

INFORME DE ACTIVIDADES REALIZADAS EN EL 2019 P2 PARA LA CREACION DE UN SOFTWARE PARA EL PROGRAMA

**“EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y LA ENSEÑANZA DEL
IDIOMA INGLES PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN
LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACION BASICA MEDIA EN LAS
UNIDADES EDUCATIVAS DE CHONE”**



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN CHONE**

Carrera Ingeniería en Sistemas

PORTAFOLIO DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

PROGRAMA

**“Programa interdisciplinario de asesoría pedagógica con
componentes de investigación, vinculación y desarrollo”**

PROYECTO

**"El pensamiento computacional y la enseñanza del idioma
Inglés para el desarrollo de competencias en los estudiantes de
la educación básica media en las unidades educativas de
Chone".**

ESTUDIANTE

**Garzón García Juan José, Palacios Irvin Benito, Mera
Rodríguez Manuel Adalberto, Solorzano Alcívar Freddy
Sebastián.**

PERIODO 2019 (2)



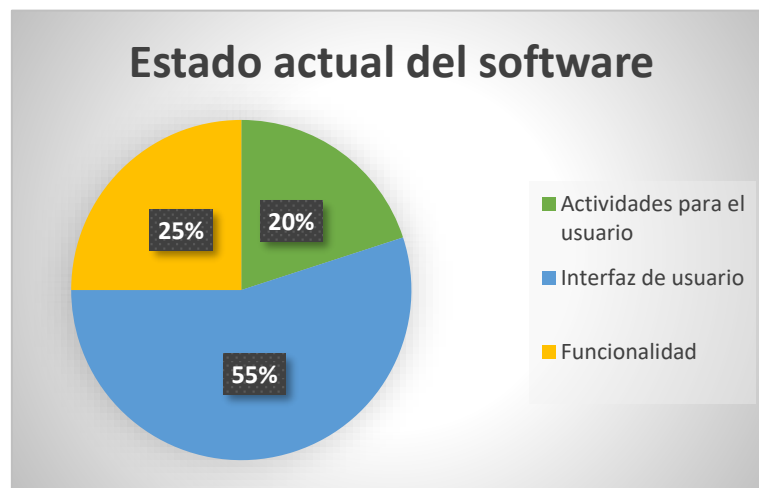
**Ing. Orley Looz Solorzano Mg. P.E.S.
DOCENTE ULEAM**

Actividades realizadas en la primera fase del software de inglés

Fecha	Actividades realizadas	Horas
30/9/2019	Introducción a los requerimientos solicitados	2h10
4/10/2019	Creación y presentación del equipo de trabajo	2h10
7/10/2019	Exploración y propuesta de requerimientos funcionales y no funcionales	2h10
11/10/2019	Evaluación y definición de requerimientos funcionales y no funcionales	2h10
14/10/2019	Propuesta del diseño del software utilizando papel y lápiz	2h10
18/10/2019	Revisión del libro de marca institucional de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí	2h10
21/10/2019	Exploración de opciones (herramientas) para desarrollar la solución.	2h10
25/10/2019	Envío de requerimientos de licencia de AutoPlay para la compra del software.	2h10
28/10/2019	Reunión con el equipo de la carrera de pedagogía de idiomas para aportar actividades académicas.	2h10
1/11/2019	Revisión de módulos a incluirse en el software	2h10
4/11/2019	Revisión del modulo 1 del material didáctico	2h10
8/11/2019	Muestra, selección, propuesta de actividades para el módulo 1	2h10
11/11/2019	Revisión del capitulo Estructura de marca del "Brand BOOK corporativo" de la ULEAM	2h10
15/11/2019	Revisión del capítulo cromática de la marca del "Brand BOOK corporativo" de la ULEAM	2h10
18/11/2019	Muestra de métodos de evaluación a usarse dentro del software mas relevantes para el módulo 1	2h10
22/11/2019	Definición de especificaciones mas relevantes para el modulo 1, diseño interactivo, contenido, creación y gestión.	2h10
25/11/2019	Definición de especificaciones mas relevantes para el modulo 1, diseño interactivo, contenido, creación y gestión.	2h10
29/11/2019	Muestra de especificaciones mas relevantes para el modulo 1, como diseño interactivo, contenido, creación y gestión.	2h10
2/12/2019	Muestra de especificaciones mas relevantes para el modulo 1, como diseño interactivo, contenido, creación y gestión.	2h10
6/12/2019	Muestra de especificaciones mas relevantes para el modulo 3, como diseño interactivo, contenido, creación, gestión.	2h10
9/12/2019	Planificación técnica para el diseño de fondos. Diseño interactivo, contenido, creación y gestión de contenido.	2h10
13/12/2019	Especificaciones relevantes para el modulo 3, diseño interactivo, contenido, creación y gestión de contenido.	2h10
16/12/2019	Presentación de avances	2h10
20/12/2019	Modulo piloto de los fondos de manera previa.	2h10
23/12/2019	Detallado de fondos acorde al Brand Book Corporativo	2h10
27/12/2019	Culminación del detalle y presentación del diseño	2h10
30/12/2019	Modificación del diseño y preparación del esquema del contenido	2h10
3/1/2020	Reunión con el grupo de ingles Creación de actividad para seleccionar y escribir	2h10

