

Nombre del proyecto

- vOcAvuLary

Definición del problema:

- Un bajo nivel académico en inglés y pocas ganas de estudiar y aprender vocabulario. Este programa ayudará a mejorar el nivel de inglés de una forma más multimedial, animada, entretenida y didáctica.

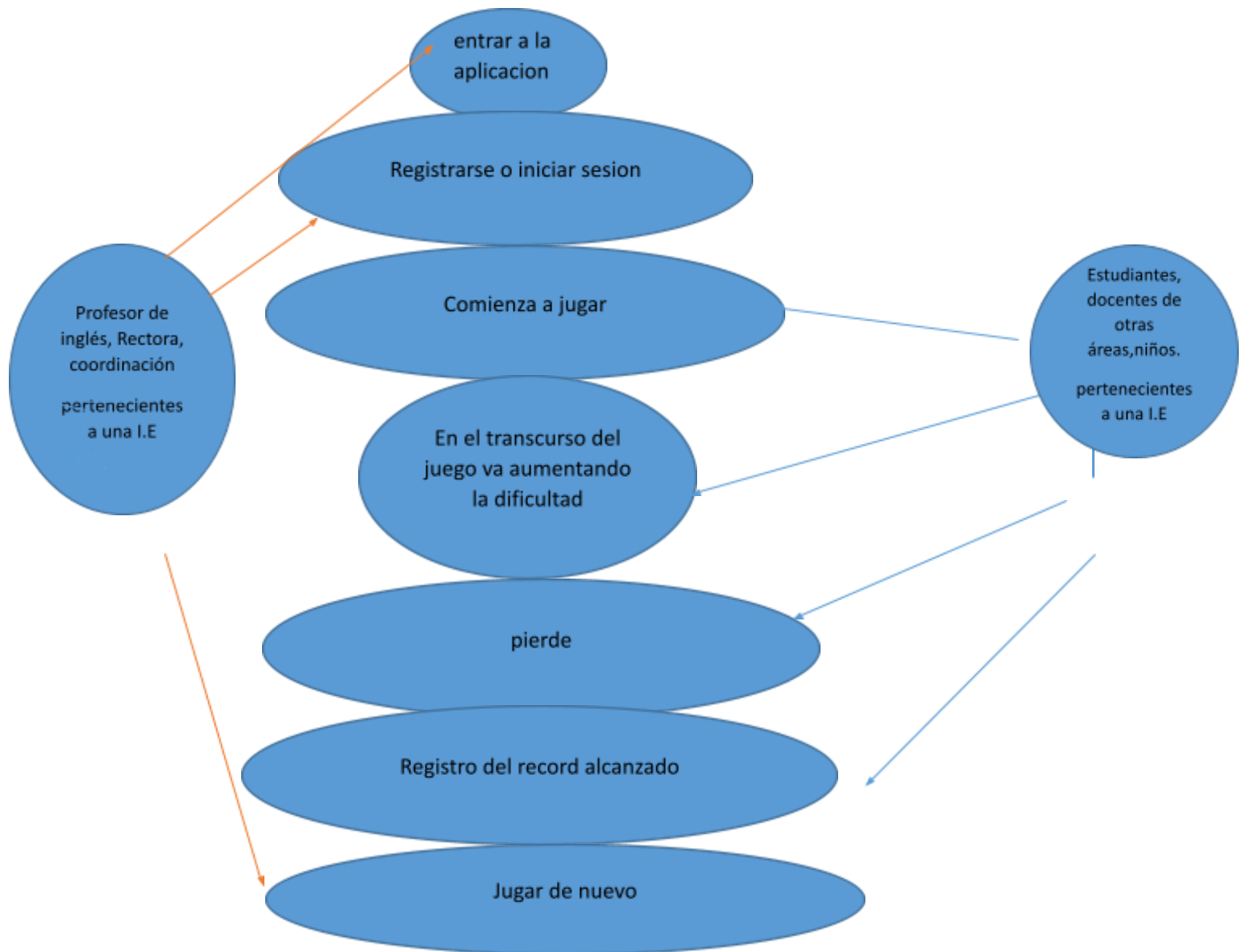
Población objetivo:

- Estudiantes y docentes de las instituciones educativas con deficiencias en el idioma inglés, que quieran aprender y tengan una edad mayor a 10 años.

Actores del sistema:

- Personas con interés de aprender o mejorar un nuevo idioma
- Profesor de inglés: revisa la calidad de la aplicación, además se encarga de promover e incentivar la aplicación a sus estudiantes.
- Rectora: Se encarga de recibir y analizar la aplicación, luego distribuirla a los docentes de inglés que las deseen utilizar para el aprendizaje.
- Coordinación: evalúa el sistema de educación de la aplicación y cómo ésta impacta en los estudiantes académicamente.

