



Material didáctico digital basado en el texto de inglés para el proceso de enseñanza en los niños de educación inicial en la UECDHS.



Diego Leonardo Paredes Morales

## Proyecto de Investigación

### Autor

Paredes Morales Diego Leonardo  
leitoshparedes@gmail.com

### Equipo de Soporte:

Docente Tutor

Dis. Paulina Magally Amaluisa  
Rendónamedina@indoamerica.edu.ec

Ing. Carlos Aguayza MSc.  
carlosaguayza@indoamerica.edu.ec

Ing. William Ortiz Msc  
Kortiz5@indoamerica.edu.ec

### Agradecimiento:

Agradecemos la apertura de la Unidad  
Educativa Charles Darwin High School

### Fecha de Publicación:

Julio 2024



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y CONSTRUCCIÓN  
CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA  
TEMA

**MATERIAL DIDACTICO DIGITAL BASADO EN EL TEXTO DE INGLES  
PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN  
INICIAL EN LA UECDHS**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño  
Digital y Multimedia

**Autor (a):**

Paredes Morales Diego Leonardo

**Tutor (a):**

Dis. Paulina Magally Amaluisa

AMBATO - ECUADOR

2024

# AUTORIZACIÓN

## del autor

Yo Diego Leonardo Paredes Morales, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular con el nombre "MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL BASADO EN EL TEXTO DE INGLÉS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UECDHS", como requisito para optar al grado de Ingeniero y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo. Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los .... días del mes de ..... de 2024, firmo conforme:



Diego Leonardo Paredes Morales  
1804492708

# DECLARACIÓN de autenticidad

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de integración curricular, como requerimiento previo para la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia "MATERIAL DIDACTICO DIGITAL BASADO EN EL TEXTO DE INGLES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UECDHS", son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 05 de JULIO de 2024



Diego Leonardo Paredes Morales  
1804492708

# APROBACIÓN

## del tutor

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular "MATERIAL DIDACTICO DIGITAL BASADO EN EL TEXTO DE INGLES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UECDHS", presentado por DIEGO LEONARDO PAREDES MORALES, para optar por el Título de Ingeniero.

### CERTIFICO

Que dicho trabajo de Integración Curricular ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Lectores que se designe.

Ambato, 05 de Julio de 2024.

Dis. Paulina Magally Amaluisa Rendon. Msc  
1803318771

# APROBACIÓN

## de lectores

El trabajo de Integración Curricular ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: "MATERIAL DIDACTICO DIGITAL BASADO EN EL TEXTO DE INGLES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UECDHS", previo a la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 29 de Julio de 2024

Ing. Carlos Hernán Aguayza Mendieta.MSc.  
1803667227

Ing. Kevin William Ortiz Chimborazo MSc  
1803526183

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres, por su amor incondicional, apoyo constante y sacrificio incansable. A mis amigos, por su ánimo y comprensión en los momentos difíciles. a quien incondicionalmente me apoyo estuvo casi 10 años a mi lado viendo el progreso y el crecimiento que tenía , A mis profesores, por su guía experta y enseñanzas valiosas. A todos aquellos que creyeron en mí y me inspiraron a seguir adelante. ¡Gracias por ser parte de este importante logro en mi vida!”

# AGRADECIMIENTO

Primero y ante todo, mi gratitud se dirige a Dios, cuya presencia amorosa y guía han sido la fuerza motriz detrás de cada paso en este viaje. A mis padres, cuyo amor incondicional y apoyo constante han sido mi roca. A mis amigos, cuya compañía y ánimo han sido un bálsamo en los momentos difíciles. A mi amada novia, por su amor inquebrantable y su comprensión sin límites. A mis profesores, por su dedicación y sabiduría compartida que me ha enriquecido académicamente. A mis pastores, por su liderazgo espiritual y sus palabras de aliento en los momentos de desafío. Y finalmente.