6/1/2020	Modificación del diseño y preparación del esquema anterior	2h10
10/1/2020	Creación de actividad de sopa de letras en Constructor	2h10
13/01/2020	Creación de actividad completar palabras con Constructor	2h10
17/1/2020	Incrustación de la sopa de letras a la ventana respectiva en AutoPlay	2h10
20/1/2020	Programación del método de calificación	2h10
24/1/2020	programación del método de calificación	2h10
27/1/2020	programación de botones de navegación, asignación	2h10
31/1/2020	Creación del menú de navegación	2h10
3/2/2020	presentación de la versión beta oficial.	2h10
7/2/2020	finalización del proceso	2h10
<u>TOTAL HORAS</u>		81,9

Porcentaje de avance del software:



Actividades que faltan para que el software este en fase de producto mínimo viable

General:

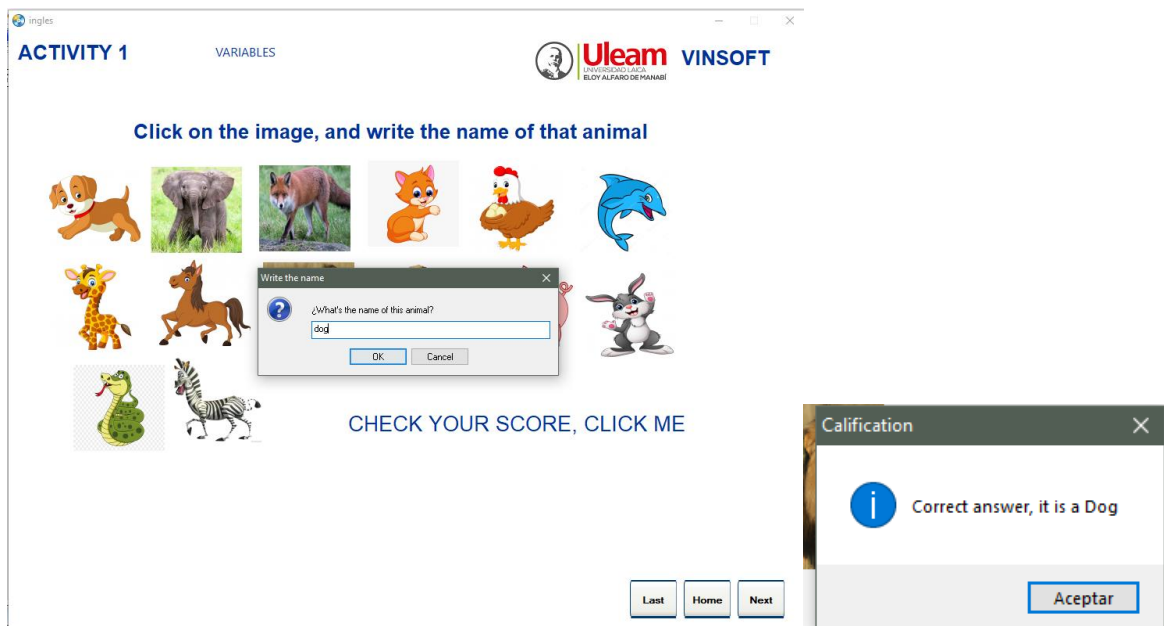
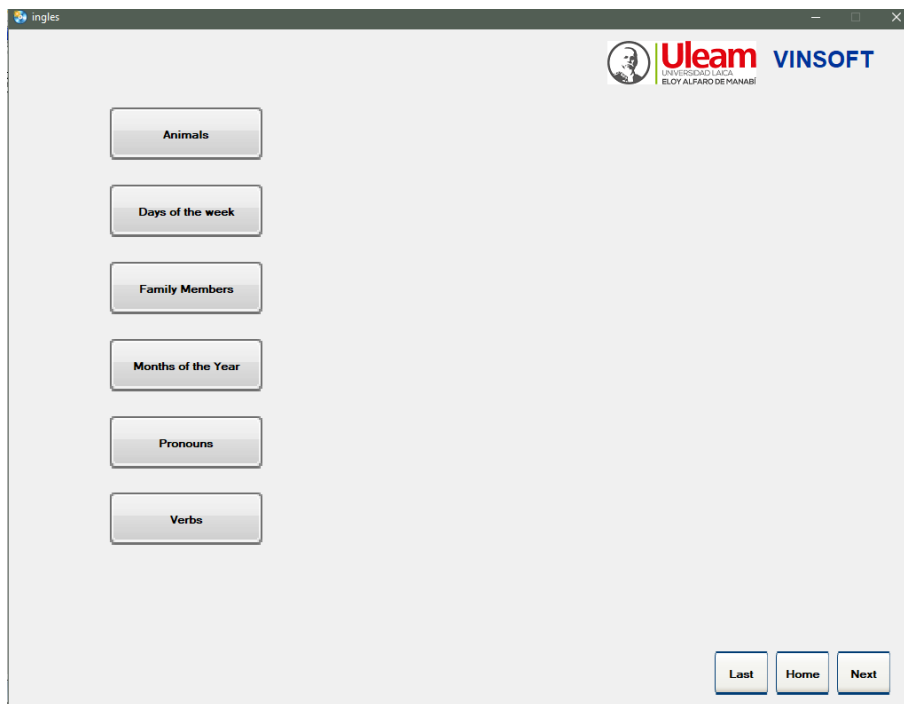
- Mejora del sistema de calificación de las actividades
- Recopilación de datos ingresados por el usuario
- Exportación de datos ingresados por el usuario después de calificación