Caso de uso



Misión:

La idea de este juego es ayudar a las personas con un bajo nivel de inglés a mejorar su vocabulario, su estructura textual y además su fonética para así aumentar el nivel que se tiene en este idioma en las instituciones educativas y ser más cultos y competitivos a nivel municipal, departamental y nacionalmente.

Visión:

Es un servicio dirigido a un público de estudiantes y profesores de una Institución Educativa que presentan dificultad en el manejo en vocabulario y gramática del idioma inglés, este servicio se llama vOcAvuLary y es un servicio digital que se presentará en forma de juego que permite mejorar el nivel de inglés en vocabulario y gramática (fonética) del usuario, a diferencia de tener que aprender de una forma más monótona y menos efectiva, nuestro producto permite aprender de una forma más divertida y eficiente, haciendo la educación más interactiva y competente.

Justificación:

La problemática que tiene una ciudad como Medellín es la baja cantidad (4.1%) de personas que manejan un idioma extranjero. ante un mundo globalizado donde las nuevas tecnologías mediáticas, los extranjerismos irrumpen cada vez, con más fuerza, en la cotidianidad de la lengua castellana: en Medellín, por ejemplo, los vocablos en inglés hacen parte de los saludos, de las expresiones de asombro, de las marcas de los productos autóctonos y de las nuevas tendencias del mercado.

Otra problemática que se evidencia en Medellín en el sentido de aprendizaje de un segundo idioma. es el “bajo nivel”.

Dicha afirmación se sustenta en un estudio realizado el año pasado por el Banco de la República, llamado: *Bilingüismo en Colombia*, en el que se revela que el nivel del inglés de los estudiantes y docentes en el país es bajo y no alcanza el esperado por el Ministerio de Educación Nacional.

En el informe se plantea que Colombia ocupa los últimos lugares en materia de bilingüismo, en relación con otros países de América Latina. Lo que se concluyó luego de comparar los resultados obtenidos en el examen Toefl, que se presenta en más de 165 naciones. **poner un promedio - porcentaje (justicar)**

Lo anterior ocurre a pesar de los esfuerzos gubernamentales como el Programa Nacional de Bilingüismo Colombia 2004-2019, y de que su enseñanza es una norma establecida en la Ley General de Educación.

La ciudad de Medellín no es ajena a esta realidad. De hecho, Michael Cooper, director del Centro Colombo Americano, considera que aún falta mucho trabajo para que los ciudadanos tengan la posibilidad de hablar inglés. **Entre comillas lo que dijo exactamente**

.

Es innegable que dominar el inglés como segunda lengua es una prioridad en el mundo actual, tanto en lo laboral como en lo académico. Las universidades identifican este hecho como un área básica de formación y tiene el compromiso de que los estudiantes alcancen un nivel de suficiencia de B2

algunos de los factores internos por los cuales no se aprende inglés son:

La motivación:

Es ésta la que impulsa a una persona a seguir un determinado curso de acción y, en este caso particular, a interesarse y trabajar para alcanzar la meta de aprender una lengua extranjera. Pero esta motivación se pierde muy rápidamente debido a que es un tema muy extenso o puede ser complejo para algunas personas.

La ansiedad:

Es un factor que, de darse, puede generar grandes interferencias en el aprendizaje de un idioma extranjero. Este concepto, que se usa frecuentemente en el área de psicología, también ha sido estudiado por investigadores interesados en el aprendizaje de lenguas extranjeras. La ansiedad hace referencia al sentimiento subjetivo de tensión, aprensión, nerviosismo y preocupación asociado con el estímulo del sistema nervioso autónomo entre otros factores internos.

También están los factores externos los cuales son:

Las Condiciones socio-demográficas:

Hacen referencia no sólo a las condiciones socioeconómicas, sino a variables que rodean a un sujeto inmerso en la sociedad. Entre éstas, se encuentran los niveles educativos alcanzados por los padres y el tipo de institución (públicas o privadas) donde realizaron dichos estudios.

La Edad de inicio de estudios:

Los estudios han demostrado que el segundo idioma se aprende con más facilidad que las personas menores de 7 años tienen una mayor facilidad para aprender otro idioma.

