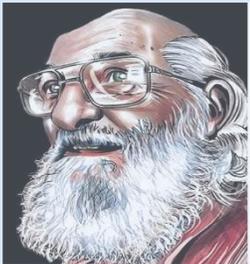




APLICACIÓN (JUEGO) CON CÓDIGO QR PARA NIÑOS DE 2 A 7 AÑOS, ORIENTADO AL APRENDIZAJE DINÁMICO DE PALABRAS BÁSICAS EN INGLÉS.



Candela Karen, Castellar Sharick,
Lizarazo Andrés, Martin Santiago y
Vásquez Michel.





PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- Las aplicaciones que los niños utilizan para aprender inglés son sedentarias, porque pasan horas frente a una pantalla sin generar ningún tipo de actividad física.

Imagen 1. Sedentarismo infantil.



Autor: "Eres mamá"



OBJETIVO GENERAL

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

Imagen 2. Actividad lúdica en los niños.



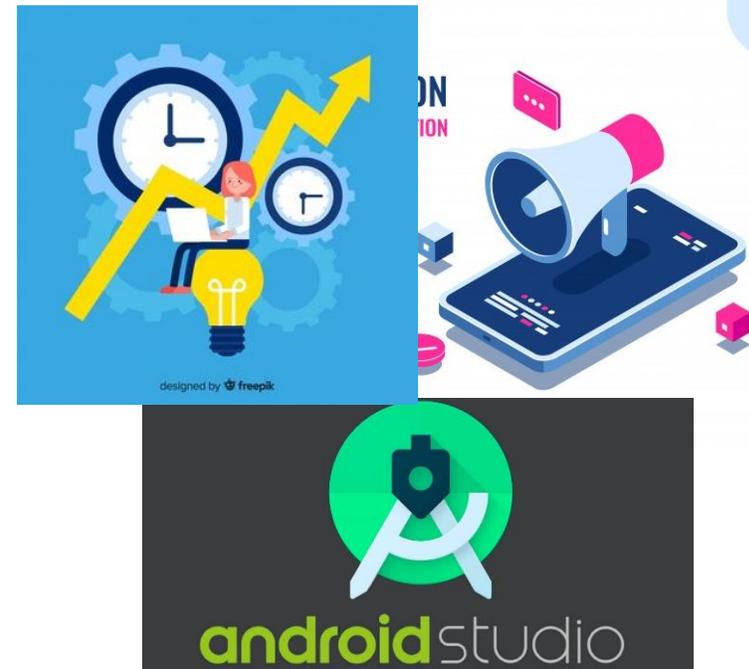
Autor: Freepik



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Programar una aplicación mediante el programa Android Studio, el cual tiene como lenguaje principal Java.
- Evaluar la eficacia del grupo seleccionado, por medio de un estudio de mercadeo.
- 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.

Imagen 3. Especialidades.



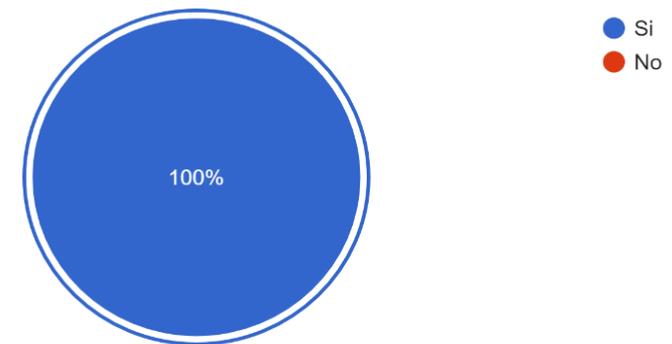
Autor: Freepik y Androidphopria



DISEÑO METODOLÓGICO

- Utilizamos la investigación descriptiva y nos enfocamos en la observación cuantitativa. Realizando análisis por medio de encuestas hacia la población que nos dirigimos.

