**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS DIRIGIDO A ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA ESCUELA DE SAN JUAN DE MOMBITA.**

**YULEIDY ZAMITH PÉREZ LÓPEZ**

**PROYECTO**

**PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR EL TITULO DE**

**TECNICO LABORAL EN SISTEMAS**

**INSTITUTO CENIS DE COLOMBIA DE COLOMBIA**

**PROGRAMA TECNICO LABORAL EN SISTEMAS**

**SOGAMOSO**

**2015**

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS DIRIGIDO A ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA ESCUELA DE SAN JUAN DE MOMBITA.**

**YULEIDY ZAMITTH PEREZ LOPEZ**

**PROYECTO**

**PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR EL TITULO DE**

**TECNICO LABORAL EN SISTEMAS**

**INGENIERO: LEONARDO CORREDOR**

**DIRECTOR**

**INSTITUTO CENIS DE COLOMBIA**

**PROGRAMA TECNICO LABORAL EN SISTEMAS**

**SOGAMOSO**

**2015**

NOTA DE ACEPTACIÓN

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

PRESIDENTE DEL JURADO

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

FIRMA DEL JURADO

AQUITANIA

1. **PROBLEMA**

**1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Para los estudiantes del grado segundo de la escuela San Juan de Mombita del municipio de Aquitania sería útil de una solución computarizada para el aprendizaje del idioma extranjero inglés, debido a la falta de bases sólidas para la adquisición de un vocabulario básico que permita una adecuada pronunciación de los verbos y construcción de oraciones que les facilite el aprendizaje de lectura y escritura de este idioma que hoy por hoy es muy importante en nuestra sociedad. Se detectó que las falencias se presentan no solo en el año actual escolar sino también en años anteriores.

En la investigación se notó que los niños tienen poca correlación entre las palabras y los gráficos representativos de las mismas, también la ubicación de las palabras dentro de la oración y el poco desarrollo de la capacidad de escucha para identificarlas correctamente y en el mayor de los casos establecer diálogos sencillos.

Para ayudar en la solución de esta problemática y mejorar el aprendizaje en cuanto a la adquisición de inglés básico, por medio del software educativo se plantea una didáctica activa y entretenida, tomando elementos de la vida cotidiana para que mediante este se logre un aprendizaje correcto y significativo, que permita mejorar el desempeño y así optimizar el nivel educativo de la institución ya que junto con el instructor encontraran actividades que permiten desarrollar y mejorar el nivel de vocabulario básico del idioma inglés.

**1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo a través de un software se puede enseñar el idioma extranjero inglés a los estudiantes que cursan segundo de primaria de la escuela de San Juan de Mombita del municipio de Aquitania?

1. **OBJETIVOS**

**2.1OBJETIVO GENERAL**

Diseñar e implementar un software educativo para la enseñanza del idioma extranjero inglés a los estudiantes que cursan segundo de primaria de la escuela San Juan de Mombita del Municipio de Aquitania.

**2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

* Realizar una encuesta que permita conocer la necesidad de crear el software para la enseñanza de inglés en la sede.
* Prediseñar un software educativo para la enseñanza del vocabulario básico en el idioma inglés.
* Programar el software educativo
* Implementar el software educativo en la escuela de San Juan de Mombita del Municipio de Aquitania.

1. **JUSTIFICACIÓN**

Diseñar e implementar un software educativo que permita desarrollar diferentes estructuras mentales de los educandos, para facilitar la adquisición de la lengua extranjera en este caso el idioma inglés, debido a la importancia que desempeña en los diferentes campos de la ciencia, la tecnología y a su gran difusión en el mundo entero por ser uno de los idiomas más aceptado en la mayoría de los países del mundo.

Con el diseño de estrategias pedagógicas que contribuyan al desarrollo de capacidades y habilidades intelectuales como el análisis, la comparación, la pronunciación y la aplicación de los conocimientos adquiridos por parte de los instructores, contribuyendo a la formación integral de los educandos, mediante didácticas activas y formativas que faciliten la adquisición de los elementos básicos para el manejo del idioma inglés, con mayor énfasis en la ampliación permanente de un vocabulario básico que les permita la implementación y manejo del mismo desde los elementos del ámbito familiar, establecido como bases sólidas para el avance continuo en su dominio y aprendizaje.