Introducción

vOcAvuLay hace que el aprendizaje del inglés sea divertido y convierte el estudio en un juego. Puedes ganar puntos y escalar los niveles a medida que tu inglés mejora, además de enseñar gramática. vOcAvuLay te permite practicar la lectura, el vocabulario y la gramática o en general la fonética basándose en el inglés real, el cotidiano con frases y con transcripciones fonéticas fáciles de entender. Esta nueva aplicación se asemeja a un juego a medida que vas superando niveles y sumando puntos para competir en una tabla de clasificación mundial. también te enseña las expresiones idiomáticas y los phrasal verbs ingleses más comunes. los usuarios memorizan miles de palabras. la aplicación utiliza el entretenimiento a través de juegos de palabras humorísticos es una forma eficaz y divertida de ampliar el vocabulario, y es adecuada para estudiantes de inglés de todos los niveles también es útil para aprender y recordar el vocabulario en inglés y ofrece una función interactiva en la que los estudiantes de inglés pueden tocar una palabra y escuchar cómo se utiliza en el contexto. Hay muchas otras formas divertidas y entretenidas de aprender inglés que no implican ejercicios de gramática tradicionales ni libros anticuados. Así que, si buscas formas entretenidas y eficaces de estudiar este popular idioma.

vOcAvuLay tiene como ejemplo otros proyectos como Duolingo hace que el aprendizaje del inglés sea divertido y convierte el estudio en un juego. puedes ganar puntos y escalar los niveles a medida que tu inglés mejora.,Duolingo te permite practicar la lectura, la escritura, la comprensión y la expresión oral, grabando tus respuestas y puntaje. Esta galardonada aplicación hace un seguimiento diario de tus progresos y te proporciona un informe de progreso al final de cada lección. Mientras entrenas tu oído para entender el inglés real y la gramática hablada, también mejorarás tu pronunciación con transcripciones fonéticas fáciles de entender. **Al mismo tiempo, esta nueva aplicación se asemeja a un juego a medida que vas superando niveles y sumando puntos para competir en una tabla de clasificación mundial. también te enseña las expresiones idiomáticas y los phrasal verbs ingleses más comunes. los usuarios memorizan miles de palabras. la aplicación utiliza el entretenimiento a través de juegos de palabras humorísticos es una forma eficaz y divertida de ampliar el vocabulario, y es adecuada para estudiantes de inglés de todos los niveles también es útil para aprender y recordar el vocabulario en inglés y ofrece una función interactiva en la que los estudiantes de inglés pueden tocar una palabra y escuchar cómo se utiliza en el contexto. Hay muchas otras formas divertidas y entretenidas de aprender inglés que no implican ejercicios de gramática tradicionales ni libros anticuados. Así que, si buscas formas entretenidas y eficaces de estudiar este popular idioma la idea central de**

vOcuLary es concientizar a las personas de que los juegos son una manera muy útil para el aprendizaje y también para inculcar la competitividad en el <er incentivando el aprendizaje de el vocabulario en este idioma tan solicitado en los perfiles laborales y a la vez tan útil en las relaciones interpersonales, además ayuda a mejorar la intuición debido a la necesidad de traducir la palabra en el juego. los reflejos por la necesidad de no chocarse con los bloques que delimitan el mapa para los niños pequeños mejoran su motricidad debido a en tipo de movilidad que tiene el juego también mejora tus reflejos es buena herramienta para focalizar la atención en lo que estamos viendo, lo que ayudaría a mejorar nuestra capacidad lectora. ayuda con la comprensión de retos y problemas la toma de decisiones al tener que elegir el camino correcto para no equivocarse mejora la memoria visual.

uno de los puntos que busca fortalecer es el poco uso de herramientas de este tipo a la hora de aprender en los colegios y universidades lo cual vuelve un poco aburrido el aprendizaje aprovechando que mientras se trabaja el idioma desconocido también se trabajan reflejos es buena herramienta para focalizar la atención en lo que estamos viendo, lo que ayudaría a mejorar nuestra capacidad lectora. ayuda con la comprensión de retos y problemas la toma de decisiones al tener que elegir el camino correcto para no equivocarse mejora la memoria visual.

El juego es una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y a la sociedad. Es una actividad inherente al ser humano, **vinculada al goce, al placer y a la diversión.** Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcado en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento. Desde el terreno de la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias los resultados de diferentes investigaciones señalan que el juego favorece la creatividad, el espíritu investigativo y despierta la curiosidad por lo desconocido, lo cual es un factor fundamental a la hora de generar preguntas. **Dada la importancia del juego en el aprendizaje, en este texto se revisan algunos aspectos que es necesario considerar en el momento de incluir la actividad lúdica en una estrategia didáctica con el ánimo de construir conocimiento científico escolar en las ciencias naturales. Se describen algunas experiencias de aula y sus respectivos resultados.**

algunos proyectos parecidos son:

Wannalish

Wannalish es gratuita. Se centra especialmente en el problema de la comprensión auditiva, ya que te enseña a entender el inglés informal rápido de los hablantes nativos a través de mini clips de películas populares, series de televisión y canciones. Mientras entrenas tu oído para entender el inglés real y la gramática hablada, también mejorarás tu pronunciación con transcripciones fonéticas fáciles de entender. Al mismo tiempo, esta nueva aplicación se asemeja a un juego a medida que vas superando niveles y sumando puntos para competir en una tabla de clasificación mundial. Wannalish también te enseña las expresiones idiomáticas y los phrasal verbs ingleses más comunes. El aprendizaje de vocabulario en inglés a través de clips de series y películas hace que sea más fácil recordar nuevas palabras porque estás haciendo conexiones emocionales con actores y escenas familiares.