Imagen 4. Importancia por parte de los padres en que los niños aprendan palabras básicas en inglés



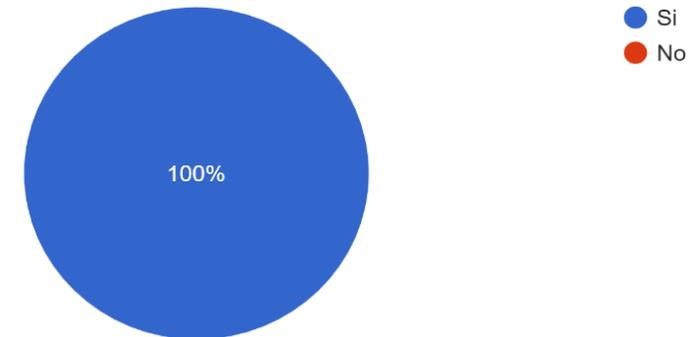
Autor: Autoria propia



DISEÑO METODOLÓGICO

- Nos enfocamos en el muestreo no probalístico, basándonos en la muestra seleccionada. Como también en el muestreo discrecional, puesto que se adapta a nuestro alcance.

Imagen 5. Interés de los padres en que los niños aprendan palabras básicas en inglés

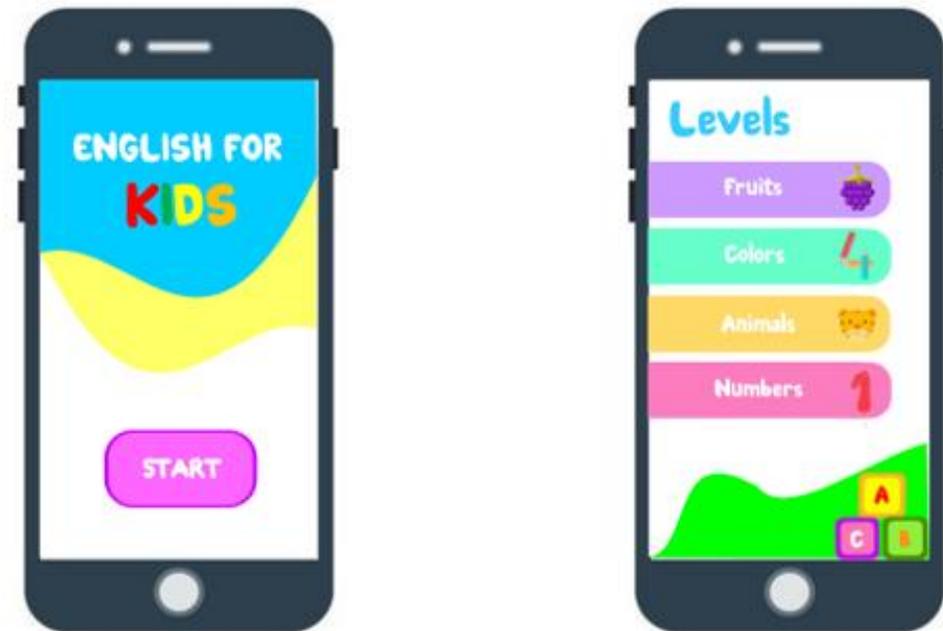


Autor: Autoría propia

DESARROLLO DEL TEMA

- En solución al problema ideamos una aplicación (juego) con código QR, orientada al aprendizaje del inglés por medio de la actividad lúdica en los niños.

Imagen 6. Prototipo de aplicación (inicio)