IMÁGENES DEL ESTADO DEL SOFTWARE AL 26/05/2020



Modulo 1:

- Actividades para adicionar como:




Constructor - Internet Explorer

http://127.0.0.1:4001/constructor/workspaces/usuario/documentos/Adjetivos/index.html?pantalla=1&fotograma=2

student's name:

welcome to module two perform the following activity of ordering each adjective according to the image

Adjetivos

					
Happy	Dangerous	Young	Big	Crazy	Joyful
					
fast	Key	Giant	Evil	ill	Angry

1:33 s

Intentos: 0/5

Finish

UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

Uleam

Constructor - Internet Explorer

http://127.0.0.1:4001/constructor/workspaces/usuario/documentos/Adjetivos/index.html?pantalla=1&fotograma=2

Alumno:

Preguntas Puntuación

Nº	Pregunta	Intentos (nº)	Aciertos	Puntuación
	Puntuación de las preguntas contestadas	0	0/0	0

UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

Uleam

Atenex - Internet Explorer
















http://127.0.0.1:4001/constructor/previsualizar.php?fs=1&ruta=../workspaces/usuario/documentos/COMMANDS&np=1&nf=1

student's name: Intentos: 0/2

COMMANDS

order the words of the commands according to the figure

2:42 s

<input type="text"/>		<input type="text"/>		<p>CLOSE THE DOOR</p> <p>PUT YOUR BOOK AWAY</p> <p>CLOSE YOUR BOOK</p> <p>BE QUIET</p> <p>OPEN YOUR BOOK</p> <p>LOOK AT</p> <p>SIT DOWN</p> <p>LINE UP</p> <p>RAISE YOUR HAND</p> <p>TAKE OUT YOUR BOOK</p> <p>STAND UP</p> <p>WORK IN PAIRS</p> <p>LISTEN TO</p> 
<input type="text"/>		<input type="text"/>		
<input type="text"/>		<input type="text"/>		
<input type="text"/>		<input type="text"/>		
<input type="text"/>		<input type="text"/>		
<input type="text"/>		<input type="text"/>		
<input type="text"/>		<input type="text"/>		
<input type="text"/>		<input type="text"/>		

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Uleam

Atenex - Internet Explorer

http://127.0.0.1:4001/constructor/previsualizar.php?fs=1&ruta=../workspaces/usuario/documentos/COMMANDS&np=1&nf=1

◀

Alumno:


Preguntas Puntuación

Nº	Pregunta	Intentos (nº)	Aciertos	Puntuación
	Puntuación de las preguntas contestadas	0	0/0	0















Atenex - Internet Explorer
http://127.0.0.1:4001/constructor/previsualizar.php?fs=1&ruta=../workspaces/usuario/documentos/Numbers&np=1&nf=1

student's name:



Numbers









Tiempo: 2:31 S Intentos: 0/5



UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ



Uleam



Classroom Materials


Pair the image with its correct form in English.



Tiempo: 2:43 s
Intentos: 0/3



UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

Uleam



Atenex - Internet Explorer

http://127.0.0.1:4001/constructor/previsualizar.php?fs=1&ruta=./workspaces/usuario/documentos/Numbers&np=1&nf=1

Intentos: 0/3 Tiempo: 2:36 Segundos


Numbers

5		9	
7		3	
2		8	

Borrar Comprobar Terminar

UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

Ulearn



Esta actividades se crearon usando la herramienta Atenex Constructor



Este software es de uso gratuito

Es posible usar una versión pirata de AutoPlay