un control de las ideas principales o informaciones que él /ella considera necesario para aprender.
- Las estrategias meta cognitivas: le permiten al estudiante guiar o regular su propio proceso de aprendizaje. Dentro de este grupo o sub-clasificación podemos encontrar.
- Organizadores previos: ocurre cuando se hace por anticipado una revisión del material por aprender.
- La atención dirigida: cuando se decide atender a determinada tarea o material dentro de un contenido general.
- Atención selectiva: ocurre cuando el estudiante decide retener o atender a detalles específicos sobre determinado material con el fin de retener un material específico.

- Auto-administración: cuando el estudiante determina identificar las condiciones de aprendizaje que le permitan aprender.
- Autoevaluación: con ella el estudiante busca identificar utilizando sus propios métodos que tanto avances a obtenido en determinado lapso de tiempo.
- Las estrategias socio-afectivas: les permiten al individuo practicar la lengua e intercambiar información. Esta se puede presentar en dos grupos.
- Cooperación: cuando trabaja junto a otros para obtener retroalimentación.
- Aclarar dudas: aquí el estudiante ignora algún detalle, pero es claro en buscar la información concreta sobre determinado contenido.

Existen muchas estrategias que ayudan a los docentes de idiomas extranjeros a obtener mejores adelantos en el proceso de enseñanza aprendizaje, solo tiene que elegir cual aplicar, cuando aplicarla, porque aplicarla y para que o con qué propósito la empleara.

2.1.10. El trabajo cooperativo en el aprendizaje de una lengua

El uso de los medios de la nueva tecnología en esta era de conocimiento no podemos olvidar las posibilidades que nos ofrecen la tecnología pues es de gran utilidad apropiarnos de estos medios para hacer una clase más interactiva para los niños y niñas pues esto crea gran curiosidad y esmero en la elaboración de trabajos individuales y grupales. Además despierta la creatividad e innovación; características muy importantes para ayudar a los pequeños a soñar en grande y dar respuestas inmediatas ante cualquier situación que enfrenten... (Mejía, 2016).

Las tareas en pareja o grupos de tres pueden ser de corta duración, pues los estudiantes comentan sobre un determinado tema, definen sus inquietudes y contestan algunas preguntas dando lugar al trabajo colaborativo para revisar las correcciones hechas por el docente.

2.1.11. Ejemplos de actividades lúdicas para enseñar inglés

Canciones en inglés (Toledo, 2010)

El ritmo lo pueden inventar ustedes con ayuda de la imaginación y la creatividad.

1) I am special, I am special look at me, you will see a very special person, a very special person that is me, that is me.

2) Baa black sheep have you any wools? yes Sir, yes Sir two bags full one for my master and one for my dame and one for the Little boy who lives down the lane (se repite 2 veces)

3) 5 little monkeys jumping on the bed On e felt down and bum ped his head Mommy call the doctor and the doctor says, no more monkeys jumping on the bed (Después con 4, 3, 2, y 1)

4) Rojo- red, amarillo -yellow, verde-green y azul- blue morado-purple, rosado - pink, negro- black y blanco- White anarajado -orange, chocolate- brown y gris - gray y se acabaron los colors (con el ritmo de good morning teacher)

5) You' remy sunshine right my only sunshine yeah, you make me happy when skies are gray, you never know dear how much I love you, please don't take my sunshine away

6) Good morning teacher, good morning teacher, how are you, how are you, very, well and thank you, verywell and thankyou, how are you, how are you, pollitos, chickens, gallina hen, lápiz pencil y pluma pen, ventana window, puerta door, maestra teacher y piso floor...

7) Canciones referentes a los colores:

If your wearing red, paty or head, If your wearing blue, count to two, If your wearing, yellow, jump like a funny fellow, If your wearing green, lets your smile been seen, If, your wearing black, paty our back, If your wearing white, say na.

Canciones en inglés y mímicas (Toledo, 2010)

1) The Wheel sonthe bus goes round and round, round and round, round and round x 2 all through the town, the babies on the bus goes sniff, sniff, sniff x2 all through the town the father son the bus goes, sh, sh, sh x2 all through the town the coin son the bus goes click clik click, click x2, all through the town the door son the bus goes open and shut open and shut, open and shut x2 all through the town the people on the bus goes up and down, up and down, up and down x2 all through the town.

Actividad: Con las manos se hace como si fueran llantas en movimientos, luego se hace como el bebé cuando llora, las puertas se pueden hacer con las manos abriendo y cerrando, y cuando las personas van up (arriba) y down (abajo) sentarse y pararse.

Ilustración 1: Sopa de letras

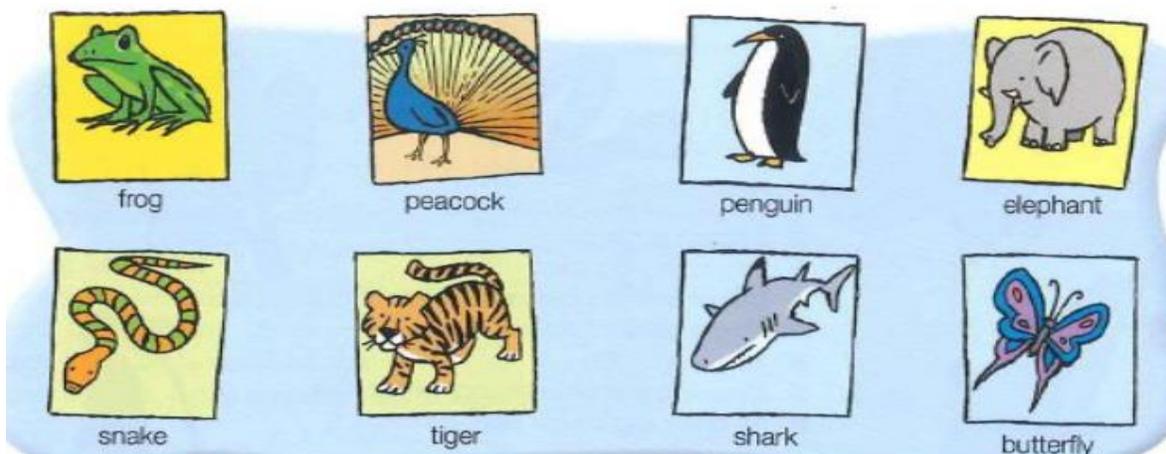
Consiste en buscar y encerrar las palabras de los dibujos que se pueden visualizar a las orillas del cuadro lleno de letras.



Sánchez (2014)

Ilustración 2: Escucha y di el animal

Consiste en pasar en parejas delante de la clase y jugar a adivinar el nombre del nombre del animal que dice el compañero.



Sánchez, (2014)

Ilustración 3: Armar oraciones con puzzle

Consiste en cortar piezas de rompecabezas que contengan letras o palabras y después tomarlas para formar oraciones.



Sánchez (2014)

“Haciendo uso de una serie de estrategias educativas que vinculen el placer del juego, de la representación, de la música y la interacción con los contenidos idiomáticos. El docente preverá y diseñará actividades específicas con este fundamento, que se desarrollarán seguidamente” (Sánchez, 2014, p. 6).

El uso de las estrategias lúdicas han demostrado que ayudan significativamente en el aprendizaje de los niños de manera efectiva y éstas se pueden utilizar para fomentar el aprendizaje del idioma extranjero inglés.

Las estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés son de uso frecuente por la docente que imparte esta materia de estudio pues sabe se les facilita a los niños el aprendizaje de esta asignatura tan importante de hoy en día.

2.1.12. El aprendizaje de inglés como lengua extranjera en niños de 6 a 8 años

“Diversos estudios dentro del campo de la Psicología, pedagogía se refieren a la importancia de comenzar a estudiar una segunda lengua a edades tempranas ya que el cerebro del niño es muy moldeable y susceptible a nuevos aprendizajes. Esto se debe a que en los primeros años de vida del niño el cerebro va estructurando los diferentes nexos entre sus neuronas. Si durante este temprano proceso el niño comienza nuevos aprendizajes como en este caso el inglés como segunda lengua el niño se beneficiará de dos formas. La primera porque su cerebro seguirá aumentando sus conexiones neuronales y la segunda porque podrá aprender a un ritmo más rápido y con más facilidad” (Diez, 2010, p. 252)

La tendencia actual es iniciar a los niños en el aprendizaje de inglés en la primaria, se dice comúnmente que cuanto antes mejor el aprendizaje de una segunda lengua, debido a que se mejora considerablemente el desarrollo cognitivo y por tanto los niños que aprenden inglés como segundo idioma desde la primera infancia demuestran diversas ventajas cognitivas respecto a los niños que no lo hacen.

Se comenzó a implementar la enseñanza del inglés en la primaria en nuestro país Nicaragua desde el año actual a la realización de esta investigación, con lo cual ha ayudado al desarrollo psíquico de los niños desde temprana edad, cabe destacar que la edad de los niños en el rango de seis a siete años lo que hace practicable la enseñanza de una segunda lengua.

2.1.13. Proceso de aprendizaje de un idioma para los niños

Los niños emplean estrategias en el aprendizaje de la lengua. Entre estas estrategias están la imitación, la repetición, el habla telegráfica y la incorporación... (Toledo, 2010).

Sé sostiene que los primeros intentos de producir habla son tentativas de imitar palabras que emplean otros, que a medida se les incorporan significado, los niños siguen usando estas palabras con frecuencia repitiéndolas. Luego, los niños comienzan a combinar estas palabras aprendidas en esta forma, demuestran creatividad en la producción de habla telegráfica.

Los niños de primer grado utilizan una gran cantidad de palabras que les permiten hacer oraciones largas o complejas a nivel del habla y escritura. Entre las estrategias utilizadas por la docente de inglés la más recurrente es la repetición e imitación de sonidos inculcados a través de canciones y texto escrito en el pizarrón.

2.1.14. Etapas básicas del aprendizaje de una lengua

a. Primera etapa: El aprendizaje de los sonidos.

Son como 150 sonidos en más de 6.500 lenguas. No obstante, ninguna lengua usa los 150 sonidos. Los sonidos que usa una lengua se llaman fonemas; el inglés tiene unos 44 fonemas, mientras que el español tiene 22. Algunas lenguas usan más y otras usan menos... (Bainbridge, 2016).

El aprendizaje de la pronunciación del idioma inglés se dificulta debido a la cantidad de sonidos existentes en este léxico extranjero, los educandos tienen que adaptarse a las diversas posibles combinaciones de los nuevos sonidos que tratan de aprender y asimilar fonemas que no existen por lo general en su idioma natal.

Los estudiantes del primer grado del colegio “San Luis Gonzaga” en la asignatura de inglés absorben rápidamente los diferentes sonidos que componen las palabras, oraciones o textos que por lo general van repasando acompañados con la pronunciación de la docente que les guía en la correcta articulación.

b. Segunda etapa: El aprendizaje de las palabras

En esta etapa, los niños básicamente aprenden el modo en que los sonidos de una lengua se unen para construir un significado. Por ejemplo, aprenden que los sonidos m, a, m, e i se refieren a ese “ser” que los arrulla y los alimenta: mami. Es un paso muy importante, porque todo lo que decimos, en verdad, no es más que una catarata de sonido. Para que esos sonidos tengan sentido, un niño debe tener la capacidad de reconocer dónde termina una palabra y empieza la otra... (Bainbridge, 2016).

En esta etapa de enseñanza los niños no aprenden precisamente las palabras, lo que está aprendiendo en realidad son los morfemas que pueden llegar a ser palabras o no, sabiendo que se entiende por morfema uno o más sonidos que tienen un significado predefinido.

La docente de inglés del primer grado del colegio “San Luis Gonzaga” induce primeramente lo básico de este idioma comenzando a mostrarles cómo se deben de pronunciar las vocales, los números, los colores básicos y por último las letras del abecedario.

c. Tercera etapa: El aprendizaje de las oraciones

Durante esta etapa, los niños aprenden a armar oraciones. Eso significa que pueden poner las palabras en el orden correcto. Por ejemplo, aprenden que, en español, decimos “Quiero una galleta y “Quiero una galleta de chocolate” y no “Quiero galleta una “o “Una chocolate galleta quiero... (Bainbridge, 2016).

En esta tercera etapa se enseña a los niños la forma gramaticalmente de aparejar las diversas palabras que han aprendido al pasar del tiempo para conformar una oración sintácticamente correcta.

En esta etapa a los niños del primer grado del colegio “San Luis Gonzaga” en la asignatura de inglés se les enseña a diferenciar la escritura de las palabras u oraciones escritas en español de las escritas en inglés.

2.1.15. Métodos más usados para enseñar un idioma a niños

a. Método de gramática y traducción

Este ha sido tradicionalmente el método usado para aprender otras lenguas. Consiste básicamente en aprender las reglas gramaticales del idioma y traducir textos. Hoy en día no es normal que se use para enseñar un idioma moderno. Sin embargo, en parte, es similar al método escogido, sin saberlo, por algunas personas que aprenden un idioma únicamente escuchando canciones y traduciendo sus letras... (Ortega, 2017).

Entre los métodos usados tradicionalmente para aprender un idioma extranjero es el uso de la traducción de textos y estudio de la lingüística del nuevo idioma, por ende en este método las personas aprenden principalmente a través del sentido auditivo y la interpretación de los signos escritos.

El docente de inglés de primer grado dispone que los niños transcriban en su cuaderno oraciones o pequeños párrafos de literatura lúdica que los estudiantes tienen en un libro que se les da al iniciar el semestre de clases, con el propósito de que los niños se familiaricen con la sintaxis de la lengua extranjera.

b. Método directo o natural

Es aquel donde el aprendizaje se hace a través de la comunicación oral directa. Es, si se piensa bien, el método que usamos cuando somos niños para aprender el idioma materno. Hablamos, escuchamos, erramos, repetimos, no aprendemos gramática sino que la intuimos o la deducimos, y al final terminamos hablando el idioma correctamente... (Ortega, 2017).

El método de enseñanza natural es efectivo para el aprendizaje de un nuevo idioma en niños ya que a través del ciclo de imitación, corrección y repetición se estimula directamente la parte inductiva y deductiva de la psique, mejorando así el entendimiento del léxico escrito como el verbal.

La aclaración y corrección que realiza la docente de primer grado del colegio “San Luis Gonzaga” durante el desarrollo de las actividades de la asignatura de inglés, es de gran beneficio ya que los niños tienden a mejorar sus habilidades naturales como lo son la intuición y deducción en pro del entendimiento de la lengua extranjera.

c. Método audio-lingual

Está basado en la repetición de palabras, frases o diálogos. El estudiante aprende, de esta forma, a hablar y escuchar, dejando para cuando los conocimientos están adquiridos, las habilidades de leer o escribir. No se estudia

gramática ya que se da por hecho que se aprende de forma natural... (Ortega, 2017).

El método audio-lingual está diseñado para ser implementado ya una vez los estudiantes poseen la habilidades lingüísticas o de redacción, esta metodología está diseñada para aprender imitando la escritura o los sonidos que conforman las palabras, frases o textos.

Esta metodología es bastante utilizada para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el primer grado del colegio “San Luis Gonzaga” por parte del docente, porque es una metodología de uso cotidiano que estimula las habilidades lingüísticas y escritas de los niños.

2.1.16. Propósitos de la evaluación

Los propósitos que se persiguen con la evaluación enmarcan la importancia de saber para qué evaluar y orientan en todo su desarrollo.

Dentro de los propósitos fundamentales de la evaluación se encuentran los siguientes:

- Integrar métodos y procedimientos en un sistema organizado y coherente que permita evaluar el rendimiento académico de los estudiantes en los procesos de enseñanza - aprendizaje.
- Planificar y dirigir las experiencias de aprendizaje en armonía con los objetivos previamente establecidos.
- Determinar el nivel de conocimiento y de otros logros del estudiante, integralmente.
- Proporcionar la información necesaria a los estudiantes sobre las dificultades de aprendizajes.
- Establecer una base para la asignación de calificaciones.
- Valorar la pertinencia de los contenidos programáticos en cuanto a extensión, complejidad y actualización.

-Estimular la efectividad de las estrategias y recursos de enseñanza.

La evaluación es necesaria para medir los resultados, busca medir el desarrollo, Planificar y dirigir las experiencias de aprendizaje, determinar el nivel de conocimiento y avance intelectual o físico del estudiante sin embargo esto solo es posible gracias a la integración de un método y procedimientos en un sistema organizado.

En la actualidad todas las instituciones educativas tienen algún tipo de evaluación formal que mide el desarrollo de los estudiantes, esto incluye al colegio “San Luis Gonzaga” donde los maestros tienen un cuaderno donde llevan el control de las evaluaciones a los objetivos que están evaluando donde asignan a cada educando las respectivas calificaciones obtenidas por estos de acuerdo al desempeño realizado.

2.1.17. Tipos de evaluación

a. Evaluación Diagnóstica

“La evaluación diagnóstica busca la medición del estado actual y desarrollo del estudiante comparándola con los objetivos que tiene tanto la institución educativa como el educador, está orientada a identificar las causas de las dificultades para así tomar las decisiones pertinentes para corregirlas” (Mejía, 2016, p. 8)

- Identificar la realidad de los estudiantes que participarán en el hecho educativo, comparándola con la realidad pretendida en los objetivos y los requisitos o condiciones que su logro demanda.
- Busca identificar las causas que explican la raíz de las dificultades y errores recurrentes y persistentes en el aprendizaje. Puede ocurrir en cualquier momento de la secuencia instruccional.
- Tomar decisiones pertinentes para hacer el hecho educativo más eficaz, evitando procedimientos inadecuados.

Una de las evaluaciones más usadas por los docentes es la diagnóstica pues necesitan llevar una observación continua del entendimiento de las enseñanzas

por parte de los estudiantes y con esto comparar con los objetivos planteados anteriormente, para identificar que asimilaron o que no entendieron para corregir posteriormente las fallas encontradas durante la evaluación.

b. Evaluación de Ubicación

“Determina la posición del estudiante en una secuencia instruccional y las técnicas de enseñanza que más le benefician. Se realiza al comienzo de una secuencia instruccional (curso / unidad / grado)” (Mejía, 2016, p. 9)

La función de la evaluación de ubicación es determinar la influencia del ambiente que envuelve al estudiante y encontrar las metodologías eficaces para que se beneficien en este entorno.

El ambiente que envuelve a los niños y niñas del tercer nivel es pequeño pero agradable para impartir las enseñanzas diarias, está lleno de ilustraciones, dibujos, recortes, entre otras vicisitudes.

c. Evaluación Formativa o Continua

“La evaluación durante el proceso de aprendizaje o formativa es un término que fue introducido el año 1967 por M. Scriven para referirse a los procedimientos utilizados por los docentes es con la finalidad de adaptar su proceso didáctico a los progresos y necesidades de aprendizaje observados en sus estudiantes” (Mejía, 2016, p. 3)

Es la que se realiza durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje para localizar las deficiencias cuando aún se está en posibilidad de remediarlas, esto es, introducir sobre la marcha rectificaciones a que hubiere lugar en el proyecto educativo y tomar las decisiones pertinentes, adecuadas para optimizar el proceso de logro del éxito por el estudiante .

En la evaluación formativa o continua se puede implementar múltiples modalidades; El docente puede armar situaciones que apruebe la autoevaluación personal y grupal, por supuesto esto también va a depender de las actitudes del maestro y el interés personal por el aprendizaje por parte de los estudiantes. La

evaluación formativa puede ir desde lo muy informal a lo formal; puede inclusive ser muy casual y sin embargo puede dar un apoyo esencial al aprendizaje.

Describiendo un poco las estrategias donde se ve la evaluación formativa o continúa:

Pruebas breves: Las pruebas son cómodas de preparar, incluso pueden ser del tipo verdadero o falso. Con este formato engloban preguntas eficaces que precisan a recapacitar, se tratan de interrogaciones de autoevaluación que dan lugar a demostraciones y esclarecimientos.

Cabe por supuesto más formalidad en estas pruebas limitadamente cortas y habituales (evaluación continua) y pueden ser calificadas pero si el objeto que la origina es enseñar a estudiar, corrección de errores a tiempo, probablemente no requieran de mucho peso en la nota final.

Uso de los medios de la nueva tecnología: en esta era de conocimiento no podemos olvidar las posibilidades que ofrecen la tecnología pues es de gran utilidad apropiarnos de estos medios para hacer de clase más iterativa para los niños y niñas pues esto crea gran curiosidad y esmero en la elaboración de trabajos individuales y grupales. Además despierta la creatividad e innovación; características muy importantes para ayudar a los pequeños a soñar en grande y dar respuestas inmediatas ante cualquier situación que enfrenten.

Trabajos en grupos: estas tareas en pareja o grupos de tres pueden ser de corta duración, pues los estudiantes comentan sobre un determinado tema, definen sus inquietudes y contestan algunas preguntas dando lugar al trabajo colaborativo para revisar las correcciones hechas por el docente.

Actualmente los docentes del tercer nivel utilizan constantemente diferentes tipos de procedimientos didácticos para impartir sus enseñanzas a los estudiantes con la finalidad de sustentar la necesidad de aprendizaje innata que poseen los niños y niñas de este nivel. Este tipo de evaluación les ayuda a realizar rectificaciones durante el proceso educativo y tomar las decisiones adecuadas para optimizar el proceso para la mejor ilustración de los estudiantes.

d. Evaluación sumativa

“Tiene por objetivo establecer balances fiables de los resultados obtenidos al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Pone el acento en la recogida de información y en la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de los conocimientos a evaluar” (Mejía, 2016, p. 4)

Designa la forma en la cual se juzga el logro de los fines propuestos en la instrucción y sirve de base para certificar dominio, asignar calificaciones o determinar promociones.

Se habla de evaluación sumativa para designar la forma mediante la cual se mide y juzga el aprendizaje con el fin de certificarlo, asignar calificaciones, determinar promociones, etc.

Tomar las decisiones pertinentes para asignar una calificación totalizadora a cada estudiante que refleje la proporción de objetivos logrados en el curso, semestre o unidad didáctica correspondiente. Busca respuesta a: ¿En qué medida se han logrado los objetivos? ¿Cuáles estudiantes dominan los objetivos y pueden ser promovidos al próximo grado, curso o unidad? ¿Qué nota recibirá el estudiante?

La evaluación sumativa que normalmente se lleva a cabo cuando se termina una unidad de trabajo escolar o al finalizar un contenido, tema o etapa de enseñanza. Se encarga de asignar cuantitativamente los logros obtenidos de las enseñanzas impartida por el maestro a través de las metodologías e instrumentos utilizados

En “El Progreso” actualmente los docentes es utilizan la evaluación sumativa para cuantificar los resultados obtenidos de las enseñanzas que impartieron y con esto juzgar el logro obtenido con los objetivos planteados en su cuaderno de planeación.

2.1.18. Finalidad de la evaluación

Determina el tipo de informaciones que se consideran pertinentes para evaluar, los criterios que se toman como punto de referencia, los instrumentos utilizados y la ubicación temporal de la de la actividad evaluativa.

La evaluación tiene como propósito distinguir que información debe de ser la acertada para su valoración y los diferentes tipos de instrumentos para su realización, así como los criterios a tomar en cuenta como punto de referencia, el tiempo que durara y donde se realizara.

En general un docente al momento de realizar una evaluación, inicialmente filtra la información que debe de ser valorada de los temas que impartieron, luego eligen el instrumento a utilizar para realizarla, el tiempo que perdurara y donde se realizara.

2.1.19. Características de la evaluación

“Sistemática: Establece una organización de acciones que responden a un plan para lograr una evaluación eficaz. El proceso de evaluación debe basarse en unos objetivos previamente formulados que sirvan de criterios que iluminen todo el proceso y permitan evaluar los resultados. Si no existen criterios que siguen una secuencia lógica, la evaluación pierde todo punto de referencia y el proceso se sumerge en la anarquía, indefinición y ambigüedad” (Mejía, 2016, p. 4)

Entre las características que debe de poseer la evaluación es que tiene que ser sistemática para obtener resultados eficaces y establecer criterios que permitan evaluar los resultados obtenidos con esta, este criterio es fundamental que posea una base secuencialmente lógica para tener mayor orden y por ende control de los aspectos a evaluar.

En nuestro país las evaluaciones son sistemáticas ya que el proceso no se cumple improvisadamente sino que responde a un plan previamente elaborado y responde a normas y criterios enlazados entre sí, por ejemplo todas las pruebas realizadas giran en torno a objetivos a lograr en cada módulo de clase.

“Integral: Constituye una fase más del desarrollo del proceso educativo y por lo tanto se proporciona información acerca de los componentes del sistema educativo: Gestión, planificación curricular, el educador, el medio socio-cultural, los métodos didácticos, los materiales educativos, etc. De otro lado, se considera

que la información que se obtiene de cada uno de los componentes está relacionados con el desarrollo orgánico del sistema educativo” (Mejía, 2016, p. 4)

La segunda característica fundamental que tiene que poseer toda evaluación es que debe de ser integral ya que se ocupa de todas las manifestaciones de la personalidad del estudiante atendiendo tanto los factores internos como externos que condicionan la personalidad del estudiante y determinan el rendimiento educativo lo que lleva a utilizar diversos medios, procedimientos y técnicas para garantizar el éxito del proceso de valoración.

Las instituciones educativas se intenta que el proceso evaluativo sea integral sin embargo existen considerables necesidades para que esto sea de forma efectiva ya que para que esto pase el proceso requiere de recursos que muchas veces suelen ser reducidos, sin embargo se busca que este proceso sea lo más integral posible integrando cada elemento que influye en la vida estudiantil como por ejemplo involucrar a los padres de familia en el proceso educativo.

“Formativa: Porque su objetivo consiste en perfeccionar y enriquecer los resultados de la acción educativa. Así el valor de la evaluación radica en enriquecer al evaluador, a todos los usuarios del sistema y al sistema en sí gracias a su información continua y sus juicios de valor ante el proceso” (Mejía, 2016, p. 4)

La evaluación debe de ser formativa, puesto que su objetivo es mejorar y contribuir a los resultados del accionar de la enseñanza educativa realizada por los docentes. Además de enriquecer a los docentes se enriquece a los estudiantes y a todo el sistema educativo ya que en dependencia de los resultados el docente tomará las medidas necesarias modificando así todo el proceso lo que desencadenará nuevas metodologías y resultados diferentes intentando siempre obtener mejores resultados que los anteriores.

El elemento formativo es unos de los elementos que predominan en nuestro sistema de evaluación educativo nacional ya que el proceso evaluativo carecería de sentido si su objetivo no fuera netamente el de mejorar los resultados de la enseñanza educativa.

“Continua: Porque se da permanentemente a través de todo el proceso educativo y no necesariamente en períodos fijos y predeterminados. Cubre todo el proceso de acción del sistema educativo, desde su inicio hasta su culminación” (Mejía, 2016, p. 4)

Además porque sus efectos permanecen durante todo el proceso educativo, y no sólo al final. De este modo se pueden tomar decisiones en el momento oportuno, sin esperar el final, cuando no sea posible corregir o mejorar las cosas. La evaluación como tal debe de ser continúa ya que de no ser así no se podría tomar decisiones en el momento oportuno en torno a mejoras en el proceso, con una evolución continua el docente recolecta información no solo de los resultados obtenidos en las tareas impuestas sino que también se podrá evaluar su interés y motivación lo que permite una evaluación más integral, esta característica surge de la contraposición de la evaluación sumativa y su objetivo principal es la perfección del proceso evaluativo por esa razón la importancia de que el proceso evaluativo se dé a través de todo el proceso educativo.

En Nicaragua a través de la reestructuración educativa se ha incorporado una evaluación continua aunque aún se le da mucha más importancia a la evaluación sumativa.

“Flexible: Porque los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y el momento de su aplicación pueden variar de acuerdo a las diferencias que se presenten en un determinado espacio y tiempo educativo” (Mejía, 2016, p. 4)

Entre las características que tiene la evaluación es la flexibilidad, porque la aplicación de la evaluación puede variar con respecto al espacio y tiempo en que se implementara, los criterios, instrumentos y procedimientos que desarrollara el maestro en clases.

Los docentes siempre ha de tener un norte o meta de acuerdo a un estándar de enseñanza que guie el proceso hacia los objetivos deseados, si bien este estándar está orientado a explotar las capacidades del estudiante el mismo no debe de oprimir al estudiante he ahí la importancia de que el proceso evaluativo sea flexible en torno al medio, y permitirá adecuar el proceso de enseñanza a

diferentes estratos sociales, culturales, además de adecuarlos medios de enseñanza, método que a su vez deberá de tener en cuenta el nivel de captación no solo de los estudiantes sobresaliente sino también de los estudiantes con menos capacidad de captación y aprendizaje, adecuándose a la diversidad de capacidades y circunstancias.

La flexibilidad es y será uno de los elementos más usados en nuestro sistema educativo actual, en países tercermundistas como los nuestros es de vital importancia la flexibilidad en el proceso evaluativo ya que al ser países sumamente pobres los recursos son limitados y en nuestras aulas de clase existe mucha diversidad tanto de recursos pedagógicos como de materiales didácticos asociado también a aulas en las cuales hay diversidad de estudiantes provenientes de diferentes zonas geográficas y estratos sociales.

“Recurrente: Porque reincide a través de la retroalimentación sobre el desarrollo del proceso, perfeccionándolo de acuerdo a los resultados que se van alcanzando” (Mejía, 2016, p. 4)

Para que el proceso evaluativo se desarrolle de forma integral también ha de ser recursivo siendo reutilizado una y otra vez en todo el proceso educativo con el fin de perfeccionar dicho proceso y así alcanzar los resultados deseados.

La recurrencia en nuestras aulas de clase ha sido fundamental para dicho desarrollo de las clases. Esta característica dentro de las evaluaciones ha permitido el constante perfeccionamiento del proceso.

“Decisoria: Porque los datos e informaciones debidamente tratados e integrados facilitan la emisión de juicios de valor que, a su vez, propician y fundamentan la toma de decisiones para mejorar el proceso y los resultados” (Mejía, 2016, p. 5)

La evaluación tiene que contener como característica fundamental permitir la toma de decisiones dado que la información apropiadamente analizada proporcionará la creación de reflexiones para optimizar los procesos y a la vez los resultados obtenidos a través de estos.

El sistema evaluativo en nuestro país es el causante directo de la toma de decisiones para el mejoramiento del aprendizaje permitiendo un perfeccionamiento constante a lo largo de todo el proceso.

Los educadores de primaria para realizar todas sus evaluaciones analizan que ésta lleve plasmada todas las características que tienen que contener una efectiva valoración educativa para que sea propicio para controlar el rendimiento de todos los estudiantes y con esto determinar en que están teniendo dificultades y cómo solucionarlas o minimizarlas. Un ejemplo claro de una evaluación que contenía todas las características anteriormente mencionadas es la puesta a repetir y memorizar: La canción ABC “The ABC Song: A, B, C, D, E, F, G, H, I, G, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X , Y and Z Now you know your ABCs, Next time won't you sing with”, la cual con ayuda de la pronunciación de la docente los estudiantes continúan la pronunciación al pie de la letra.

2.1.20. Criterios de evaluación de inglés en niños de primaria

La evaluación de los criterios de aprendizaje indica el progreso lleva cada estudiante y en que parte de la unidad se está teniendo dificultades, para después replantear los objetivos planteados en un principio y crear estrategias para minimizar la deficiencia.

Se dice que los criterios principales de evaluación a los cuales se deben de valorar su progreso son: El captar, extraer palabras, participar, reconocer y reproducir... (laclasesdesusi, 2017).

Según la entrevista realizada al docente de la asignatura de inglés en el primer grado “A” del colegio “San Luis Gonzaga” se evalúa por medio de juegos, reproducción de sonidos y pruebas orales o escritas, todo ello con el fin de avaluar el progreso en la captación, reproducción, participación y extracción de las temáticas impartidas.

2.1.21. Criterios de evaluación de inglés en niños de primaria

Los criterios de evaluación indican qué aprendizajes son los que debe conseguir el estudiante al finalizar cada unidad. Por lo tanto, se valora

el progreso que este estudiante realiza y el proceso que se ha realizado hacia el objetivo planteado... (laclasesdesusi, 2017).

- **Reconocer y reproducir** los fonemas característicos de la lengua inglesa y algunas pautas de ritmo y entonación en palabras y frases sencillas como saludos, instrucciones y mensajes muy contextualizados.
- **Captar** el sentido global de mensajes orales sencillos emitidos por el docente, con las repeticiones que sean necesarias y con apoyos visuales y gestuales sobre temas conocidos por el estudiante.
- **Extraer palabras** de textos orales tales como canciones e historias con estructuras y vocabulario muy sencillos sobre temas de interés para el estudiante.
- **Participar** en situaciones de comunicación interactiva simuladas tales como las acciones que requiera el docente utilizando una marioneta y otros juguetes elaborados por los/as estudiantes/as según un modelo.

Los niños de primer grado del colegio “San Luis Gonzaga” en la asignatura de inglés son evaluados por medio de pruebas orales, escritas, dinámicas de juegos, memorización y reproducción de fonemas o palabras del tema que se les está impartiendo.

2.1.22. Papel de la evaluación del aprendizaje de un idioma extranjero en niños de primaria

El papel que juega la evaluación es esencial para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se utiliza como un instrumento que guía al docente, que ayuda a detectar el progreso y dificultades de los estudiantes, buscando formas de intervención ajustadas a las necesidades concretas de cada estudiante y, finalmente, corrigiendo y adecuando objetivos, contenidos, recursos y metodología a la realidad del aula... (laclasesdesusi, 2017).

La evaluación del idioma inglés en la primaria es fundamental para conocer el avance del aprendizaje que van teniendo los niños al pasar el tiempo, la cual

indica al maestro que parte debe de fortalecer y que parte ha sido asimilada efectivamente por los estudiantes.

Los niños del colegio diocesano “San Luis Gonzaga” son evaluados por la docente constantemente para medir la asimilación de las enseñanzas impartidas durante las clases.

2.1.23. Papel de la tecnología en el aprendizaje de un idioma

El papel que realiza la tecnología actualmente es importante en todas las materias de estudio, incluyendo la enseñanza de idiomas extranjeros como el inglés, la información sobre este tema es abundante y lo mejor es que está bajo diferentes formas ya que se encuentran en video, traductores, páginas webs, blogs y otros tipos de representaciones.

En internet las diferentes plataformas como blogs, sitios webs y aplicaciones permiten compartir la información de forma sencilla y de mostrarla de manera creativa en forma de videos o imágenes, Aunque quizás la ventaja más grande de la tecnología sea la interacción directa con muchísima información y la facilidad de hacer uso de esta... (Educación 3.0, 2012)

El uso de la tecnología en el colegio diocesano “San Luis Gonzaga” ha ayudado en la enseñanza de las asignaturas, los laboratorios de computación son usados como una herramienta complementaria por los docentes, aunque según las observaciones realizadas actualmente no cuentan con un software que ayude con el aprendizaje del idioma inglés. (Ver Anexos No. 7)

2.1.24. El futuro de las TIC en el aula de lengua extranjera

Internet se ha convertido en una nueva plataforma en la que es muy sencillo crear, subir o compartir información con la tecnología Web 2.0, es decir, con software que permite el registro de libros o el almacenaje de información, lo que a su vez facilita la creatividad, la colaboración y la participación entre los

usuarios. De hecho, esta tecnología es cada vez más popular entre los estudiantes: ellos escriben en diferentes blogs, suben fotos y videos, construyen perfiles personales e interaccionan mutuamente todos los días... (Educación 3.0, 2012)

Las herramientas TIC juegan un papel cada vez más importante en todas las áreas de estudio y no es la excepción en la enseñanza de lenguas extranjeras como el inglés, la cantidad de información existente en la web respecto a este idioma es abundante bajo muchas formas como videos, traductores, páginas webs de enseñanza básico entre otras.

El colegio diocesano “San Luis Gonzaga” empezó a brindar la asignatura de computación en el año 2016 con un laboratorio de 11 computadores, actualmente existen dos laboratorios donde se les enseña computación a los niños desde primer grado, cabe destacar que no tienen software para la enseñanza del idioma inglés.