La finalidad es lograr que los estudiantes se sientan motivados a aprender un vocabulario básico, y que pierdan el miedo a aprender un idioma nuevo, lo cual garantiza que puedan continuar con su aprendizaje para un mejor desempeño en el mundo actual.

1. **MARCOS DE REFERENCIA**

**4.1 MARCO TÉORICO**

Uno de los primeros aspectos que conviene destacar, al abordar el tema de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) desde la óptica educativa, es la relación existente entre la evolución tecnológica, el desarrollo de las tecnologías de la información en la sociedad y su introducción en los sistemas educativos. Las actuales tecnologías permiten la articulación de procesos sociales a distancia, ya sea en las diferentes áreas de forma interdisciplinaria o comercial. De manera que se entiende que en la evolución de estos prodigios se va dando la globalización enmarcados en las diferentes interacciones con el contexto.

Software educativo: Es un programa, que tiene características y funciones específicas, destinadas al desarrollo de un aprendizaje significativo, en cualquier área del conocimiento. Algunos de los elementos que se dispone es el manejo de sonidos e imágenes, permitiendo un aprendizaje interactivo, retroalimentado y evaluando lo aprendido.

El software educativo posee varias características entre ellas cabe mencionar: la adaptación al ritmo del aprendizaje del usuario, siendo un aprendizaje individual donde el usuario puede acceder a la información cuantas veces quiera, puede organizar su tiempo de acuerdo con las necesidades e intereses, la representación del contenido, facilita obtener y entender el contenido en menor tiempo.

Al diseñar un software educativo se debe tener en cuenta sus características propias, como son el diseño gráfico, la forma de navegación, la coherencia de sus componentes, selección de imágenes y el lenguaje empleado, todo esto con la finalidad de planear su contenido, las actividades a desarrollar, para que el usuario pueda comprender de forma clara y precisa en el conocimiento a aprender.

El software es una evidencia del impacto de la tecnología en la educación, es la herramienta didáctica útil al estudiante y profesor y se convierte en una alternativa válida en el proceso enseñanza-aprendizaje porque desarrolla habilidades y destrezas.

Empleando la asociación de colores con elementos del hogar y un personaje de la familia se pretende fortalecer el nivel de apropiación de las palabras en el idioma inglés, como también el uso de los diversos elementos interactivos a manera de rompecabezas para ubicar, bien sea, los elementos junto a su nombre en inglés o en el lugar que ocupan dentro del hogar.

Según Marqués (1997) considera que el software educativo, son programas educativos y programas didácticos como sinónimos que designan a los programas de ordenador creados con la finalidad de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje (medios didácticos, el mismo autor señala que siguiendo su propia definición, mas basada en el criterio de finalidad que de funcionalidad quedarían entonces descartados los programas empresariales que también existen en los centros educativos con funciones didácticas pero con fines lucrativos.

Así mismo Gros (1997) consideran que el software educativo es cualquier producto basado en computadora con una finalidad educativa y Galvis (2000) sostiene que en el campo educativo a aquellos programas que permiten cumplir y apoyar funciones educativas. En esta categoría entran tanto los que dan soporte al proceso de enseñanza y aprendizaje como los que apoyan la administración de procesos educacionales o de investigación.

Finalmente Cataldi, Lage, Pessacq, García-Martínez (2003) sostienen que los software educativos están relacionados con su grado de adaptación a un contexto en particular donde convergen una serie de variables , tales como las características curriculares, las edades del grupo destinatario, el estilo de aprendizaje y la enseñanza que se requieren para el análisis correcto

**BASES TEORICAS**

Cuando hablamos de softwareeducativo nos referimos tanto a temas de enseñanza asistida por ordenador (exposición, ejemplificación, tutoriales y presentación de elementos complementarios) como a la elaboración automática aleatoria o predeterminada de ejercicios, supuestos prácticos y simulaciones.