Memrise

Aprender inglés con la aplicación Memrise es especialmente bueno para el vocabulario, ya que los usuarios memorizan miles de palabras. Al igual que Wannalish, esta aplicación utiliza el entretenimiento a través de juegos de palabras humorísticos y memes para ayudarte a recordar nuevas palabras. Memrise es una forma eficaz y divertida de ampliar el vocabulario, y es adecuada para estudiantes de inglés de todos los niveles. Los profesores suelen utilizar la aplicación Memrise para los deberes

fluentU

Mientras que Wannalish enseña inglés con series y películas populares, la aplicación FluentU te ayudará a aprender inglés con vídeos reales de anuncios de televisión, noticias y programas de entrevistas populares. De todos modos, estarás expuesto al inglés tal y como lo hablan realmente los hablantes nativos. La aplicación FluentU también es útil para aprender y recordar el vocabulario en inglés y ofrece una función interactiva en la que los estudiantes de inglés pueden tocar una palabra y escuchar cómo se utiliza en el contexto.

Cake

Al igual que Wannalish, la aplicación gratuita Cake también utiliza clips cortos para hacer del aprendizaje del inglés una experiencia divertida. La diferencia es que Cake no se centra tanto en el desarrollo de la capacidad de escucha rápida. Lo que sí hace esta aplicación es ofrecer enlaces directos desde la aplicación a vídeos de Youtube. Otra característica interesante de Cake para las habilidades orales es un micrófono que permite a los usuarios repetir lo que escuchan y luego tener su pronunciación analizada y calificada.

Elsa Speak

La aplicación de habla inglesa Elsa se centra especialmente en aspectos de la pronunciación como la entonación, el acento de las palabras y la fluidez. Elsa ofrece breves diálogos de audio para atraer a los usuarios y les proporciona información instantánea sobre sus habilidades de pronunciación. Al igual que Wannalish, Elsa también tiene la opción de ver transcripciones fonéticas de palabras y frases que se incluyen en más de 1200 actividades de aprendizaje de inglés.

Ewa

Con Ewa puedes mejorar tus habilidades de lectura en inglés con libros que incluyen traducciones en tiempo real. La aplicación gratuita de aprendizaje de inglés Ewa te permite aprender vocabulario en inglés con un solo toque. Un punto a favor es que EWA también se centra en la comprensión auditiva con clips de programas de televisión populares al estilo de Wannalish. Además, esta app para aprender inglés contiene vocabulario conversacional, ejercicios interactivos y muchas más tareas divertidas y desafiantes.

objetivo general: esta aplicación está diseñada para que los estudiantes aprendan inglés mediante un juego interactivo que va a estimular la memoria, la escucha y la escritura

objetivos específicos:

1. aprendan vocabulario básico de inglés
2. incentivar su memoria
3. mejorar la comprensión de idiomas
4. mejorar la escritura en inglés
5. mejorar la escucha

Bibliografía:

- El artículo 1, párrafo uno “Diseño y aplicación de una estrategia de autoevaluación para desarrollar los procesos de autonomía en los estudiantes universitarios: caso la enseñanza y el aprendizaje de comunicación escrita del inglés en la Escuela de Idiomas de la Universidad de Antioquia” Realizado por la Universidad de Antioquia.
- El artículo “Fortalecer las habilidades del idioma inglés mediante la implementación de la plataforma virtual Duolingo, para incentivar el aprendizaje autónomo en los estudiantes de los grados 6° y 7° del programa “Caminar en Secundaria”, de la Institución Educativa La Milagrosa en la Ciudad de Medellín.” Realizado por la Universidad Abierta y a distancia
- El artículo “Folclor popular colombiano para el desarrollo de las habilidades comunicativas en el área de inglés de los estudiantes del grado octavo de la institución educativa Gabriel Restrepo Moreno de Medellín” realizado por la universidad uniminuto.
- El artículo “El inglés y los ambientes virtuales : nuevas herramientas de enseñanza en la educación contemporánea” realizado por La UPB