2.1.25. Ventajas y desventajas del uso de la tecnología para el aprendizaje de idiomas en niños de 6 a 10 años de edad.

a. Ventajas

- Permite diseñar materiales didácticos alternativos y novedosos en vez de los tradicionalistas.
- Favorece el trabajo colaborativo.
- Favorece el aprendizaje autónomo.
- Fortalece el desarrollo del aprendizaje significativo.
- Favorece el desarrollo armónico de las clases.
- Facilita la evaluación de los estudiantes pues arroja productos tangibles, evidencias de aprendizaje.
- Favorece el aprendizaje basado en problemas.
- Se puede establecer comunicación con estudiantes que en clase normalmente son tímidos.
- Se facilita la enseñanza personalizada.

- Facilita la comunicación horizontal y en red.

Las ventajas del bilingüismo en la infancia permiten interiorizar las estructuras y trasladar las aptitudes aprendidas al ámbito comunicativo logrando que el estudiante sea capaz de desarrollar una actitud crítica que le permita enjuiciar y resolver situaciones reales en la sociedad actual donde está en aumento el idioma extranjero... (Savedra, 2011)

Los niños del colegio “San Luis Gonzaga” con el transcurso del tiempo en el estudio del idioma inglés ahora pueden comprender y articular muchas palabras de cosas que perciben en su ambiente que antes desconocían en el idioma extranjero inglés.

b. Desventajas

- Acentúa las desigualdades sociales ya que no todos los estudiantes tienen acceso a éstas.
- Los estudiantes pueden volverse dependientes de la tecnología.
- Requiere de aprendizajes previos para evitar frustraciones en los estudiantes.
- Requieren de buena actitud del docente respecto a su actualización, disposición para ésta.
- El maestro puede usarlo como “niñera” de los estudiantes, dejándolos por tiempo completo utilizándolo sin supervisión o guía adecuada.
- Puede ser que la calidad de la información a la que se tiene acceso no sea la adecuada o requerida.
- Requiere de inversión de tiempo por parte del docente para la planeación del uso del recurso.
- Por parte del centro de trabajo requiere de inversión en la compra de los equipos.
- Las computadoras requieren de mantenimiento preventivo y correctivo.
- Requiere concientización por parte del docente acerca del rol que debe desempeñar al utilizarla.

La inadecuada incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación al terreno educativo, provoca innegables desventajas, por ejemplo: la dependencia en la tecnología que se puede crear tanto para el docente como estudiantes, pero la desventaja más significativa que podría suscitarse por el uso inadecuado de la tecnología en clases podría ser la deshumanización de los estudiantes debido a que ya no existe la relación directa entre docente y discentes... (Savendra, 2011)

El uso de la tecnología para la enseñanza del inglés en el primer grado del colegio diocesano “San Luis Gonzaga” se realiza esporádicamente, pero se efectúa de manera adecuada y efectiva. La docente de esta área de enseñanza se prepara con anticipación y crea el plan de estudios que impartirá ese día, donde en algunos momentos hace uso de herramientas Tic como lo es el data show.

2.1.26. Entornos de aprendizaje y la tecnología

“El uso de tecnología en la educación puede inspirar a los estudiantes interés y motivación que permita un aprendizaje emocionante, significativo y relevante. El hecho de que los estudiantes disfruten trabajando con la tecnología puede ser un beneficio a largo plazo. La integración de la tecnología en la educación puede originar beneficios en el sentido en que el estudiante obtendrá una mejor comprensión y acumulación de conocimientos, además de capacidad e habilidad para usar y aplicar la tecnología” (Galaviz, 2014, p. 1)

Desde la generación Baby Boomers hasta la generación Z vemos un gran entusiasmo por los medios tecnológicos, dicho interés permite que estos medios sean perfectos para ser usados en la educación ya que capta su atención permitiendo un proceso de aprendizaje emocionante y relevante, este aprendizaje gira entorno a la comprensión eficaz y a la incorporación de la habilidad para uso de las nuevas tecnologías.

En muchas instituciones educativas que se han incorporado tecnologías se percibe como estos medios captan mucho la atención de los estudiantes lo que ha

permitido mantener el interés en las materias impartidas y lograr ahondar más sobre dichas temáticas.

2.1.27. Aplicaciones informáticas para automatizar el proceso de enseñanza del idioma inglés

2.1.27.1 Aplicaciones enlatadas

2.1.27.2 ¿Qué es un software enlatado?

Es un sistema que ya fue desarrollado, que viene con una serie de funcionalidades predefinidas a las cuales hay que adaptarse a ellas (probablemente muchas de las funcionalidades no necesitemos usarlas). En la mayoría de los casos no se pueden hacer modificaciones, aunque en algunos, se puede solicitar modificaciones específicas, que por supuesto se deben pagar... (Codnet, 2013)

Un software enlatado ya se encuentra desarrollado y solo se compra para usarse, la mayor ventaja es que no hay que perder tiempo en su diseño o desarrollo.

Actualmente la mayoría de aplicaciones que se necesiten para solventar alguna necesidad en el trabajo, en escuelas o en alguna otra fracción de la sociedad se puede conseguir con tan solo tener acceso a internet para descargarlo, sin embargo para hacer uso total de las aplicaciones enlatadas se tiene que pagar una tarifa impuesta por la empresa que desarrollo la aplicación.

2.1.27.3 Aplicaciones a la medida

2.1.27.4 ¿Qué es un software a la medida?

El software a medida, es aquel que se diseña, como indica la palabra, a la medida del usuario, de la empresa y de su forma de trabajar. Es decir, busca complacer todas las necesidades y adaptarse lo mejor posible a lo que una empresa necesita.

El software a la medida es aquella que se realiza acorde a las necesidades únicas que posee una determinada entidad o problemática automatizar.

Hoy en día en el colegio diocesano “San Luis Gonzaga” utilizan aplicaciones en el aula TIC para la enseñanza interactiva, pero ninguna orientada a las necesidades de los docentes es y niños en la asignatura de inglés.

2.1.27.5 Características del software a medida

- Tiene su tiempo de desarrollo.
- Se adapta a las necesidades específicas de la entidad.
- Es probable que pueda contener errores y se deba mejorar.
- En general, es más costoso que el software estándar.

2.1.28. Características de Calidad Interna y Externa

“Funcionalidad: La capacidad del producto de software para proveer las funciones que satisfacen las necesidades explícitas e implícitas cuando el software se utiliza bajo condiciones específicas” (JekittaB, 2011, p. 27)

Esta característica se refiere a lo que hace el software para satisfacer necesidades, mientras que las otras características se refieren principalmente a cuándo y a cómo satisfacen las necesidades.

Para un software que es operado por un usuario, la combinación de la funcionalidad, fiabilidad, usabilidad y eficiencia puede ser medida externamente por las calidades que presente durante el uso que se realice en este sistema.

Características de Calidad – Funcionalidad

Adecuación: La capacidad del producto de software para proveer un adecuado conjunto de funciones para las tareas y objetivos especificados por el usuario.

Ejemplos de adecuación son la composición orientada a tareas de funciones a partir de sub funciones que las constituyen, y las capacidades de las tablas

Exactitud: La capacidad del producto de software para proporcionar los resultados o efectos acordados con un grado necesario de precisión

Interoperabilidad: La capacidad del producto de software de interactuar con uno o más sistemas especificados

La interoperabilidad se utiliza en lugar de compatibilidad para evitar una posible ambigüedad con la reemplazabilidad.

Seguridad: La capacidad del producto de software para proteger la información y la habilidad de procesar los datos de manera ordenada, precisa y estable. Además de controlar los permisos de lectura, escritura, actualización, autenticación entre otras autorizaciones que se deben de dar a usuarios específicos.

La seguridad en un sentido amplio se define como característica de la calidad en uso, pues no se relaciona con el software solamente, sino con todo un sistema.

Conformidad de la Funcionalidad: La capacidad del producto de software de apegarse a los estándares, convenciones o regulaciones legales y prescripciones similares referentes a la funcionalidad.

“La funcionalidad de una aplicación se puede medir a través de sus sub características las cuales son: Adecuación, exactitud, interoperabilidad y seguridad, todas estas características representan las cualidades que posee el software para satisfacer las necesidades de los usuarios” (JekittaB, 2011, p. 27)

En la actualidad hay miles de aplicaciones que satisfacen diferentes necesidades de los usuarios que van desde escuchar música hasta la simulación de la unión de partículas subatómicas, la funcionalidad de un sistema informático está encausado por el medio donde este se va a implantar.

Confiabilidad: La capacidad del producto de software para mantener un nivel específico de funcionamiento cuando se está utilizando bajo condiciones específicas

El desgaste o envejecimiento no ocurre en el software. Las limitaciones en confiabilidad son debido a fallas en los requerimientos, diseño, e implementación

Las fallas debido a estos errores dependen de la manera en que se utiliza el producto de software y de las opciones del programa seleccionadas, más que del tiempo transcurrido

La definición de confiabilidad en la ISO/IEC 2382-14:1997 es "la habilidad de la unidad funcional de realizar una función requerida" (Garcia, 2017, p. 17)

En este modelo, la funcionalidad es solamente una de las características de la calidad del software. Por lo tanto, la definición de la confiabilidad se ha ampliado a mantener un nivel especificado del funcionamiento..." en vez de "...realizar una función requerida.

Características de Calidad — Confiabilidad

Madurez: La capacidad del producto de software para evitar fallas como resultado de errores en el software

Tolerancia a errores: La capacidad del producto de software para mantener un nivel especificado de funcionamiento en caso de errores del software o de incumplimiento de su interfaz especificada

Recuperabilidad: La capacidad del producto de software para restablecer un nivel especificado de desempeño y recuperar los datos afectados directamente en el caso de una falla

Después de una falla, un producto de software a veces estará no disponible por cierto período del tiempo, intervalo en el cual se evaluará su recuperabilidad

Es la capacidad del producto de software para apegarse a las normas, convenciones o regulaciones relativas a la confiabilidad.

Conformidad de la fiabilidad: La capacidad del software de cumplir a los estándares o normas relacionadas a la fiabilidad.

“La confiabilidad de un software se puede cuantificar por medio de sus sub características las cuales son: Madurez, tolerancia a errores, recuperabilidad, conformidad de la fiabilidad, cada una de estas características incorporan las cualidades que posee el software para establecer la confiabilidad del producto software” (JekittaB, 2011, p. 32)

Actualmente las aplicaciones que se consideran confiables son porque estas están consideradas resistentes a fallos internos como externos, además de poseer la

calidad de auto recuperación y estabilidad en todas las funciones o procesos que este tiene que realizar.

Usabilidad: La capacidad del producto de software de ser entendido, aprendido, usado y atractivo al usuario, cuando es utilizado bajo las condiciones especificadas

Algunos aspectos de funcionalidad, confiabilidad y eficiencia también afectarán la usabilidad, pero para los propósitos de la ISO/IEC 9126 estos no son clasificados como usabilidad

Características de Calidad – Usabilidad

Entendimiento: Es la capacidad del producto de software para permitir al usuario entender si el software es adecuado, y cómo puede ser utilizado para las tareas y las condiciones particulares de la aplicación

Aprendizaje: La capacidad del producto de software para permitir al usuario aprender su aplicación

Operatividad: La capacidad del producto de software para permitir al usuario operarlo y controlarlo

Atracción: La capacidad del producto de software de ser atractivo al usuario

Esto se refiere a las cualidades del software para hacer el software más atractivo al usuario, tal como el uso del color y la naturaleza del diseño gráfico

Conformidad de Usabilidad: La capacidad del producto de software para apegarse a los estándares, convenciones, guías de estilo o regulaciones relacionadas a su usabilidad

“La usabilidad de un producto software se puede apreciar por la facilidad con la que interactúa el sistema con el usuario, además de otorgar una interface amigable fácil de entender o intuitiva que guíe en la realización de la operatividad de forma eficiente” (JekittaB, 2011, p. 35)

Los sistemas o software actualmente están diseñadas especialmente para interactuar directamente con las personas de manera fácil y rápida, de tal forma

que agilizan el uso que a estas se les dan, estos guían al usuario con animaciones audios y hasta videos de cómo realizar una función en específico.

Eficiencia: La capacidad del producto de software para proveer un desempeño adecuado, de acuerdo a la cantidad de recursos utilizados y bajo las condiciones planteadas

Los recursos pueden incluir otros productos de software, la configuración de hardware y software del sistema, y materiales

Características de Calidad – Eficiencia

Comportamiento de Tiempos: La capacidad del producto de software para proveer tiempos adecuados de respuesta y procesamiento, y niveles de rendimiento cuando realiza su función bajo las condiciones establecidas

Utilización de Recursos: La capacidad del producto de software para utilizar cantidades y tipos adecuados de recursos cuando éste funciona bajo las condiciones establecidas

Los recursos humanos están incluidos dentro del concepto de productividad

Conformidad de Eficiencia: La capacidad del producto de software para adherirse a estándares o convenciones relacionados a la eficiencia

“La eficiencia de un sistema software se puede evaluar por la facilidad con la que el software realiza una operación con el uso mínimo o efectivo de recursos disponibles como base de sus operaciones, además del tiempo de ejecución que le tarda en realizar dicha función” (JekittaB, 2011, p. 39)

Con el avance tecnológico que se está efectuando en la actualidad, los sistemas informáticos son cada vez más rápidos, precisos, y altamente efectivos al realizar las operaciones concernientes a su entorno de desarrollo, ya sea con el uso de recursos como en la estabilidad y precisión con la cual realizan las funciones para las cuales han sido programadas.

Capacidad de Mantenimiento: Capacidad del producto de software para ser modificado

Las modificaciones pueden incluir correcciones, mejoras o adaptación del software a cambios en el entorno, y especificaciones de requerimientos funcionales

Características de Calidad – Capacidad de Mantenimiento

Capacidad de ser Analizado: La capacidad del producto de software para apegarse a diagnósticos de deficiencias o causas de fallas en el software o la identificación de las partes a ser modificadas.

Cambiabilidad: La capacidad del software para permitir que una determinada modificación sea implementada

Implementación incluye codificación, diseño y documentación de cambios

Si el software va a ser modificado por el usuario final, la cambiabilidad podría afectar la operatividad

Estabilidad: La capacidad del producto de software para evitar efectos inesperados debido a modificaciones del software

Facilidad de Prueba: La capacidad del software para permitir que las modificaciones sean validadas

Conformidad de Mantenimiento: La capacidad del software para apegarse a estándares o convenciones relativas a la facilidad de mantenimiento

“La capacidad de mantenimiento de un software hace referencia a la facilidad con que se puede analizar una falla o error que presente en el proceso de construcción o implementación de este en su entorno de ejecución, además que lo ágil de realizarle las mejoras o correcciones que este necesite para lograr un estado inalterable” (JekittaB, 2011, p. 42)

En la actualidad la simple documentación de un software ayuda a la capacidad de realizarle mantenimiento efectivo, rápido y con menores costos de los previstos; De no tener documentado un sistema software hace que el mantenimiento sea tedioso y virtualmente imposible de realizarle cambios o modificaciones velozmente.

Portabilidad: La capacidad del software para ser trasladado de un entorno a otro

El entorno puede incluir entornos organizacionales, de hardware o de software

Características de Calidad – Portabilidad

Adaptabilidad: La capacidad del producto de software para ser adaptado a diferentes entornos especificados sin aplicar acciones o medios diferentes de los previstos para el propósito del software considerado

La adaptabilidad incluye la escalabilidad de capacidad interna (Ejemplo: campos en pantalla, tablas, volúmenes de transacciones, formatos de reporte, etc.)

Facilidad de Instalación: La capacidad del producto de software para ser instalado en un ambiente especificado

Coexistencia: La capacidad del producto de software para coexistir con otros productos de software independientes dentro de un mismo entorno, compartiendo recursos comunes.

Reemplazabilidad: La capacidad del producto de software para ser utilizado en lugar de otro producto de software, para el mismo propósito y en el mismo entorno

Por ejemplo, la reemplazabilidad de una nueva versión de un producto de software es importante para el usuario cuando dicho producto de software es actualizado.

La reemplazabilidad se utiliza en lugar de compatibilidad de manera que se evitan posibles ambigüedades con la interoperabilidad

Conformidad de Portabilidad: La capacidad del software para apegarse a estándares o convenciones relacionados a la portabilidad.

“Un software se considera portable cuando es realizable el traslado de un ambiente a otro ambiente de funcionamiento, ya sea en un entorno de hardware o software diferente del que se está ejecutando. Además que debe de cumplir con la característica de fácil instalación, coexistencia efectiva con otras aplicaciones dentro del mismo sistema, reemplazabilidad o actualización eficaz del producto y la habilidad de contener los estándares congruentes con la portabilidad” (JekittaB, 2011, p. 46)

Hoy en día la mayoría de las aplicaciones cumplen con la particularidad de ser portable ya que es necesaria para la eficiencia total de estos sistemas, el hecho de que sean actualizables es fundamental en todo software ya que las mejoras y modificaciones son indispensables para mantener vigente las funcionalidades o propiedades que lo componen.

“Este estándar ISO permite especificar y evaluar la calidad del software desde diferentes criterios asociados con adquisición, requerimientos, desarrollo, uso, evaluación, soporte, mantenimiento, aseguramiento de la calidad, así como también de la auditoria de software” (JekittaB, 2011, p. 53)

Todas estas cualidades son las que se deben de tomarse como base para evaluar un sistema o software en una o en todas sus fases de desarrollo, para lograr crear una aplicación de calidad eficaz y eficiente.

Cada una de las cualidades guía en el camino correcto de que y como evaluar las diferentes etapas o procesos que componen la creación de un software, es por esto que no se debe de obviar ninguna de las características anteriormente mencionadas si se desea terminar un proyecto software con calidad.

2.2. Marco legal

Las características de calidad y los lineamientos para su uso, la cual fue desarrollada para dar soporte a esas necesidades, define seis características de calidad y describe un modelo de procesos para la evaluación de productos de software... (Murillo, 2013)

La norma ISO 9126 ayuda a evaluar los alineamientos de calidad los cuales son: Funcionalidad, confiabilidad, usabilidad, eficiencia, capacidad de mantenimiento y portabilidad. Además de las sub características que comprenden cada uno de estos elementos de la calidad de software, estos criterios se deben de tomar en cuenta al momento de seleccionar un software para desarrollar una aplicación o sistema computarizado.

Actualmente los pequeños, medianos y grandes desarrolladores de software utilizan las normas ISO para evaluar el estado de calidad de las aplicaciones que desarrollan, así como establecer un mejor control en los procesos de diseño, desarrollo, pruebas, implementación y mejoras que se precisen realizar.

2.2.1. Criterios para valorar alternativas informáticas

a. Factibilidad económica

Según Sojo (2008), leída en la monografía de Chavarría (2015), menciona que la factibilidad económica incluye un análisis de los costos y beneficios para adquirir y operar cada sistema para valorar si el proyecto puede o no realizarse.

La factibilidad económica permite conocer el coste-beneficio que conlleva realizar las actividades que se necesitan para un determinado proyecto.

Actualmente las empresas o pequeños desarrolladores de software realizan este estudio para saber cuánto tienen que invertir y cuánto será el margen de ganancia que obtendrán por sus aplicaciones.

Costo-Beneficio

Se entiende que tiene como objetivo fundamental, proporcionar una medida de los costos, en que se incurre la realización de un proyecto, comparando dicha previsión de costos con los beneficios esperados... (Cillero, 2009)

En este análisis se realizó una profunda reflexionaron de los aspectos más relevantes como la compra y mantenimientos del software, gastos de la trasmisión de la información, inversión en consultoría, capacitaciones sobre el uso del sistema, gastos de materia prima, costos naturales, aumento en la productividad y beneficios a largo plazo.

En la actualidad, el colegio diocesano San Luis Gonzaga no cuenta con presupuesto para comprar o financiar un software que ayude a solventar las necesidades en la materia de inglés, por lo que se acude al diseño de un sistema a la medida del tema en específico, donde el cliente con los desarrolladores, colaboraran en conjunto para minimizar el costo y aumentar la eficiencia del proyecto informático.

Costo del software

Dianelys Del Valle Roque, Eduardo Cueto Ible, & Pavel E. Navarro Guerrero (2014) “Estimación del tamaño, estimación del costo y del esfuerzo, estimación de la programación temporal, estimación de la cantidad de recursos computacionales, ausencias de riesgos, inspección y aprobación, redacción de informes de estimación, medición y perfeccionamiento del proceso” (p. 47).

La estimación del costo de una aplicación o sistema está formada por un conjunto de técnicas y procedimientos que se usan para poder llegar a una predicción fiable del precio que tendrá la realización, planeación, diseño, implementación y actualización de un producto de este tipo.

Por lo general los desarrolladores de software en Nicaragua, para estimar un costo de un proyecto de software, analizan los requerimientos, porque a partir de esto, se dan cuenta del tiempo, esfuerzo requerido y todo lo necesario para la finalización efectiva de este.

b. Factibilidad técnica

Dijo Sojo (2008), leída en la monografía de Chavarría (2015), el análisis de la factibilidad técnica permite evaluar si el equipo hardware y software están disponibles, y si tienen las capacidades técnicas requeridas, además de si cuentan con el personal adecuado para operarlo.

Es indispensable que el software o sistemas sean ejecutados por personal capacitado, además que este se ejecute sobre hardware adecuado para el óptimo desempeño de sus funciones.

La factibilidad técnica hoy en día ayuda a las empresas a saber si los recursos físicos son suficientes para la implementación de los proyectos softwares o sino para tener en consideración que recursos son necesarios para que este se ejecute adecuadamente.

Requerimientos técnicos

“Los requerimientos especifican lo que el sistema debe hacer, sus funciones, sus propiedades esenciales y deseables. Para que el software se ejecute debe contemplar los siguientes aspectos” (Fuentes, 2011).

Ambiente físico

Se plantea las siguientes interrogantes” (Fuentes, 2011).

¿Está el equipo que el sistema necesita para funcionar?

¿Existe la tecnología necesaria?

¿Existe una localización o varias?

Para que una aplicación se ejecute correctamente, es necesario que se cuente con ciertos requisitos en el ambiente, refiriéndose exactamente al hardware y software base que se necesita para la implementación óptima del sistema.

Hoy en día el hardware y el software van entrelazados, es decir que ambos están en constantes actualizaciones, con el único objetivo de brindar a los usuarios un ambiente de trabajo más rápido y eficaz, además de que se ha aumentado con el tiempo la facilidad de uso de las funcionalidades que estas brindan.

c. Factibilidad Operativa

Según Argeñal, Oviedo & Rosales (2005) se desarrollará una aplicación lo más amigable posible, de tal forma que sin mucha dificultad el usuario pueda adaptarse y aprovechar al máximo las facilidades que este brinde, ahorrando gran parte de su tiempo y permitiendo la realización de otras actividades.

En un estudio de facilidad operativa se realiza el análisis de los elementos necesarios para realizar el proyecto software de forma eficaz, para procurar que el software cumpla con los requerimientos planteados, los procesos y operaciones que este realizara para suplir la necesidad para la que se está desarrollando.

Al implementar un software lúdico para la enseñanza del idioma inglés, se optimiza la inducción de la comprensión en los niños, existen mayor interacción con actividades varias orientadas al entendimiento de este idioma y se disminuyen debilidades, tales como; La pronunciación inadecuada o incorrecta y la poca retención de las enseñanzas diarias.

Atractividad de las interfaces

“La presentación del software debe ser atractivo al usuario. Esto se refiere a las cualidades del software para hacer más agradable al usuario, ejemplo, el diseño gráfico” (Garcia, 2017, p. 19).

Las interfaces de todo software deben de brindar comodidad para los usuarios que lo usaran, esta característica es importante ya que se pasara por mucho tiempo frente al sistema realizando los procesos para los que está destinado.

Hoy en día se desarrollan aplicaciones agradables a la vista, además de ofrecerle al usuario la capacidad de modificar o elegir entre varias apariencias o temas predefinidos, con el fin de que el usuario se sienta cómodo con el software.

Redundancia o inconsistencia de los datos

“Significa tener el mismo dato guardado varias veces o que existe contradicción en el contenido, es decir, que este dato, tiene un valor en una parte de la memoria, mientras que en otra parte contiene otro valor diferente” (Fuentes, 2013, p. 57)

Cuando se repite innecesariamente un procedimiento a esto se la llama redundancia, se debe de evitar la redundancia en todo momento durante todo el proceso de desarrollo del software para mantener la eficiencia y eficacia de los procedimientos o tareas que este realiza.

Para que los procedimientos y datos no se repitan en la aplicación es necesario que se valide cada procedimiento que se realice dentro del sistema software para garantizar que se ingrese y procese información de forma eficaz.

Reducción de errores

“El software debe ser capaz de mantener un nivel de ejecución determinado en caso de errores, defectos o en condiciones adversas de su funcionamiento”. (García Márquez, 2003, p. 41, citado por Delgadillo & Vallejos Méndez, 2017)

Durante el desarrollo de un software se presentan errores internos que el programador debe de corregir o validar para que no se produzcan más durante la ejecución de la aplicación.

Hoy en día una de las etapas del desarrollo de un software es la validación la cual ayuda a conocer las debilidades que se pueden presentar durante la compilación, esta etapa ayuda a garantizar la estabilidad de la información, además de verificar que el código sea eficaz y reducir en lo mínimo los fallos dentro de la aplicación.

Seguridad de la información

“Es la capacidad del producto software para proteger información y datos de manera que las personas o sistemas no autorizados no puedan leerlos o modificarlos, al tiempo que no se deniega el acceso a las personas o sistemas autorizados” (Rodríguez, 2010).

Para asegurar la seguridad de la información se deben de tomar medidas preventivas que ayuden a protegerla, garantizar su integridad, la confidencialidad y procurar la disponibilidad de los datos.

Actualmente se debe de garantizar la seguridad dentro de las aplicaciones por la gran cantidad de software malicioso y hacker que tratan de robar o perjudicar la

información, es por esto que se deben de implementar protocolos de seguridad en la programación utilizada.

Disponibilidad de los datos

La disponibilidad supone que el sistema informático se mantenga trabajando sin sufrir ninguna degradación en cuanto a accesos. Es necesario que se ofrezcan los recursos que requieran los usuarios autorizados cuando se necesiten. La información deberá permanecer accesible a elementos autorizados... (SSI, 2017).

La disponibilidad a la información se refiere al acceso concedido a procesos o personas dentro de un sistema con autorización para el uso o control, esta característica de la información en las empresas es indispensable para poder lograr realizar sus actividades diarias.

En estos momentos es relativamente fácil tener acceso a la información a través de navegadores, ya que existen grandes servidores web que almacenan datos e información de todo el mundo para hacerla llegar a los usuarios que la necesiten.

Capacitación y fácil uso para el usuario

El software debe permitir al usuario, aprender operarlo y controlarlo. Un aspecto importante a considerar aquí es la documentación del software para la capacitación... (Piedrahita, 2007)

Toda aplicación debería de estar diseñada para que sea fácil su uso por parte de los usuarios, además de que debe de ser agradable a la vista para que se puedan realizar cómodamente la operación del mismo.

Unas de las características de un software que posee comodidad en su uso es aquella que brinda al usuario mensajes con texto, colores o imágenes que guíen en las operaciones a realizar en momentos y lugares oportunos.

d. Factibilidad legal

Para Váquiro (2010), leída en la monografía de Chavarria (2015), la factibilidad legal estudia los procesos legales a nivel regional, nacional e internacional para la instalación y operación normal del proyecto, incluyendo las normas internas de la empresa.

Este estudio trata en tener en consideración todos los aspectos legales en los que se incurren en la realización de un proyecto software.

La factibilidad legal permite mayor seguridad a las empresas con respecto a la legalidad que conlleva un proyecto software, además de facilitar y asesorar en la contratación tanto del personal como de los servicios necesarios para que se realice el proyecto.

Contratos

“El contrato es un acto jurídico bilateral o convención que crea derechos y obligaciones. Se atribuye a la voluntad de las partes un poder soberano para engendrar obligaciones” (Rio, 2006, p. 37)

Un contrato es un convenio o pacto que puede ser oral o escrito, entre partes que tendrían una obligación jurídica para cumplir una cosa, ya que se estipula por escrito lo que cada parte debe de cumplir o actividades que deberán de desarrollar durante este vigente el contrato.

Antes del desarrollo de una aplicación se debe de firmar un contrato escrito donde se especifiquen los requerimientos necesarios para implementar el software, el tiempo que durara el proyecto y el costo total que tendrá.

Patentes del software

“Una patente es un derecho exclusivo concedido a una invención, es decir, un producto o procedimiento que aporta, en general, una nueva manera de hacer algo o una nueva solución técnica a un problema” (Ahmed, 2015, p. 13)

Una patente es un documento que oficialmente otorga un privilegio de invención y propiedad sobre algo en específico como software, hardware u otras vicisitudes, además de que garantiza la exclusividad a aquellos que tienen permiso de hacer uso de lo patentado.

En la actualidad si se desea patentar una aplicación en nuestro país, se puede recurrir al MIFIC (Ministerio de fomento, industria y comercio), donde se tiene que llenar un formato de los requisitos del software, tales como el nombre, empresa y nombre de los desarrolladores entre otros datos del producto.

Derechos de autor

Ahón & Plasencia (2013) señalan que “es la rama del Derecho que establece las normas que benefician a los creadores y garantizan sus derechos de propiedad intelectual sobre sus obras”.

En el área de desarrollo de software, los derechos de autor ayudan a proteger nuestro código, diseño y aplicación de personas inescrupulosas que quieran apoderarse y lucrarse con la aplicación.

Según la constitución política de Nicaragua sobre los derechos de autor está establecido en la ley 321 sección 2.26 que se penara el hurto o uso inadecuado del software sin permiso del autor, ya que establece que los programas de ordenador o software son considerados obras y con requisitos de originalidad están protegidos por la constitución.

e. Factibilidad ambiental

Según manifiestan Rodrigues Gomes, Cabo Verde, Castellanos Pallerols, Hernández-Rodríguez, & Calzada, (2014), que la evaluación de la factibilidad o viabilidad ambiental tiene por objetivo la identificación, predicción e interpretación de los impactos ambientales que un proyecto produciría en caso de ser ejecutado, así como la prevención, corrección y valoración del mismo (p. 07).

En este estudio de factibilidad se analizan los efectos que tendrá la creación del proyecto en el entorno donde se realizara, este estudio es decisivo ya que permitirá decidir si se realiza la implementación del proyecto o se anula la creación de este.

Antes de desarrollar un software se debe de realizar este tipo de estudio de factibilidad para reconocer el efecto que tendrá en los usuarios y por medio de esto si se ven afectados en su medio de trabajo hacer otras propuestas que les dé solución a sus necesidades.

Medio Ambiente

“Es el sistema de elementos bióticos, abióticos, socioeconómicos culturales y estéticos que interactúan entre sí, con los individuos y con la comunidad en la que viven determinando su relación y sobrevivencia” (Asamblea Nacional de Nicaragua, 2014)

El medio ambiente es todo lo que nos rodea, pero por ambiente en informática se entiende por el lugar donde estarán resguardados los dispositivos donde se ejecutaran los sistemas software.

Un medio ambiente ideal para la ejecución del software debe de tener una sala acondicionada con muebles cómodos, aire acondicionado, una instalación correcta de la energía eléctrica y utensilios para medidas preventivas de seguridad como extintores o detectores de humo.

2.3. Preguntas directrices

¿Cómo es el proceso de enseñanza en la asignatura de inglés en el primer grado “A” del colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa durante el segundo semestre 2017?

¿Cuáles son las dificultades en el proceso de enseñanza en la asignatura de inglés en el primer grado “A” del colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa durante el segundo semestre 2017?

¿Cuál es la mejor alternativa informática para minimizar las dificultades encontradas en el proceso de enseñanza en la asignatura de inglés en el primer grado “A” del colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa durante el segundo semestre 2017?

Capítulo III

3.1 Diseño metodológico

3.1.1. Enfoque de la investigación

En este documento se aplicó el razonamiento deductivo a partir de la teoría, también se utilizó el análisis de la información para extraer los datos relevantes, realizando una investigación totalmente objetiva ya que dicha investigación no afecta el proceso que se estudia, por tal razón el enfoque de la investigación es cuantitativo con elementos cualitativos, usando técnicas de recolección de datos tales como la observación y la entrevista (Ver Anexo 4, 5, 7)

3.1.2 Tipo de investigación según su alcance, diseño y corte

Por su profundidad su alcance es descriptivo puesto que se relató el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés del primer grado.

Por su diseño esta investigación es no experimental, puesto que no se manipularon las variables de estudio y se limitó a describir los hechos a como son, sin modificarse.

Por su corte esta investigación es transversal, debido a que se recolectaron datos ocurridos en el segundo semestre del 2017.

3.1.3 Universo de estudio

El área de estudio comprende el colegio diocesano “San Luis Gonzaga”, durante el periodo 2017, el cual se representa por tres entidades, conformadas por: Director y los docentes de computación e inglés. La población de estudio es de 30 estudiantes por ser una población es pequeña, se estudiará a la misma como muestra.

3.1.4 Recolección y análisis de datos

La información fue obtenida a través de entrevistas dirigidas a la docente de la asignatura de inglés y al docente del área de informática, ya que son las personas involucradas en los procesos de aprendizaje en estas áreas de estudio. (Ver Anexo N°. 4 y (Ver Anexo N°. 5)

Por medio del raciocinio, la inducción, deducción, método empírico y técnicas de recolección de datos, se recopiló información que se usó en la redacción del marco teórico, análisis y discusión de resultados, para tener base científica en el proceso de creación de este documento.

En la recolección de información se utilizó entrevistas escritas, observación, apuntes, grabación de audio y video, para describir y analizar las metodologías y actividades que se realizan en la actualidad en este centro educativo, además se utilizaron herramientas informáticas como Word y Excel para procesar la información recopilada a través de matrices y gráficos.

3.1.5 Las variables de estudio son:

(Ver Anexo N°. 1)

- Proceso de aprendizaje.
- Aplicaciones informáticas lúdicas para la enseñanza de inglés.

Capítulo IV

4.1 Análisis y discusión de resultados

La presente investigación tuvo como principal objetivo analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de inglés del primer grado “A” en el colegio diocesano “San Luis Gonzaga” para su automatización, lo cual se logró conseguir por medio del seguimiento de los objetivos específicos que permitieron describir los procesos de enseñanza-aprendizaje utilizados al impartir esta asignatura, en dicha descripción se evidenciaron por medio del análisis crítico e analítico las dificultades propias de cada uno de los procesos, así como también se valoraron las alternativas informáticas que permitirán automatizar el proceso al impartir esta asignatura.

Para recolectar la información necesaria se realizaron entrevistas a la docente de la asignatura de inglés y a la docente de la asignatura de computación del colegio diocesano, así como observaciones no participativas en el aula de clases del primer grado del colegio “San Luis Gonzaga”. (Ver Anexo N°. 4), (Ver Anexo N°. 5) y (Ver Anexo N°. 7)

Con el fin de darle sustento científico a esta investigación se realizó una triangulación estratégica de los criterios obtenidos de las entrevistas, contrapuestos con la teoría sustentada por diversos actores y el análisis de las observaciones de los investigadores de este trabajo documental. Además con el fin de procesar la información obtenida se implementaron matrices de datos (Ver Anexo N°. 7), donde se analizaron los principales hallazgos obtenidos de los individuos entrevistados, así como las observaciones realizadas durante esta investigación. (Ver Anexo N°. 6)

Para analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje efectuados en el aula de clases del colegio, se recopiló información de los principales actores que se

relacionan entorno a esta investigación en cuestión, como lo son la docente de inglés, la docente del área de computación y los estudiantes quienes son sin duda alguna los principales puntos de referencias para determinar la opción más efectiva y practica en torno a que software lúdico que se puede implementar para la enseñanza del idioma inglés.

Analizando la información recopilada a través de los diferentes instrumentos aplicados, así como las observaciones realizadas donde afrontamos las diferentes variables de estudio, tenemos los resultados siguientes:

4.2 Analizar el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés en el primer grado

Los estudiantes son los encargados de adquirir el aprendizaje impartido por los educadores, siguiendo las instrucciones establecidas sobre la trabajo a llevar a cabo... (LuKe, 2012)

Los principales protagonistas en el proceso de aprendizaje son el docente quien imparte la clases y el estudiante que recibe las lecciones diariamente lo cual se pudo comprobar en el salón de clase desarrollándose un proceso típico determinado entre maestro y estudiante.