JClic  es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia desarrollado en el lenguaje de programación Java. Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: GNU/Linux, Macs OS X, Windows y Solaris.

Sin duda se trata de un recurso de los más conocidos por su sencillez y por la variedad de posibilidades que presenta. Aunque parezca enfocado al alumnado de niveles inferiores, en su banco de recursos podemos encontrar actividades enfocadas desde infantil hasta bachillerato con multitud de posibilidades para hacerlas amenas y entretenidas, cubriendo la mayoría de las necesidades de los docentes.

**Características de JClic**

El proyecto JClic es una evolución del programa Clic 3.0 una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia con más de 10 años de historia. A lo largo de este tiempo han sido muchos los educadores y educadoras que lo han utilizado para crear actividades interactivas donde se trabajan aspectos procedimentales como diversas áreas del currículo desde educación infantil  hasta secundaria.

Los objetivos perseguidos al iniciar el proyecto serían:

* Hacer que la gente haga juegos y se pueda divertir
* Hacer posible el uso de aplicaciones educativas multimedia "en línea", directamente desde internet.
* Mantener la compatibilidad con las aplicaciones Clic 3.0 existentes.
* Hacer posible su uso en diversas plataformas y sistemas operativos, como [Windows](https://es.wikipedia.org/wiki/Windows), [GNU/Linux](https://es.wikipedia.org/wiki/GNU/Linux), [Solaris](https://es.wikipedia.org/wiki/Solaris_(sistema_operativo)) o [Mac OS X](https://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X).
* Utilizar un formato estándar y abierto para el almacenaje de los datos, con el fin de hacerlas transparentes a otras aplicaciones y facilitar su integración en [bases de datos](https://es.wikipedia.org/wiki/Bases_de_datos) de recursos.
* Ampliar el ámbito de cooperación e intercambio de materiales entre escuelas y educadores de diferentes países y culturas, facilitando la traducción y adaptación tanto del programa como de las actividades creadas.
* Recoger las sugerencias de mejoras y ampliaciones que los usuarios han ido enviando.
* Hacer posible que el programa pueda ir ampliándose a partir del trabajo cooperativo entre diversos equipos de programación.
* Crear un entorno de creación de actividades más potente, sencillo e intuitivo, adaptándolo a las características de los actuales [entornos gráficos](https://es.wikipedia.org/wiki/Entorno_gr%C3%A1fico) de [usuario](https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario).

La herramienta de [programación](https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n) escogida ha sido [Java](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_Java), y el formato para almacenar los datos de las actividades es [XML](https://es.wikipedia.org/wiki/XML).

**Componentes de JClic**

* **JClic player** es un programa independiente que una vez instalado permite realizar las actividades desde el [disco duro](https://es.wikipedia.org/wiki/Disco_duro) del ordenador (o desde la [red](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras)) sin que sea necesario estar conectado a internet.
* **JClic author** es una herramienta de autor que permite crear, editar y publicar las actividades de una manera más sencilla, visual e intuitiva.
* **JClic reports** es un módulo de recogida de datos y generación de informes sobre los resultados de las actividades hechas por los alumnos.

**Actividades que se realizan en JClic author**

* Juegos de memoria: en este tenemos que ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos que se encuentran escondidos.
* Puzles: donde debemos reconstruir una información que se presenta inicialmente desordenada.
* sopas de letras y crucigramas: consisten en descubrir palabras escondidas.

**4.2 MARCO CONCEPTUAL**

Para el desarrollo del presente proyecto se toman en cuenta los siguientes conceptos:

Software tipos de software, aplicativos, multimedia, entendiendo cada uno de ellos de la siguiente manera:

SOFTWARE: Es la parte lógica, los programas que ponen en funcionamiento el ordenador, le capacitan para interpretar las instrucciones que reciben a través de los distintos componentes y le facultan para realizar múltiples tareas. Según la función que desempeñan los programas que componen el software puede dividirse en software de sistemas de programación y de aplicación.

