Tecnológico de Costa Rica

Comunicación Técnica.

Integrantes:

Bernny Siles Vargas.

Xavier Vega Rojas.

Jean Paul Velluti.

Luis Flores.

Mario Chinchilla.

Juan Manuel Esquivel Rodríguez.

Profesor: Dimitri Shiltagh Prada.

Grupo 40.

Objetivos:

General:

1. Diseñar una aplicación de inglés básico para niños.

Específicos:

1. Orientar la enseñanza del inglés básico hacia los niños mediante imágenes y palabras.
2. Ampliar el conocimiento de los niños.
3. Incentivar desde temprana edad a las personas para que aprendan conceptos y temas nuevos.

Justificación:

Actualmente el inglés es fundamental para el desarrollo de cada persona y es sumamente importante ir desarrollándolo desde temprana edad ya que abre muchas puertas en el ámbito laboral y aumenta el coeficiente intelectual de cada persona mientras se va aprendiendo el lenguaje.

Los niños son nuestro futuro y por ende hay que enseñarles bien las cosas ya que hay muchas ventajas del uso de este idioma como por ejemplo mayores oportunidades de empleo, el intercambio de ideas con otras culturas y mayor habilidad a la hora de hablar.

En la actualidad la mayoría de los niños están aprendiendo muy mal el inglés y esto se ve reflejado cuando llegan a la adolescencia y no sabe hacer el uso correcto de este. Creemos y está demostrado que es más sencillo el aprendizaje de este idioma mientras se está pequeño mediante distintas técnicas ya sean auditivas, visuales o prácticas.

Una de las más sencillas y a la vez práctica es por medio de la tecnología ya que es de fácil acceso. Hasta los más jóvenes tienen acceso a ella en sus celulares y están constantemente conectados a todo tipo de innovación tecnológica.

También en las escuelas los profesores pueden dar información a los padres de familia sobre esta aplicación y así dar a conocer que hay otras maneras para ir desarrollando y aprendiendo este idioma.

**Descripción**

Vamos a desarrollar una aplicación para la plataforma android que facilite el aprendizaje básico del idioma inglés, orientado especialmente a niños, con el uso de un ambiente de juego que incorpora texto e imágenes y diferentes etapas en las cuales los niños van a aprender de manera gradual aspectos básicos de este idioma.

El juego incluye varias etapas, entre las cuales hay una introductoria, en la que se explicara de que forma el niño o niña debe interactuar con la aplicación.

Entre las opciones a escoger en el juego está la de asociar una imagen con una palabra correcta que se encuentra en una lista de cuatro opciones. Posteriormente en un nivel avanzado sin salirse de lo básico del juego existirá la posibilidad de escoger la opción de “test” que va a determinar el nivel en el que se encuentra el usuario. Otra de las opciones que presentará la aplicación será la de ordenar palabras con esto se refiere al uso de una imagen y un texto bajo ella que presente la forma correcta en la que se escribe, luego la palabra desaparece y el niño o niña deberá ordenar la palabra, tendrá a su disposición solo 3 oportunidades y cuando estas acaben se retornara el puntaje obtenido, con el puntaje se incentivará a que el usuario quiera seguir usando la aplicación, para elevar sus puntos cada vez más.

Este tipo de juego va a ser sencillo y destinado a niños, de edades que oscilan entre 7 y 10 años.