Según dice Sánchez (2014), haciendo uso de una serie de estrategias educativas que vinculen el placer del juego, la música y la interacción con los contenidos idiomáticos. Han demostrado que ayudan significativamente en el aprendizaje de los niños de manera efectiva y éstas se pueden utilizarse para fomentar el aprendizaje del idioma extranjero inglés.

A través de las visitas al aula de clases se pudo constatar la interacción entre estudiante y docente. Las cuales se realizan metodologías interactivas, ente las metodologías utilizadas están el juego, cantar y dibujar, en la práctica los

estudiantes mostraron entusiasmo al realizar actividades metodológicamente lúdicas lo que nos hace suponer que la implementación de actividades lúdicas en todo el proceso de aprendizaje motiva la atención y la interacción en la clase. (Ver Anexo No. 8)

Examinando la entrevista aplicada a la docente de computación donde se le pregunto si consideraba importante la actividad lúdica en el aprendizaje de sus estudiantes, expresó que si era de gran importancia, lo cual concuerda con lo expresado por el docente de inglés, quien menciona que usa diversas actividades lúdicas para impartir su clase en contraste con la observación determinamos que en el aula de clase se aplican diferentes actividades lúdicas tales como los juegos, canciones lo cual concuerda con la teoría que dice que vincular las enseñanzas con actividades lúdicas promueve el aprendizaje. (Ver Anexo N°. 7)

Según, Bainbridge (2016), las etapas básicas de aprendizaje son: el aprendizaje de los sonidos, el aprendizaje de las palabras y el aprendizaje de las oraciones; En la primera etapa se podría decir que los niños aprenden a diferenciar los sonidos del abecedario, en la segunda etapa aprenden a formar palabras y en la última etapa aprenden como construir oraciones con un sentido gramatical correcto.

A través de la entrevista al docente de inglés del colegio diocesano “San Luis Gonzaga” (Ver Anexo N°. 4) y observaciones (Ver Anexo N°. 7) realizadas se determinó tanto la etapa en la que los estudiantes se encontraban así como la sucesión lógica del seguimiento de las etapas; se concluyó que les empieza a inducir inicialmente el aprendizaje de los sonidos, posteriormente se continúa con la pronunciación de palabras, luego con escritura y por último en la construcción de las oraciones, sin embargo en contraste con nuestras observaciones a pesar que a nivel pedagógico la maestra ya se encuentra en el nivel de formar oraciones un porcentaje alto de niños tienen dificultada aun en la pronunciación de palabras.

Bilingüismo & tecnología (2016), asevera que el uso de tecnologías o de herramientas tecnológicas software ayuda a enfatizar sobre las cuatro habilidades principales para aprender un idioma como el inglés, las cuales son: la escucha, el habla, la lectura y la escritura.

Se comprobó durante la observación que sin duda alguna los estudiantes interactuaban con los videos juegos de manera natural y sin problemas, sin embargo en efecto no se poseía un software lúdico para la enseñanza del idioma extranjero inglés, con lo que se podría presumir muy certeramente que el uso de una herramienta de enseñanza lúdica para el aprendizaje del idioma inglés sería bastante conveniente tanto para el docente como para su alumnado.

Ortega (2017), describe que son tres los métodos más usados para la enseñanza de un idioma: el método de gramática y traducción, el método directo o natural y el método audio-lingual; el primer método consiste en aprender las reglas gramaticales y traducir textos, el segundo método consiste en el ciclo de mejora continua iniciando con la escucha, después de la repetición y por último con el análisis de los errores, el tercer método es el audio-lingual que está basado sobre la repetición de palabras o diálogos.

Por medio de la entrevista realizada al docente de inglés (Ver Anexo N°. 4) y observaciones (Ver Anexo N°. 7). Se determinó que el método audio-lingual y el método de gramática son los más utilizados por la docente de inglés sin embargo la realización de estos métodos carecen de lúdica y los estudiantes tienden a aburrirse y prestan poca atención solo un porcentaje de ellos es logrado captar por la docente.

Para Pinto (2002), el papel de la evaluación en el aprendizaje es valorar el proceso educativo y los resultados obtenidos sobre los objetivos planteados con antelación.

El papel de la evaluación en el aprendizaje de lenguas persigue el perfeccionamiento a través del control de variables y del registro de los resultados de los objetivos planteados.

A través de la entrevista y observaciones determinamos se realizan constantes evaluaciones sumativa por medio de actividades como pruebas escritas, orales y juegos para detectar en que temáticas están teniendo problemas. (Ver Anexo N^o. 7)

Laclasesdesusi (2017), afirma que los criterios de evaluación de inglés en niños de primaria son los siguientes:

- **Reconocer y reproducir** los fonemas característicos de la lengua inglesa y algunas pautas de ritmo y entonación en palabras y frases sencillas como saludos, instrucciones y mensajes muy contextualizados.
- **Captar** el sentido global de mensajes orales sencillos emitidos por el docente, con las repeticiones que sean necesarias y con apoyos visuales y gestuales sobre temas conocidos por el estudiante.
- **Extraer palabras** de textos orales tales como canciones e historias con estructuras y vocabulario muy sencillos sobre temas de interés para el estudiante.
- **Participar** en situaciones de comunicación interactiva simuladas tales como las acciones que requiera el docente utilizando una marioneta y otros juguetes elaborados por los/as estudiantes/as según un modelo.

Los criterios de evaluación indican qué aprendizajes son los que debe conseguir el estudiante a partir de las entrevistas realizadas se determinó que son evaluados por medio de pruebas orales, escritas, dinámicas de juegos contrastado con la teoría terminamos que muchas de las metodologías usadas para evaluar son muy beneficiosas tales como los juegos y dinámicas por lo que consideramos que sería

didácticamente hablando algo positivo que se evaluara de forma práctica los contenidos.

Según Educación 3.0 (2012), en internet las diferentes plataformas como blogs, sitios webs y aplicaciones permiten compartir la información de forma sencilla y de mostrarla de manera creativa en forma de videos o imágenes, Aunque quizás la ventaja más grande de la tecnología sea la interacción directa con muchísima información y la facilidad de hacer uso de esta.

A través de la entrevista realizada a la docente de computación y de la observación determinamos que los laboratorios de computación son usados como una herramienta complementaria por los docentes, aunque actualmente no son usadas como herramienta complementaria para la enseñanza de inglés ya que no cuentan con un software que ayude con el aprendizaje del idioma inglés. (Ver Anexo No. 7)

En la misma entrevista se preguntó si consideran que el uso de la tecnología facilitaría el proceso de aprendizaje del idioma inglés, a lo que el docente de inglés contesto que sin duda alguna le ayudaría tener más recursos o herramientas tecnológicas para impartir sus clases sobre todo porque a los niños se le facilitaría prestar atención, facilita la comprensión y pronunciación. Al docente de computación se le cuestionó si usaba medios y materiales lúdicos en clase, a lo que respondió que utiliza materiales lúdicos, pero que estos sobre todo eran videos juegos orientados a la enseñanza de matemáticas y el español en antagonismo con lo que dice la teoría supone que el uso de la tecnología promueve el aprendizaje y hacer uso de los laboratorios de computación a través de un software educativo incentivaría el aprendizaje del idioma inglés.

4.3. Determinar las dificultades en el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado

4.3.1 Ventajas y desventajas del uso de la tecnología para el aprendizaje de idiomas en niños de 6 a 10 años de edad

Savedra (2011), dice que la incorrecta incorporación de la tecnología en el terreno educativo provoca indiscutibles desventajas como la dependencia y deshumanización de los estudiantes y docentes. Las ventajas son más grandes ya que permite en la niñez interiorizar las estructuras de un idioma extranjero con mayor facilidad.

El uso de la tecnología en el aprendizaje del idioma inglés para niños puede ser efectiva si se realiza de forma controlada de lo contrario se podría perjudicar a los estudiantes de forma grotesca pues el inadecuado uso de la tecnología pudiese provocar dependencia.

Por lo que sé observo durante las clases de inglés se hace uso de las herramientas tecnológicas a través del laboratorio de computación, a través de la entrevista realizada a la docente ella destaca que favorece a los estudiantes pues les ayudara a adquirir el conocimiento de forma más fácil y se divierten lo ratifica lo que la teoría dice acerca de los ventajas del uso de la tecnología lo cual concuerda perfectamente con lo que la teoría nos dice al respecto (Ver Anexo N°. 7)

Enseña que para inducir el aprendizaje de manera efectiva se debe de estimular las cuatros habilidades innatas como lo es la escucha, el habla, la lectura y la escritura de forma gradualmente y constantemente. (Bilingüismo y tecnología, 2016).

Para aprender un idioma nuevo es necesario desarrollar todas las habilidades conjuntamente, se calculó a través de una prueba impartida por la docente de inglés y evaluada a través de nuestras observaciones (Ver Anexo N°. 7), llegando a la conclusión que perciben problemas en tres etapas evaluadas tanto en el habla, lectura y escritura (ver Ilustración 8: Dificultades encontradas en el aprendizaje de inglés)

Sánchez (2014), dice que el uso de contenidos lúdicos ayuda significativamente en el aprendizaje de los niños, ya que estos tipos de estrategias de enseñanzas son efectivas pues estimulan sutilmente el desarrollo de nuevas habilidades psíquicas.

A través de la entrevista realizada al docente de la asignatura de inglés en el primer grado se utilizan diferentes tipos de actividades lúdicas como cantos, reproducciones de sonidos e imágenes asociativas utilizadas frecuentemente en el aula de clases en contraste con nuestras observaciones se verifico la utilizaciones de algunas técnicas lúdicas sin embargo solían ser demasiado repetidas lo que causaba la poca atención de los estudiantes , dichas conclusiones muestran debilidades ya que a pesar de ejercer lo que nos dice la teoría existen inconsistencias en el proceso.

La generación actual expresa un entusiasmo por los medios tecnológicos, es por esto que se hace fácil obtener su atención cuando estas se utilizan en el ámbito educativo.

Galaviz (2014), describe que la mezcla del ambiente tecnológico y el entorno educativo originan beneficios en el alumnado ya que este obtiene mucho más conocimientos y mejoran la comprensión sobre las temáticas que se le imparte.

Según las observaciones no estructuradas realizadas al director del colegio desde que se incorporó la tecnología en el colegio “San Luis Gonzaga” se ha percibido un incremento en el interés de los estudiantes sobre las materias impartidas, además se notó que se logra profundizar con mayor facilidad y eficiencia lo contrapuesto con nuestras observaciones lo estudiantes presentan entusiasmo en el salón de clases de computación con contraposición en el aula de clase hay una disminución de entusiasmo y atención lo cual ratifica lo que dice la teoría al respecto.

Méndez (2012), nos dice que el estímulo es quizás en factor más eficaz que puede utilizar un docente para conseguir una respuesta eficiente por parte del estudiante, una vez que se comprende esto se crea un clima que beneficia el aprendizaje.

La realización de un estímulo por parte de un docente es primordial para la motivación personal de cada educando, la cual lo impulsa a crecer en los aspectos profesionales como emocionales.

Por medio de la observación a la docente de inglés del primer grado verificamos la utilización de estímulos y premios como el uso de las computadoras para jugar como forma de motivación a los educandos, lo cual ha provocado motivación permitiendo mayor atención de los estudiantes lo que permite verificar positivamente lo que dice la teoría al respecto.

4.3.2 Estrategias y técnicas para enseñar un idioma a niños

Los docentes utilizan varias estrategias para el desarrollo de las clases, pero deben de elegir la más adecuada para la asignatura o la temática que impartirá en el salón de clases.

Peralta (2009), dice que existen diversas técnicas y estrategias para enseñar un idioma a niños, entre las cuales tenemos: la memorización, la práctica, el razonamiento, la contextualización, la toma de notas, aclarar dudas y las estrategias socio afectivas.

Por medio de las observaciones realizadas en las clases se llegó a la conclusión que el docente de inglés utiliza muchas estrategias para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, entre las cuales están las actividades memorísticas, repetitivas, estrategias socio-afectivas como cantar todas en el aula de clases y ninguna a través de tecnología y aunque a pesar que el autor no indica que la incorporación de tecnología asume una relación positiva con dichas técnicas la experiencia obtenida mediante las observaciones muestran que la tecnología

potencian la facilidad de memorización permite la práctica continua y promueve el razonamiento por lo que concluimos que a pesar de que en el aula de clases son usadas muchas de estas estrategias se podrían contrastar con medios tecnológicos para facilitar el proceso y captar mayor atención.

4.4 Valorar las alternativas informática lúdicas que pueden facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado

Aplicaciones informáticas para automatizar el proceso de enseñanza del idioma ingles

Las aplicaciones se podrían dividir en dos grandes grupos, los cuales son los software enlatados y los software desarrollados a la medida, ambos tipos tienen ventajas y desventajas que depende de quién los necesite podría preferir utilizar un tipo u otro.

Para Codnet (2013) las aplicaciones que ya están desarrolladas con funcionalidades predefinidas y que se tiene la posibilidad de utilizar algunas o la mayoría de funcionalidades para satisfacer nuestras necesidades, además de que se necesite de comprar una licencia para obtener más funcionalidades es este considerado como software enlatado.

Y para Reyes & Cuero (2010) las aplicaciones que se diseñan a partir de los requerimientos y necesidades de un cliente ya sea este una empresa o una persona natural, además de buscar adaptarse lo mejor posible a la necesidad, este se dice que es un software a la medida.

Actualmente en el colegio diocesano “San Luis Gonzaga” se hace uso de software enlatado en los laboratorios de computación para ayudar con la enseñanza de las asignaturas de clases lo que aunque no concuerda totalmente con lo que nos dice

la teoría ha sugerido algo positivo en el proceso de enseñanza de algunas asignaturas, cabe destacar que no cuentan con software para la enseñanza de inglés. (Ver Anexo N°. 7)

4.4.1 Criterios para valorar alternativas informáticas

Los alineamientos de calidad de software que se deben de tomar en consideración son seis, las cuales describen el modelo de los procesos que se deben de hacer al momento de evaluar un software.

Los criterios que se deben de tomar en cuenta al momento de valorar alternativas informáticas son la funcionalidad, confiabilidad, usabilidad, eficiencia, capacidad de mantenimiento y portabilidad las cuales todas son elementos de la calidad de un software... (JekittaB, 2011)

Para determinar criterios para selección de una alternativa idónea para facilitar el proceso de aprendizaje del idioma inglés se tomó como referencia la norma ISO 9126 y fue revisada por el experto Lic. Norman Salvador Arauz.

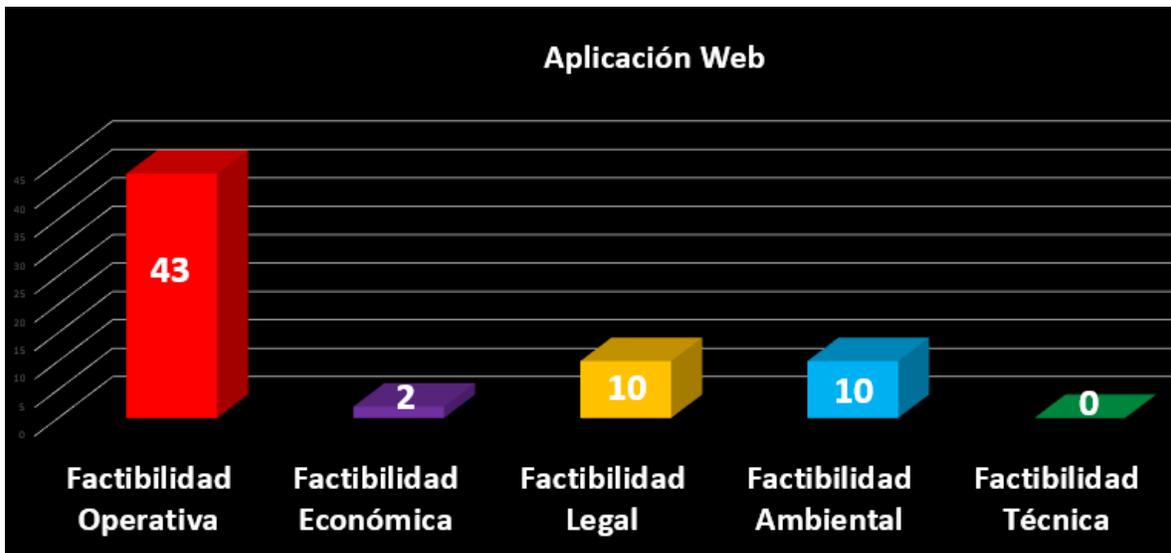
4.5 Proponer una alternativa informática lúdica para facilitar el proceso de enseñanza en la asignatura de inglés en el primer grado

4.5.1 Alternativas de solución informática lúdicas

Ilustración 4: Resultados de los estudios de factibilidad de aplicación web

a. Aplicaciones web

Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de estudios de factibilidad.



Ventajas

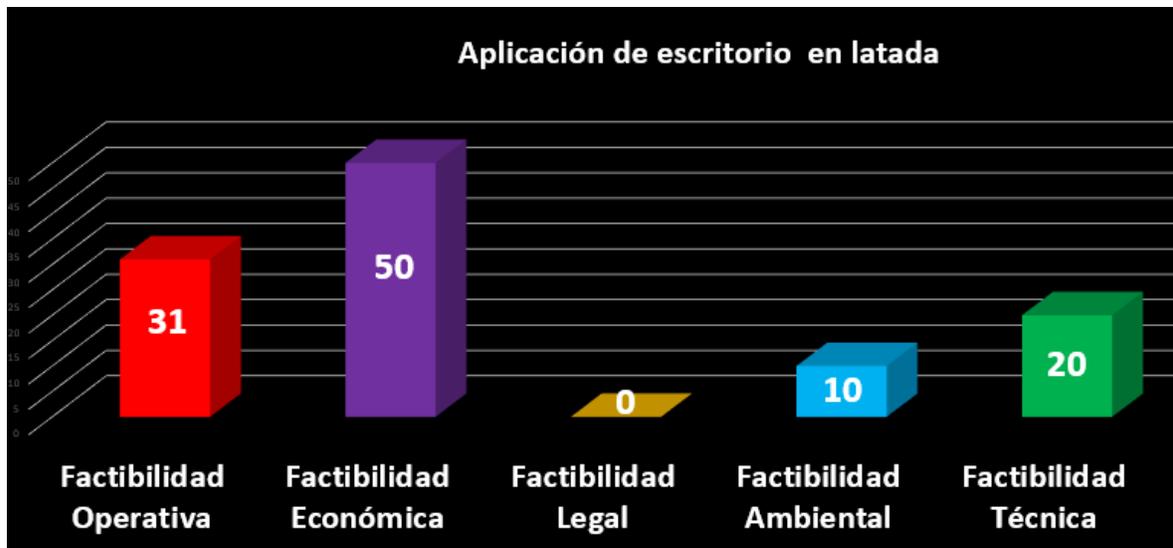
- Es fácil la manipulación de esta aplicación, gracias a que es muy intuitiva.

Desventajas

- Se necesita tener internet relativamente estable para hacer uso de esta aplicación web.
- La velocidad del internet que se necesita aumenta dependiendo de la cantidad de computadoras que se conecten a esta red.
- Si la velocidad del internet que se necesita es muy alto así mismo será el costo de este.
- Se generan costos de instalación de la red sino se posee una red ya establecida con conexión a internet.
- Se pagara mensualmente el costo del internet

b. Aplicaciones de escritorio (El Gran Caco)

Ilustración 5: Resultados de los estudios de factibilidad de aplicación de escritorio enlatada



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de estudios de factibilidad.

Ventajas

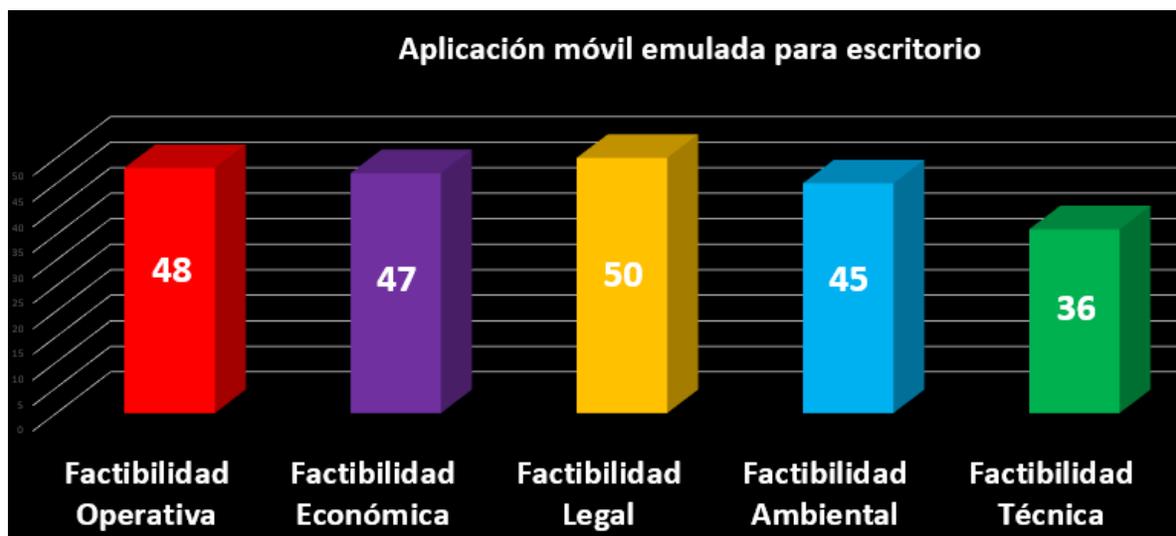
- Se ejecuta sobre la plataforma de Windows
- No se muestran anuncios publicitarios dentro de ella.
- Es una aplicación sin costo.

Desventajas

- Es poco intuitiva, es difícil de manipular.
- No es agradable a la vista.
- El audio es de muy poca calidad, se perciben distorsiones de sonido.
- No guía a los usuarios sobre su uso.

c. Aplicación móvil emulada para escritorio

Ilustración 6: Resultados de los estudios de factibilidad de aplicación móvil emulada para escritorio



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de estudios de factibilidad.

Ventajas

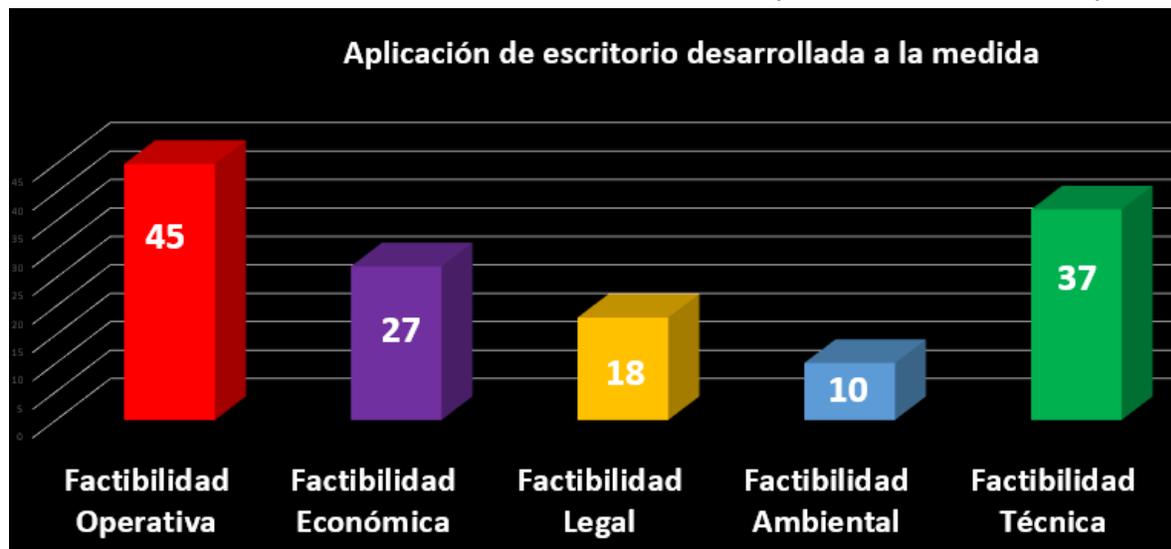
- Guía a los usuarios sobre su uso.
- El costo de implementación es viable a corto, mediano y largo plazo.
- Existe una compra directa de la licencia de uso, de manera formal.
- El sonido que presenta la aplicación es agradable.
- Las interfaces y los colores son idóneos.
- No se necesita comprar hardware extra para su implementación.
- Es entretenido
- Tiene treinta niveles diferentes con 5 sub niveles en cada nivel, que la hacen que tenga mucho contenido de diferentes tópicos del ámbito de inglés.
- Posee soporte técnico.

Desventajas

- La aplicación necesita de un emulador para funcionar en Windows

d. Aplicaciones a la medida

Ilustración 7: Resultados de los estudios de factibilidad de aplicación móvil emulada para escritorio



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de estudios de factibilidad.

Ventajas

- Constaría con los tópicos que se impartirían en las clases.
- Se desarrollaría pensando en las necesidades puntuales en la asignatura de inglés.

Desventajas

- El tiempo de desarrollo es bastante largo.
- Es bastante costoso.
- En caso de problemas inesperados será difícil obtener soporte técnico.

Tabla 1: Criterios a comparar de las alternativas informáticas

Análisis de alternativas de solución informática lúdica para minimizar las dificultades encontradas en el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado de primaria del colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, segundo semestre del 2017.

Escala de Medición: 1 – 10 (Considerando 1 como puntuación más baja y 10 la puntuación as alta)					
Criterio a analizar		<i>Software a la Medida</i>	<i>Software Enlatado</i>		
		Aplicación de escritorio desarrollada a la medida	Aplicación Web	Aplicación de escritorio en latada	Aplicación móvil emulada para escritorio
Factibilidad Operativa	<i>¿Presenta animaciones que guíen al usuario?</i>	8	8	5	10
	<i>¿Presentan una interfaz amigable con el usuario?</i>	9	9	5	10
	<i>¿Es intuitiva para los niños?</i>	9	7	4	10
	<i>¿Es de fácil navegación dentro del software?</i>	9	9	7	10
	<i>¿Se necesita instalar algún complemento software para su ejecución?</i>	10	10	10	8
Factibilidad Económica	<i>¿Se necesita comprar hardware adicional?</i>	9	2	10	10
	<i>¿Se cuenta con presupuesto para su</i>	0	0	10	9

	implementación?				
	<i>¿Se necesita pagar algún servicio adicional para su implementación?</i>	10	0	10	10
	<i>¿El estudio de factibilidad económica demostró que es viable la implementación?</i>	0	0	10	8
	<i>¿Se generaran otros costos a largo plazo?</i>	8	0	10	10
Factibilidad Legal	<i>¿Tiene derechos de autor?</i>	9	0	0	10
	<i>¿Posee contrato de implementación?</i>	9	0	0	10
	<i>¿Esta patentado?</i>	0	10	0	10
Factibilidad Ambiental	<i>¿Se cuenta con un sitio acondicionado para los equipos donde será instalado el software?</i>	10	10	10	10
Factibilidad Técnica	<i>¿Se instala de manera local?</i>	10	0	10	10
	<i>¿Se cuenta actualmente con el hardware necesario para implementar el software?</i>	10	0	10	10
	<i>¿Cuenta con soporte local para mantenimiento?</i>	10	0	0	8
	<i>¿Cuenta con soporte de capacitaciones?</i>	7	0	0	8
Total:		137	65	111	171

Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de estudios de factibilidad basada en ISO 9126 valorada por el experto Lic. Norman Salvador Arauz.

Los resultados de los estudios de factibilidad nos muestran una idea más clara de cuál es la mejor opción de implementación, los resultados reflejan que la aplicación emulada para escritorio cuenta con los mejores niveles de factibilidad superando no por mucho a la aplicación desarrollada a la medida; la cual se queda atrás a sus bajos niveles de factibilidad económica, llegando a la conclusión de que aunque desarrollar a la medida es una opción muy buena la aplicación emulada para escritorio es la opción más viable teniendo en cuenta el contexto particular de la institución.

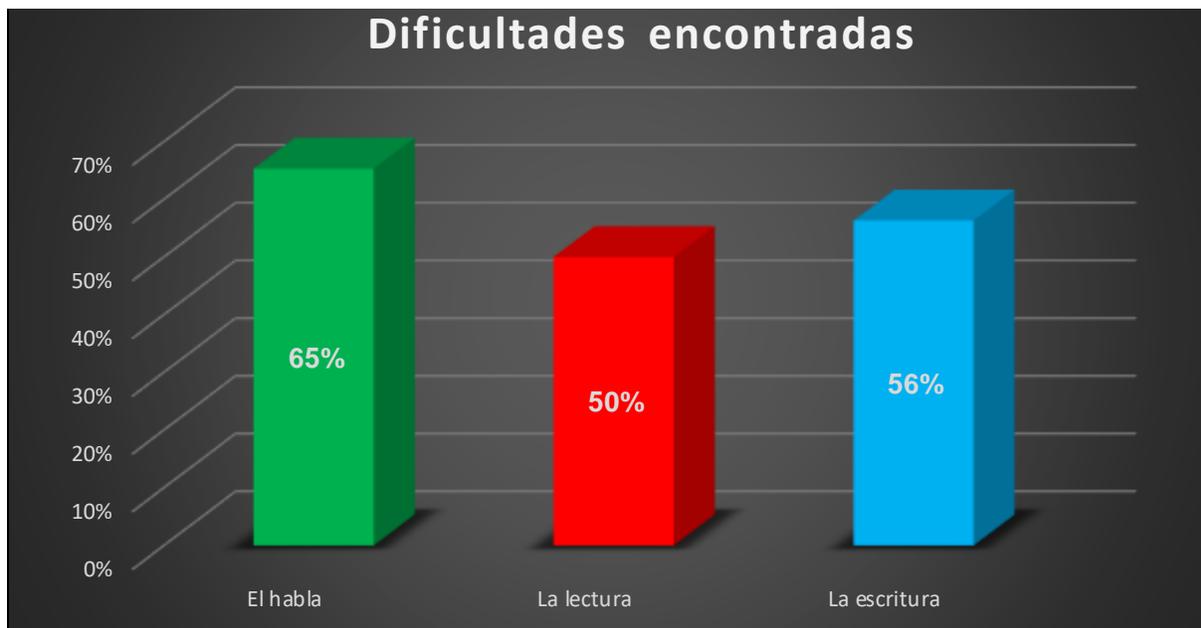
Tabla 2: Dificultades encontradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Proceso	Indicador	Dificultad
Enseñanza aprendizaje de inglés	La escucha	<ul style="list-style-type: none"> • En ocasiones no motiva a captar la atención de los estudiantes. • No realiza constantemente preguntas para verificar la comprensión y establecer una conexión del tema que se imparte. • La forma de comunicación didáctica se caracteriza por, utilizar un lenguaje claro y comprensible. • Explica las palabras técnicas que puedan no ser comprendidas. • Usar ejemplos para aclarar ideas o conceptos.
	El habla	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes no reproducen efectivamente los estudiantes. • No todos los Son pocos participativos
	La lectura	<ul style="list-style-type: none"> • Pocas veces se realizan preguntas abiertas orales
	La escritura	<ul style="list-style-type: none"> • Presentan dificultades al transcribir en el cuaderno

Fuente: Observaciones realizadas a docente de inglés durante el transcurso de la asignatura. (Ver Anexo N°. 7)

Al evaluar los criterios de evaluación para el aprendizaje de un idioma que la teoría nos dice mencionados anteriormente se obtuvo dificultades relevantes en la mayoría de los estudiantes representados en el siguiente grafico de forma porcentual.

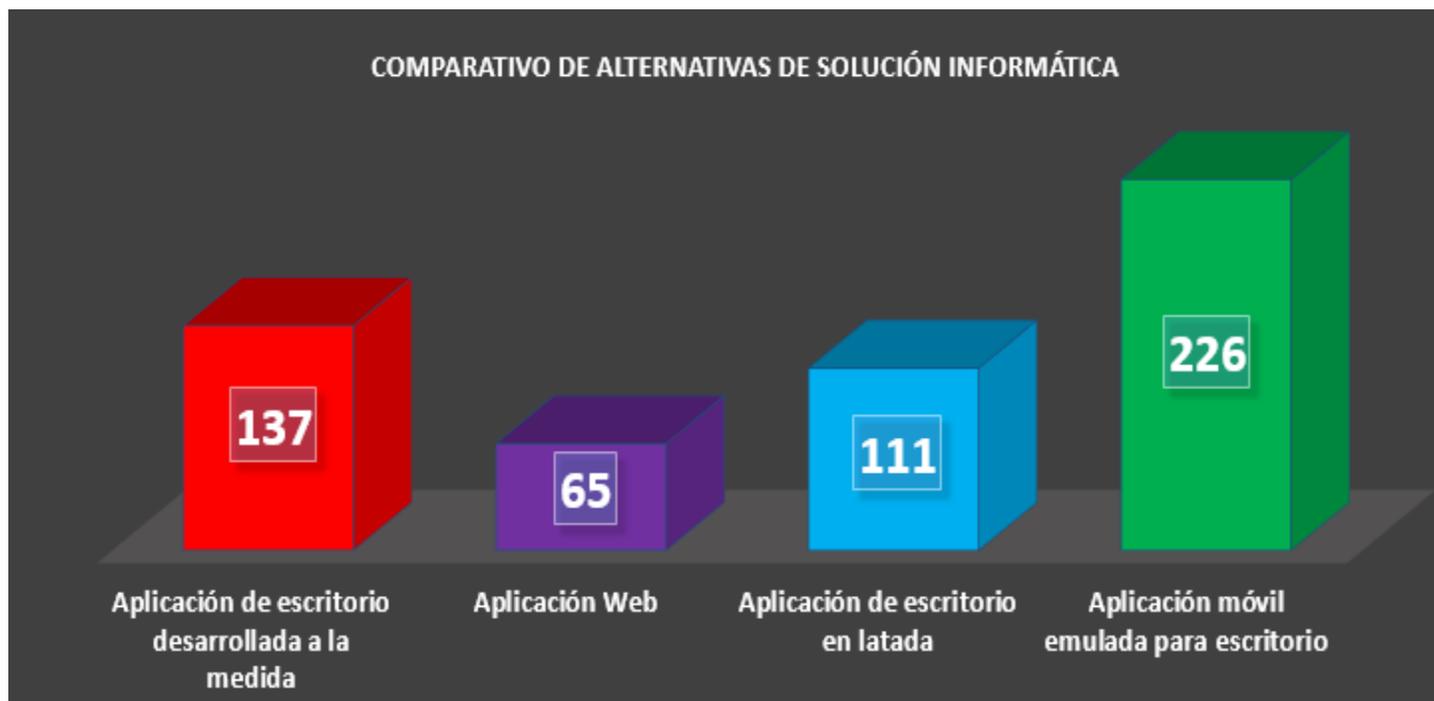
Ilustración 8: Dificultades encontradas en el aprendizaje de ingles



Fuente: Elaboración propia a partir de observación realizada durante evaluación a estudiantes. (Ver Anexo N°. 7)

A través de la observación de prueba diagnóstica dirigida a los estudiantes de primer grado “A” se realizaron valoraciones a través de una escala semántica para determinar los niveles de dificultades de los estudiantes en tres aspectos: el habla, la lectura, la escritura; en donde percibimos grandes dificultades de por los menos la mitad de los estudiantes, contrastado con lo que la teoría dice al respecto estos criterios deben han de enfatizarse en el aprendizaje de un idioma, por lo que determinamos que los estudiantes requieren reforzar estas áreas.(Ver Anexo N°. 7)

Ilustración 9: Comparación de alternativas de solución informática



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de estudios de factibilidad.

Según el análisis realizado la mejor alternativa de solución informática lúdica para minimizar las dificultades encontradas en el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado de primaria del colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, segundo semestre del 2017, es la Aplicación móvil emulada para escritorio.

4.6 Descripción de alternativa seleccionada

La alternativa seleccionada consiste en la compra de una aplicación Kids Learn English with Bussu la cual es una aplicación enlatado orientado a la enseñanza del idioma inglés a niños de entre 4 y 7 años, con un contenido cuya complejidad aumenta de forma gradual, la cual se encuentra dividida en 30 unidades de aprendizaje que se trasmite a través de juegos interactivos.