SOFTWARE EDUCATIVO: Las expresiones software educativo, programas educativos y programas didácticos se utilizan como sinónimos para designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de aprendizaje. Esta definición engloba todos los programas que han estado elaborados con fines didácticos y pedagógicos, desde los tradicionales programas basados en los modelos conductistas de la enseñanza, los programas de enseñanza asistida por ordenador, hasta aun los programas experimentales de enseñanza inteligente asistida por ordenador.

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC): Agrupan los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones.

VISUAL BASIC: Es un lenguaje de programación que se ha diseñado para facilitar el desarrollo de aplicaciones en un entorno gráfico como Windows 98 Windows NT o superior. Visual Basic sirve para generar de manera automática formularios que administran registros de tablas, incluir barras de herramientas personalizadas, donde el usuario selecciona los botones que desea visualizar durante la ejecución.

JCLIC  es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia desarrollado en el lenguaje de programación Java. Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: GNU/Linux, Macs OS X, Windows y Solaris.

**4.3 MARCO LEGAL**

Contexto nacional: Los derechos del autor están contemplados en Colombia, comenzando por la propia constitución Nacional. El artículo 61, dedicado a la protección a la propiedad intelectual expresa: el estado protegerá la propiedad intelectual por el tiempo y mediante las formalidades que establezca la ley.

**La ley 23de 1982** sobre derechos de autor considera por vez primera al software (“soporte lógico”) como una creación propia del dominio literario. Posteriormente, mediante el **Decreto Presidencial número 1360 del 23 de junio de 1989,** se reglamenta la inscripción del soporte lógico en el Registro Nacional de Derecho de Autor. En este decreto queda escrito en forma explícita: “El soporte lógico comprende uno o varios de los siguientes elementos: el programa del computador, la descripción de programa y el material auxiliar”.

**En 1993 mediante la ley 44**  se modifica el Acto de **Derechos de Autor de 1982;**  adicionalmente, el respaldo legal a los autores de software fue ratificado y detallado en 1993, por la comisión del **Acuerdo de Cartagena mediante la decisión 351,** concerniente a régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos.

**Uso en un solo computador:** Los productores de software propietario normalmente permiten instalar el software en un solo computador, mas aun prohíben tener más de una copia instalada en el mismo computador.

**Artículo 1º.-** Los autores de obras literarias, científicas y artísticas gozarán de protección para sus obras en la forma prescrita por la presente Ley y, en cuanto fuere compatible con ella, por el derecho común. También protege esta Ley a los intérpretes o ejecutantes, a los productores de programas y a los organismos de radiodifusión, en sus derechos conexos a los del autor.

**Artículo 2º.-** Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas literarias y artísticas las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación , tales como: los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía, inclusive los video-gramas; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas o las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de arte aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos croquis y obras plásticas relativas a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias y, en fin, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse, o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonografía, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer. **Adiciona mediante la Ley 44 de 1993.**

**Artículo 3º.-**Los derechos de autor comprenden para sus titulares las facultades exclusivas:

1. De disponer de su obra a título gratuito u oneroso bajo las condiciones lícitas que su libre criterio les dicte.
2. De aprovecharla, con fines de lucro o sin él, por medio de la imprenta, grabado, copias, molde, fonograma, fotografía, película cinematografía, videograma, y por la ejecución, recitación, representación, traducción, adaptación, exhibición, transmisión, o cualquier otro medio de reproducción, multiplicación, o difusión conocido o por conocer.
3. De ejercer las prerrogativas, aseguradas por esta Ley en defensa de su "derecho moral", como se estipula en el Capítulo II, Sección Segunda, artículo 30 de esta Ley. **Adiciona mediante la Ley 44 de 1993.**

**Artículo 4º.-** Son titulares de los derechos reconocidos por la Ley:

1. El autor de su obra;
2. El artista, intérprete o ejecutante, sobre su interpretación o ejecución;
3. El productor, sobre su fonograma;
4. El organismo de radiodifusión sobre su emisión;
5. Los causahabientes, a título singular o universal, de los titulares, anteriormente citados;
6. La persona natural a jurídica que, en virtud de contrato obtenga por su cuenta y riesgo, la producción de una obra científica, literaria o artística realizada por uno o varios autores en las condiciones previstas en el artículo 20 de esta Ley.

