

Aplicativo para permitir la enseñanza de inglés a niños por medio de imágenes y ejemplos.

¿Qué herramienta puede permitir una mejor enseñanza del inglés a niños de 5 a 12 años?

Tomas Suarez Torres

Universidad de San Buenaventura Bogotá

Facultad de ingeniería

Bogotá, Colombia

Justificación

En los últimos tiempos, el aprender inglés y una segunda lengua se ha vuelto un factor muy importante para el crecimiento en la vida desde una temprana edad. A esta necesidad de aprendizaje ya han llegado muchos aplicativos dispuestos a intentar dar la enseñanza de esta segunda lengua, pero ninguno ha llegado a proveer con una herramienta dinámica ni efectiva, que no solo se enfoque en la enseñanza, sino que también sirva como una herramienta de uso cotidiano y esté más enfocada en los niños.

Por estos motivos, este proyecto busca desarrollar un aplicativo que permita un mejor entendimiento del inglés y un uso más simple y dinámico de un traductor o diccionario para niños de 5 a 12 años, esto debido a la falta de medios para el aprendizaje y de herramientas mucho más enfocadas a este grupo. El objetivo con este aplicativo es implementar la funcionalidad de un traductor y la de un diccionario para el aprendizaje del inglés, incluyendo la funcionalidad de la muestra de imágenes y oraciones incluyendo la palabra solicitada en todas sus maneras para dar una buena ejemplificación y entendimiento del concepto, además de introducir actividades y juegos que impulsen la enseñanza del usuario.

Este aplicativo se va a desarrollar basándose en el paradigma de la traducción automática estadística basada en palabras, utilizando los aspectos de ejemplificación previamente mencionados, también incluyendo un soporte de los diccionarios más destacados para cumplir con todos sus funcionamientos presentados.

Objetivos

General: Crear un aplicativo que permita enseñar inglés a niños de 5 a 12 años por medio de la ejemplificación de una palabra con su traducción, una imagen y un ejemplo de su uso.

Específicos:

- Realizar encuestas e investigaciones sobre los mejores métodos de aprendizaje del inglés
- Crear una herramienta a través de lenguajes de programación que dé la traducción de una palabra en cualquiera de sus sentidos, ya sea de español al inglés o de inglés al español
- Implementar bases de datos de diccionarios de inglés y español.
- Lograr un mejoramiento en el aprendizaje del inglés en los niños
- Permitir el uso de un traductor y diccionario para niños pequeños.
- Realizar un método de aprendizaje basado en relaciones de palabras e imágenes.
- Implementar medios multimedia para optimizar el aprendizaje dado por la aplicación.
- Diseñar un modelo entidad relación que muestre el desarrollo del proyecto.

Marco Teórico

AnyLanguage es un proyecto llevado a cabo para la realización de un aplicativo de enseñanza del inglés a niños en un rango de 5 a los 12 años de edad, implementando diferentes tecnologías y multimedia. Así, llegando a una plataforma más dinámica y simplificada.

El proyecto se va a llevar a cabo en el transcurso de las siguientes fases y procesos:

1. Fase de análisis: En esta fase se plantearán las bases en las que se desarrollará el proyecto y además se creará su documentación.

1.1 Definición del problema: Se define un problema al cual se le dará una solución por medio del proyecto.

1.2 Desarrollo de la pregunta problema: Se plantea una pregunta problema para la cual desarrollar por medio del proyecto.

1.3 Planteamiento de solución: Se da una solución hacia la pregunta problema ya planteada.

1.4 Definir objetivos: Se definen diferentes objetivos a cumplir en el transcurso del desarrollo del proyecto.

1.5 Justificar el proyecto: Se documenta la justificación del proyecto.

1.6 Planteamiento de marcos investigativos: Se documentan diferentes marcos para el desarrollo del proyecto.

1.7 Obtención de datos por medio de encuestas: Se realiza como método de recolección de datos varias encuestas.

1.8 Instalar ambiente de desarrollo: Se instalan los aplicativos correspondientes para el desarrollo de la aplicación.

1.9 Presentación del proyecto: Se presenta el proyecto para su evaluación.

2. Fase de planeación:

2.1 Diseño de un modelo entidad/relación: Se diseña un modelo E/R para la realización de la base de datos del proyecto.

2.2 Planteamiento de una matriz foda: Planteamiento de una matriz para analizar las posibles fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del proyecto.

2.3 Desarrollo de un diagrama de Gant: Desarrollo de un diagrama para la organización del proyecto.