Esta alternativa es la que más se adecua para solventar las necesidades actuales del colegio “San Luis Gonzaga” para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el primer grado “A”, pues permitirá mejorar la pronunciación y comprensión de los niños con una serie de actividades lúdicas, la aplicación está diseñada con interfaces interactivas, atractivas y llamativas acorde al tipo de usuario que la usara, también se encuentra desarrollada para que fuese fácil de usar y sobre todo muy intuitiva para su manipulación efectiva.

En este software lúdico se integran 30 unidades que incluyen: colores, números, mascotas, la cara, animales de granja, fruta, números 2, familia, el cuerpo, verduras, ropa, accesorios, juguetes, mi casa, habitaciones, mobiliario, transporte, en el parque, números 3, diversión, el tiempo, números 4, en clase, material de papelería, música, animales salvajes, insectos, los sentidos, deportes y las aficiones.

Se describe el funcionamiento técnico del software por medio del manual de usuario en el cual se representa de manera idónea en la que se debe de operar cada una de las interfaces, también se incluye una pequeña descripción de las interfaces, lo cual permite comprender el propósito general de la interfaz a utilizar. Así también se incluye un manual de la correcta instalación del video juego a implementar. (Ver Anexo N°.12) y (Ver Anexo N°.13)

La aplicación seleccionada permite el fácil aprendizaje del idioma inglés, el cual será de apoyo para el docente permitiéndole agilizar su labor en los procesos de enseñanza con los niños de primer grado.

4.6.1 Documento de la propuesta

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE NICARAGUA, MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA
UNAN Managua FAREM Matagalpa

Kids Learn English with Bussu

The logo for 'bussu' is displayed in a white, lowercase, rounded font with a blue drop shadow, set against the blue background of the left panel.

PROPUESTA DE SOLUCIÓN INFORMÁTICA
QUE OPTIMIZA EL PROCESO DE
APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE
INGLÉS EN EL PRIMER GRADO "A" DEL
COLEGIO "SAN LUIS GONZAGA",
MATAGALPA, AÑO 2017.

Autores:

Br. Yader Joel Pérez Eugarríos

Br. Michael Antonio Urbina Tijerino

20/12/2017

Índice de propuesta

4.6.1.1	Introducción	1
4.6.1.2	Desarrollo de la propuesta	2
4.6.1.3	Bussu la mejor herramienta para aprender idiomas con un niño	3
4.6.1.4	Desarrollo de la propuesta	4
4.6.1.5	Versión del sistema	5
4.6.1.6	Fecha de elaboración.....	5
4.6.1.7	Introducción al manual.....	5
4.6.1.8	Generalidades del sistema	6
4.6.1.9	Manual de uso de Bussu Englis for Kids	8

4.6.1.1 Introducción

Para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés del primer grado en el colegio diocesano “San Luis Gonzaga”, se implementó un software lúdico basado en los criterios de evaluación, realizando exitosamente la integración de las actividades usadas en las temáticas de enseñanza como herramientas aprendizaje.

El software seleccionado para ser usado en el primer grado del colegio diocesano “San Luis Gonzaga” facilitará el proceso de aprendizaje del idioma inglés, ayudará a que los niños estén más y mejor enfocados gracias a su metodología de enseñanza ya que esta totalmente enfocada y aterrizada para los estudiantes en cuestión y avalado por la docente de inglés. (Ver Anexo N°. 15)

Se incorpora documento que avala la viabilidad de la implementación de la aplicación informática emitido por el director del centro educativo del colegio diocesano “San Luis Gonzaga”. (Ver Anexo N°. 16)

El objetivo de este documento es describir la aplicación que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés del primer grado en el colegio diocesano “San Luis Gonzaga”.

4.6.1.2 Desarrollo de la propuesta

La aplicación seleccionada fue English for Kids with Bussu desarrollada por Bussu, la cual es una empresa de desarrollo de software, English for Kids with Bussu está integrada por elementos que favorecen el aprendizaje del idioma inglés en niños tales como: Audio, Imágenes, Texturas, Videos y Animaciones.

Ofrecemos doce cursos de idiomas diferentes que cubren las cuatro habilidades principales del idioma: lectura, escritura, comprensión oral y expresión oral, desde el nivel inicial hasta el nivel intermedio superior. .

El nombre "Bussu" proviene de la lengua Bussu en Camerún, que lamentablemente está casi extinta. Un equipo de Bussu visitó Camerún hace unos años para conocer a la comunidad de hablantes de Bussu y guardar el idioma. También creamos un curso de idiomas para que puedas aprender Bussu en Bussu .

La empresa Bussu fue fundada por Bernhard Niesner & Adrian Hilti en 2008. Bussu creció rápidamente hasta convertirse en una de las marcas globales más reconocidas en educación de idiomas con más de 60 millones de usuarios en todo el mundo.

En 2015, Bussu formó una sociedad con McGraw-Hill Education, una de las compañías educativas más grandes y respetadas del mundo. Bussu y McGraw-Hill Education han creado una certificación oficial para permitir a nuestros estudiantes validar su aprendizaje de idiomas. Estas pruebas miden el dominio de los temas centrales en A1, A2, B1 o B2, los niveles del Marco Común Europeo de Referencia (MCER). Después de pasar con éxito una prueba, los estudiantes recibirán un certificado de nivel oficial otorgado por McGraw-Hill Education.

A continuación, se mostraran las actividades que se llevaron a cabo en el diseño y desarrollo de la propuesta informática para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés del primer grado en el colegio diocesano “San Luis Gonzaga”.

4.6.1.3 Bussu la mejor herramienta para aprender idiomas con un niño

- **Tarjetas de memoria:** aprender palabras nunca ha sido tan fácil. Todas las tarjetas son compatibles con grabaciones de audio e imágenes para memorizarlas de forma más rápida y asociarlas fácilmente con una imagen mental.
- **Ejercicios para escribir y hablar:** esto ayudará a su hijo a aprender la pronunciación correcta y deshacerse de cualquier acento. Además, aprenderá cómo escribir y hablar mucho más rápido en diferentes idiomas.

4.6.1.4 Desarrollo de la propuesta

Bussu es la red social más grande del mundo para el aprendizaje de idiomas, ofreciendo cursos en 12 idiomas diferentes en la web y en dispositivos móviles a más de 70 millones de estudiantes en todo el mundo. Los estudiantes pueden inscribirse de forma gratuita o suscribirse a una membresía Premium para desbloquear más funciones como lecciones de gramática, modo fuera de línea, certificación McGraw-Hill o nuestro entrenador de vocabulario adaptable.

Los cursos de idiomas han sido cuidadosamente diseñados por un equipo de expertos en educación interna que trabajan incansablemente para optimizar la forma en que se enseñan los idiomas.

Bussu ha desarrollado Kids Learn English with Bussu la cual es una aplicación móvil para el aprendizaje de inglés orientado a niños de 4 a 7 años con un nivel de escolaridad entre el preescolar y la primaria, sirviendo de introductoria para el aprendizaje del idioma inglés, Bussu y McGraw-Hill Education han creado una certificación oficial para permitir a estudiantes validar su aprendizaje de idiomas. Estas pruebas miden el dominio de los temas centrales en A1, A2, B1 o B2, los niveles del Marco Común Europeo de Referencia (MCER). Después de pasar con éxito una prueba, los estudiantes recibirán un certificado de nivel oficial otorgado por McGraw-Hill Education.

Cada lección sigue una metodología de 5 pasos para ayudar gradualmente a su hijo a:

- Descubre el vocabulario
- Aprende el vocabulario
- Verificar su comprensión
- Obtener entrenamiento en ortografía y fonética
- ... ¡y diviértete creando obras de arte con su nuevo vocabulario!

La aplicación te ofrece 3 unidades, completamente gratis.

También tiene la opción de actualizarse a la aplicación completa y obtener las 30 unidades de aprendizaje completas, que incluyen:

1. Colores	9. Las partes del cuerpo	17. Medios de Transporte	25. Música
2. Números	10. Verduras	18. En el parque	26. Animales salvajes
3. Mascotas	11. Ropa	19. Números 3	27. Insectos
4. Las partes de la cara	12. Accesorios	20. Actividades Divertidas	28. Los Sentidos
5. Animales de Granja	13. Juguetes	21. Clima	29. Deportes
6. Frutas	14. Mi casa	22. Números 4	30. Pasatiempos
7. Números 2	15. Habitaciones	23. En el aula	
8. La Familia	16. Muebles	24. Papelería	

4.6.1.5 Versión del sistema

La versión que usaremos es la 1.2.1 de Kids Learn English Whith Bussu.

4.6.1.6 Fecha de elaboración

Dicho manual ha sido elaborado el 20 de diciembre del 2017.

4.6.1.7 Introducción al manual

Se ha realizado dicho manual con el objetivo principal de describir las funcionalidades de Kids Learn English Whith Bussu su instalación y modo de uso.

Se ha descrito las 30 áreas con las que cuenta la aplicación y su navegación.

Este manual está dirigido a los docentes que usaran la aplicación para la debida introducción a los estudiantes que la usaran.

Se han abordado la descripción y modo de uso de cada una de las áreas:

4.6.1.8 Generalidades del sistema



Kids LearnEnglish Whith Bussu consta de 30 áreas las cuales están orientadas al aprendizaje de inglés básico para niños de escolaridad preescolar, el sistema es muy estable y pretende ser una plataforma para que los niños puedan avanzar a una etapa más avanzada usando la plataforma de Bussu para aprender inglés.

La navegación de las diferentes áreas dentro de la aplicación se realiza totalmente con el mouse.

- Clic izquierdo seleccionamos cada área o botón en la interfaz y arrastramos los objetos dentro de algunas áreas que lo requieren.
- Rueda de desplazamiento sirve para desplazarnos entre todas las áreas.
- Clic derecho no tiene ninguna funcionalidad dentro de la aplicación.

Ayuda



Para obtener ayuda dentro de la aplicación basta con dar un clic al icono con el signo de interrogación, el cual dirigirá a la siguiente interfaz:

¡Los niños disfrutarán aprendiendo inglés con busuu a través de un excitante curso de 150 palabras perfectamente estructurado, dividido en 30 dinámicas unidades de aprendizaje!

Descubrimiento	Aprendizaje	Revisión	Fonética	Jugar
Comienza la aventura del aprendizaje con el descubrimiento de un nuevo y divertido vocabulario.	El vocabulario se aprende mediante la exposición repetida y la asociación de imágenes.	Se revisan los conocimientos para resaltar las áreas de mejora.	La formación en fonética prepara el terreno para una buena pronunciación y ortografía.	La familiarización con el vocabulario consolida el proceso de aprendizaje.

Esta interfaz muestra la sucesión de actividades que la aplicación sigue para un óptimo aprendizaje del idioma inglés para niños.

Descubrimiento: describe que el inicio del aprendizaje es el descubrimiento de nuevo vocabulario.

Aprendizaje: describe que el aprendizaje se da gracias a la repetición continua y a la asociación de imágenes.

Revisión: describe que la revisión se realiza para verificar el avance del aprendizaje.

Fonética: describe que la preparación fonética es necesaria para una buena pronunciación y ortografía.

Jugar: describe que la familiarización con el vocabulario ayuda a fortalecer el aprendizaje.

4.6.1.9 Manual de uso de Bussu Englis for Kids

Ya que Bussu Englis for Kids consta de 30 áreas ilustraremos la navegación que se realizaría en cada una de las áreas a modo de ejemplo con el área #1- Los colores.



La primera área que tenemos en Bussu enseña los colores:

La primer fase consta del descubrimiento, lo primero que debemos hacer es hacer clic en la jarra (imagen 1) para acceder al juego de descubrimiento en el cual básicamente lo que debemos hacer es clicar cada color con el

puntero presionando clic izquierdo (imagen 2).



La segunda fase consta del aprendizaje, para acceder al juego debemos hacer clic en la jarra (imagen 1) y de esta manera ejercitar el conocimiento en el cual la actividad principal es clicar cada carta (imagen 2) intentando encontrar la pareja de cada color, al completa todas las parejas habremos culminado el área.



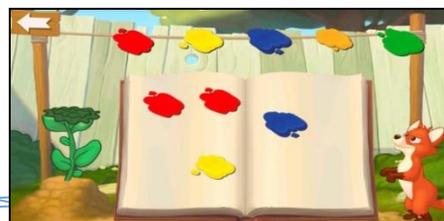
La tercera fase consta de verificar la comprensión del aprendizaje, para acceder al juego debemos hacer clic en la jarra (imagen 1) accediendo a el área referente (imagen 2) a en el cual la actividad principal es cliquer cada color según el color que aparece en forma de texto en la parte superior (imagen 2), al competa todos los colores habremos culminado el área.



La cuarta fase consta de obtener entrenamiento en ortografía y fonética del aprendizaje, para acceder al juego debemos hacer clic en la jarra (imagen 1) accediendo a el área referente (imagen 2) a en el cual la actividad principal es arrastrar cada parte de la palabra sostenida por las hormigas del nombre color correspondiente sosteniendo el clic y soltándolo (imagen 2), al competa todas las frases habremos culminado el área.

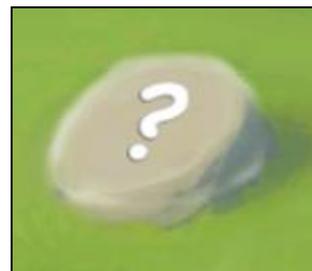


La quinta fase consta en divertirse creando obras de arte con el nuevo vocabulario, para acceder al juego debemos hacer clic en la jarra (imagen 1) accediendo a el área referente (imagen 2) a en el cual la actividad principal es arrastrar cada color colgado del cordel hacia el libro en blanco (imagen 2), al arrastrar cada color habremos culminado el área.



Ayuda

Bussu Englis for Kids ofrece ayuda en la secuencia de cada una de las áreas si presionamos el siguiente símbolo ubicado en la parte superior derecha (Imagen 1) el cual representa un símbolo de interrogación mostrara la secuencia en cómo se aprende mediante la aplicación (Imagen 2) ; que consta de 5 faces : descubrimiento, aprendizaje, revisión, fonética, jugar.



The screenshot shows the Bussu app interface. At the top left is a white arrow pointing left. In the center is the Bussu logo, which is a sun with a Union Jack flag inside, above the word "bussu". Below the logo is the text: "¡Los niños disfrutarán aprendiendo inglés con bussu a través de un excitante curso de 150 palabras perfectamente estructurado, dividido en 30 dinámicas unidades de aprendizaje!". Below this text are five blue teapot-like icons, each containing a different illustration: a bear with colorful shapes, a bee with a red flower, a bear with colorful shapes, a bear with colorful shapes, and a bear with a book. Below each icon is a title and a description:

Descubrimiento	Aprendizaje	Revisión	Fonética	Jugar
Comienza la aventura del aprendizaje con el descubrimiento de un nuevo y divertido vocabulario.	El vocabulario se aprende mediante la exposición repetida y la asociación de imágenes.	Se revisan los conocimientos para resaltar las áreas de mejora.	La formación en fonética prepara el terreno para una buena pronunciación y ortografía.	La familiarización con el vocabulario consolida el proceso de aprendizaje.

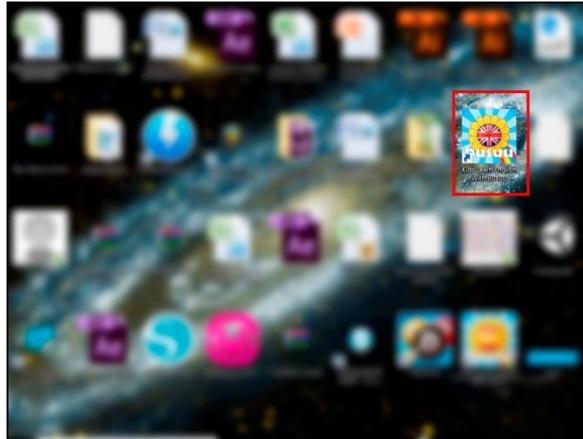
Otras opciones La aplicación también nos ofrece la posibilidad de silenciar el audio a través del icono al presionar con el clic izquierdo desactivamos y activamos el audio (Imagen 1)



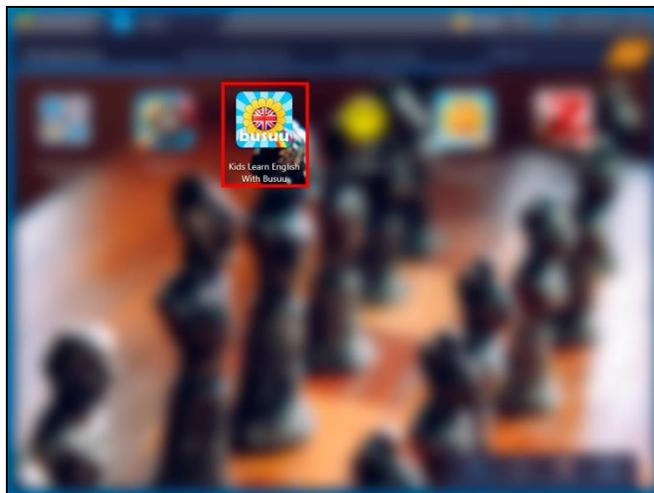
Uso de la Aplicación

Entrada al sistema:

Una vez que la aplicación está instalada, podemos acceder por medio del acceso directo que es creado en el escritorio de la pc.

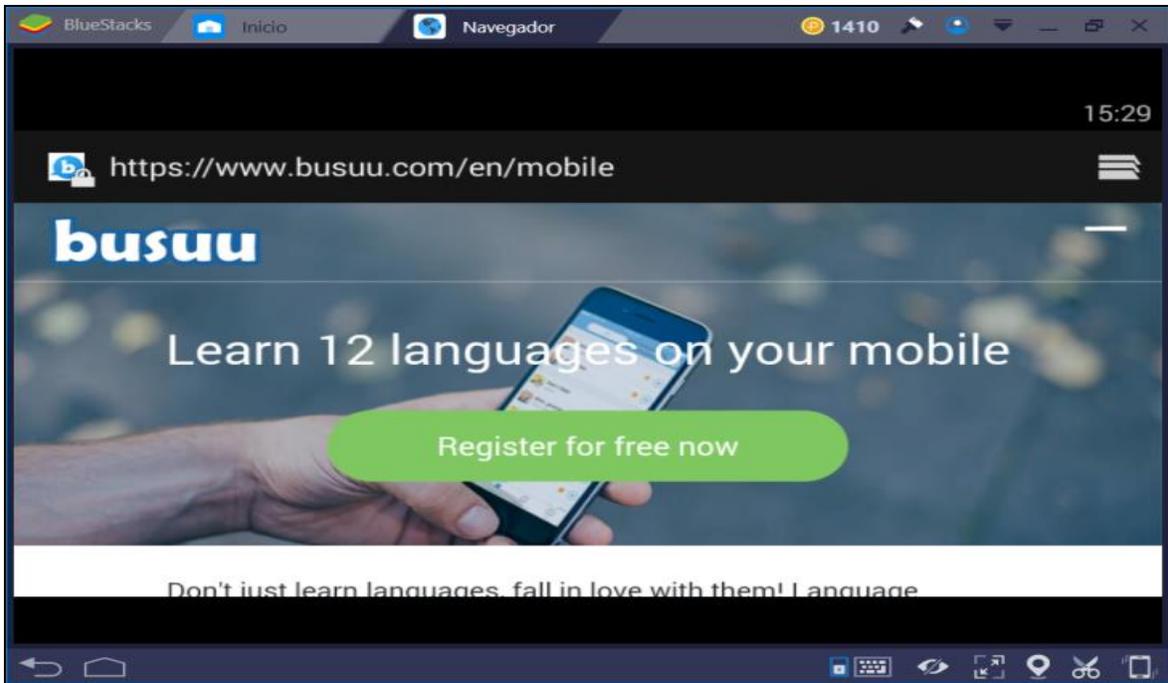


Si es necesario podemos acceder es inicializando BlueStacks y luego inicializando el juego a través del icono de Bussu.

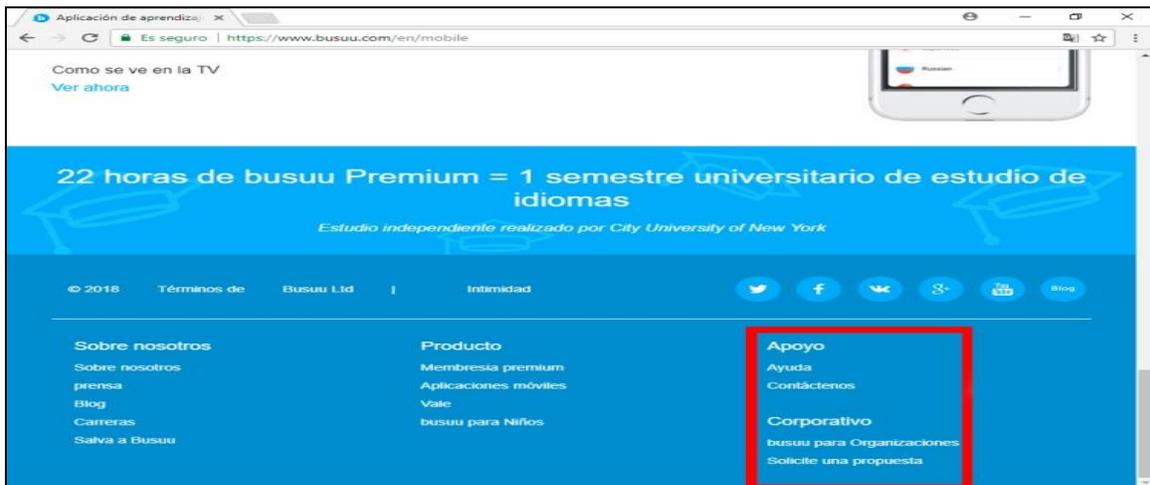


Módulo de contingencias y soporte técnico

Bussu provee soporte técnico a través de su correo mobile@Bussu.com o a través de su página web <http://www.Bussu.com/en/mobile>



Dirigiéndonos a la parte inferior de la aplicación encontraremos la sección de ayuda



Capítulo V

5.1 Conclusiones

Por medio de la investigación aplicada del proceso de aprendizaje en la asignatura de inglés del primer grado en el colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, segundo semestre del 2017, se llegó a las siguientes conclusiones.

1. Para la evaluación del proceso de aprendizaje en la asignatura de inglés del primer grado en el colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, durante el segundo semestre del 2017, se describieron las actividades realizadas durante las clases, donde la docente es la encargada de realizarlas a cabalidad, existe una planeación específica para efectuar estas actividades. Los logros alcanzados son registrados, se utilizan libros con ejercicios predefinidos como guía de orientación.
2. Las principales dificultades evidenciadas en el aprendizaje en la asignatura de inglés del primer grado en el colegio “San Luis Gonzaga” - Matagalpa fueron dos, la dificultad en la pronunciación y comprensión de las enseñanzas impartidas, debido a la cantidad de niños y la distracción de los mismos, lo que conlleva un disminución en la asimilación de las mismas.
3. De las alternativas informáticas valoradas para ayudaren el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés del primer grado del colegio “San Luis Gonzaga” - Matagalpa, la que cumple con todos estándares técnicos y factibles es:

- Aplicación móvil emulada para escritorio

Del análisis de las demás alternativas obtuvimos los siguientes resultados:

La aplicación desarrollada a la medida, (Ver Anexos No. 9) cumpliría con todos los requerimientos necesarios para minimizar la problemática, pero el tiempo de

desarrollo es bastante extenso y el costo de la implementación de esta alternativa es muy costoso.

La aplicación web, (Ver Anexos No. 10) cubre muchos temas que podrían utilizarse para impartir clases de inglés a los niños de primer grado, pero es muy compleja para que la utilicen, no guía al usuario y la problemática principal está en que el costo de implementación es bastante costoso.

La aplicación enlatada, (Ver Anexos No. 11) no cumple con los requisitos técnicos y factibles para la implementación pues este no es agradable, no guía al usuario y sobre todo no cubre con las temáticas que se necesita el docente de inglés para impartir sus clases.

4. La alternativa seleccionada fue la aplicación móvil emulada para escritorio, habiendo sido la que mejor resultados obtuvo en todos los estudios de factibilidad y la cual mostro mayor resultados de viabilidad como solución informática lúdica para minimizar las dificultades encontradas en el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado de primaria del colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa. La cual sería la mejor herramienta lúdica de apoyo para el maestro de inglés.

5.2 Recomendaciones

Ya finalizada esta investigación y haber encontrado las dificultades en el proceso de aprendizaje de la asignatura de inglés del primer grado “A” del colegio “San Luis Gonzaga”, se recomienda lo siguiente:

5.2.1 A la institución educativa se recomienda:

- 1 Realizar actividades lúdicas para la motivación de la clase.
- 2 Para mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de inglés en el primer grado “A” del colegio diocesano “San Luis Gonzaga” de Matagalpa, es necesario implementar la alternativa propuesta en este documento.
- 3 La implementación de la alternativa informativa lúdica permitirá la trasmisión del idioma inglés de forma efectiva y eficaz, minimizando las debilidades en la pronunciación y comprensión de los niños de primer grado.

5.2.2 Para lograr una implementación exitosa se recomienda a la institución educativa:

- 4 Capacitar a los docentes del área de computación e inglés, así como también a los niños en el uso de la alternativa lúdica, con el fin de garantizar el mejor aprovechamiento del recurso software a implementar.
- 5 Una vez implementada la alternativa se recomienda el uso por parte de los niños de los sucesivos años que estén el primer grado en ese momento.

5.3 Bibliografía

Ahón, E. I., Plasencia, & R. M. (2013). *Guía de derecho de autor para creadores de software*. Perú.

Ahmed, D. M. (1 de Abril de 2015). *Manual de la OMPI de redacción de solicitudes de patente*. Recuperado el 27 de Mayo de 2017, de Manual de la OMPI de redacción de solicitudes de patente:

http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/patents/867/wipo_pub_867.pdf

Argeñal Portocarrero, J. I., Oviedo Rodríguez, M., Rosales Velásquez, & C. Y. (13 de Mayo de 2005). *Biblioteca de la universidad Nacional de Ingeniería*.

Recuperado el 20 de Junio de 2016, de Sistema de Control de Activos Fijos del Sistema Nacional de Inversiones Públicas (SICAF-SNIP):

http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/tesis/ingenie/vega_sd/cap2.pdf

Arroyo, E. (22 de Agosto de 2009). *Actores en el proceso de enseñanza*.

Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de La calidad de la Educación y los actores del proceso educativo: La calidad de la Educación y los actores del proceso educativo _ El Nuevo Diaro.html

Bainbridge, C. (29 de 02 de 2016). *¿Cuál es la mejor metodología para enseñar inglés?* Recuperado el 19 de 10 de 2017, de unidiomacadavez:

<https://www.unidiomacadavez.com/cual-es-la-mejor-metodologia-para-ensenar-idiomas/>

Bilingüismo y tecnología. (03 de 06 de 2016). *Habilidades que deben de enfatizarse al enseñar inglés a niños*. Recuperado el 19 de 09 de 2017, de bilingüismoytecnologia.com: <http://www.bilingüismoytecnologia.com/las-cuatro-habilidades-del-lenguaje-y-su-implicacion-en-el-aprendizaje-del-ingles/>

Castellanos Pallerols, G. M., Hernández Rodríguez, N., Rodrigues Gomes, H., & Aguiar Calzada, B. (08 de Septiembre de 2014). *Factibilidad ambiental*. Recuperado el 25 de Julio de 2016, de Evaluación de la factibilidad

ambiental de las inversiones turísticas para el desarrollo sostenible:

<http://www.redalyc.org/pdf/1813/181333032002.pdf>

Centeno, J. J., & Sobalvarro Herrera, R. A. (2011). *Desarrollo de una aplicación informática lúdica, para el fortalecimiento lógico matemático de estudiantes del Sexto Grado*,. Matagalpa, Matagalpa, Nicaragua. Recuperado el 15 de Junio de 2016

Cillero, M. (12 de Febrero de 2009). *Análisis Coste/Beneficio*. Recuperado el 15 de Mayo de 2017, de Análisis Coste/Beneficio: <https://manuel.cillero.es/doc/metrica-3/tecnicas/analisis-coste-beneficio/>

Chavarria, U. d. (2015). *Evaluación del Proceso de Enseñanza de los Docentes de SINACAM, en FAREM Matagalpa, segundo semestre 2014. Matagalpa-Matagalpa*. Matagalpa-Matagalpa. Recuperado el 25 de Julio de 2016

Codnet, G. I. (30 de Enero de 2013). *Que es un software enlatado?* Recuperado el 19 de 09 de 2017, de Diferencias entre un sistema enlatado y a medida: <http://www.codnet.com.ar/2013/01/30/tengo-mi-negocio-ahora-necesito-un-sistema-enlatado-o-a-medida-parte-i/>

Delgadillo, D. G., & Vallejos Méndez, M. (Febrero de 2017). *Evaluación de los procesos de control de inventario y facturación para su automatización en farmacia Siloé, Ciudad Darío -Matagalpa 2016*. Obtenido de Evaluación de los procesos de control de inventario y facturación para su automatización en farmacia Siloé, Ciudad Darío -Matagalpa 2016.: <http://repositorio.unan.edu.ni/4751/1/5741.pdf>

Dianelys Del Valle Roque, Eduardo Cueto Ible, & Pavel E. Navarro Guerrero. (25 de Noviembre de 2014). *Métricas de costo de software*. Recuperado el 15 de Junio de 2016, de DISEÑO DE MÉTRICAS PARA CALCULAR EL COSTO EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE: <https://www.gestiopolis.com/estimacion-de-costos-de-desarrollo-de-software/>

Diez, M. V. (11 de 2010). *Que es una lengua extranjera*. Recuperado el 19 de 10 de 2017, de EL INGLÉS MEJOR A EDADES TEMPRANAS:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3391524.pdf>

Educación 3.0. (18 de 07 de 2012). *Ventajas y desventajas del uso de la tecnología para la enseñanza de ingles*. Recuperado el 19 de 10 de 2017, de educaciontrespuntocero:
<http://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/el-uso-de-las-nuevas-tecnologias-en-el-aula-de-lenguas-extranjeras/6755.html>

Fuentes, M. d. (2011). *Análisis de requerimientos*. Recuperado el 15 de Junio de 2016, de Análisis de requerimientos:
http://www.cua.uam.mx/pdfs/conoce/libroselec/Notas_Analisis_Requerimiento.pdf

Fuentes, M. d. (2013). *Bases de datos*. México D.F. Recuperado el 20 de Junio de 2016

Galaviz, J. M. (Abril de 2014). *ANÁLISIS COMPARATIVO EN EL USO DE LAS TICS PARA APLICACIONES EDUCATIVAS DE LA COMPETENCIA TECNOLÓGICA*. Recuperado el 29 de Agosto de 2017, de APLICACIONES EDUCATIVAS: <http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/15/tecnologia-educacion.pdf>

García, C. A. (12 de Mayo de 2017). *GUIA TECNICA PARA EVALUACION DE SOFTWARE*. Obtenido de GUIA TECNICA PARA EVALUACION DE SOFTWARE:
https://jrvargas.files.wordpress.com/2009/03/guia_tecnica_para_evaluacion_de_software.pdf

González, L. P. (2005). *Enseñanza aprendizaje*. (S. PEARSON EDUCACIÓN, Ed.) Recuperado el 19 de Abril de 2016, de Enseña a estudiar... aprende a aprender:

https://issuu.com/pmongecordova/docs/ense__a_a_estudiar_aprende_a_aprend

JekittaB. (18 de Octubre de 2011). *Criterios de calidad*. Recuperado el 15 de Junio de 2016, de 3u1calidaddelproductoiso9126-111018152512-phpapp02: http://es.slideshare.net/JekittaB/calidad-del-producto-iso-9126?from_action=save

laclasesdesusi. (27 de Mayo de 2017). *Criterios de Evaluación: Inglés*. Obtenido de Criterios de Evaluación: Inglés: <https://sites.google.com/site/laclasesdesusi/criterios-evaluacion-5curso/ce-ingles>

LuKe, M. A. (22 de Agosto de 2012). *Elementos que intervienen en el proceso de aprendizaje*. Recuperado el 12 de Mayo de 2016, de elementosqueintervieneeneleprocesodeenseanzayaprendisaje-120826210946-phpapp01.docx: <http://es.slideshare.net/massia/elementos-que-intervienen-el-el-proceso-de-enseanza-y-aprendisaje>

MANGA, A. M. (2008). *Qué es una lengua extranjera?* Recuperado el 12 de 10 de 2017, de LENGUA SEGUNDA (L2) LENGUA EXTRANJERA (LE): FACTORES E INCIDENCIAS DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE: <https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/43343/1/LENGUA%20SEGUNDA%20%28L2%29%20LENGUA%20EXTRANJERA%20%28LE%29%2C%20%20FACTORES%20E.pdf>

Maqueo, A. M. (25 de Marzo de 2017). *Lengua, aprendizaje y enseñanza*. Recuperado el 19 de Abril de 2016, de LIMUSA: https://www.noriega.com.mx/libro/lengua-aprendizaje-y-ensenanza_856

Marcha, A. F. (31 de Marzo de 2016). *Evaluación del Aprendizaje*. Recuperado el 12 de Mayo de 2016, de LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN LA UNIVERSIDAD: NUEVOS ENFOQUES: https://docs.google.com/file/d/0ByVPAofG6q_qRy1OZFpfWUMyOTA/view?pref=2&pli=1

Mejía, M. M. (16 de Abril de 2016). *Proceso de evaluación*. Recuperado el 12 de Mayo de 2016, de Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual: <http://docplayer.es/6222841-Proceso-evaluativo-evaluacion-sumativa-evaluacion-formativa-y-assesment-su-impacto-en-la-educacion-actual.html>

Méndez, E. (25 de Marzo de 2012). *Factores que dificultan el aprendizaje*. Recuperado el 12 de Junio de 2016, de Factores que favorecen y dificultan el aprendizaje: <http://lanuevavisionjuvenil.blogspot.com/2012/03/factores-que-favorecen-y-dificultan-el.html>

Meneces, W. M. (20 de 12 de 2012). *Herramientas tics para la enseñanza de ingles*. Recuperado el 19 de 09 de 2017, de slideshare: <https://es.slideshare.net/willingtonM/proyecto-de-ingles-15718503>

Murillo, D. (21 de Septiembre de 2013). *NORMA ISO/IEC 9126*. Recuperado el 12 de Mayo de 2017, de NORMA ISO/IEC 9126: <http://evaluaciondelsoftwareunad.blogspot.com/2013/09/norma-isoiec-9126.html>

Nicaragua, A. N. (2014). *Ley No 217 "Ley general del medio ambiente y los recursos naturales" con sus reformas incorporadas*. La Gaceta. Recuperado el 29 de Septiembre de 2016

Ortega, O. (17 de 06 de 2017). *Metodos mas usados para enseñar un idioma a niños*. Recuperado el 19 de 10 de 2017, de aboutespanol: <https://www.unidiomacadavez.com/cual-es-la-mejor-metodologia-para-ensenar-idiomas/>

Peralta, W. M. (09 de 06 de 2019). *Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Recuperado el 19 de 10 de 2017, de vinculando.org: <http://vinculando.org/educacion/estrategias-ensenanza-aprendizaje-del-ingles-lengua-extranjera.html>

- Piedrahita Mesa, S. (2017). *Construcción de una herramienta para evaluar la calidad de un producto*. Medellín. Recuperado el 22 de Junio de 2016
- Pinto, L. R. (08 de Agosto de 2002). *Tipos de evaluación*. Recuperado el 12 de Julio de 2016, de EVALUACION –TIPOS DE EVALUACION:
<http://med.unne.edu.ar/revista/revista118/evaluacion.html>
- Pizarro, R. A. (01 de Marzo de 2019). *Aplicación del software educativo para la enseñanza y el aprendizaje*. Recuperado el 20 de Abril de 2017, de Las TICs en la enseñanza de las Matemáticas. Aplicación al caso de Métodos Numéricos. :
http://postgrado.info.unlp.edu.ar/Carreras/Magisters/Tecnologia_Informatica_Aplicada_en_Educacion/Tesis/Pizarro.pdf
- Rio, V. V. (Marzo de 2006). *Teoría general del Acto Jurídico*. Recuperado el 27 de Mayo de 2017, de Teoría general del Acto Jurídico :
https://es.slideshare.net/RichardElric/teoria-general-del-acto-juridico?from_action=save
- Rodrigues Gomes, H. A., Cabo Verde, M. S., Castellanos Pallerols, G. M., Hernández-Rodríguez, N. R., & Calzada,, B. A. (3 de Julio de 2014). *EVALUACIÓN DE LA FACTIBILIDAD AMBIENTAL DE LAS INVERSIONES TURÍSTICAS PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE*. Recuperado el 27 de Mayo de 2017, de EVALUACIÓN DE LA FACTIBILIDAD AMBIENTAL DE LAS INVERSIONES TURÍSTICAS PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE: <http://www.redalyc.org/pdf/1813/181333032002.pdf>
- Rodríguez Monje, & M. (2010). *Calidad del producto software iso/iec 2005*. España. Recuperado el 20 de Junio de 2016
- Sánchez, A. B. (01 de 07 de 2014). *Actividades lúdicas para la enseñanza del inglés*. Recuperado el 19 de 09 de 2017, de USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8386/1/TFG-O%20386.pdf>

- Sánchez, J. B. (2008). *Uso de la tecnología*. Mexico: : Ticmeo.
- Savedra, I. (01 de Enero de 2011). *Ventajas y desventajas del uso de la tecnología para el aprendizaje de idiomas en niños*. Recuperado el 19 de 10 de 2017, de iramsaavedra.wordpress.com:
<https://iramsaavedra.wordpress.com/2011/01/05/ventajas-y-desventajas-de-la-tecnologia-en-la-educacion/>
- Sojo, E. (26 de Mayo de 2008). *Definición de factibilidad Técnica y Económica*. Recuperado el 27 de Julio de 2016, de ersmsystem.blogspot.com:
<http://ersmsystem.blogspot.com/2008/definicion-de-factibilidad-tecnica.html>
- Solca. (01 de Enero de 2014). *Softwares lúdicos educativos*. Recuperado el 02 de Abril de 2016, de Software Educativo: <http://innovacion.gob.pa/solca>
- SSI, P. (1 de Febrero de 2017). *SGSI*. Obtenido de SGSI: <https://www.pmg-ssi.com/2017/07/cia-confidencialidad-integridad-disponibilidad-seguridad-de-la-informacion/>
- Tinoco, K. V., & Cedeño González. (2011). *Desarrollo de una aplicación informática lúdica para estudiantes del primer grado, asignatura de matemática unidad III y IV, Colegio "San José", Matagalpa año 2011*. Matagalpa, Matagalpa, Nicaragua. Recuperado el 12 de Junio de 2016
- Toledo, C. A. (2010). *como aprenden los niños un idioma extranjero?* . Recuperado el 19 de 10 de 2017, de educacioninicial:
<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0550/563.ASP>
- Toledo, C. A. (2010). *Ejemplos de actividades lúdicas para la enseñanza inglés en primaria*. Recuperado el 19 de 10 de 2017, de educacioninicial.com:
<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0550/557.ASP>

Anexos

Anexo No. 1: Operacionalización de variables

TEMA: Análisis del Proceso de Aprendizaje en la Asignatura de Inglés en el Primer Grado “A” del Colegio “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, año 2017.