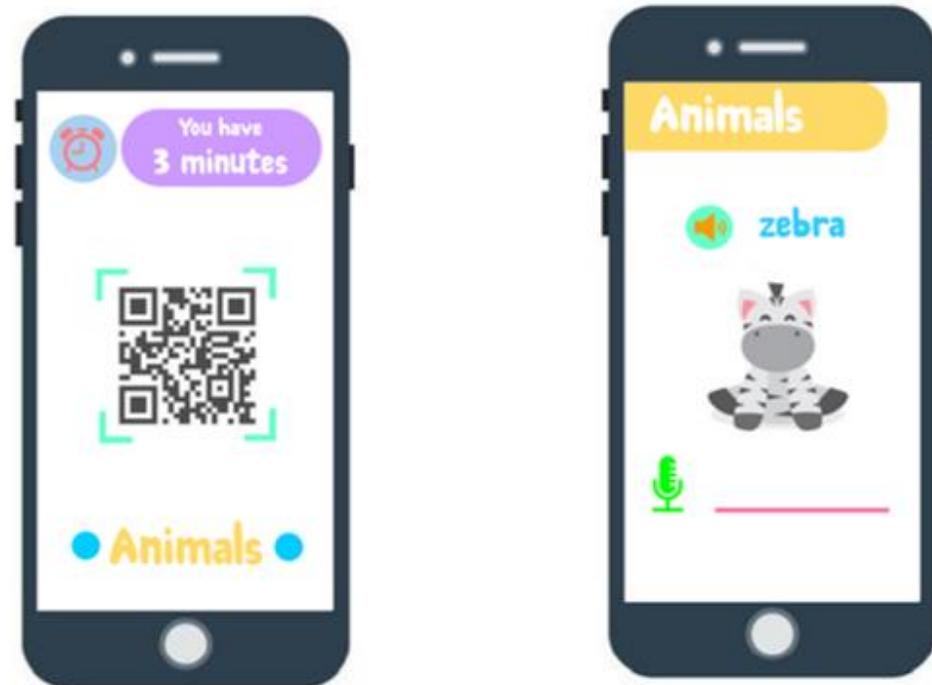


Autor: Autoría propia

DESARROLLO DEL TEMA

- La aplicación está compuesta de cuatro niveles: animales, frutas, colores y números, planteados para que empiecen con la introducción al inglés.

Imagen 7. Ejemplo de nivel: (animales).



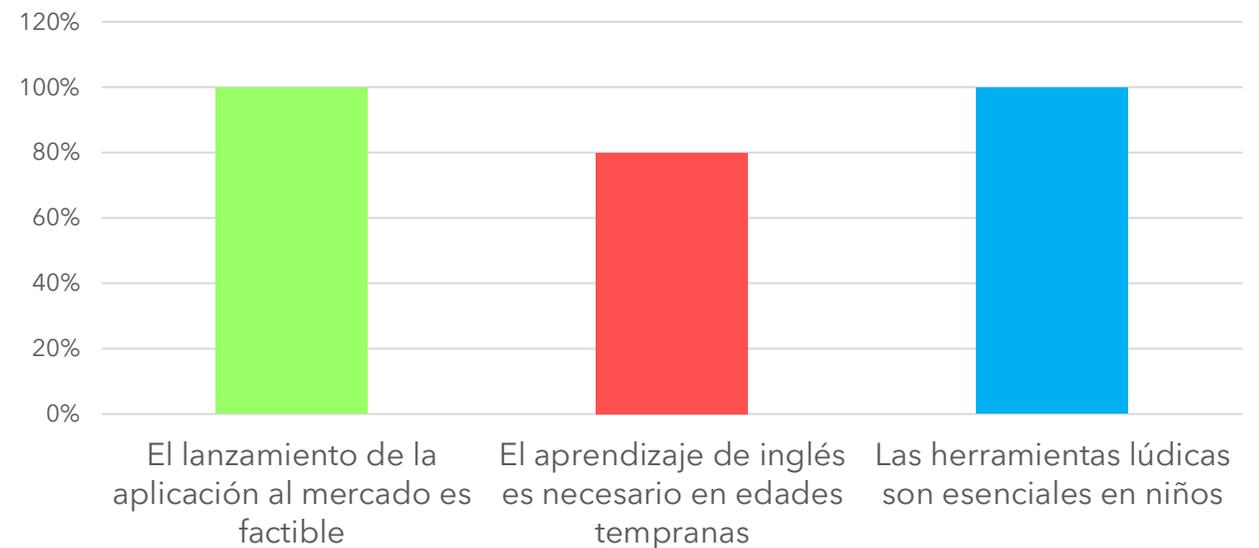
Autor: Autoría propia



CONCLUSIONES

- El lanzamiento de la aplicación al mercado es factible.
- El aprendizaje de inglés es necesario en edades tempranas.
- Las herramientas lúdicas son esenciales en niños.

CONCLUSIONES





BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Academia Brains Nursery School Madrid (2019).
- Colegio CEU San Pablo Montepríncipe. (2019).
- Educo. (2016).
- Gomez, M. y. (2015).
- Molano, P. (2015).
- Rodriguez, T (2015).