**Artículo 5º.-** Son protegidos como obras independientes, sin perjuicio de los derechos de autor sobre las obras originales y en cuanto representen una creación original:

1. Las traducciones, adaptaciones, arreglos musicales y demás transformaciones realizadas sobre una obra del dominio privado, con autorización expresa del titular de la obra original. En este caso será considerado como titular del derecho sobre la adaptación, traducción, transporte, etc, el que la ha realizado, salvo convenio en contrato.
2. Las obras colectivas, tales como las publicaciones periódicas, antologías, diccionarios y similares, cuando el método o sistema de selección o de organización de las distintas partes u obras que en ellas intervienen, constituye una creación original. Serán consideradas como titulares de las obras a que se refiere este numeral la persona o personas naturales o jurídicas que las coordinen, divulguen o publiquen bajo su nombre.

Los autores de las obras así utilizadas conservarán sus derechos sobre ellas y podrán reproducirlas separadamente.

**Parágrafo.-** La publicación de las obras a que se refiere el presente artículo deberá citar el nombre o seudónimo del autor o autores y el título de las obras originales que fueron utilizadas.

**Artículo 6º.-** Los inventos o descubrimientos científicos con aplicación práctica explotable en la industria, y los escritos que los describen, solo son materia de privilegio temporal, con arreglo al artículo 120, numeral 18, de la Constitución.

Las ideas o contenido conceptual de las obras literarias, artísticas y científicas no son objeto de apropiación. Esta Ley protege exclusivamente la forma literaria, plástica o sonora, como las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas o incorporadas en las obras literarias, científicas y artísticas.

Las obras de arte aplicadas a la industria solo son protegidas en el medida en que su valor artístico pueda ser separado del carácter industrial del objeto u objetos en las que ellas puedan ser aplicadas.

**Artículo 7º.-** **Modificado artículo 61 Ley 44 de 1993, decía así:**Los nombres de periódicos, revistas, programas de radio y televisión y de los demás medios de comunicación no dan lugar a derechos de autor. La reserva de sus nombres se efectuará en el Ministerio de Gobierno, quedando protegidos durante un año después de la salida del último número o emisión, salvo que se trate de una publicación o programa anual, caso en el que el plazo se elevará a tres años. Dentro del mes anterior a éstos términos de uno y tres años respectivamente, el interesado deberá renovar su solicitud de reserva.

La protección establecida en el inciso anterior no es obstáculo para la aplicación de los artículos 209 y 210 de esta Ley.

**4.4 MARCO TECNICO**

Para el presente proyecto se va a utilizar Visual Basic

Visual Basic es uno de los tantos lenguajes de [programación](http://www.monografias.com/Computacion/Programacion/) que podemos encontrar hoy en día. Dicho [lenguaje](http://www.monografias.com/trabajos35/concepto-de-lenguaje/concepto-de-lenguaje.shtml) nace del BASIC (Beginner´s All-purpose Symbolic Instruction Code) que fue creado en su versión original en el Dartmouth College, con el propósito de servir a aquellas personas que estaban interesadas en iniciarse en algún lenguaje de programación. Luego de sufrir varias modificaciones, en el año 1978 se estableció el BASIC estándar. La sencillez del lenguaje ganó el desprecio de los programadores avanzados por considerarlo "un lenguaje para principiantes".