Variable	Sub variables	Indicador	Interrogantes	Técnica de recolección	Dirigida a:
Proceso de aprendizaje	Características generales del proceso de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Las etapas básicas del aprendizaje de una lengua 	¿En qué etapas de enseñanza de inglés se encuentran los niños? A) El aprendizaje de los sonidos B) El aprendizaje de las palabras C) El aprendizaje de las oraciones C) Todas las anteriores	Observación no participativa Y entrevista	Estudiantes
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Métodos más usados para enseñar un idioma a niños 	Método de gramática y traducción Método directo o natural Método audio-lingual	Observación no participativa	Revisión bibliográfica
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Habilidades que deben enfatizarse al enseñar inglés 	La escucha El habla La lectura La escritura	Observación no participativa	Revisión bibliográfica
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejemplos de actividades lúdicas para enseñar inglés 	Canciones en inglés Canciones en inglés y mímicas	Revisión bibliográfica Y entrevista	Revisión bibliográfica

			Sopa de letras Escucha y di el animal Armar oraciones con puzzle		
		➤ Criterios de evaluación de inglés en niños de primaria	Criterios de evaluación de inglés en niños de primaria Reconocer y reproducir Captar Extraer palabras Participar	Entrevista	Estudiantes
		➤ Papel de la tecnología en el aprendizaje de un idioma	El futuro de las TIC en el aula de lengua extranjera	Entrevista	Revisión bibliográfica
		➤ Ventajas y desventajas del uso de la tecnología para el aprendizaje de idiomas en niños de 6 a 10 años de edad	Ventajas y Desventajas	Revisión bibliográfica Y Observación no participativa	Revisión bibliográfica
		➤ Definición de aprendizaje	¿Qué es el aprendizaje? ¿Cuáles son los tipos de aprendizaje?	Revisión bibliográfica	Revisión bibliográfica
		➤ Entornos de aprendizaje y la tecnología	¿Cómo es el entorno actualmente del aprendizaje y la tecnología?	Observación no participativa	Revisión bibliográfica
		➤ Papel de la evaluación en el aprendizaje de lenguas	¿Cuál es el papel de la evaluación en el aprendizaje de lenguas?	Entrevista	Revisión bibliográfica

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Características de la evaluación 	<p>Sistemática</p> <p>Integral</p> <p>Formativa</p> <p>Continua</p> <p>Flexible</p> <p>Recurrente</p> <p>Decisoria</p>	Revisión bibliográfica	Revisión bibliográfica
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propósitos de la evaluación 	¿Cuál es el propósito de la evaluación?	Observación no participativa	Revisión bibliográfica
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ El trabajo cooperativo en el aprendizaje de una lengua 	¿Cómo beneficia el trabajo cooperativo en el aprendizaje de una lengua?	Observación y entrevista	Docente
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cuál es la finalidad de la evaluación? 	Finalidad la evaluación	Entrevista y Revisión bibliográfica	Revisión bibliográfica
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aplicaciones informáticas para automatizar el proceso de enseñanza del idioma ingles 	<p>Software enlatado</p> <p>Software a la medida</p>	Revisión bibliográfica y observación	Revisión bibliográfica
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Criterios para valorar alternativas informáticas 	<p>Características de Calidad Interna y Externa</p> <p>Factibilidad económica</p> <p>Factibilidad técnica</p> <p>Factibilidad Operativa</p>	Revisión bibliográfica	Revisión bibliográfica

			Factibilidad legal Factibilidad ambiental		
		➤ Actores en el proceso de aprendizaje.	¿Cuáles son los actores involucrados en el proceso de aprendizaje?	Observación no participativa	Docente
		➤ Factores que favorecen el aprendizaje.	¿Usa medios y materiales lúdicos en clase: tales como materiales concretos (tangibles), materiales abstractos (software)? Justifique su respuesta... O SI O NO	Entrevista y Observación no participativa	Docente
		➤ Estrategias y técnicas para enseñar un idioma a niños	¿Utiliza técnicas que motivan al estudiante a prestar atención y motivar un mejor desempeño? ¿Ejemplifique?	Entrevista	Docente
		➤ Factores que dificultan el aprendizaje	¿Considera que el uso de la tecnología facilitaría el proceso de aprendizaje del idioma inglés?	Entrevista y Observación no participativa	Docente
		➤ Tipos de evaluación	¿Cuál es la estrategia utilizada para la enseñanza-aprendizaje en esta asignatura?	Entrevista	Docente
			¿Considera importante la actividad lúdica en el aprendizaje de sus estudiantes? O SI O NO ¿Por qué? ¿Usa medios y materiales lúdicos en clase? O SI O NO ¿Cuáles? ¿Qué juegos utiliza con mayor frecuencia? O Juegos grupales	Observación no participativa	Docente
	Asignatura de inglés	➤ Dificultades en la atención, pronunciación y			

comprensión

O Juegos aprendizaje

O Juegos trabajo

O Juegos naturales

O Juegos unitarios

¿Con qué frecuencia utiliza el juego?

O Siempre

O A veces

O Nunca

¿Para qué utiliza el juego en sus clases?

O Para motivar a los estudiantes

O Para desarrollar su habilidad mental

O Para descansar frente a una carga
muy pesada

O Para integrar a los estudiantes

O Para llamar su atención a su sesión
de clase

¿Qué actividades realizan los estudiantes
durante el desarrollo de la clase?

¿Cuál es el comportamiento de los niños
durante la clase?

a) Demuestran alegría O SI O NO

b) Demuestran entusiasmo O SI O NO

c) Demuestran colaboración O SI O NO

d) Demuestran apatía O SI O NO

e) Demuestran timidez O SI O NO

f) Demuestran desinterés O SI O NO

¿Cuál es la unidad que presentan mayor dificultad o deficiencia los estudiantes?

¿De qué manera son calificados los niños?

¿Procura captar siempre la atención de todos los estudiantes?

¿Los niños son participativos en clases?

¿Los niños realizan actividades que no tienen que ver con la asignatura en el momento de estar en el aula de clases?

¿Posee un plan de clases con los temas y objetivos a impartir?

¿Los objetivos planteados son cumplidos en su totalidad?

¿Motiva a sus estudiantes que expresen libremente sus ideas?

¿Promueve la resolución de ejercicios individual y grupal?

¿Fuera de clases los estudiantes ponen en práctica los conocimientos adquiridos en el salón de clases?

Propuesta de aplicaciones informáticas lúdicas para la enseñanza de inglés.	Aplicaciones enlatadas	Aplicaciones web. Aplicaciones de escritorio(El Gran Caco). Aplicación móvil emulada para escritorio.	¿Cuáles son las ventajas? ¿Cuáles son las desventajas?	Revisión bibliográfica	Revisión bibliográfica
	Aplicaciones a la medida	Alternativas informáticas para facilitar el proceso de enseñanza	¿Cuáles son las ventajas? ¿Cuáles son las desventajas?	Revisión bibliográfica	Revisión bibliográfica



Anexo N°. 3: Tarifas de internet de IBW

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA
UNAN Managua FAREM Matagalpa



Anexo N°. 4: Entrevista a docente de ingles

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA

Tarifas IBW NICARAGUA

MANAGUA															
Activación US\$				Internet + Televisión (Cable)				Renta C\$		Fibra Residencial/Internet			Internet + Televisión (Fibra Óptica)		
PERFIL	Mensualidad	OUTDOOR	INDOOR	PERFIL	Mensualidad	Activación		PERFIL	Mensualidad	Activación	PERFIL	Mensualidad	Activación		
1 Mbps	\$ 24,99	\$ 60	\$ 40	1Mbps	\$ 25	Cortesía	TV Cable	2Mbps	\$ 25	Cortesía	2Mbps	\$ 30	Cortesía		
2 Mbps	\$ 34,99	\$ -	\$ -	2Mbps	\$ 30		420	3Mbps	\$ 30		3Mbps	\$ 35			
3 Mbps	\$ 44,99	\$ -	\$ -	3Mbps	\$ 35			4Mbps	\$ 35		4Mbps	\$ 40			
4 Mbps	\$ 54,99	\$ -	\$ -	4Mbps	\$ 40			5Mbps	\$ 40		5Mbps	\$ 45			
				5Mbps	\$ 45			6Mbps	\$ 45		6Mbps	\$ 50			
				6Mbps	\$ 50			10Mbps	\$ 60		10Mbps	\$ 65			
							20Mbps	\$ 80	20Mbps		\$ 90				
							50Mbps	\$ 140	50Mbps		\$ 150				
							100Mbps	\$ 200	100Mbps		\$ 210				

Departamentos

Activación US\$				Activación US\$		
PERFIL	Mensualidad	OUTDOOR	INDOOR	Mensualidad	OUTDOOR	INDOOR
1 Mbps	\$ 20,00	\$ -	\$ -	\$ 20,00	\$ 30,00	
2 Mbps	\$ 25,00	\$ -	\$ -	\$ 25,00		
3 Mbps	\$ 30,00	\$ -	\$ -	\$ 30,00		
4 Mbps	\$ 35,00	\$ -	\$ -	\$ 35,00		

Condiciones Generales

- Disponibilidad sujeta a cobertura.
- Tarifas no incluyen IVA.
- Plazo del contrato 18 y 24 meses.
- Costo de activación (OTC) podrá ser pagado en dos cuotas. Autorizaciones especiales a 3 cuotas, aplicarán solamente con firma de Gerencia de ventas Masivas.
- Tarifas vigentes a partir del 04 de Julio 2017.

04/07/2017
GERENCIA GENERAL

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA

UNAN Managua FAREM Matagalpa

12 de agosto, 2017

Entrevista dirigida a: MSc. María Ivanova Ninova

Docente de inglés

Estimada MSc. María Ivanova Ninova: El objetivo de este instrumento es conocer la metodología utilizada para desarrollar la asignatura de inglés y determinar las dificultades que presentan los niños de primer grado de la sección "A" del colegio "San Luis Gonzaga", por ello solicitamos su amable colaboración para cumplir los objetivos mencionados.

¿En qué etapas de enseñanza de inglés se encuentran los niños?

- A) El aprendizaje de los sonidos
- B) El aprendizaje de las palabras
- C) El aprendizaje de las oraciones
- C) Todas las anteriores

¿Qué criterios de evaluación de inglés en niños de primaria?

Reconocer y reproducir Captar

Extraer palabras Participar

¿Cómo beneficia el trabajo cooperativo en el aprendizaje de una lengua?

¿Considera que el uso de la tecnología facilitaría el proceso de aprendizaje del idioma inglés?

¿Cuál es la estrategia utilizada para la enseñanza-aprendizaje en esta asignatura?

¿Considera importante la actividad lúdica en el aprendizaje de sus estudiantes?

SI NO

¿Por qué?

¿Usa medios y materiales lúdicos en clase: tales como materiales concretos (tangibles), materiales abstractos (software)?

SI NO

Justifique su respuesta...

¿Qué juegos de los siguientes utiliza con mayor frecuencia?

- Juegos grupales Juegos trabajo Juegos unitarios Juegos aprendizaje
 Juegos naturales

¿Con qué frecuencia utiliza el juego?

- Siempre A veces Nunca

¿Para qué utiliza el juego en sus clases?

- Para motivar a los estudiantes Para integrar a los estudiantes Para desarrollar su habilidad mental Para llamar su atención a su sesión de clase
 Para descansar frente a una carga muy pesada

¿Qué actividades realizan los estudiantes durante el desarrollo de la clase?

¿Utiliza técnicas que motivan al estudiante a prestar atención y motivar un mejor desempeño? ¿Ejemplifique?

¿Cuál es el comportamiento de los niños durante la clase?

- a) Demuestran alegría SI NO
b) Demuestran entusiasmo SI NO
c) Demuestran colaboración SI NO
d) Demuestran apatía SI NO
e) Demuestran timidez SI NO
f) Demuestran desinterés SI NO

¿Considera que es esta asignatura en la cual presentan mayor dificultad o deficiencia los estudiantes?

¿De qué manera son calificados los niños? ¿Qué criterios utiliza para evaluarlos?

¿Cada cuánto realiza evaluaciones a los estudiantes?

¿Selección los tipos de evaluación que utiliza?

A) Diagnostica B) Ubicación C) Continua D) Sumativa

¿Procura captar siempre la atención de todos los estudiantes?

¿Los niños son participativos en clases?

¿Los niños realizan actividades que no tienen que ver con la asignatura en el momento de estar en el aula de clases?

¿Posee un plan de clases con los temas y objetivos a impartir?

¿Los objetivos planteados son cumplidos en su totalidad?

¿Motiva a sus estudiantes que expresen libremente sus ideas?

¿Promueve la resolución de ejercicios individual y grupal?

¿Fuera de clases los estudiantes ponen en práctica los conocimientos adquiridos en el salón de clases?

Firma de consentimiento

Para mostrar resultados

Gracias por su colaboración.



Anexo N°. 5: Entrevista a docente de computación

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA

UNAN Managua FAREM Matagalpa

12 de agosto, 2017

Entrevista dirigida a: Lic. Arsyeris Lizeth Moreno

Docente de computación:

Estimada Lic. Arsyeris Lizeth Moreno: El objetivo de este instrumento es conocer la metodología utilizada para desarrollar la asignatura de computación y determinar las dificultades que presentan los niños de primer grado de la sección "A" del colegio "San Luis Gonzaga", por ello solicitamos su amable colaboración para cumplir los objetivos mencionados.

¿Cuál es la estrategia utilizada para la enseñanza-aprendizaje en esta asignatura?

¿Considera importante la actividad lúdica en el aprendizaje de sus estudiantes?

SI NO

¿Por qué?

¿Usa medios y materiales lúdicos en clase?

SI NO

¿Cuáles?

¿Qué juegos de los siguientes utiliza con mayor frecuencia?

Juegos grupales Juegos trabajo Juegos unitarios Juegos aprendizaje
 Juegos naturales

¿Con qué frecuencia utiliza el juego?

Siempre A veces Nunca

¿Para qué utiliza el juego en sus clases?

- Para motivar a los estudiantes Para integrar a los estudiantes Para desarrollar su habilidad mental Para llamar su atención a su sesión de clase Para descansar frente a una carga muy pesada

¿Qué actividades realizan los estudiantes durante el desarrollo de la clase?

¿Cuál es el comportamiento de los niños durante la clase?

a) Demuestran alegría SI NO

b) Demuestran entusiasmo SI NO

c) Demuestran colaboración SI NO

d) Demuestran apatía SI NO

e) Demuestran timidez SI NO

f) Demuestran desinterés SI NO

¿Considera que es esta asignatura en la cual presentan mayor dificultad o deficiencia los estudiantes?

¿De qué manera son calificados los niños?

¿Procura captar siempre la atención de todos los estudiantes?

¿Los niños son participativos en clases?

¿Los niños realizan actividades que no tienen que ver con la asignatura en el momento de estar en el aula de clases?

¿Posee un plan de clases con los temas y objetivos a impartir?

¿Los objetivos planteados son cumplidos en su totalidad?

¿Motiva a sus estudiantes que expresen libremente sus ideas?

¿Promueve la resolución de ejercicios individual y grupal?

¿Fuera de clases los estudiantes ponen en práctica los conocimientos adquiridos en el salón de clases?

Firma de consentimiento

Para mostrar resultados

Gracias por su colaboración



Anexo N°. 6: Análisis de entrevistas

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA
 FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA
 UNAN Managua FAREM Matagalpa

Matriz para el análisis de la entrevista a la docente de la asignatura de inglés y computación de colegio diocesano “San Luis Gonzaga”, Matagalpa.

Datos generales

Grupo de Informantes: Docente de la asignatura de inglés y docente de la asignatura de informática “San Luis Gonzaga”, Matagalpa.

Nivel académico docente de inglés: MSc. María Ivanova Ninova

Nivel académico docente de computación: Lic. Arsyeris Lizeth Moreno

Fecha de análisis: 20 de agosto 2017

Interrogante	Entrevistado	Información Recopilada	Análisis
¿Cuál es la estrategia utilizada para la enseñanza-aprendizaje en esta asignatura?	Docente de ingles	Entrevista Observación	En ambas clases se utilizan estrategias de enseñanza lúdicas
	Docente de computación	Entrevista Observación	
¿Cuál es la estrategia utilizada para la enseñanza-aprendizaje en esta asignatura?	Docente de ingles	Entrevista Observación	Se considera muy importante la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje, debido a que los niños asimilan mejor las enseñanzas
	Docente de computación	Entrevista Observación	
¿Usa medios y materiales lúdicos en clase? <input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO ¿Cuáles?	Docente de ingles	Entrevista Observación	Se hacen uso de medios y materiales lúdicos, como: libros de textos, medios audio visuales como monitores y data show
	Docente de computación	Entrevista Observación	

<p>¿Qué juegos utiliza con mayor frecuencia?</p> <p><input type="radio"/> Juegos grupales</p> <p><input type="radio"/> Juegos trabajo</p> <p><input type="radio"/> Juegos unitarios</p> <p><input type="radio"/> Juegos aprendizaje</p> <p><input type="radio"/> Juegos naturales</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Se hacen juegos generalmente grupales y juegos unitarios
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿Con qué frecuencia utiliza el juego?</p> <p><input type="radio"/> Siempre <input type="radio"/> A veces <input type="radio"/> Nunca</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Casi siempre se utilizan juegos como forma de enseñanza
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿Para qué utiliza el juego en sus clases?</p> <p><input type="radio"/> Para motivar a los estudiantes</p> <p><input type="radio"/> Para integrar a los estudiantes</p> <p><input type="radio"/> Para desarrollar su habilidad mental</p> <p><input type="radio"/> Para llamar su atención a su sesión de clase</p> <p><input type="radio"/> Para descansar frente a una carga muy pesada</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Los juegos lúdicos son utilizados principalmente para desarrollar habilidades mentales en los niños
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿Qué actividades realizan los estudiantes durante el desarrollo de la clase?</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Entre las actividades que los estudiantes realizan están las de copiar el texto en el pizarrón, pronunciar con acompañamiento de la docente y realizar actividades lúdicas con software en los laboratorios de computación
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿Cuál es el comportamiento de los niños durante la clase?</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Los niños se distraen fácilmente en el transcurso de las clases
	Docente de computación	Entrevista Observación	

<p>¿Cuál es el comportamiento de los niños durante la clase?</p> <p>Demuestran alegría OSI O NO</p> <p>Demuestran entusiasmo O SI O NO</p> <p>Demuestran colaboración O SI O NO</p> <p>Demuestran apatía O SI O NO</p> <p>Demuestran timidez O SI O NO</p> <p>Demuestran desinterés O SI O NO</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Se observa que los niños se muestran con mucho entusiasmo y alegría en el trascurso de las clases
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿Cuál es la unidad que presentan mayor dificultad o deficiencia los estudiantes?</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	No existe una unidad en específico en la cual los niños tengan mayor dificultades
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿De qué manera son calificados los niños?</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Los niños son evaluados individualmente de forma sumativa
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿Procura captar siempre la atención de todos los estudiantes?</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Se nota que los docentes procuran siempre mantener la atención de todos los estudiantes
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿Los niños son participativos en clases?</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Se visualizó que los niños son muy participativos en clases
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿Los niños realizan actividades que no tienen que ver con la asignatura en el momento de estar en el aula de clases?</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Se observó que los niños se desconcentran rápidamente y se ponen a realizar otras actividades que no son las indicadas en clases
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿Posee un plan de clases con los temas y objetivos a impartir?</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Los docentes utilizan un libro de actividades para coordinar las clases que impartirán
	Docente de computación	Entrevista Observación	
<p>¿Los objetivos planteados son cumplidos en su totalidad?</p>	Docente de ingles	Entrevista Observación	Se pudo notar que los objetivos nos son cumplidos a cabalidad por el tiempo que se lleva en hacer que los niños asimilen las actividades a realizar
	Docente de computación	Entrevista Observación	

¿Motiva a sus estudiantes que expresen libremente sus ideas?	Docente de ingles	Entrevista Observación	Se notó que los niños se expresan libremente y que se les motiva para ello
	Docente de computación	Entrevista Observación	
¿Promueve la resolución de ejercicios individual y grupal?	Docente de ingles	Entrevista Observación	Los docentes realizan actividades a nivel individual como grupal
	Docente de computación	Entrevista Observación	
¿Fuera de clases los estudiantes ponen en práctica los conocimientos adquiridos en el salón de clases?	Docente de ingles	Entrevista Observación	Los estudiantes practican en clases algunos conocimientos, gracias a que se les deja tareas o actividades que deben de realizar en casa
	Docente de computación	Entrevista Observación	



Anexo N°. 7: Guía de observación del proceso de aprendizaje del inglés

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA

UNAN Managua FAREM Matagalpa

El objetivo de este instrumento es analizar la metodología utilizada para desarrollar la asignatura de inglés, determinar las dificultades y comprobar el ambiente en el que se desarrolla y evaluar el aprendizaje que los niños presentan en el primer grado de la sección "A" del colegio "San Luis Gonzaga".

Ficha para guía de observación

Fecha:	
Observador 1:	Br. Michael Antonio Urbina Tijerino
Observador 2:	Br. Yader Joel Pérez Eugarríos
Docente:	MSc. María Ivanova Ninova
Asignatura:	Ingles

Iniciación de la actividad

Cuestionamientos planteados	Siempre	Frecuentemente	Casi nunca	No aplica
1. El docente se presenta puntualmente a clases	X			
2. Se preocupa por la preparación del salón y de los recursos didácticos:		X		
• retroproyector/video/audio/otros equipos, funcionando		X		
• sillas / mesas	X			
• iluminación		X		
3. Establece contacto con los estudiantes a través de alguna expresión de saludo o bienvenida.	X			
4. Inicia la clase o la unidad didáctica indicando, los objetivos		X		
• la relación / importancia del tema		X		
• la estructura / organización de la clase	X			
• la relación de los objetivos / temáticas con otros precedentes y /o futuros para complementación o integración		X		
5. Plantea si hay preguntas operativas o de orden práctico a responder antes del desarrollo de la actividad. (Aclaraciones, preocupaciones, etc.)		X		
6. Realiza una evaluación diagnóstica para verificar conocimientos previos necesarios para la comprensión.		X		
• Preguntas abiertas orales o revisión en la pizarra		X		
• Pruebas escrita				X
• Juegos individuales o grupales		X		
7. Motiva y captar la atención de los estudiantes		X		
8. Durante el transcurso de la asignatura, Permite interrupciones para preguntas		X		

• Hace preguntas para verificar la comprensión, establecer conexiones del tema con otros, vinculación con la realidad		X		
• Utiliza las dudas (o errores) como forma de aprendizaje	X			
9. Los contenidos o información entregada por el docente corresponden a los objetivos planteados.		X		
• Siguen una secuencia lógica que facilita al estudiante el proceso de análisis, relación y aplicación de los conceptos.	X			
• Los maneja con flexibilidad denotando dominio de los mismos	X			
10. En caso de realizar actividades /dinámicas grupales, explica los objetivos de la actividad de grupo		X		
• Pregunta para verificar la comprensión de la dinámica y organiza los grupos		X		
• Indica las claves para el trabajo en equipo eficaz	X			
• Logra que los grupos se mantengan activos y logren los resultados esperados		X		
11. La forma de comunicación didáctica se caracteriza por, utilizar un lenguaje claro y comprensible		X		
• Explica las palabras técnicas que puedan no ser comprendidas		X		
• Usar ejemplos para aclarar ideas o conceptos		X		
• Demuestra seguridad sobre la información que brinda, siendo capaz de inspirar confianza en el estudiante.	X			
12. La forma de comunicación gestual se caracteriza por, mantener contacto visual y estar alerta a las manifestaciones expresivas de los estudiantes	X			
• Se desplaza adecuadamente por el salón		X		
13. Utiliza los recursos didácticos: uso de herramientas de TI, para facilitar la comprensión de los conceptos e ideas.			X	
• De manera atractiva (letras, diseño, color)			X	

• En forma variada (retroproyector, filmaciones, casos, etc.)			X	
14. Entrega material de apoyo	X			
• Guías didácticas para el estudio autónomo	X			
• Guías didácticas para el trabajo grupal	X			
15. Administra el tiempo de la clase de acuerdo a su planificación y logra cumplir los objetivos en ese horario		X		
16. El docente presenta una síntesis de las ideas principales del tema impartido		X		
17. Conecta el tema con las actividades de enseñanza posteriores	X			
18. Orienta a los estudiantes practique en casa las enseñanzas impartidas		X		

Observación no estructurada

Se encontró durante las visitas en el aula de clases:

- Que los estudiantes del primer grado experimentan dificultades en el aprendizaje de la lengua extranjera inglés, específicamente en los siguientes apartados.
- La poca atención y la pronunciación es una de los factores de los cuales se pudo observar que los niños tienen dificultades.

- **Se observó que se les dificulta entender las enseñanzas transmitidas en clases.**
- **Además que no logran comprender y apropiarse totalmente de las enseñanzas impartidas, debido a las dos dificultades anteriormente mencionadas.**
- **Se observó que el método más usado en el aula de clases la docente de inglés es el audio-lingual.**
- **Se observó que el uso de tecnología en los laboratorios de computación a través de aplicaciones de escritorio estimularon todos los sentidos de los niños.**
- **Por medio de una entrevista verbal el director de la institución denoto que el uso de los laboratorios de computación incremento el interés de los estudiantes en las materias, además de desarrollar un aprendizaje con mayor facilidad.**
- **Se observó que los niños utilizan con facilidad las computadoras y que el uso de las mismas represento una ventaja para el entendimiento de otras materias.**
- **Se observó que no existe un software que ayude a facilitar el proceso de enseñanza de inglés.**
- **Se observó que hay una unión entre docentes, estudiantes y padres de familia involucrados en el proceso del aprendizaje de inglés.**



Anexo N°. 8: Fotos de evidencias de visitas realizadas

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA

UNAN Managua FAREM Matagalpa



Visita al colegio "San Luis Gonzaga"



Visita al colegio "San Luis Gonzaga"



En clases de inglés de primer grado



En clases de inglés de primer grado



Medios informaticos usados en clases de ingles



Medios informaticos usados en clases de ingles



Clases en el laboratorio de computación



Clases en el laboratorio de computación



Clases en el laboratorio de computación



Anexo N°. 9: Valoración de alternativa No 1: Aplicación de escritorio desarrollada a la medida.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA
UNAN Managua FAREM Matagalpa

Factibilidad Técnica:

Se mencionan los datos de las tecnologías a utilizar para la implementación de la alternativa, se tomó en cuenta el hardware y software existente para la culminación del proyecto.

El colegio diocesano “San Luis Gonzaga”, cuenta con laboratorios de computación conformado por el siguiente equipamiento.

No	Descripción	Cantidad
1	PC con: Sistema operativo Windows 10, 4 RAM, 500 GB Disco Duro, Procesador Inter Celeron 2.40 GHz.	22
2	Proyector	2

Debido a que el centro educativo ya cuenta con las instalaciones tecnológicas necesarias para la implementación, no se ve necesario la adquisición de más equipo tecnológico.

Las herramientas necesarias para el desarrollo de la aplicación son:

Herramientas	Descripción
Adobe Photoshop CS6	Es un editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems Incorporated, usado principalmente para el retoque de fotografías e imágenes.
Adobe Illustrator CS6	Es un editor de gráficos vectoriales, y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura o ilustración digital.
Adobe Audition CS6	Software para la grabación y edición de sonido
Unity 5.2.2f1	Es un motor de desarrollo de videojuegos multiplataforma.

Factibilidad operativa:

Para el desarrollo efectivo de la aplicación se considera necesario un analista, diseñador, programador y un encargado de prueba.

Para la ejecución óptima de la aplicación, los actores involucrados deben de manipular efectivamente el software, por lo que se les brindara capacitaciones adecuadas a todos ellos, hasta que logren utilizarla efectivamente.

Factibilidad económica:

A continuación se muestran los costos en los que se incurrirían para la implementación del software, las herramientas utilizadas para esta alternativa, los recursos hardware, software y humano necesarios para el desarrollo.

Tabla de costo de desarrollo del software

Personal	Pago por hora (dólares)	Horas requeridas	Total
Programador	U\$ 8.00	150	U\$ 1 200.00
Analista	U\$ 10.00	24	U\$ 240.00
Encargado de prueba	U\$ 10.00	36	U\$ 360.00
Diseñador	U\$ 8.00	48	U\$ 384.00
Total			U\$ 2,184.00

Los precios reflejados en la tabla anterior fueron evaluados respecto al promedio de costo que cobra cada profesional en Nicaragua Fuente: Humberto A. Castillo (Asesor experto)

Este estudio de factibilidad proporcionó como resultado un monto total para la implementación del proyecto de:

C\$ 66,502.8 (U\$ 2,184.00)

Factibilidad legal:

Con el fin de avalar el cumplimiento de los requerimientos necesarios para la realización del software de escritorio desarrollado a la medida, es necesario estipular de forma escrita los diferentes aspectos en los que se incurren al realizar dicha aplicación por ende es necesario la implementación de un contrato.

Yo Yader Joel Pérez Eugarríos, me identifico con cedula N°441-161092-0004Y mayor de edad, soltero, actuando como diseñador y programador junto con Michael Antonio Urbina Tijerino mayor de edad, soltero con cedula N°441-121292-0002B actuando como analista y encargado de pruebas de la aplicación de escritorio para el Colegio Diocesano “San Luis Gonzaga”, Matagalpa, quienes consensualmente serán denominados DESARROLLADORES DE SOFTWARE en sociedad con el Lic. Miguel Ángel Ortega Flores con N° de cedula 001-060176-0067W en calidad de Director Académico del centro educativo Colegio Diocesano “San Luis Gonzaga” a quien denominaremos como CLENTE con el cual convenimos celebrar el siguiente contrato con las siguientes cláusulas:

Primera: Contratación de servicios

El cliente acuerda contratar los servicios del programador, diseñador, analista y encargado de pruebas de la aplicación de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés llamada “English Kids”, quienes se proponen cumplir con los objetivos planteados utilizando las herramientas necesarias para efectuar el proyecto, llegando al siguiente compromiso:

El software deberá cumplir con las siguientes funciones:

Deberá de contar con una interfaz agradable al inicializar, debe de poseer varios niveles de juegos para el aprendizaje del idioma inglés, debe de presentar sonido armonioso y sin ruido de fondo para la efectiva interpretación del audio, debe de tener animaciones que dirijan a los usuarios que lo manipulen, además debe de

poseer la funcionalidad de otorgar una puntuación dependiendo del avance realizado por cada usuario y mostrarlos en pantalla, además debe de ser de fácil actualización para la posterior integración de niveles de aprendizaje.

Segunda: Compromisos a efectuar

Los programadores se comprometen a desarrollar el software para que sea fácil de actualizar y de documentar todo el proceso de desarrollo de la aplicación desde el principio hasta su etapa final.

El analista se compromete a estudiar la mejor metodología de aprendizaje a utilizar en el entorno de la aplicación así como la utilizada en clases para integrarla en el software, además de examinar cuál sería la mejor forma del funcionamiento y de su uso por parte de los usuarios.

El diseñador de software se comprometerá a realizar las interfaces que sean agradables e intuitivas a la vista de los usuarios así como de utilizar audio de calidad y sin interferencias, además de idear animaciones que sean llamativas y que sirvan de guía en el transcurso de las actividades del video juego.

El encargado de pruebas se compromete a documentar cada falla o error encontrado en la aplicación y hacerla saber al programador para su pronta corrección.

Tercero: Sobre los derechos de autor.

El software podrá ser instalado en los equipos que el cliente considere necesario siempre y cuando estos cumplan con las características específicas para su funcionamiento óptimo.

Cuarta: Mutuo acuerdo

1. Ambas partes estamos de acuerdo en cuanto al costo de desarrollo del software, ya que este asciende al monto de U\$ 2,184.00 o C\$ 66,502.8 Determinados en la factibilidad económica.
2. Cualquier modificación a lo estipulado en esta acta legal será resuelta de mutuo acuerdo entre el CLIENTE y los DESARROLLADORES DE SOFTWARE sin perjuicio de ninguna de las partes dejando por última instancia cualquier trámite legal.

Firman el acuerdo:

Lic. Miguel Ángel Ortega Flores

Br. Yader Joel Pérez Eugarríos

Br. Michael Antonio Urbina Tijerino



Anexo N°. 10: Valoración de alternativa No 2: Aplicación Web

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA
UNAN Managua FAREM Matagalpa

Página web de servicio gratuito de enseñanza del idioma inglés y otros idiomas:

<https://www.duolingo.com/>

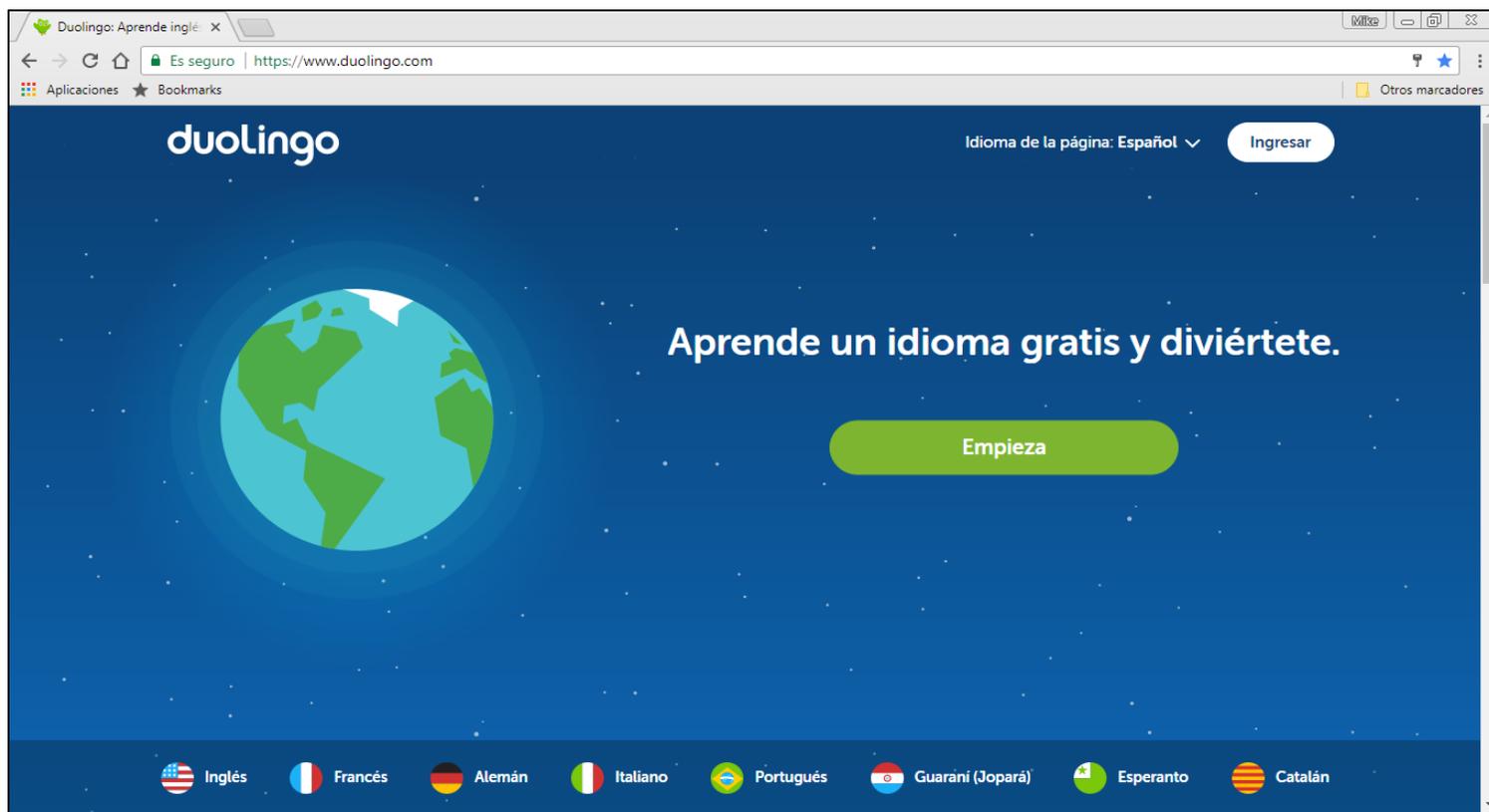


Ilustración 9 Interfaz de inicio de la página web duolingo

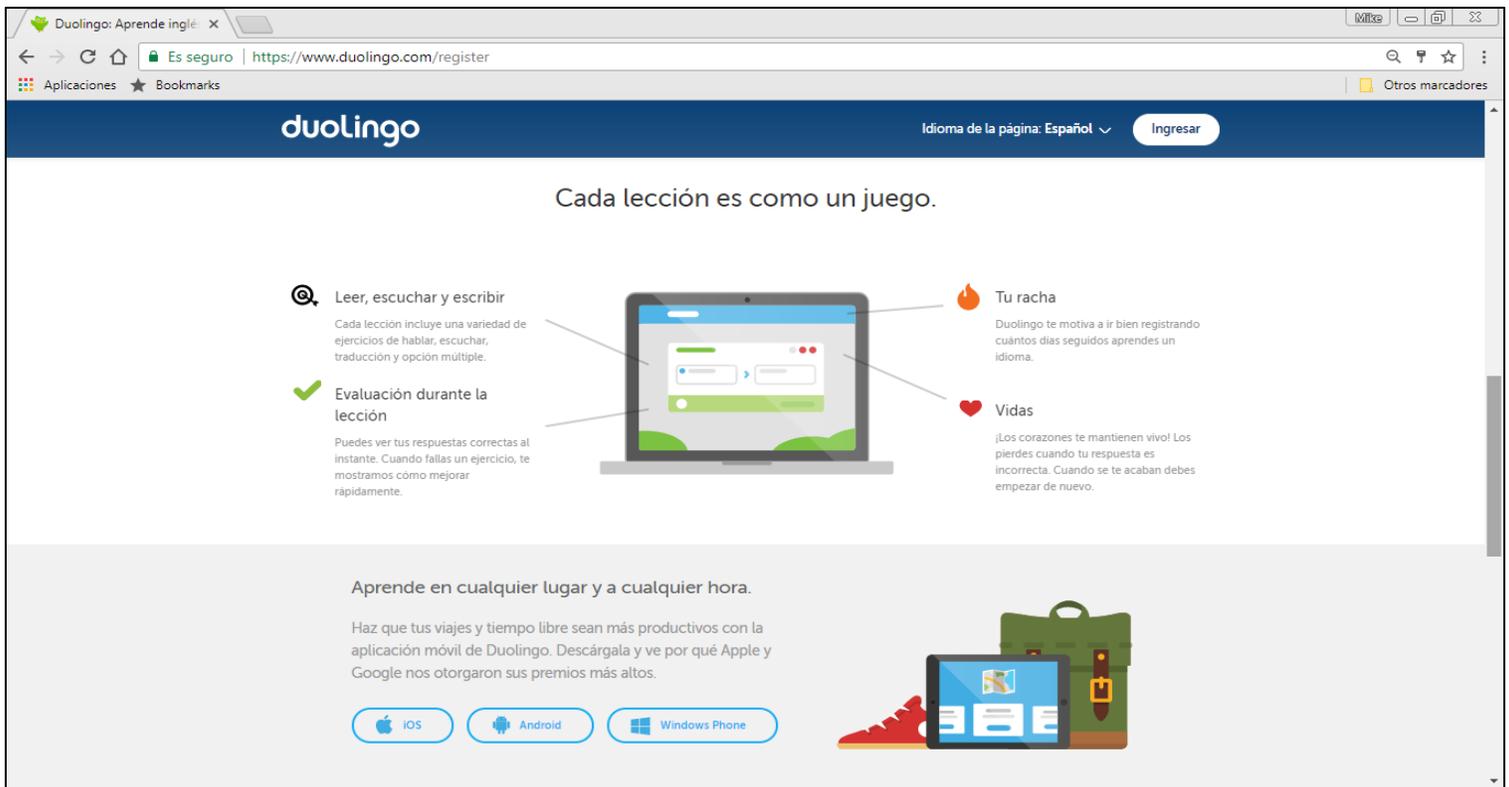


Ilustración 10: Características generales del funcionamiento dentro de la página web duolingo

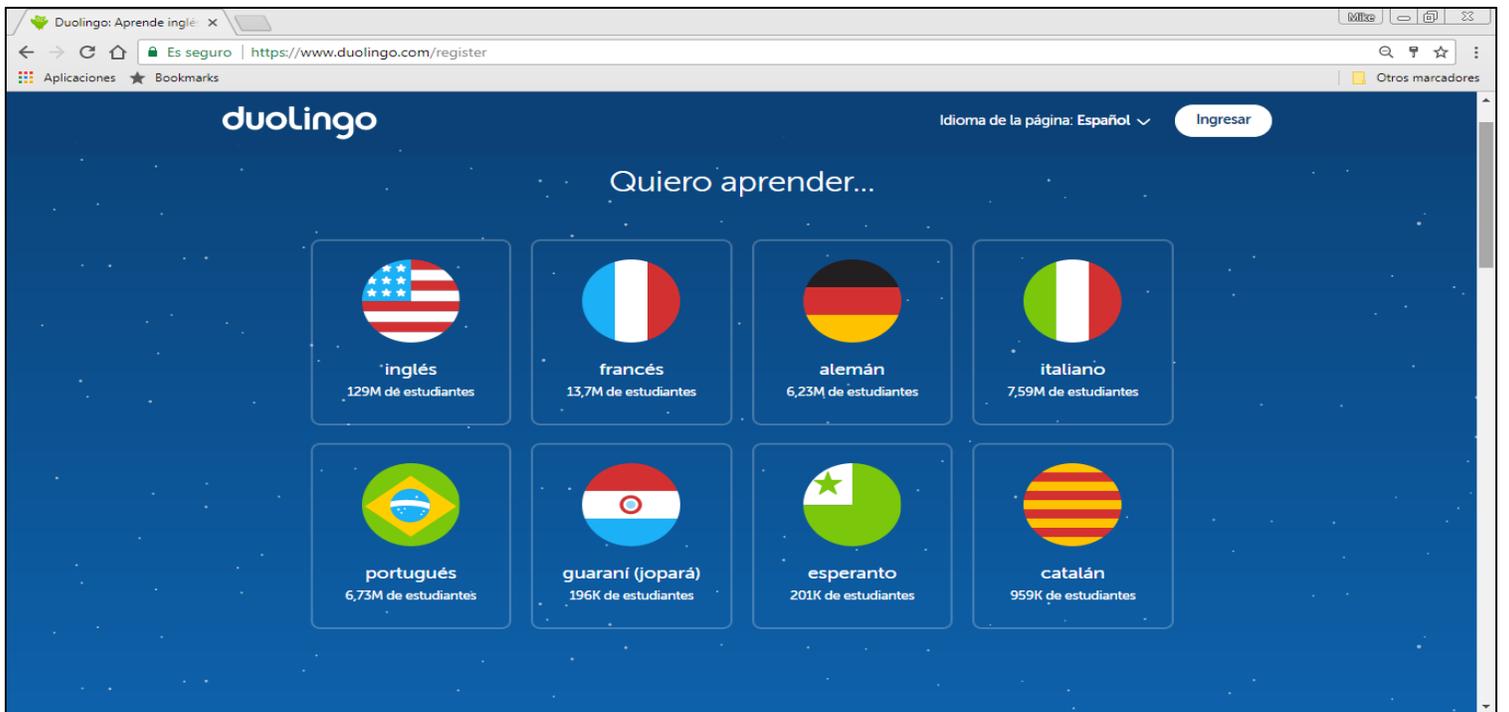


Ilustración 11: Menú de idiomas que se pueden aprender en la página web duolingo

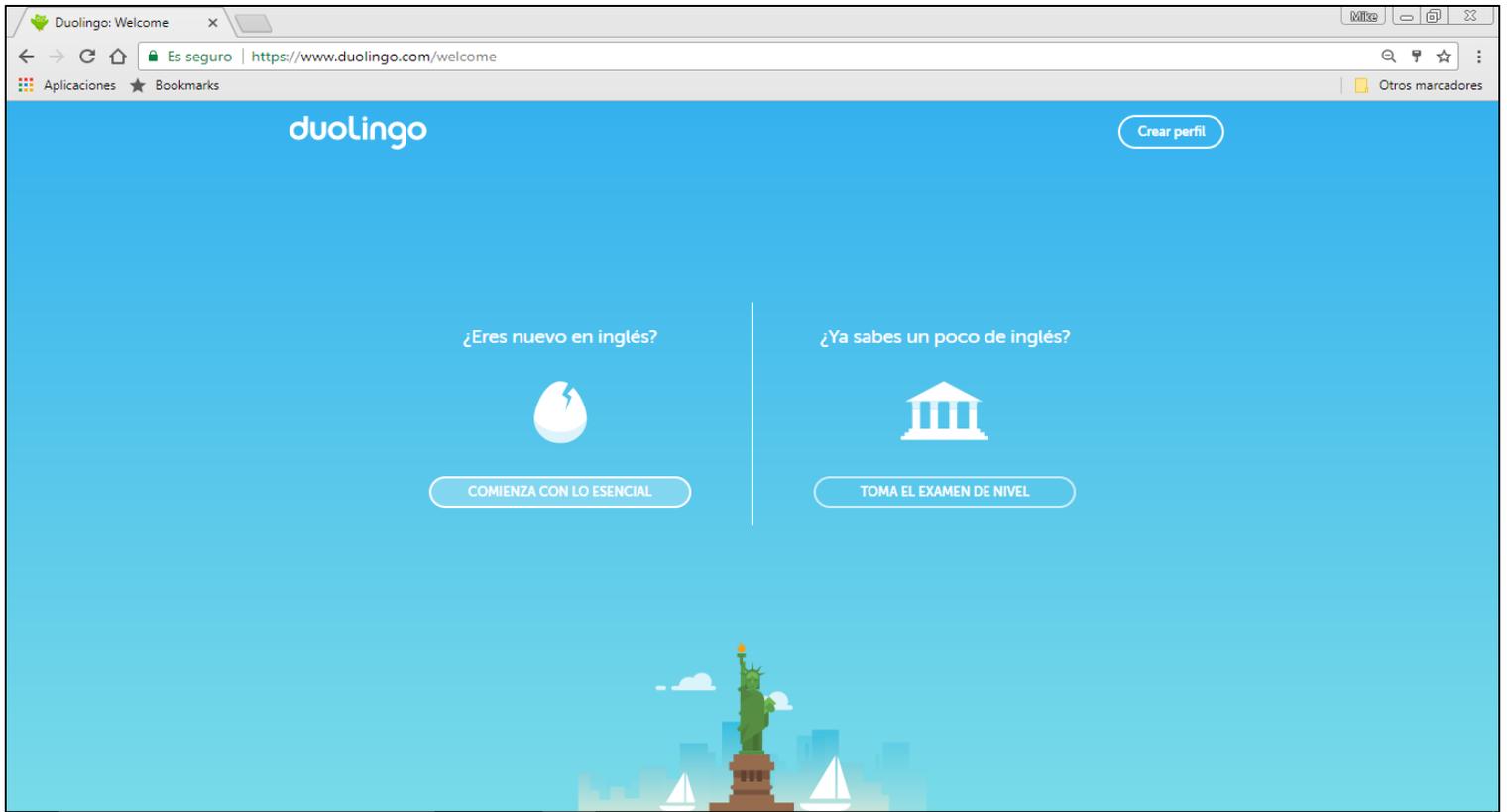


Ilustración 12: Selección de nivel con el cual se quiere iniciar



Ilustración 13: Selección de dificultad con la cual iniciar a estudiar

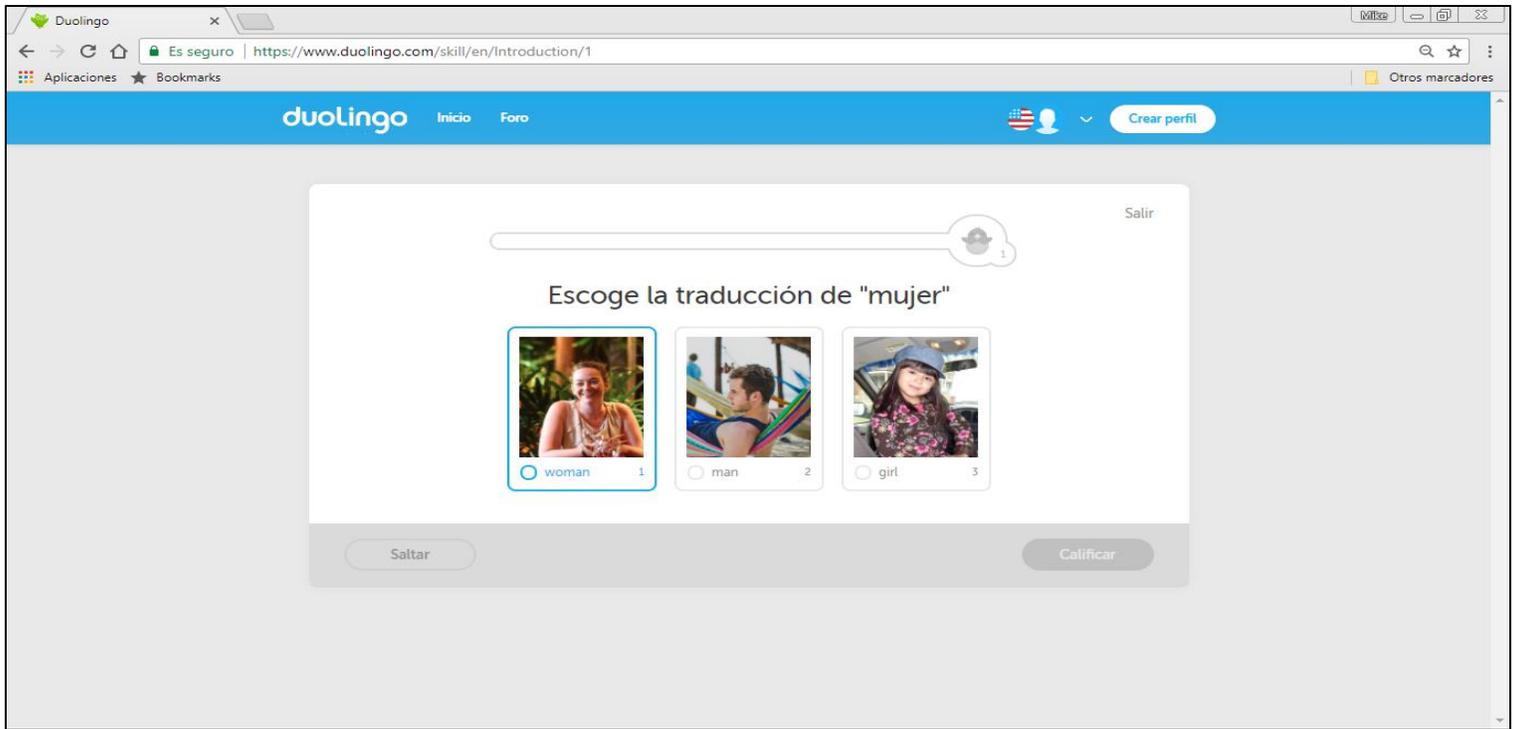


Ilustración 14: Muestra de la forma de enseñanza del idioma inglés

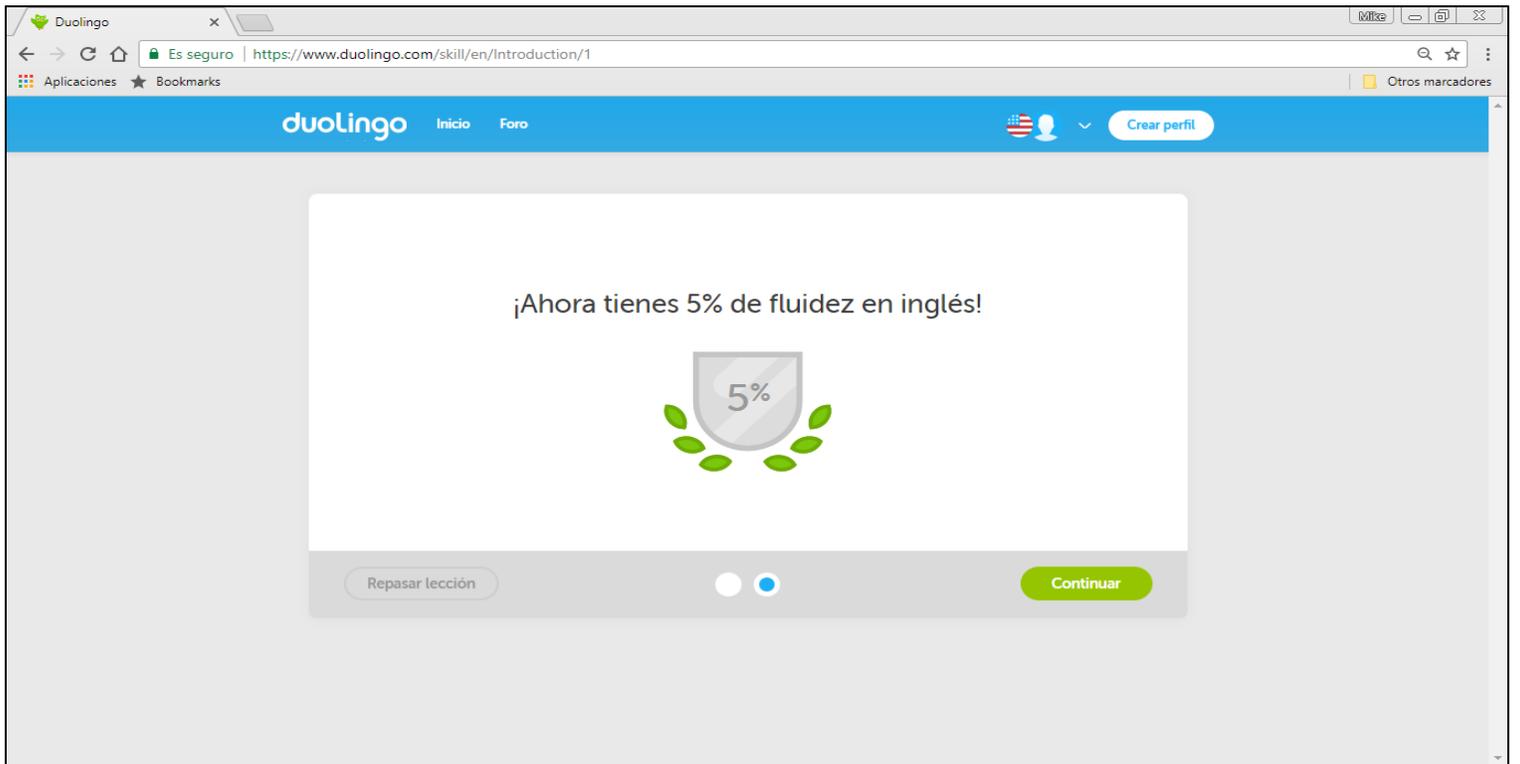


Ilustración 15: Asignación de porcentaje cuantitativo del avance obtenido

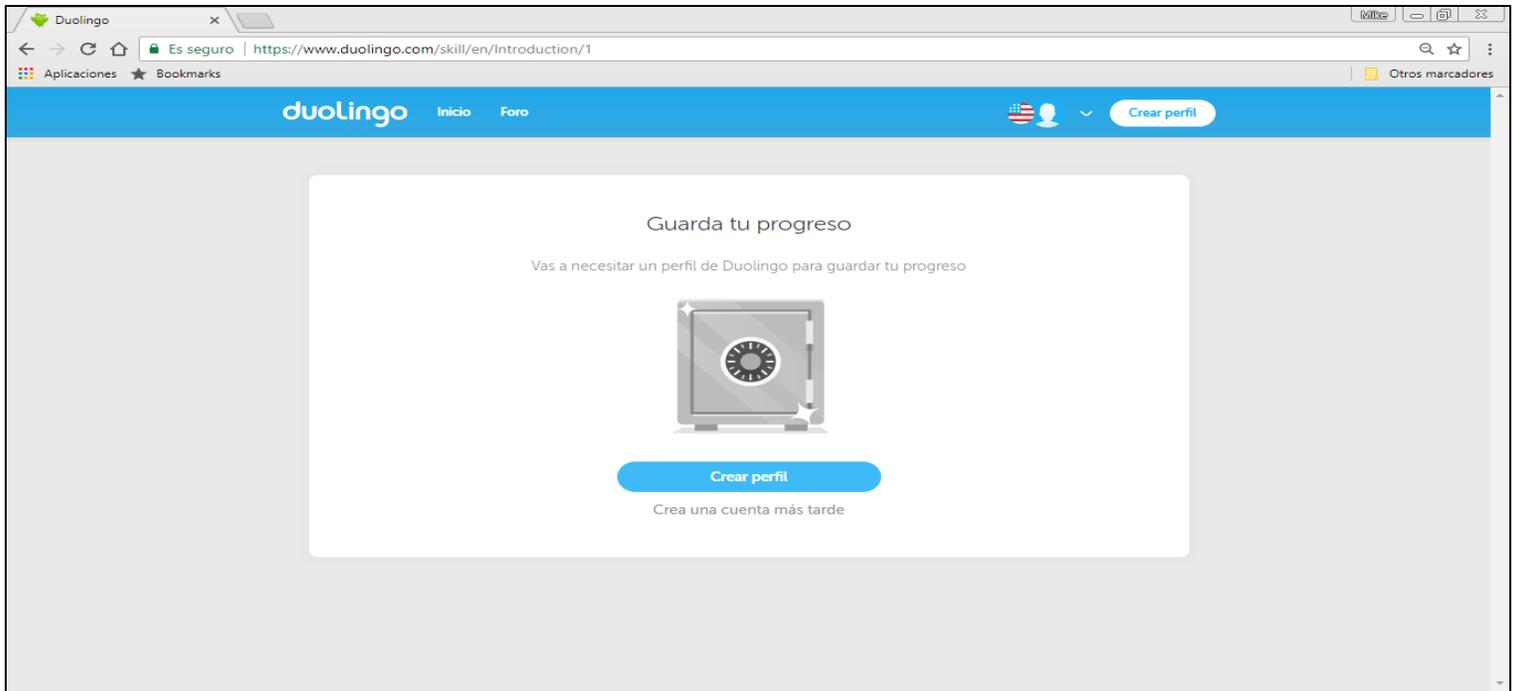


Ilustración 16: Interfaz para guardar el avance realizado

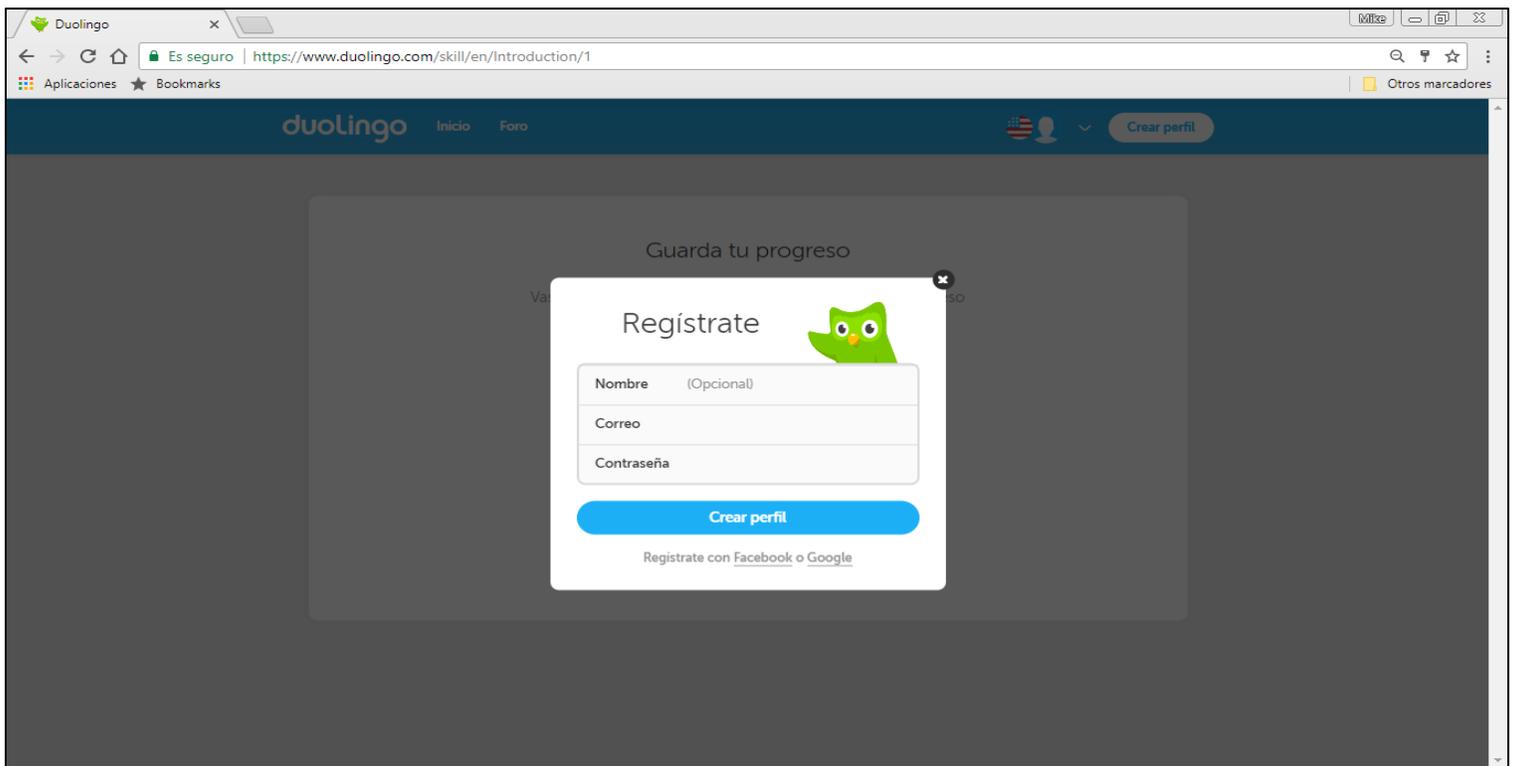


Ilustración 17: Interfaz de registro o creación de perfil para guardar el avance realizado

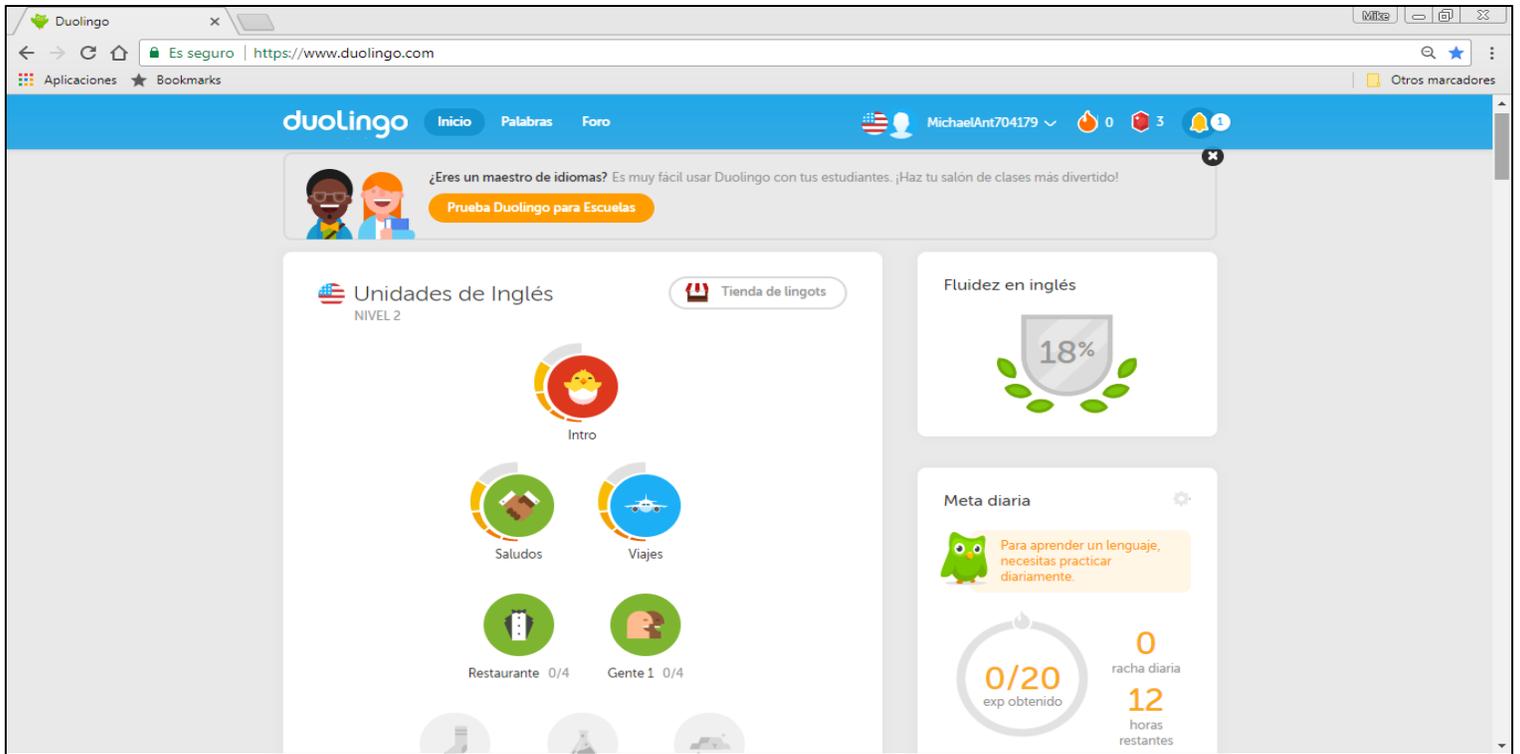


Ilustración 18: Interfaz de usuario registrado

Factibilidad Técnica:

Se mencionan los datos de las tecnologías a utilizar para la implementación de la alternativa, se tomó en cuenta el hardware y software existente para la culminación del proyecto, así como la contratación del servicio de internet por modem ADSL, debido a que se necesita conectar las computadoras a internet.

El colegio diocesano “San Luis Gonzaga”, cuenta con laboratorios de computación conformado por el siguiente equipamiento.

No	Descripción	Cantidad
1	PC con: Sistema operativo Windows 10, 4 RAM, 500 GB Disco Duro, Procesador Inter Celeron 2.40 GHz.	22
2	Proyector	2

Debido a que el centro educativo ya cuenta con los equipos de cómputo necesarios para la ejecución de la aplicación, no se ve necesario la adquisición de más computadoras. Sin embargo para la implementación de esta propuesta es necesario la contratación del servicio de internet, la compra de material, el costo

del servicio de instalación de las computadoras en red y la configuración de la conexión a internet.

No	Descripción	Sub total	Total
1	Contrato de Internet fijo de 10 Megas + Modem ADSL incluido	U\$ 69 (C\$ 2,101.05) IVA Incluido Mensual	U\$ 828 (C\$ 25,212.60) IVA Incluido Anual
1	Caja de cable de red categoría 5E 300 Mtrs	C\$ 2,601.00	C\$ 2,601.00
50	Conector RJ45 (Son 50 conectores)	C\$ 5.22	C\$ 261.00
1	Servicio de instalación de punto de red en 1 PC (Son 22 Computadoras a conectar en red)	C\$ 612.00	C\$ 13,464.00
Total en córdobas:			C\$ 41,538.6

Factibilidad operativa:

Para la realización efectiva de esta alternativa se considera necesario la conexión a internet de las computadoras sin embargo pese a la facilidad de la instalación de esta red, y tener una apariencia agradable de enseñanza del idioma inglés e interactivo, esta página web es demasiado compleja, en otras palabras no se adapta ni satisface las necesidades de los usuarios.

Factibilidad económica:

A continuación se muestran los costos en los que se incurrirían para la implementación del software, las herramientas utilizadas para esta alternativa, los recursos hardware, software y humano necesarios para el desarrollo.

Tabla de costo de implementación del software

No	Descripción	Sub total	Total
1	Contrato de Internet fijo de 10 Megas + Modem ADSL incluido	U\$ 69 (C\$ 2,101.05) IVA Incluido Mensual	U\$ 828 (C\$ 25,212.60) IVA Incluido Anual
1	Caja de cable de red categoría 5E 300 Mtrs	C\$ 2,601.00	C\$ 2,601.00
50	Conector RJ45 (Son 50 conectores)	C\$ 5.22	C\$ 261.00
1	Servicio de instalación de punto de red en 1 PC (Son 22 Computadoras a conectar en red)	C\$ 612.00	C\$ 13,464.00

Total en córdobas: (Ver Anexo No. 2) y (Ver Anexo No. 3)	C\$ 41,538.6
---	---------------------

Este estudio de factibilidad proporcionó como resultado un monto total para la implementación del proyecto de:

C\$ 41,538.6 (U\$ 1,364.15)



Anexo N°. 11: Valoración de alternativa No 3: Aplicación de escritorio enlatada

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA
UNAN Managua FAREM Matagalpa

Link de Descargar del: El Gran Caco para Windows
<https://el-gran-caco.waxoo.com/>



Ilustración 19: Splash de inicio del Gran caco



Ilustración 20: Interfaz de inicio del Gran caco



Ilustración 21: Interfaz de actividades lúdicas para la enseñanza del inglés

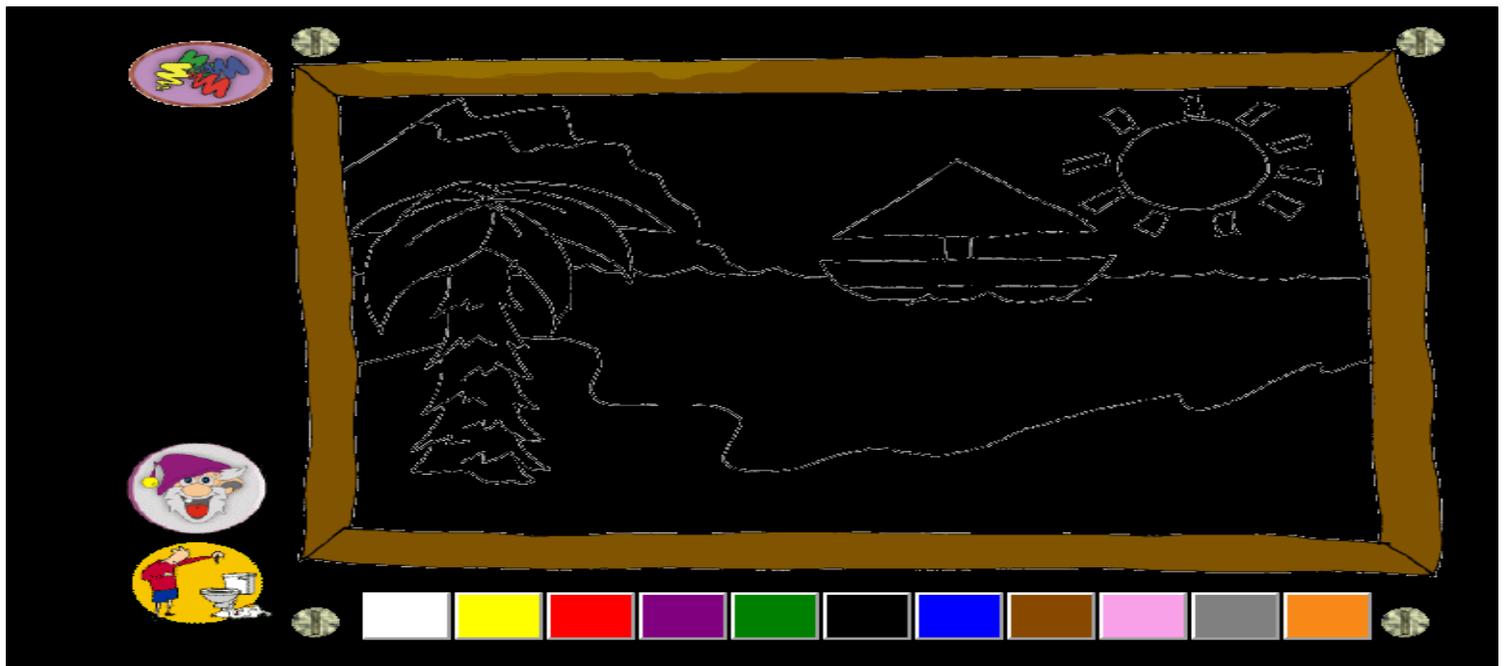


Ilustración 22: Actividad lúdica de los colores



Ilustración 23: Actividad lúdica de los números

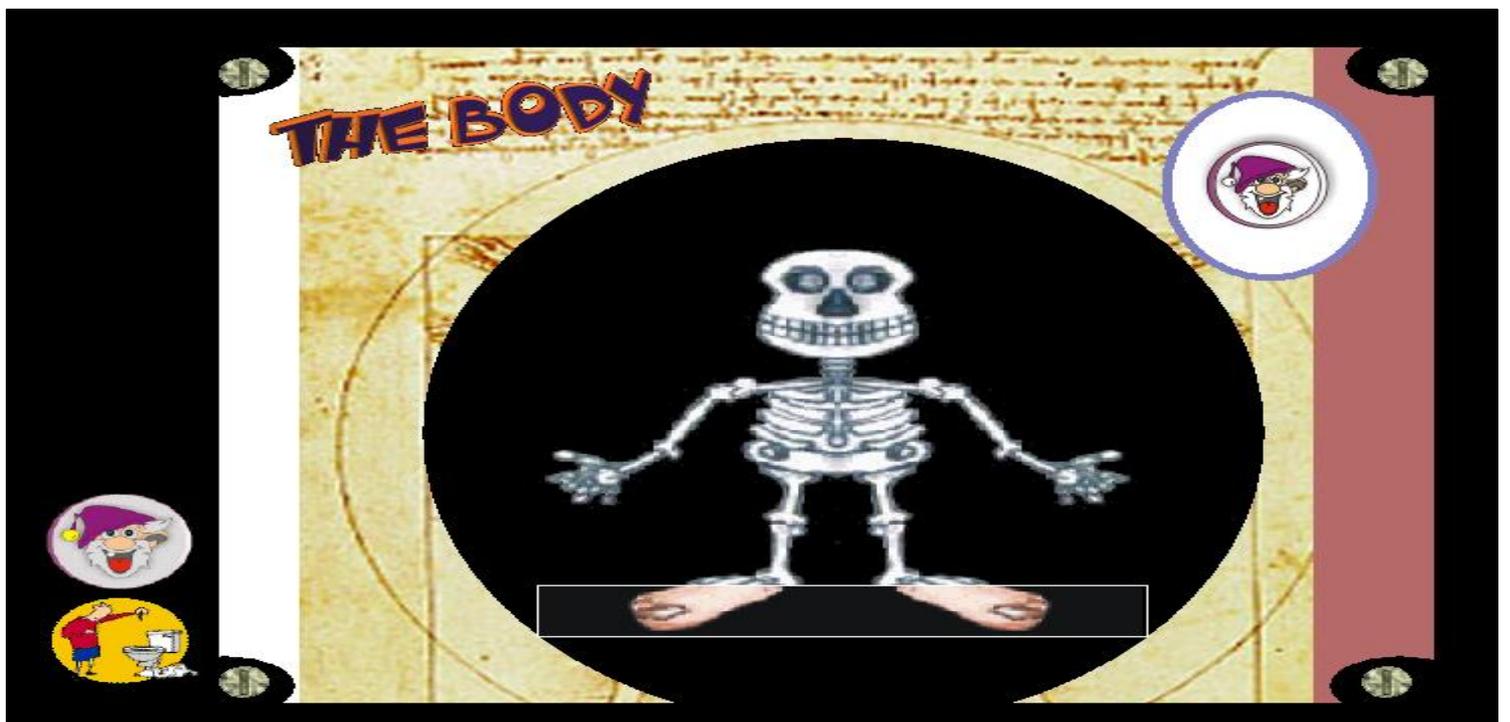


Ilustración 24: Actividad lúdica del reconocimiento del cuerpo humano



Ilustración 25: Actividad lúdica de las comidas



Ilustración 26: Actividad lúdica de la ropa



Ilustración 27: Actividad lúdica de los animales

Factibilidad Técnica:

Se mencionan los datos de las tecnologías a utilizar para la implementación de la alternativa, se tomó en cuenta el hardware y software existente para la culminación del proyecto.

El colegio diocesano “San Luis Gonzaga”, cuenta con laboratorios de computación conformado por el siguiente equipamiento.

No	Descripción	Cantidad
1	PC con: Sistema operativo Windows 10, 4 RAM, 500 GB Disco Duro, Procesador Inter Celeron 2.40 GHz.	22
2	Proyector	2

Debido a que el centro educativo ya cuenta con las instalaciones tecnológicas necesarias para la implementación, no se ve necesario la adquisición de más equipo tecnológico.

Factibilidad operativa:

Para la ejecución efectivo de la aplicación se deben de cumplir con los requerimientos mínimos de 1 Gb en RAM, 80 de almacenamiento de disco duro y procesador de 1.2 GHz, los cuales se sobre cumplen debido a que las computadoras poseen excelentes cualidades tecnológicas, sin más limitaciones solo sé debe instalar el software en cada una de las máquinas y utilizarlo constantemente para ayudar en la enseñanza del idioma inglés.

Aunque tiene la desventaja de que es poca intuitiva, el sonido es de mala calidad, es poca agradable a la vista, no guía efectivamente al usuario durante su uso y no se adapta al cien por ciento a las necesidades que se tienen sobre la enseñanza del inglés.

Factibilidad económica:

Debido a que el software es de libre adquisición, no se realizarán costos de compra de esta herramienta de enseñanza de inglés lúdica.

Este estudio de factibilidad proporcionó como resultado para la implementación del proyecto la cantidad de:

C\$ 0.00 (U\$ 0.00)

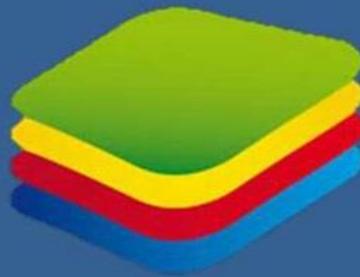
2018

Anexo N°. 12: Manual de instalación de BlueStacks

Manual de instalación de BlueStack

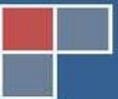
Descarga, instalación y ejecución

BlueStack es una aplicación que emula las funciones del sistema operativo Android, en un Sistema Operativo Windows o MAC



Autores:
Br. Yader Joel Pérez Eugarríos
Br. Michael Antonio Urbina Tijerino

20/12/2017



MANUAL DE INSTALACIÓN

Índice

Instalación de BlueStacks.....	166
Requisitos de sistemas	166
Requerimientos de Hardware y Software	168
Conociendo la interfaz.....	168
En la barra del buscador coloca el nombre y luego presiona “Find”	169
Pasos para instalar BlueStacks en nuestro computador.....	169
Instalar aplicaciones .Apk sin internet	180
BlueStacks	181
Preguntas frecuentes	182

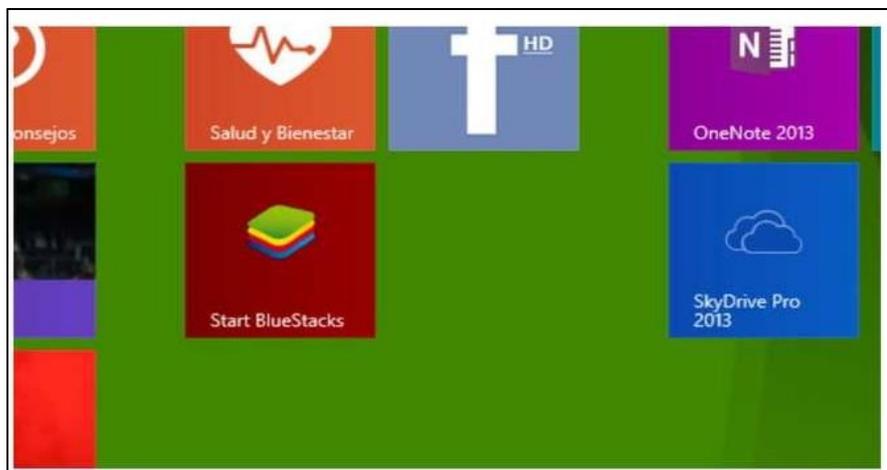
Instalación de BlueStacks

Requisitos de sistemas

BlueStacks App Player, este conocido emulador de aplicaciones Android para Windows acaba de publicar su primera versión beta, en la que se incluye la capacidad de acceder a miles de aplicaciones de Android, justo desde el escritorio Windows.

La posibilidad de disponer de aplicaciones como WhatsApp o Angry Birds Space ejecutándose en un PC con Windows 7 lo cual es el sueño de muchos. En esta última bata, se incluye la posibilidad de sincronización inalámbricamente las aplicaciones de tus dispositivos Android con el emulador de BlueStacks, a través de lo que se han denominado Cloud Connect App.

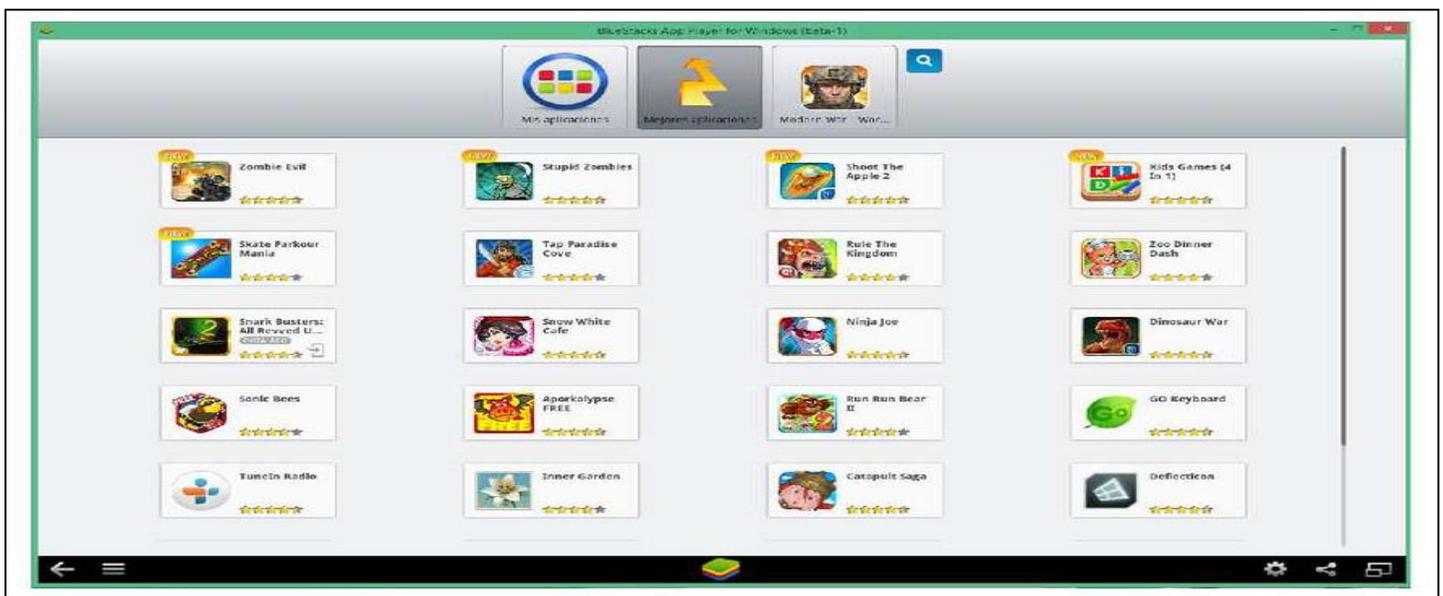
Además, disponemos de una sección de descargas, búsquedas rápidas, emulación del acelerómetro a través de las teclas de dirección del teclado. Por el momento parece ser que no permite descargar aplicaciones de pago de Google Play Store, pero la descargas gratuitas sin mayor.



Es la parte técnica, BlueStacks dice que su App Player es capaz de emular 450,00 aplicaciones, y aunque parece que todas estas funcionan excepcionalmente bien,

sí que es cierto que es posible experimentar algo de algunos juegos. Además gracias a su tecnología Layer cake, será posible ejecutar aplicaciones que precisen aceleración grafica de PC basadas en la arquitectura x86.

BlueStacks es el programa más utilizada para simular la interfaz de Android en PC. Gracias a su simpleza y practicidad es uno de los usuarios. Para poder utilizarlo primeramente revisa los requisitos de sistema, debido a que muchos usuarios no pueden correrlo de manera correcta y muy frecuentemente manifiestan problemas como por ejemplo una ventana emergente con la leyenda “incompatible GL”.



Requerimientos de Hardware y Software

Más allá de la simpleza en su funcionamiento, BlueStacks es un programa que necesita un mínimo de requerimientos de Hardware y Software.

- El sistema que debes poseer para poder correrlo debe ser Windows XP como mínimo.
- La versión completa del programa necesita 2 GB de espacio en disco duro.
- Para cerrar la lista, BlueStacks necesita 1 GB de RAM para poder ser ejecutado.
- Muchos usuarios no pueden utilizar esta aplicación, debido a que el programa presenta el problema de señalado como "Incompatible GL"
- Esto se debe a que las aplicaciones de Android, exigen gráficamente mucho más que las aplicaciones de PC. Por eso, la librería grafica de tu ordenador (Graphic Library: GL) debe soportar este tipo de funciones.
- Para obtener los últimos Driver GL, realiza un Update de Windows.

Ten en cuenta que el programa posee versiones Beta y Alpha, instala la más conveniente para tu sistema.

Conociendo la interfaz

Un excelente programa que contiene las mismas características que el famoso Android para PC, es el recomendable BlueStacks. Con este programa podremos realizar las operaciones que en un Smartphone, pero en la comodidad de nuestro ordenador.

- Luego de la instalación, espera unos segundos a que BlueStacks inicie.
- Ya en la pantalla inicial, tendrás a tu alcance varias aplicaciones y juegos de Android disponibles,

Pasos para instalar BlueStacks en nuestro computador

Ingresamos a la página web de BlueStacks: <http://www.bluestacks.com/>

- Para utilizarlas, haz clic sobre su icono.

Para configurar BlueStacks presiona el botón con las herramientas. Podrás registrarse a la aplicación colocándolo tu mail y teléfono móvil, así puedes sin problemas tu equipo.

Elige entre diferentes idiomas para sentirte más a gusto:

- Configurar el teclado
- Ajustar la hora y la fecha
- Elige el tamaño de cada una de las aplicaciones
- Bien elimínalas para ganar espacio

Para buscar otras aplicaciones, ve a “App Search”

En la barra del buscador coloca el nombre y luego presiona “Find”

- Haz clic sobre la aplicación elegida
- BlueStacks buscara por las diferentes tiendas y luego comenzara a instalarla.

Disfruta de la versatilidad de BlueStacks, como si fuese un verdadero móvil.



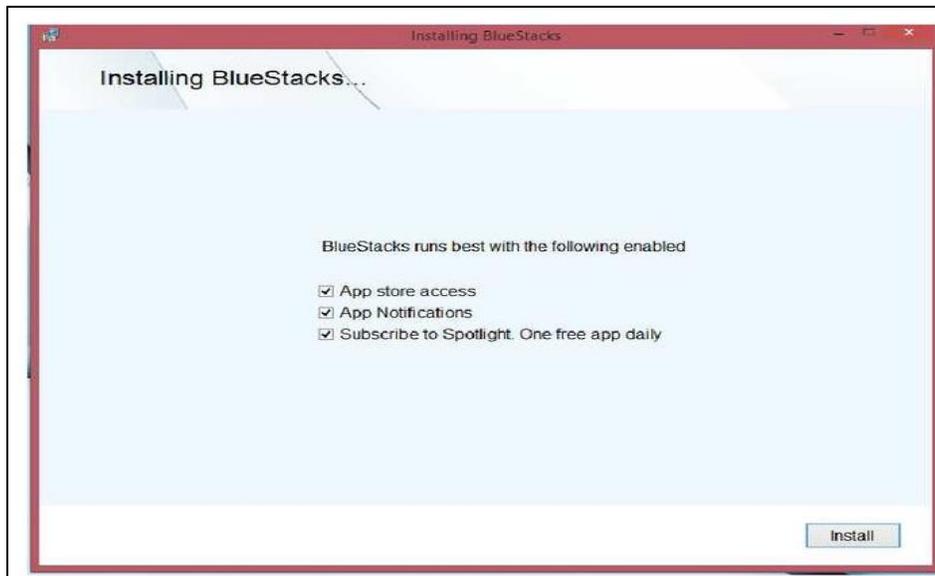
BlueStacks-SplitInstall
er_native.exe

Damos doble clic
para comenzar la
instalación

Pasos para instalar BlueStacks en el computador

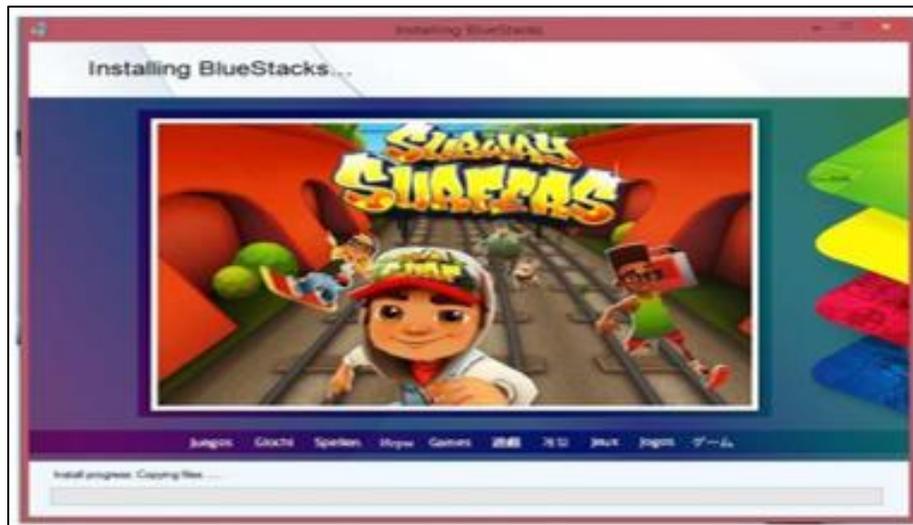


Clic en continuar o Continue



Aceptamos las tres Casillas e Install

Comenzará la instalación



Se copiarán los archivos



Prepara tus datos personales



Prepara tus datos personales



Crearé tus archivos donde se colocaran tus aplicaciones

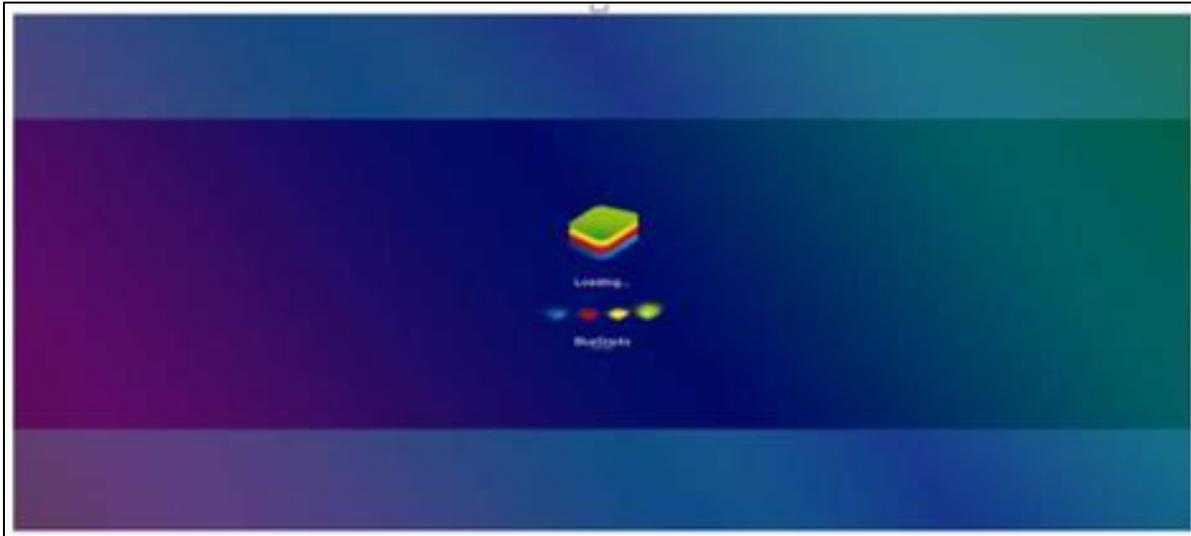


Configura la librería de Android



Descargara nueva versión para el usuario

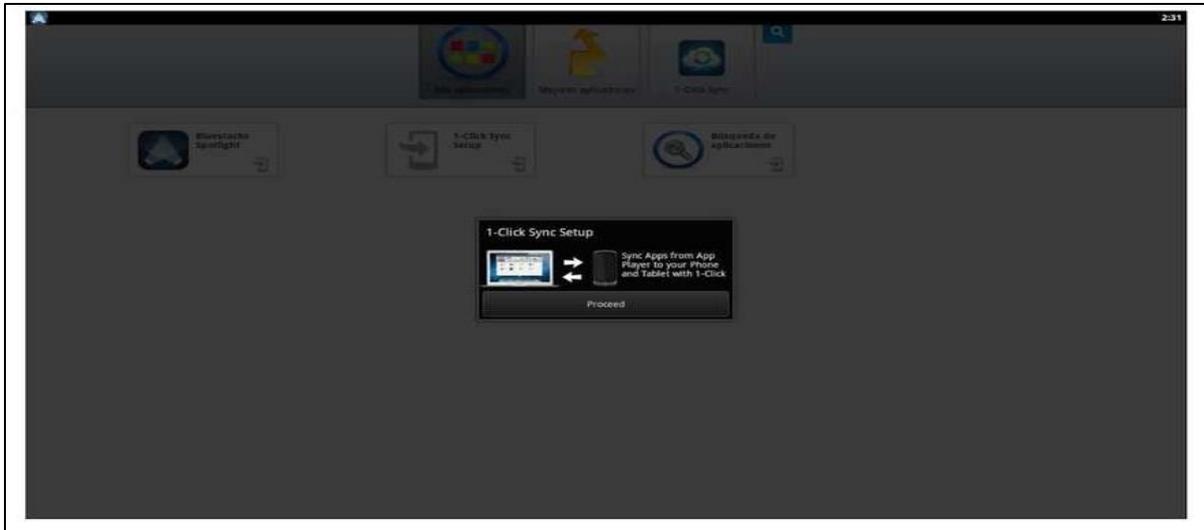
Al ejecutar la Aplicación BlueStacks aparece esto



Al iniciarse aparecerá por defecto las mejores tiendas



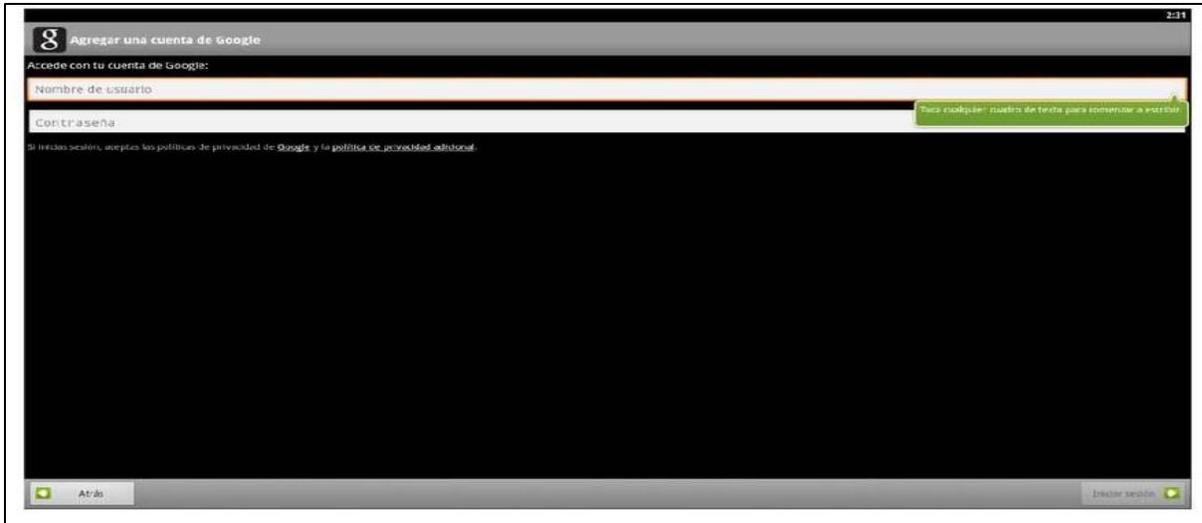
Automáticamente se sincronizara a una de tus cuentas



Sincronízate con una cuenta de Gmail



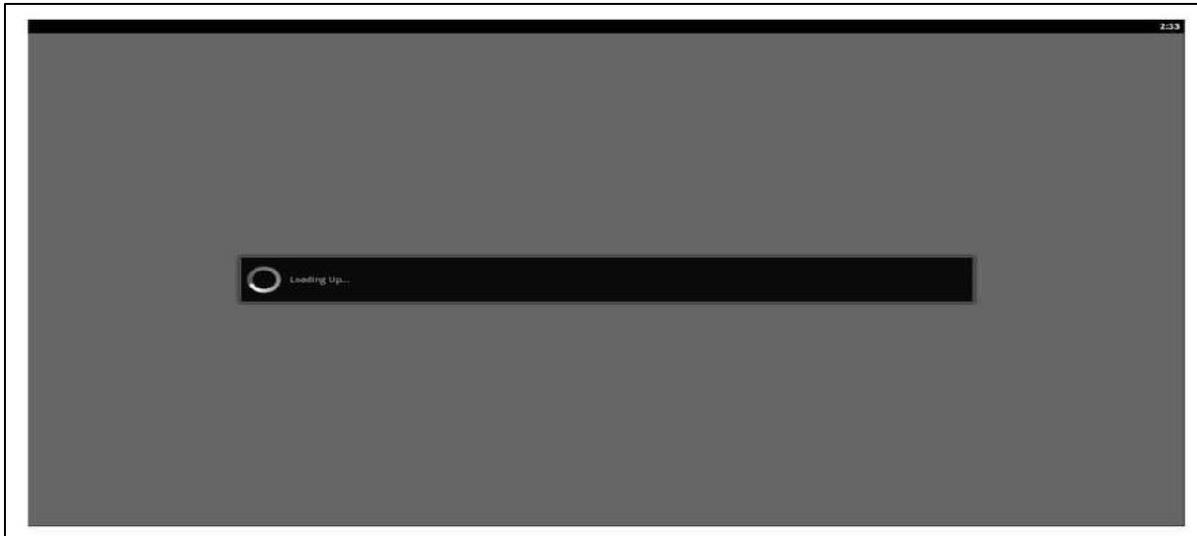
Tendremos que ingresar la cuenta y contraseña



Tendremos que tener una conexión a internet, así si tenemos existo saldrá algo como esto:



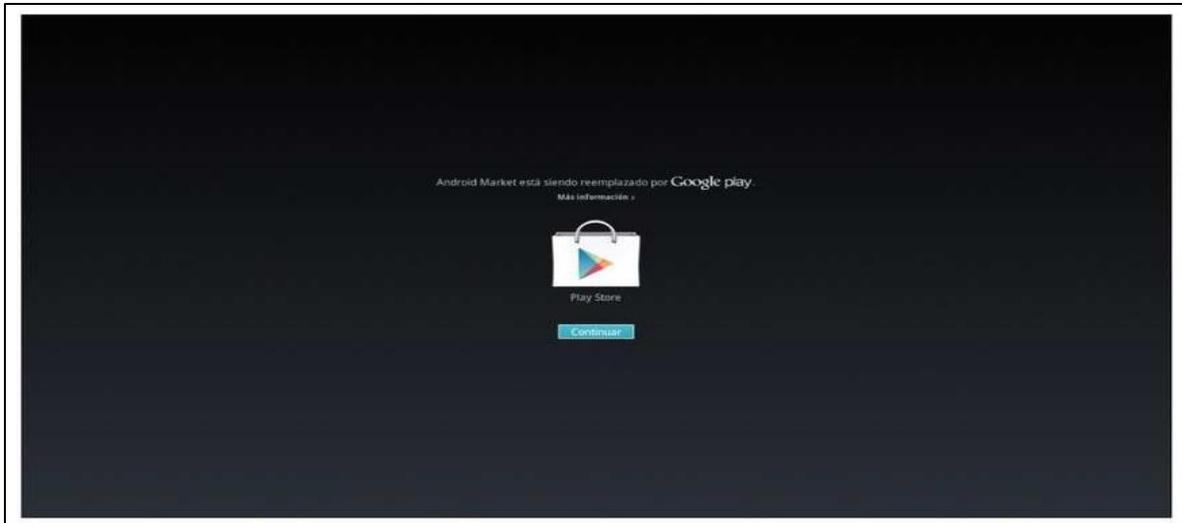
Solo unos segundos de sincronización.



Ahora le pedirá ingresar de nuevo para tener contacto con su GMAIL



Se mencionara la nueva versión de Play Store



De la cual Usted podrá descargar cuales quiere



De la cual Usted podrá descargar cuales quiere

Instalar aplicaciones .Apk sin internet

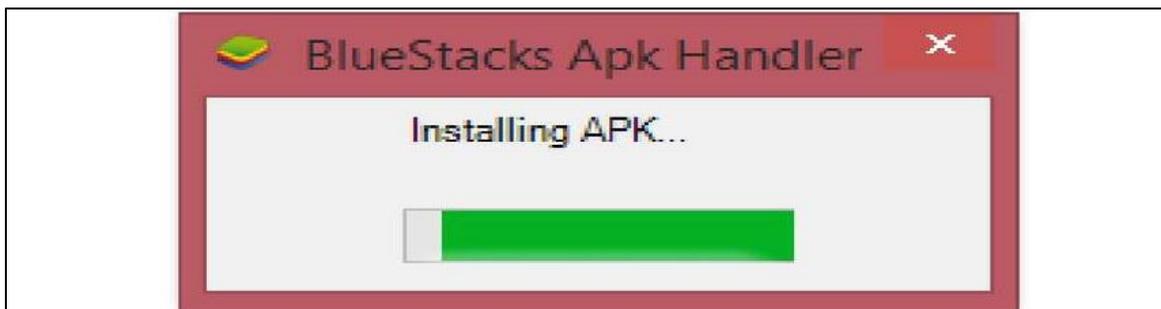
Obtener la aplicación Android de internet o de un celular



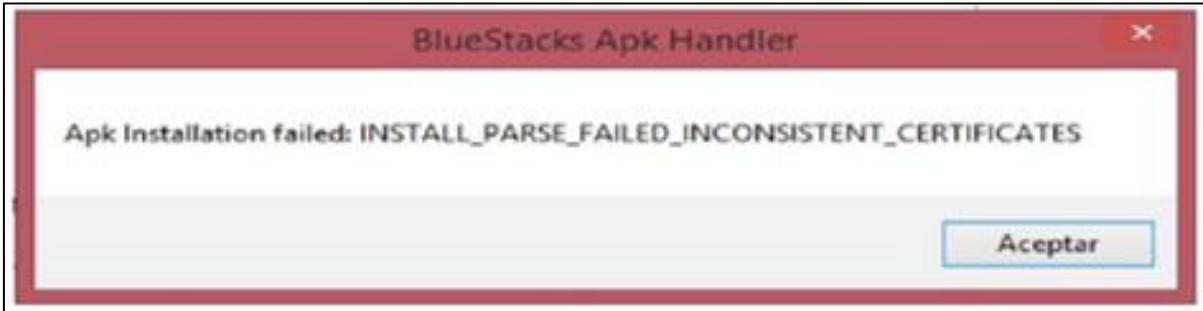
Seleccionamos y damos anti-clic
Y seleccionamos abrir con BlueStacks



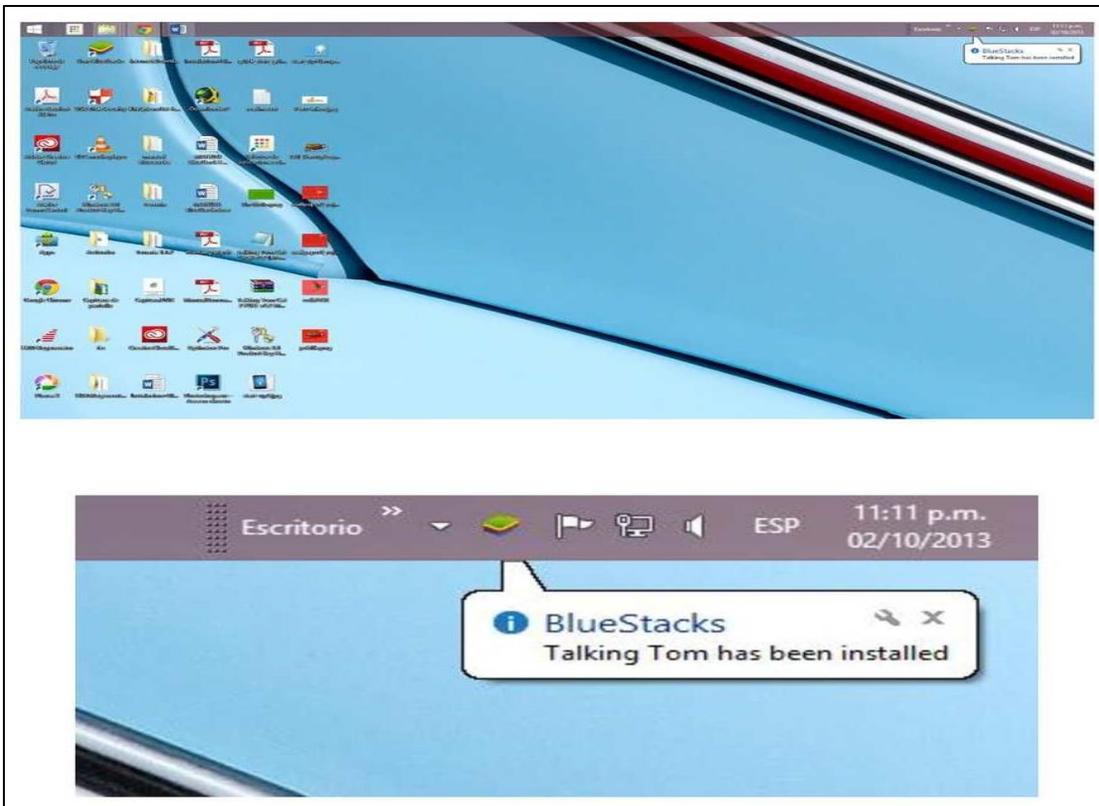
Saldrá un cuadro que indica que está instalándose



Si el paquete tiene un error saldrá esto



Pero si el paquete es Original y tiene todos los certificados.
Se instalara normalmente.



BlueStacks
La aplicación... Ha sido Instalada

Preguntas frecuentes

¿Necesito una buena tarjeta gráfica para instalar BlueStacks?

- Bueno puedes instalarla normal, pero es recomendable una tarjeta gráfica para que tenga la mejor experiencia en juegos con gráficas altas.

¿Si tengo aplicaciones en mi celular que quiero ejecutar en mi BlueStacks se puede?

- Claro con el proceso de sincronización se sincronizara automáticamente y así podrás continuar tus juegos en el nivel que los dejaste.

¿Hay aplicaciones que BlueStacks no ejecute?

- Hasta la actualidad no.
- Además la empresa dice que puede ejecutar 450,000 aplicaciones sin error.

¿Cuándo se intenta instalar y marca el error que dice que necesita al menos 2GB de memoria física y tengo espacio en mi disco duro, a que se debe esto?

- Tienes que liberar memorias en el Disco Duro (Unidad C:) para que se pueda instalar.

2018

Anexo N°. 13: Manual de instalación de Bussu Kids

Manual de instalación de busuu Kids

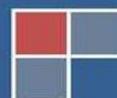
Descarga, instalación y ejecución

Busuu Kids es una aplicación está dirigida a niños de entre 4 y 7 años, con un contenido cuya complejidad aumenta de forma gradual.



Autores:
Br. Yader Joel Pérez Eugarríos
Br. Michael Antonio Urbina Tijerino

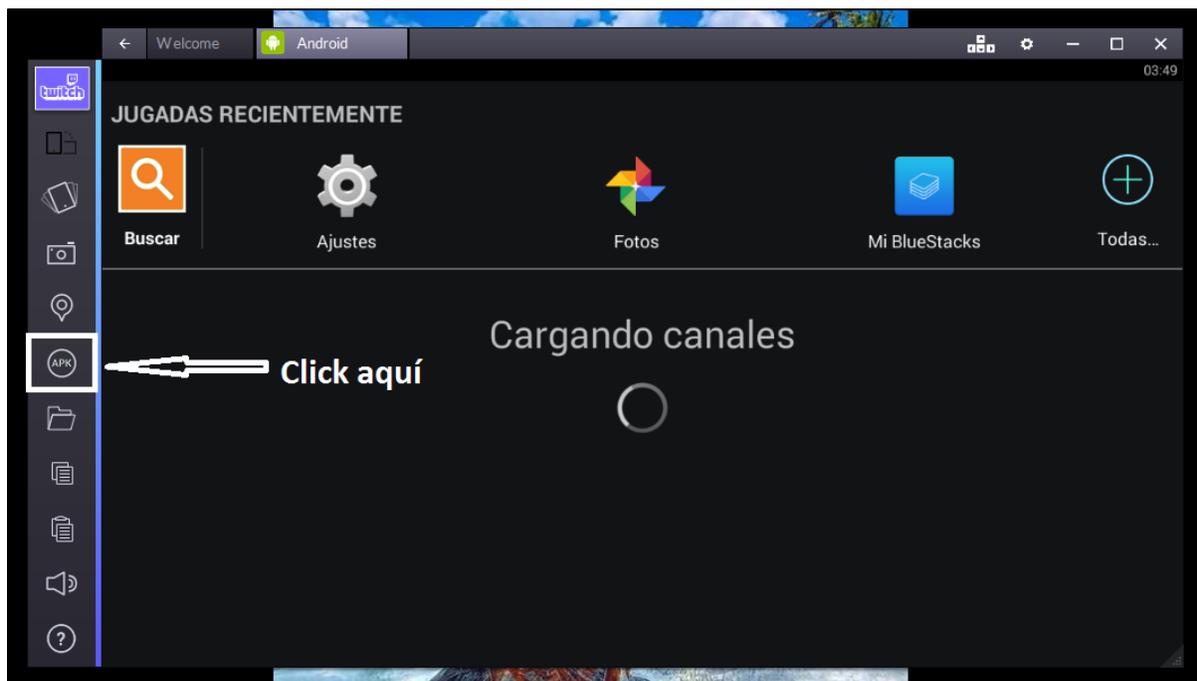
20/12/2017



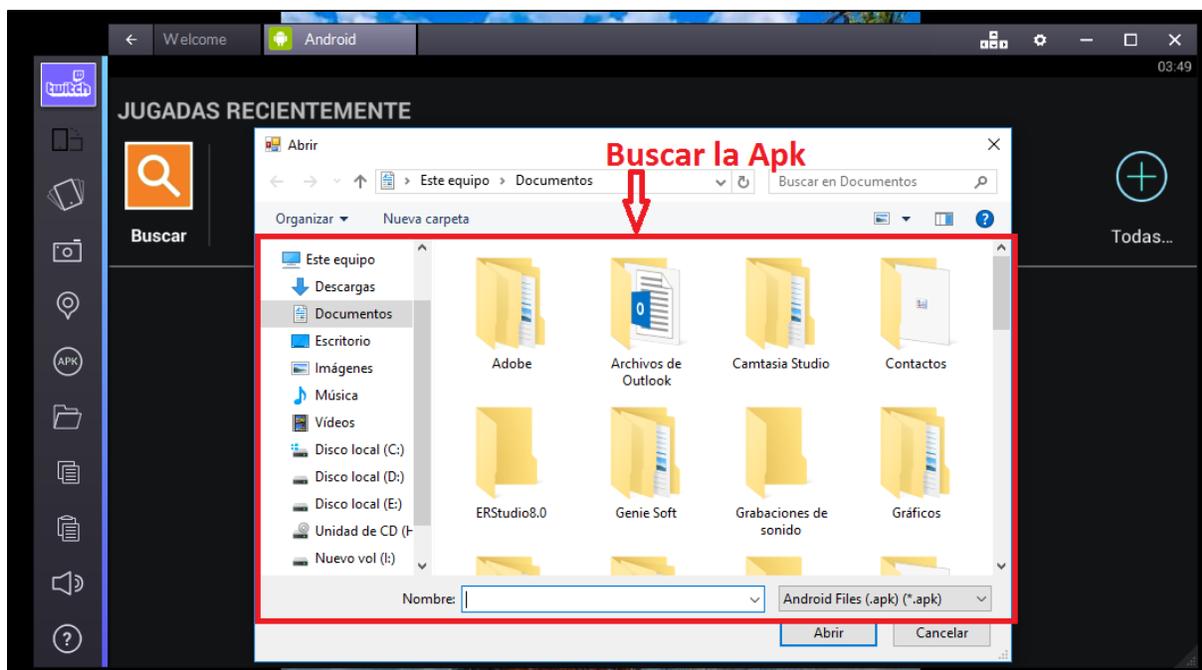
Índice

Forma manual de instalación de Apk “Sin internet”	185
Pasó uno, dar clic sobre el icono que dice APK	185
Pasó dos, buscar la Apk	185
Paso tres, seleccionar la Apk y dar clic en Abrir	186
Pasó cuatro, la aplicación ya está instalada	186
Instalación de Apk con “Conexión a internet”	187
Clickeando sobre el icono de buscar	187
Escribimos el nombre del video juego y dar Enter	187
Seleccionando el icono del video juego	188
Damos clic sobre el botón instalar	188
Damos clic en el botón aceptar	189
Esperando a que se descargue la aplicación	189
Video juego ya instalado, dar clic en el botón abrir para inicializar el video juego	190
Video juego en ejecución	190

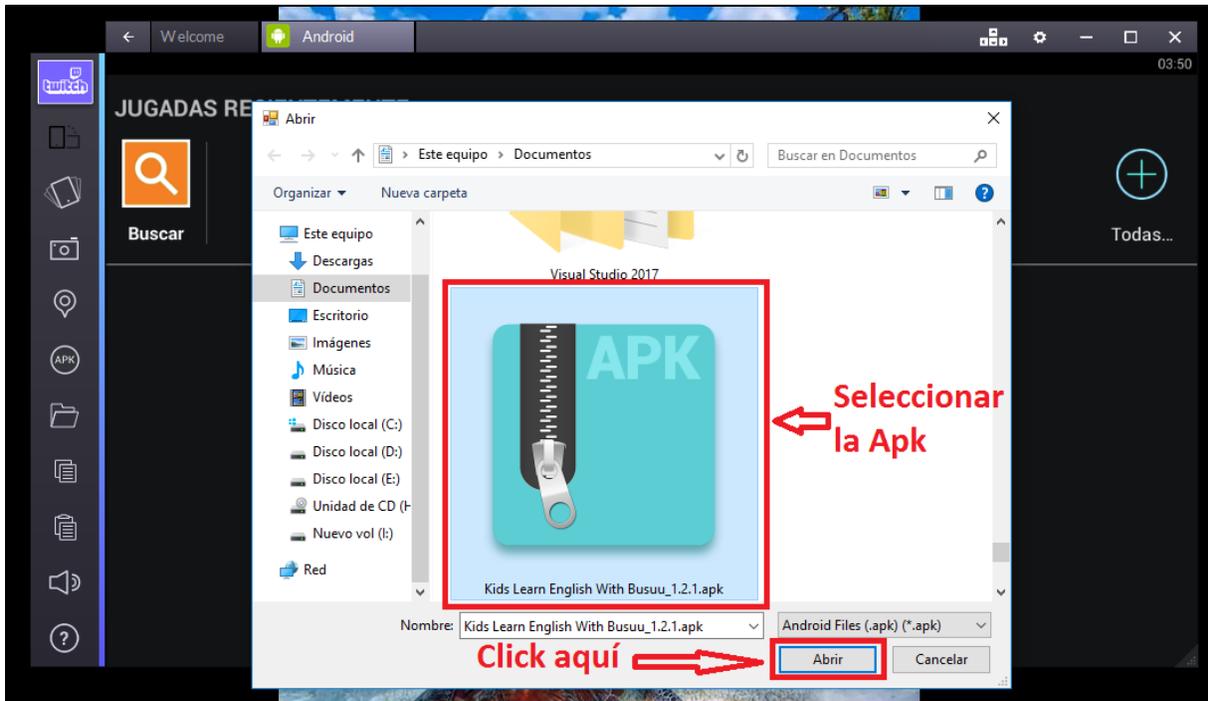
Forma manual de instalación de Apk "Sin internet"



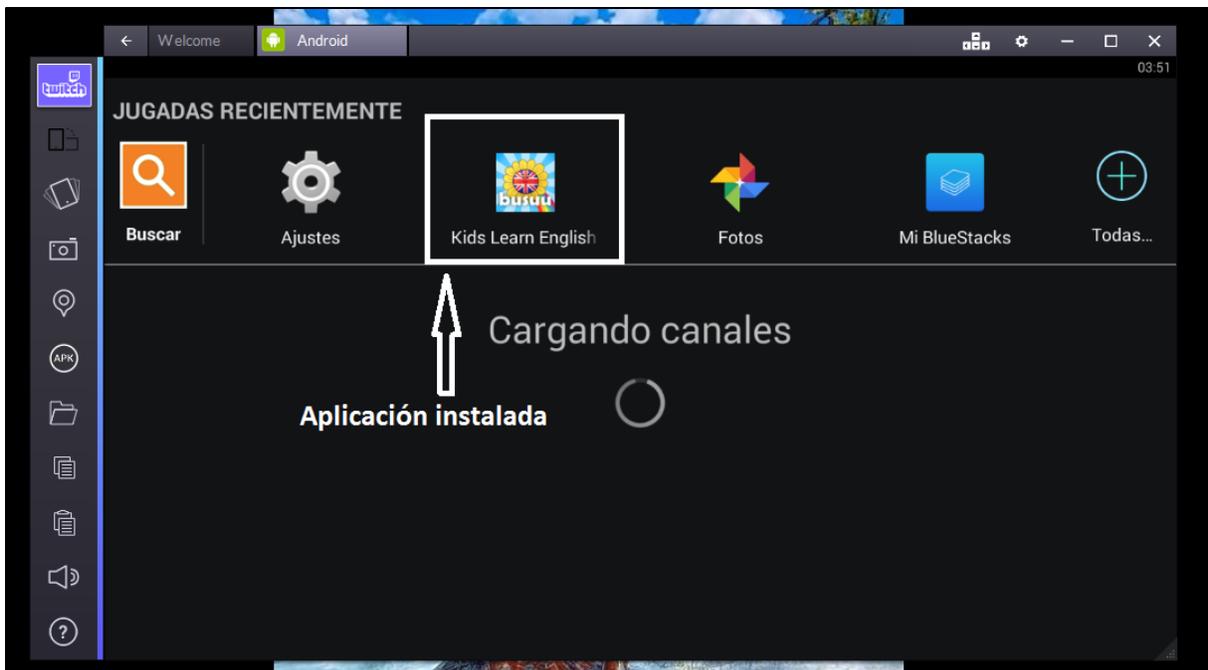
Pasó uno, dar clic sobre el icono que dice APK



Pasó dos, buscar la Apk

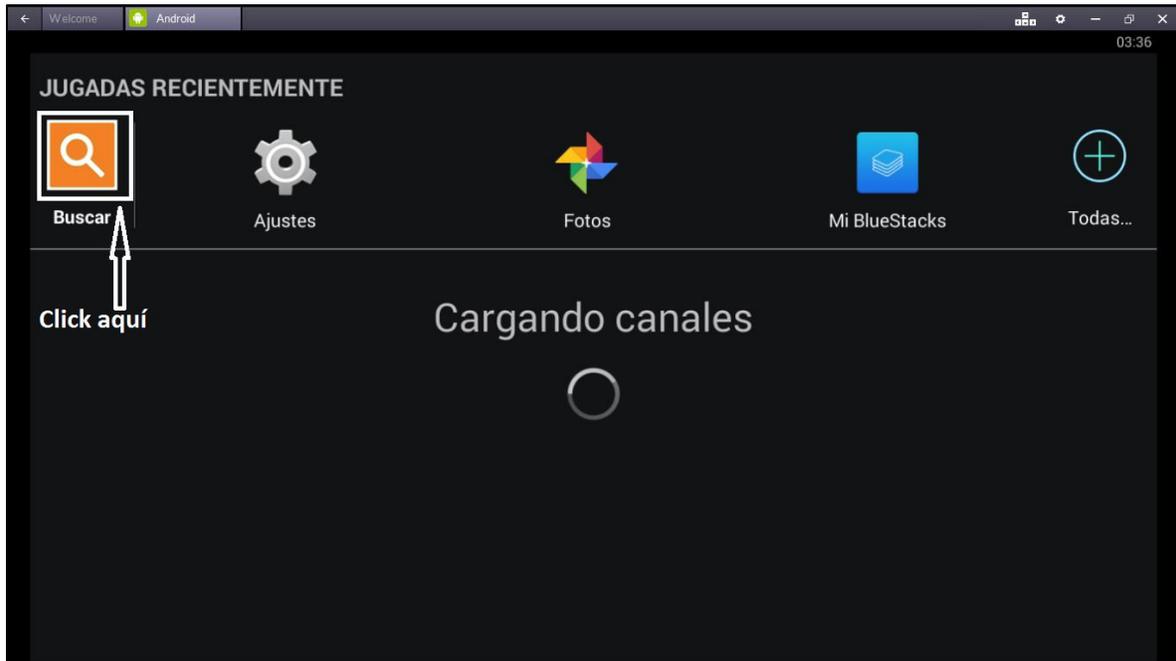


Paso tres, seleccionar la Apk y dar clic en Abrir

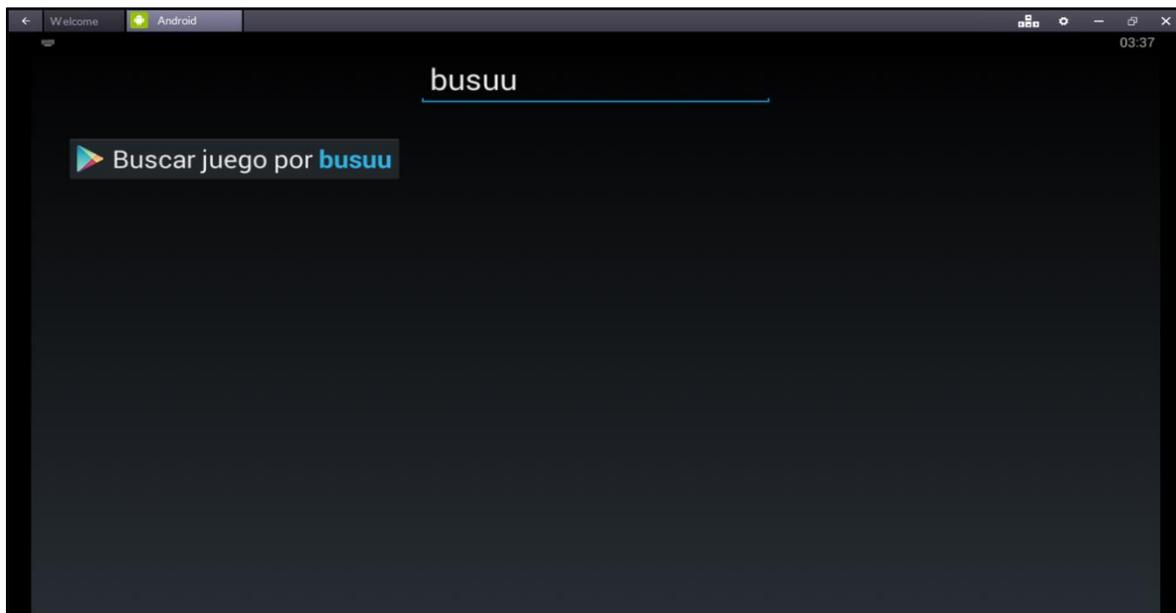


Pasó cuatro, la aplicación ya está instalada

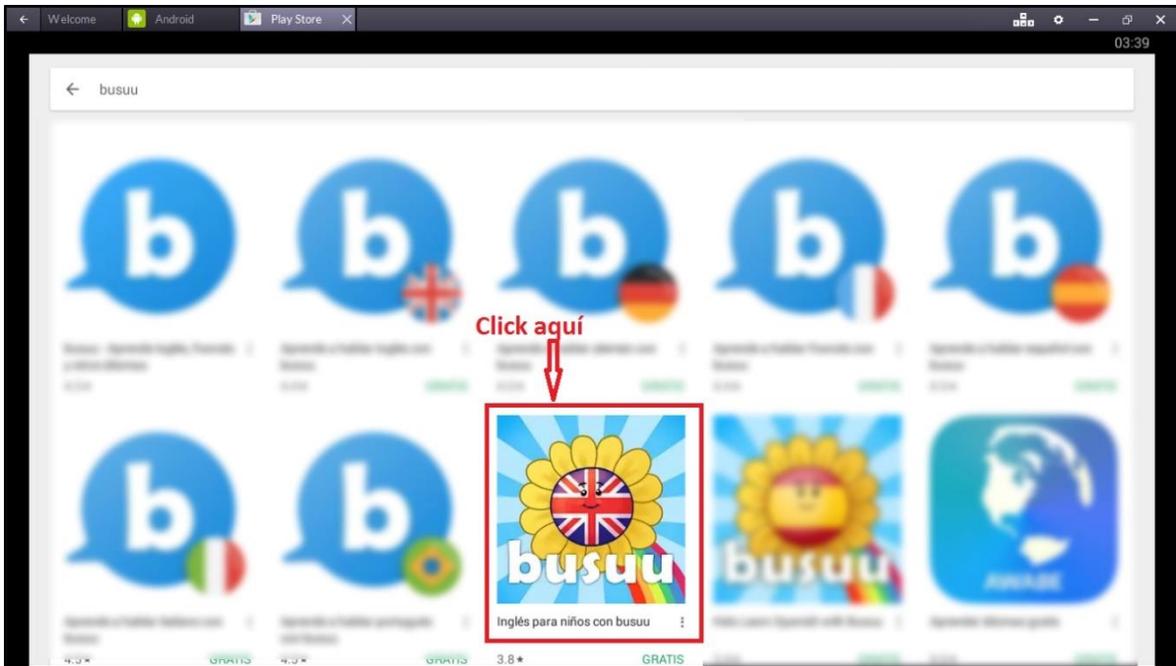
Instalación de Apk con “Conexión a internet”



Clickeando sobre el icono de buscar



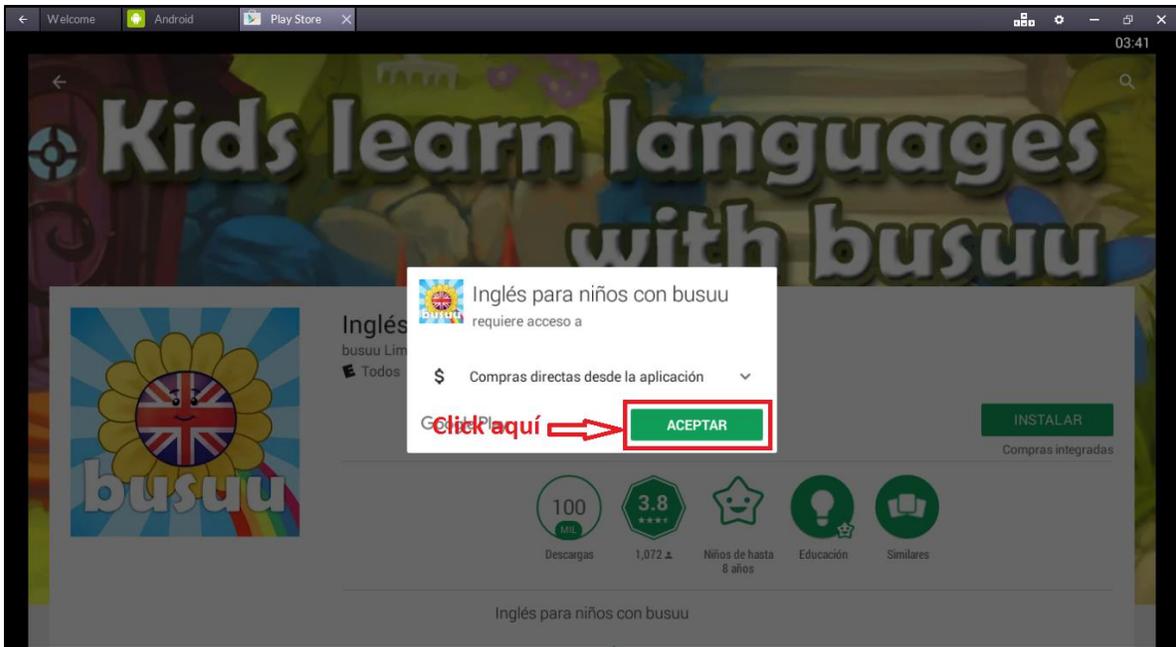
Escribimos el nombre del video juego y dar Enter



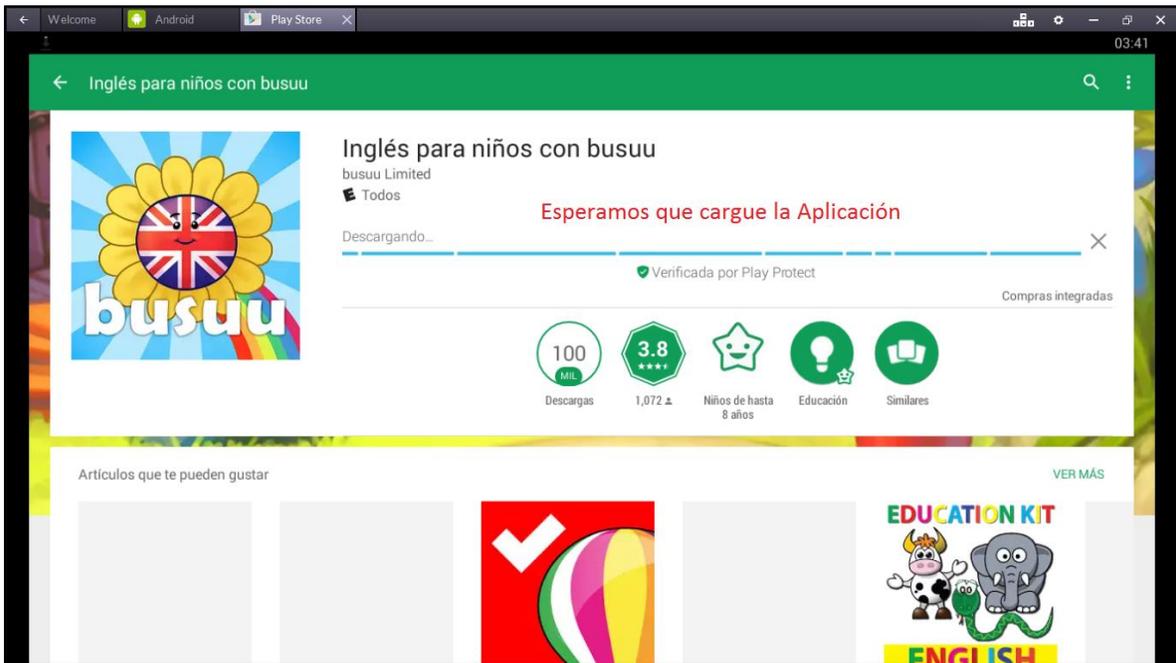
Seleccionando el icono del video juego



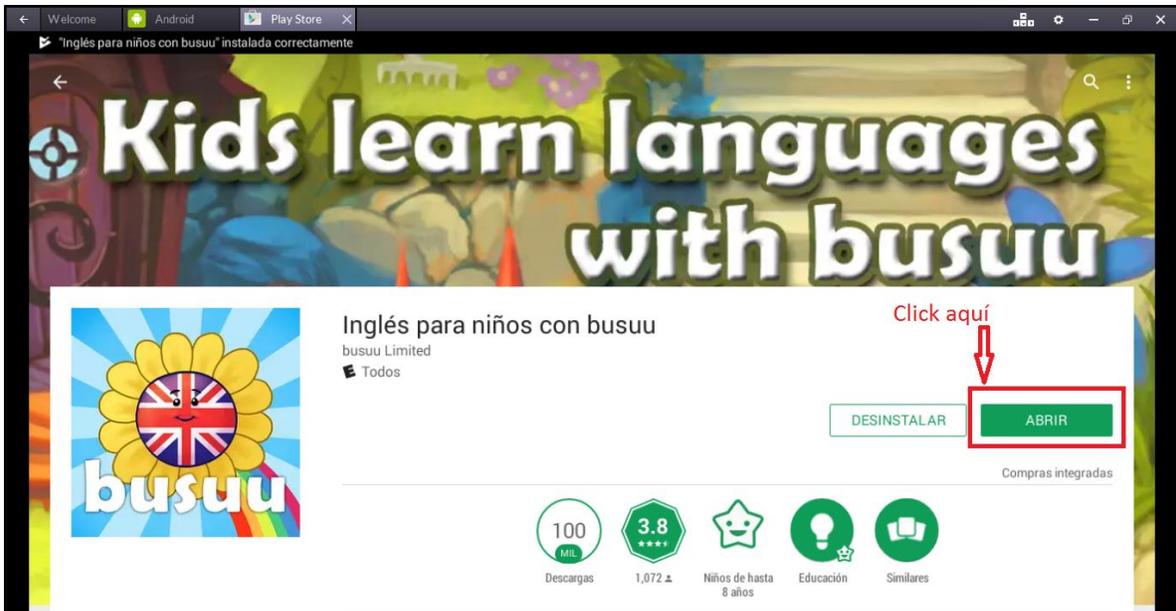
Damos clic sobre el botón instalar



Damos clic en el botón aceptar



Esperando a que se descargue la aplicación



Video juego ya instalado, dar clic en el botón abrir para inicializar el video juego



Video juego en ejecución

2018

Manual de compra de Bussu Kids

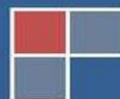
Manual de compra de busuu Kids

Busuu Kids es una aplicación está dirigida a niños de entre 4 y 7 años, con un contenido cuya complejidad aumenta de forma gradual.



Autores:
Br. Yader Joel Pérez Eugarríos
Br. Michael Antonio Urbina Tijerino

20/12/2017



Índice

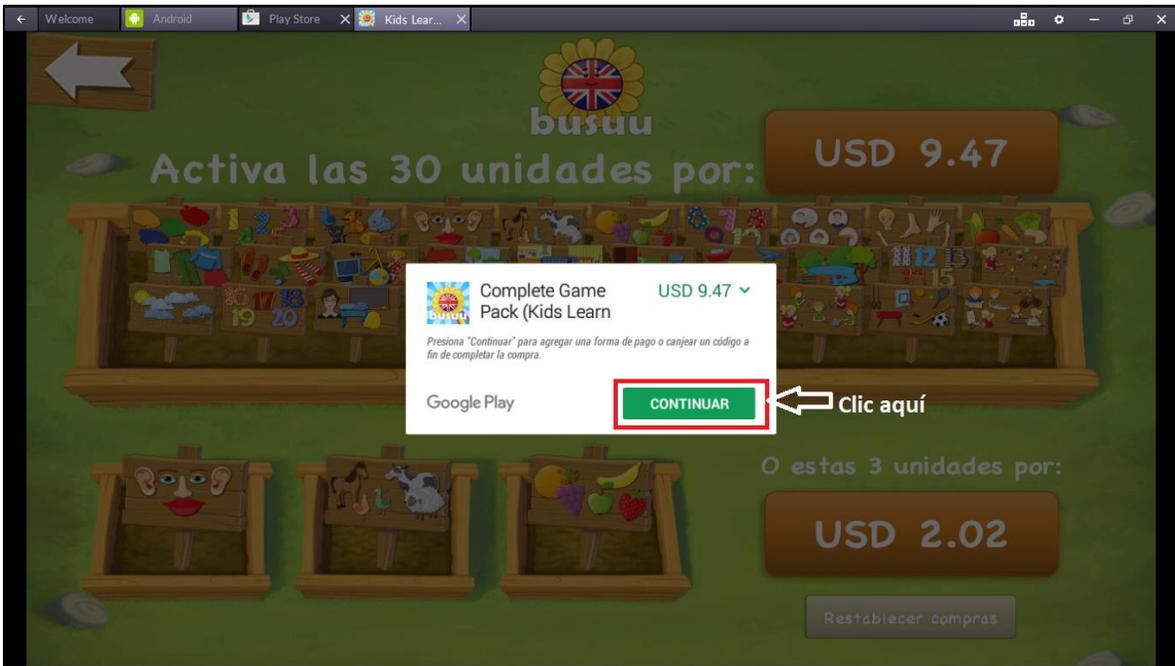
Seleccionar un nivel bloqueado	193
Seleccionamos el botón para comprar las 30 unidades	193
Damos clic para continuar con la compra	194
Seleccionamos pagar con tarjeta de crédito o de debito	194
Ingresando el número de nuestra tarjeta de crédito o de debito.....	195
Llenando los campos y guardando para terminar la compra	195



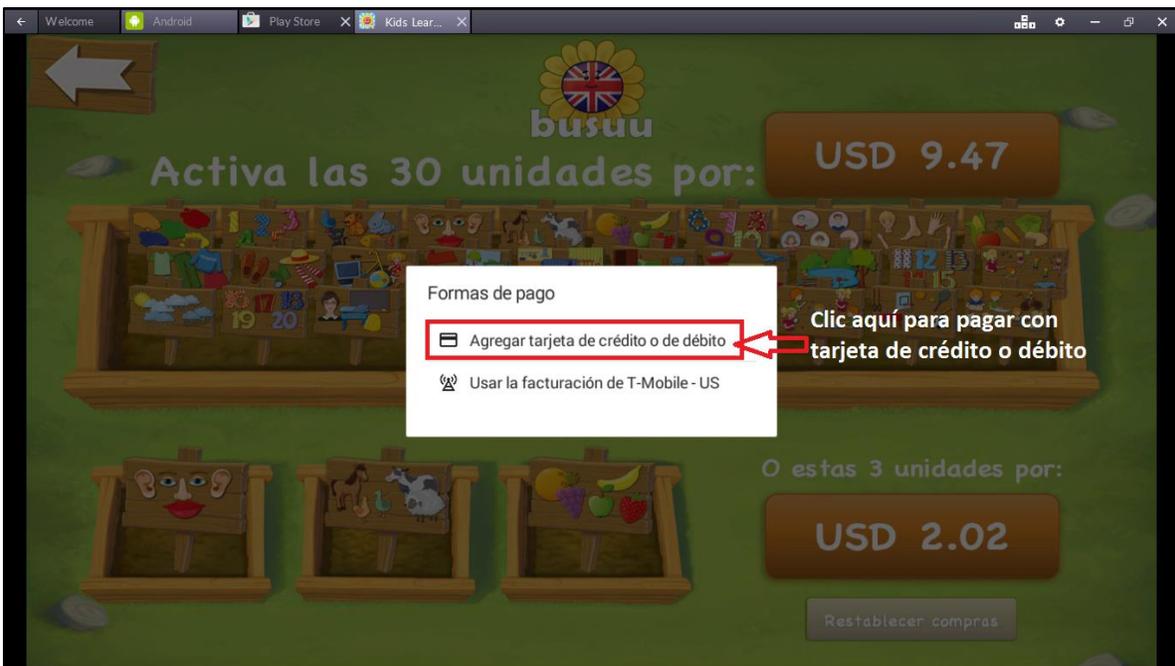
Seleccionar un nivel bloqueado



Seleccionamos el botón para comprar las 30 unidades



Damos clic para continuar con la compra



Seleccionamos pagar con tarjeta de crédito o de debito



Ingresando el número de nuestra tarjeta de crédito o de debito



Llenando los campos y guardando para terminar la compra

Anexo N°. 14: Constancia del director



30 de Enero del 2018

CONSTANCIA

Por este medio, el suscrito director académico del colegio San Luis Gonzaga hace constar que: Learn English whith Kids Busuu nos ha parecido una opción viable, eficaz y económica para ser implementada en nuestro colegio para uso en el primer grado de primaria, además de servir como una herramienta pedagógica para nuestros docentes; la aplicación facilitará el proceso de aprendizaje del inglés.

Sin más a que hacer referencia agradezco el aporte de los estudiantes de Unan Farem Matagalpa por apoyar al fortalecimiento del proceso de enseñanza en el idioma inglés en el primer grado de primaria de nuestro colegio.

Lic. Miguel Ángel Ortega Flores
Director del colegio San Luis Gonzaga



Anexo N°. 15: Constancia de docente de inglés



30 de Enero del 2018

CONSTANCIA

Yo como docente actual de inglés del colegio San Luis Gonzaga hago constar que: Learn English whith Kids Busuu es una opción pedagógica viable y efectiva para la enseñanza de inglés para el primer grado de primaria; debido a que se adapta perfectamente a nuestro pensum, y dichos niveles en la aplicación constan de la metodología adecuada para el nivel de comprensión de mis alumnos, recomiendo la utilización de la aplicación como apoyo al proceso de enseñanza de la materia de Inglés en nuestro colegio.

Sin más a que hacer referencia agradezco la iniciativa de apoyar el fortalecimiento del proceso de enseñanza en el idioma inglés en el primer grado de primaria de nuestro colegio.

MSc. María Ivandva Ninova
Docente de inglés del colegio San Luis Gonzaga