1

2

3

4 **I. Título**

5

( EL PROYECTO DEBE CONTENER UN MAXIMO DE 15 HOJAS )

**( Tiene que retirar todas las marcas guía en paréntesis o se rechazara )**

6 Aplicación de dispositivos móviles para preservar el idioma Aymara en la Región Puno.

7

8 **II. Resumen del Proyecto de Tesis**

9

10 El presente proyecto de investigación denominado "Aplicación de dispositivos móviles para

11 preservar el idioma Aymara en la Región Puno" ayudará a los estudiantes y usuarios que quieren

12 preservar y aprender el lenguaje Aymara, la aplicación aprovechará la tecnología disponible que

13 existe en el ámbito de los dispositivos móviles como smartphones, tablets y otros.

14 La aplicación se denominará "Aymara Puno", éste al ejecutarse mostrará un menú de herramientas

15 donde se encontrará la gramática del Aymara, un diccionario con palabras frecuentemente usadas

16 que esta a su vez se podrá reproducir en sonido para escuchar como es la pronunciación de dicha

17 palabra, y su respectivo significado en español, el usuario tendrá la opción de interactuar con la

18 aplicación realizando una búsqueda de palabras, también existirá un menú donde se encuentre

19 un listado de palabras que estará clasificado mediante el tipo de contexto y que también se estaría

20 clasificando por niveles de dificultad, tendrá otra herramienta de juegos, que se enfocara en el

21 aprendizaje con el cual podrá recordar con mayor facilidad una palabra, por último existirá un

22 menú de test donde el usuario tendrá exámenes para que el usuario pueda ver su logro, este menú

23 estará comprendido por niveles.

24 La aplicación funciona offline como también online, esta aplicacion tendra actualizaciones para

25 que la aplicación tenga un funcionamiento con buen rendimiento.

26 De esta manera los usuarios se beneficiaran, para preservar y/o aprender el idioma Aymara.

27 Para el desarrollo del presente proyecto es necesario investigar el funcionamiento del sistema

28 operativo Android (Nativo, híbrido), también IOS y todas las posibilidades de las características

29 que ofrece a partir de las APIs y frameworks de JavaScript que existen en la actualidad.

30

31

32 **III. Palabras claves (Keywords)**

33

34 ● Aymara

35 ● Frameworks de JavaScript

36 ● Android

37 ● IOS

38 ● APIs

39

40 **IV. Justificación del proyecto**

41

42 En la actualidad el idioma Aymara es indispensable en nuestra región de Puno como también en

43 algunas ciudades del Perú, ya sea por motivo de viaje, trabajo, estudio o cualquier otra necesidad.

44 De acuerdo al INEI-Encuesta Nacional de Hogares año 2012 se habla Apurímac, Ayacucho, Cusco,

45 Huancavelica, mientras que en Puno se habla 25,9% aymara. Por ello, es necesario recordar que el

46 artículo 48 de la constitución política establece que el Aymara es uno de los otros lenguajes como el

47 Quechua y Castellano, son también oficiales las lenguas oficiales en aquellos lugares donde

48 predominen, por lo tanto todos los idiomas que se hablan en el Perú tienen la misma importancia y

49 valor.

50 Si bien la Constitución Política y la Ley de Lenguas Originarias reconocen determinados derechos

51 lingüísticos a favor de los hablantes de diferentes lenguas, entre ellos recibir servicios en el idioma

52 originario del lugar donde predomine. por ende actualmente los nuevos profesionales necesitan

53 preservarlo y aprenderlo acuerdo donde predominen los diferentes idiomas que existen dentro de

54 nuestro país para que cumplan las leyes que se exige en la constitución política.

55 Hoy existen pocas aplicaciones o sistemas tecnológicos para preservar y/o aprender a escribir, hablar

56 y el aymara.

57 El desarrollo de una aplicación móvil se considera viable y oportuno para el aprendizaje del aymara,

58 dado que la aplicación móvil ya produce la interacción el usuario y dicha aplicación; como también la

59 realización de evaluaciones el intercambio de archivos, la participación de foros, chats y amplia gama

60 de herramientas adicionales que toda aplicación móvil posee.

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

**V. Antecedentes del proyecto**

Según (Sandra Quero, M. R. Diseño de software educativo para incentivar la lectura y escritura de la lengua indígena;2001) menciona en su investigación, el uso de metodologías como el caso investigación-acción, ya que se conduce en una realidad y se desea resolver una problemática laborando cambios en la misma, sin necesidad de llegar a conclusiones de corte teórico.

Según (Cesteros;2010) menciona en su investigación, el objetivo primordial de una plataforma e- learning, el cual es permitir la creación y gestión de los espacios enseñanza y aprendizaje en internet, donde los profesores y alumnos puedan interaccionar durante su proceso de formación.

Un estudio independiente, realizado por profesores de la Universidad de Carolina del Sur, llegó a la conclusión de que usar La aplicación Duolingo 34 horas corresponde a un semestre universitario de estudios de un idioma.

En una entrevista Forbes, uno de los fundadores de la empresa, Luis von Ahn, afirmó que uno de los objetivos es proporcionar la enseñanza de idiomas a quienes no tienen acceso al estudio a través de los métodos tradicionales.

El aplicativo para dispositivos móviles de Duolingo también es reconocido por su eficiencia. En

2013, fue escogida por Apple como la aplicación del año para iPhone. También fue elegido por

Google en los años 2013 y 2014 entre los mejores aplicativos para el sistema Android. Además, la empresa fue destacada por el TechCrunch como la mejor startup del área de educación en el

2013.

**VI. Hipótesis del trabajo**

El desarrollo de una Aplicación de dispositivos móviles preservará el idioma Aymara en la Región

Puno.

**VII. Objetivo general**

Desarrollar una Aplicación de dispositivos móviles para preservar y revitalizar el idioma Aymara en la Región Puno.

**VIII. Objetivos específicos**

● Diseñar una Aplicación de dispositivos móviles para preservar y revitalizar el idioma

Aymara en la Región Puno.

● Implementar la Aplicación de dispositivos móviles para preservar y revitalizar el idioma

Aymara en la Región Puno.

● Determinar el grado de preservación del aprendizaje aymara con el aplicativo móvil.

**IX. Metodología de investigación**

El Diseño de investigación es experimental porque se desarrollara una aplicación móvil que experimentará su efecto preservación del aprendizaje aymara de los usuarios en general.

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

De acuerdo a la naturaleza del estudio de la investigación, reúne características de investigación mixta; “Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implica la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta inferencias) y lograr mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio”. (Sampiere,

2010)

**X. Referencias**

Bourricaud, F.(1962), Cambios en Puno, Instituto de Estudios Peruanos, Lima, 2012. Cerrón-Palomino, R., Lingüística Aimara, CBC, Lima, 2000.

Cesteros, A. F. (2010). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. 33.

a-abclearning. (2017). [http://www.e-abclearning.com/definicioe-learning.](http://www.e-abclearning.com/definicioe-learning) Obtenido por <http://www.e-> abclearning.com/definicioe-learning.

e-learning, I. S(2014). Inrerclase Soluciones e-learning. Obtenido de <http://www.interclase.com/el->

disenador-instruccional-clave-exito-proyecto-e-learning/.

Sampiere, R. H. (2010). Metodología de la Investigación. México: McGraw- Hill

Sandra Quero, M. R. (2001). Diseño de software educativo para insentivar la lectura y escritura de la lengua indigena.

**XI. Uso de los resultados y contribuciones del proyecto**

Los resultados obtenidos del estudio serán de gran utilidad, primero porque se aplicará el uso de herramientas para el logro de aprendizaje significativo; ya que se actualizarán los conocimientos tecnológicos de programación, la contribución es dar una nueva herramienta para la conservación, preservación y revitalización del idioma aymara inculcando tecnologías en el aprendizaje dentro de nuestra región de Puno.

**XII. Impactos esperados**

**i. Impactos en Ciencia y Tecnología**

Al establecer una Aplicación móvil para toda la región de Puno, promovemos el uso de nuevas tecnologías para el aprendizaje, lo que provocará un fuerte impacto en la educación además provocará cambios significativos mediante generación de motivación e interés lo que causará un efecto positivo en la conservación,, preservación y revitalización del idioma Aymara de los estudiantes en la población.

**ii. Impactos económicos**

Los usuarios lograrán minimizar costos como también ajustar su tiempo para aprender el lenguaje aymara ahorrando comprar algunos materiales de estudio

**iii. Impactos sociales**

Las personas donde predomina el lenguaje Aymara podrá tener los servicios y ser atendidos con el lenguaje Aymara.

Los Usuarios podrán aprender con mayor facilidad desde su móvil y en cualquier lugar.

**iv. Impactos ambientales**

164

165

166

167

168

La ciencia y tecnología también contribuyen en la tarea de la conservación del medio ambiente directa o indirectamente, como con la reducción de uso de papel.

**XIII. Recursos necesarios**

169 **Hardware**

170 - Laptops

171 - Smartphones o tablets

172 - Micrófonos

173 - Router/Switch

174 - Modem

175 - Conexión a internet

176 - Cableado de red

177 - Impresora

178

179 **Software**

180 - Sistema operativo Windows

181 - Android Studio

182 - PHP

183 - CORDOVA

184 - Star UML 5.0.2

185 - GITHUB

186 - Framework 7

187 - Vue 2.0

188 - Firebase

189 - Visual Studio

190 - Node JS

191

192

193 **Económico**

194 Dinero en efectivo para solventar los gastos de internet y servidor.

195 Gastos por impresión por diversos documentos para la investigación

196

197

198

199

200

**XIV. Localización del proyecto**

201 El proyecto denominado “Aplicación de dispositivos móviles para preservar el idioma Aymara en la

202 Región Puno”, se localiza en el departamento de Puno, Perú.

203

204

205

206

207

208

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actividad | Trimestres | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 |  | 4 | 5 |  | 6 |  | 7 | 8 | 9 | 1  0 | 1  1 | 1  2 |
|  | |  | |  | |
| Diseño del Proyecto de investigación | x | x |  |  | |  |  | |  | |  |  |  |  |  |
| Revisión y aprobación del proyecto del proyecto de investigación |  | x | x |  | |  |  | |  | |  |  |  |  |  |
| Recolección de Datos |  |  | x | x | |  |  | |  | |  |  |  |  |  |
| Análisis e interpretación de Datos |  |  |  |  | | x |  | |  | |  |  |  |  |  |
| Discusión |  |  |  |  | | x | x | |  | |  |  |  |  |  |
| Conclusiones y recomendaciones |  |  |  |  | |  | x | | x | |  |  |  |  |  |

**XV. Cronograma de actividades**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Presentación y aprobación del informe |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |
| Sustentación de informe final |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |

209

210

211

**XVI. Presupuesto**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Descrip  ción | Unidad de medida | Costo Unitario  (S/.) | Cantida  d | Costo  total  (S/.) |
| Ordenador de  Laptop  Toshiba L45  Core i5 | ud. | 1700.00 | 1 | 1700.00 |
| Ordenador  portátil HP 530  Core I5 | ud. | 1600.00 | 1 | 1600.00 |
| Alquiler de local |  | 120.00 | 4 meses | 480.00 |
| Internet/ Línea  telefónica |  | 90.00 | 4 meses | 360.00 |
| Impresora |  | 300.00 | 1 | 300.00 |
| Libros |  | 50.00 | 3 | 150.00 |
| Papel Bond |  | 26.00 | 4 | 104.00 |
| Hosting web |  | 100.00 | 1 | 100.00 |
| Copias  fotostáticas |  | 0.10 | 100 | 10.00 |
| Fólderes |  | 0.50 | 4 | 2.00 |
| Materiales de  Escritorio |  | 5.00 | 1 | 5.00 |
| Otros |  | 100.00 | 1 | 100.00 |
|  |  |  | Total | 4911.00 |

212

213