Primero fue GW-BASIC, luego se transformó en QuickBASIC y actualmente se lo conoce como [Visual Basic](http://www.monografias.com/trabajos10/visual/visual.shtml) y la versión más reciente es la 6 que se incluye en el paquete Visual Studio 6 de [Microsoft](http://www.monografias.com/trabajos13/quienbill/quienbill.shtml). Esta versión combina la sencillez del BASIC con un poderoso [lenguaje de programación](http://www.monografias.com/Computacion/Programacion/) Visual que juntos permiten desarrollar robustos [programas](http://www.monografias.com/Computacion/Programacion/) de 32 bits para [Windows](http://www.monografias.com/trabajos15/ms-windows/ms-windows.shtml). Esta [fusión](http://www.monografias.com/trabajos54/modelo-acuerdo-fusion/modelo-acuerdo-fusion.shtml) de sencillez y la [estética](http://www.monografias.com/trabajos36/estetica/estetica.shtml) permitió ampliar mucho más el [monopolio](http://www.monografias.com/trabajos15/tipos-mercado/tipos-mercado.shtml#TEOORIA) de Microsoft, ya que [el lenguaje](http://www.monografias.com/trabajos16/desarrollo-del-lenguaje/desarrollo-del-lenguaje.shtml) sólo es compatible con Windows, un [sistema operativo](http://www.monografias.com/Computacion/Sistemas_Operativos/) de la misma [empresa](http://www.monografias.com/trabajos11/empre/empre.shtml).

Visual Basic ya no es más "un lenguaje para principiantes" sino que es una perfecta alternativa para los programadores de cualquier nivel que deseen desarrollar aplicaciones compatibles con Windows.

En este [informe](http://www.monografias.com/trabajos12/guiainf/guiainf.shtml) explicaremos algunos términos y/o características de mismo con la finalidad de aprender mas sobre este [Programa](http://www.monografias.com/Computacion/Programacion/) y manejarlo con facilidad

**4.5 MARCO INSTITUCIONAL GEOGRÁFICO**

Ubicación del proyecto vereda primavera al sur del municipio de Aquitania

****

**5DISEÑO MEODOLÓGICO**

**5.1TIPO DE ESTUDIO**

El tipo de estudio que se implementa en este proyecto se determina Descriptivo y Explorativo porque a través del estudio implementado sobre el diseño e implementación de un software educativopara el aprendizaje del idioma extranjero inglés dirigido a los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela San Juan de Mombita, me permitió a partir de el objetivo general propuesto formular los objetivos específicos mediante los cuales se pretende dar solución al problema existente.

**5.2 POBLACIÓN OBJETO**

**Población:** Estudiantes de la Escuela San Juan de Mombita ubicada al sur del Municipio de Aquitania.

**Muestra:** padres de los estudiantes y profesor de la escuela.

**5.3FUENTES DE RECOPILACIÓN DE LA INFORMACIÓN**

**Fuentes primarias:** se realizo encuesta como mecanismo de apoyo, para a través de esta lograr investigar por métodos de: observación directa interrogación y análisis de fuentes documentales para conocer las opiniones de los interesados para el desarrollo de este proyecto intervinieron: el rector de la institución, algunos profesores y estudiantes del grado quinto.

**Fuentes secundarias:** se realizó una investigación minuciosa del tema a través de información investigada en internet.

**5.4 RECURSOS**

**Recurso humano**

* Instituto Cenis de Colombia
* Ingeniero Leonardo Corredor
* Rector del Colegio Antonio Santos
* Profesor de la escuela Edwin
* Proyectista Yuleidy Pérez

**RECURSOS FINANCIEROS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DESCRIPCION** | **CANTIDAD** | **V/UNITARIO** | **V/TOTAL** |  |
| INTERNET | 30 | 1200 | $ 36.000 |  |
| FOTOCOPIAS | 5 | 100 | $ 500 |  |
| IMPRESIONES | 5 | 100 | $ 500 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **TOTAL** |  |  | **$ 37.000** |  |

**5.5CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVIDADES** | Mayo | | | | Junio | | | | Julio | | | | Agosto | | | | Sept. | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| selección del tema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Búsqueda del marco teórico |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Presentación objetivos y justificación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Corrección de marcos y metodología |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Presentación del anteproyecto |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Corrección y ajustes |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aplicación de encuestas |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **ACTIVIDADES** | Oct. | | | | Nov. | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |