

Aplicación (juego) con código QR para niños de 2 a 7 años, orientado al aprendizaje dinámico de palabras básicas en inglés

Candela Leiva Karen Milena

Castellar Serge Sharick Paola

Lizarazo Diaz Andrés Felipe

Martin Nonsoque Daniel Santiago

Vásquez Guzmán Claudia Michel

Octubre 2020

I.E.D Paulo Freire

Bogotá / Cundinamarca

Proyecto de grado

Índice

Capítulo 1: Descripción del Problema	3
1.1 Planteamiento del Problema.....	3
1.2 Formulación del Problema.....	3
1.3 Objetivos.....	3
1.3.1 Objetivos generales	3
1.3.2 Objetivos específicos.....	3
Capítulo 2: Diseño metodológico.....	4
2.1 Tipo de Investigación	4
2.2 Población y Muestra	4
2.3 Tipo de Muestreo.....	4
Capítulo 3: Desarrollo del Tema	5
3.1 Explicación de la estructura y funcionamiento de la aplicación	5

Capítulo 1: Descripción del Problema

1.1 Planteamiento del Problema

En la actualidad, las aplicaciones que los niños utilizan para aprender inglés son sedentarias, es decir, se basan en pasar horas frente a una pantalla sin generar ningún tipo de actividad física e interacción con otras personas, las cuales son tan esenciales para el desarrollo de las habilidades sociales y capacidades imaginativas de los niños. Haciendo que las aplicaciones se tornen aburridas para ellos, ocasionando poco interés en el aprendizaje del segundo idioma.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo podemos medir el proceso de aprendizaje de un segundo idioma utilizando herramientas lúdicas como la tecnología dura para niños entre dos a siete años?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivos generales

Plantear el prototipo de una aplicación (juego) con código QR como método lúdico que lleve a los niños y niñas al aprendizaje de palabras básicas en inglés.

1.3.2 Objetivos específicos

- Proyectar el prototipo de la estructura de la aplicación, para idear la posible creación de esta.
- Evaluar la eficacia del grupo seleccionado y la factibilidad del lanzamiento de la aplicación, por medio de una investigación descriptiva.
- Diseñar la publicidad de la aplicación (juego), con el fin de atraer más usuarios y al mismo tiempo empezar a lograr un posicionamiento en nuestro sector.

Capítulo 2: Diseño metodológico

2.1 Tipo de Investigación

Nuestro proyecto se centra en una **investigación descriptiva**, con el fin de recolectar datos e información acerca de la viabilidad de crear una aplicación (juego) que aporte conocimientos a los niños en el inglés de manera lúdica.

Exactamente nos enfocaremos en la observación cuantitativa, ya que recopilaremos y analizaremos los datos obtenidos por medio de encuestas que se le realizará a los padres de los niños hacia los que vamos dirigidos.

2.2 Población y Muestra

Población: Niños de 2 a 7 años que viven en la ciudad de Bogotá.

Muestra: 30 niños de 2 a 7 años que viven en la ciudad de Bogotá y pertenecen a las localidades de Usme y Fontibón.

Nos dirigimos a estos niños ya que a esa edad estos aprenden un nuevo idioma de manera innata, además que los pequeños que viven en estos estratos muy poco se ven involucrados en aprender una lengua diferente a la nuestra. Sus intereses son jugar y divertirse.

2.3 Tipo de Muestreo

Seleccionamos el muestreo no probabilístico porque su método se adapta a nuestro estudio, ya que realizamos una encuesta donde no todos los miembros de la población determinada tuvieron la posibilidad de ser seleccionados para la encuesta. Además, nuestra investigación está enfocada en el muestreo discrecional puesto que escogimos a personas que se adaptaran de manera adecuada a nuestra investigación, es decir, a padres que tuvieran niños entre dos y siete años de edad.

Capítulo 3: Desarrollo del Tema

3.1 Explicación de la estructura y funcionamiento de la aplicación

Como solución al problema planteado ideamos una estrategia de método lúdico que hace que los niños aprendan de una forma didáctica y divertida mediante una aplicación, la cual consiste en cuatro niveles básicos que son: colores, animales, frutas y números; estos son esenciales y fundamentales en todo inicio del proceso de aprendizaje de un segundo idioma en edades tempranas.

Además, implementamos un sistema con código QR que se basa principalmente en escanear dicho código, por lo tanto, será impreso junto con una imagen que pertenece a uno de los niveles mencionados, posteriormente esto se pegará en diferentes partes del lugar donde se vaya a desarrollar la actividad, con el objetivo de brindar al niño motricidad mediante el juego.

El juego tiene como finalidad la pronunciación y la escritura de la imagen que pertenece a uno de los niveles, esta aparecerá en la pantalla del dispositivo y por consiguiente el niño podrá articular y escribir el nombre de lo que aparece en la imagen. Se establecieron estas técnicas ya que el uso de ellas establecerá un mejor habla y comunicación en distintos entornos