# RESUMEN

Actualmente los recursos digitales para la enseñanza del idioma Inglés son limitados. El objetivo del presente estudio fue analizar el papel de los medios digitales como herramientas de apoyo para el aprendizaje del idioma inglés de los niveles inicial I y II en la UECDHS. Se utilizó una metodología de tipo cualitativa para lo cual se realizaron entrevistas a los docentes expertos en el área de Inglés de la UECDHS. Como resultado de la investigación se encontró que el uso de herramientas tecnológicas lúdicas mejoran la atención y mejoran el aburrimiento en los niños. Como propuesta se creó una App basada en el contenido curricular para los niveles de inicial I y II, abordando temáticas como colores, vocabulario de animales, sentido espacial, etc. El testeo final demostró que la mayoría de niños se sienten motivados al aprendizaje.

DESCRIPTORES: Inglés, herramientas, medios digitales, apps, enseñanza

# ABSTRACT

The availability of digital resources for English language instruction remains limited. This study aimed to analyze the role of digital media as support tools for English language learning at the initial I and II levels in UECDHS. A qualitative methodology was employed, involving interviews with English language experts at UECDHS. The findings revealed that the use of playful technological tools enhances attention and reduces boredom in children. As a proposal, an app based on the curricular content for initial levels I and II was created, addressing topics such as colors, animal vocabulary, spatial sense, etc. Final testing demonstrated that the majority of children felt motivated to learn.

**Keywords:** English, tools, digital media, apps, teaching

# ÍNDICE

## de contenidos

IAUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	2	CAPITULO IV.....	34
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	3	Propuesta Proyecto de Diseño.....	34
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	4	Objetivos.....	34
APROBACIÓN DE LECTORES.....	5	General.....	34
DEDICATORIA.....	6	Específicos.....	34
AGRADECIMIENTO.....	7	Contenido de la aplicación.....	34
RESUMEN.....	10	Contenido de baja resolución.....	35
INTRODUCCIÓN.....	11	CREACIÓN DE LA LINEA GRÁFICA.....	36
CAPITULO I.....	12	Línea grafica baja resolución.....	36
CONTEXTUALIZACIÓN.....	13	Pantallas de la app.....	38
Planteamiento del problema.....	13	Presupuesto.....	41
Justificación.....	13	Proceso de testeo.....	41
Objetivos.....	15	Bibliografía.....	43
General.....	15		
Específicos.....	15		
CAPITULO II.....	16		
MARCO TEÓRICO.....	16		
La enseñanza del idioma inglés.....	16		
El juego en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.....	17		
Texto Cambridge Little steps 3. para niños de Inicial 1 a inicial 2.....	17		
La tecnología en el proceso de enseñanza.....	18		
Análisis del contenido del currículo.....	19		
El contenido del texto Cambridge University Press se detalla a continuación:.....	19		
Integración de dispositivos móviles para la educación.....	20		
Arquitectura de la información.....	20		
Las app móviles.....	21		
CAPITULO III.....	22		
Metodología.....	22		
Pauta de entrevista.....	23		
Preguntas:.....	23		
ENTREVISTAS.....	24		
Conclusiones.....	33		
		CONTENIDO DE TABLAS	
		Tabla 1.....	19
		Tabla 2.....	22
		Tabla 3.....	24
		Tabla 4.....	27
		Tabla 5.....	

# ÍNDICE

## de figuras

29		
Tabla 6	.....	31
Tabla 7	.....	
33		
Tabla 8	.....	41
Tabla 9	.....	41
Tabla 10	.....	41

### CONTENIDO DE ILUSTRACIONES

Ilustración 4	.....	36
Ilustración 5	.....	36
Ilustración 6	.....	37
Ilustración 7	.....	38
Ilustración 8	.....	38
Ilustración 9	.....	39
Ilustración 10	.....	
40		
Ilustración 11	.....	
40		



# CAPÍTULO 1

# CAPÍTULO 1

## INTRODUCCIÓN

La integración de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, en combinación con enfoques tradicionales, puede ofrecer un apoyo valioso para ampliar los conocimientos lingüísticos de los niños. Las actividades lúdicas y tecnológicas generan un gran interés en los estudiantes por el tema que se les presenta, lo que no solo estimula su interés sino también motiva la construcción de su propio conocimiento (Aguayo Barreiros, 2013).

Proporcionar diversas formas de implementar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el campo educativo puede enriquecer significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto se logra introduciendo estrategias novedosas que permitan a los estudiantes interactuar de manera efectiva con la tecnología, siempre partiendo de una adecuada planificación curricular (Avalos, G., 2008).

En este proyecto tenemos en consideración los siguientes temas considerados en el capítulo uno con los temas relevantes para la creación de este escrito tenemos la contextualización donde investigamos el tema en diferentes grupos macro meso y micro así mismo utilizamos el tema para plantear el problema a solucionar en este proyecto a continuación

viene la justificación donde ponemos los temas relevantes a redactar del tema citando autores con el mismo interés de nuestro proyecto para así crear nuestros objetivos general y específicos, en capítulo dos tenemos nuestros antecedentes de la investigación donde trataremos los temas relevantes en la educación de inglés para los niños de educación inicial con esto podemos pasar al marco teórico donde investigaremos los temas a tratar desde el idioma inglés y el planteamiento del proyecto con nuestro prototipo para ayudar a la UECDHS así mismo empezaremos a utilizar la metodología de cómo vamos a realizar nuestro proyecto y así analizar los resultados para a continuación dar nuestras conclusiones y saber si hemos resuelto el problema con la propuesta de diseño en todos los temas a tocar vamos a usar bibliografía y anexos en los cuales tendremos constancia de la relevancia e importancia de nuestro proyecto final

## CONTEXTUALIZACIÓN

Un estudio realizado por Grandinetti, afirma que, gracias a la tecnología el mundo se está volviendo más pequeño y la movilidad es más rápida. En este contexto, aprender idiomas se convierte en una necesidad creciente considerando a cada persona con sus motivos personales para aprender un nuevo idioma, las nuevas tecnologías están acercando el mundo y permitiendo una mayor movilidad, lo que hace que el aprendizaje de idiomas sea cada vez más esencial para diversos grupos de personas (Grandinetti, 2021).

Es cierto que en los últimos años ha habido un énfasis significativo en la investigación de las creencias y su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en diversos contextos educativos. Las creencias se refieren a las interpretaciones, premisas o proposiciones que una persona sostiene psicológicamente como verdaderas en una amplia variedad de áreas del conocimiento (Richardson, 1996).

La tecnología está omnipresente en la vida cotidiana de los niños en la actualidad, las herramientas audiovisuales pueden desempeñar un papel fundamental en la enseñanza, ya que los niños tienden a relacionar sonidos con imágenes de forma natural. La música, en particular las canciones, desempeña un papel fundamental como un instrumento de intercambio y fomenta la socialización. Además, contribuye significativamente al desarrollo de habilidades para el aprendizaje de un idioma. Cuando los niños cantan y crean canciones, las palabras se internalizan y se incorporan al vocabulario de una manera mucho más efectiva (Bustillos, 2022).

### Planteamiento del problema

La falta del material didáctico digital para el proceso de enseñanza en los niños de la UECBHS puede ser generado por falta de interés de las autoridades en el proceso de enseñanza de los niños también puede ser generado por falta de presupuesto para adquirir material digital por el desconocimiento de las necesidades educativas de los niños gracias a estas carencias los niños tienen dificultades de

aprendizaje del idioma inglés con esto los niños llevan vacíos académicos para los siguientes niveles y esto conlleva una gran falta de motivación de los maestros hacia los niños que desean aprender

### Justificación

La educación inicial desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños, sentando las bases para su futuro éxito académico. En el contexto de la Unidad Educativa "Centro de Desarrollo Humano y Social" (UECDHS), se evidencia la necesidad de mejorar y enriquecer las estrategias pedagógicas destinadas a la enseñanza del inglés, un componente esencial para su formación integral.

El presente estudio se propone desarrollar y evaluar un material didáctico digital innovador basado en el texto de inglés, diseñado específicamente para niños en la etapa de educación inicial en la UECDHS. Esta iniciativa surge en respuesta a la creciente influencia de la tecnología en la educación y la reconocida importancia de integrar recursos digitales en los procesos de enseñanza.

Esta investigación aspira a contribuir al campo de la pedagogía infantil al proporcionar un enfoque práctico y efectivo para la enseñanza del inglés en entornos educativos iniciales. La creación y evaluación de material didáctico digital no solo ampliará las opciones disponibles para los educadores, sino que también ofrecerá técnicas nuevas y valiosas sobre la integración efectiva de la tecnología en la educación infantil.

En resumen, la implementación de material didáctico digital basado en el texto de inglés para niños de educación inicial en la UECDHS no solo atiende una necesidad específica de la comunidad educativa, sino que también contribuye al avance de la investigación en la pedagogía infantil y el uso efectivo de la tecnología en la educación.

## Objetivos

### General

Investigar el material didáctico digital para la enseñanza de inglés en los niños de educación inicial de la UECDHS.

### Específicos

Analizar el material didáctico digital para la enseñanza del idioma inglés en niños de educación inicial de la escuela UECDHS.

Encontrar los temas más importantes del texto de inglés para la enseñanza en niños de educación inicial

Proponer una solución para el problema

# CAPÍTULO 2

## ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

### La enseñanza del idioma inglés

El idioma inglés es ampliamente considerado como la lengua más utilizada en todo el mundo, lo que ha llevado a su inclusión en el plan de estudios de muchas instituciones educativas. Al hablar del "inglés como lengua extranjera", nos referimos al proceso de aprender un idioma distinto al nativo del estudiante, que además no se emplea en su vida cotidiana ni en su entorno cotidiano (Mei, 2008).

Por lo general, este proceso de aprendizaje se desarrolla principalmente en el entorno escolar, donde se realizan diversas actividades con un alto grado de supervisión. A pesar de que la enseñanza del inglés se lleva a cabo principalmente en el ámbito educativo, los estudiantes tienen la capacidad de alcanzar un alto nivel de competencia en el idioma inglés (Ministerio de Educación Nacional República de Colombia, 2006). Esto implica que los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar sus habilidades en inglés únicamente durante su periodo de formación, mientras asisten a instituciones educativas, y rara vez en otras actividades, lo que puede limitar su capacidad para comunicarse efectivamente en inglés, ya que tienen pocas oportunidades para practicar el idioma fuera del aula (Beltrán, 2017). Curtain. y Dahlberg (2004) sostienen que cuando los niños aprenden un idioma distinto al suyo a una edad temprana, este conocimiento

perdura durante muchos años y brinda oportunidades continuas para la práctica y la experiencia, lo que conduce a una mayor fluidez en el futuro. El filósofo Piaget (1964) confirmó que la etapa pre-operativa, que abarca a los niños de 2 a 6 años, es crucial, ya que es durante este período que se fortalecen las habilidades tanto sociales como cognitivas del individuo. El desafío de enseñar inglés como lengua extranjera en la educación inicial en Ecuador debe ser abordado teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

En muchos casos, los niños no suelen aprender un idioma extranjero de manera efectiva a través de actividades o instrucciones repetitivas y aburridas. Klein (2005) y Pinter (2017) explican que enseñar a niños es completamente diferente a enseñar a adultos, ya que los niños se distraen fácilmente, cambian de humor y no disfrutan de estar sentados durante largos períodos; en cambio, se motivan más cuando se involucran en actividades que les gustan. Lauretti, Villalobos y González (2007) desarrollaron un programa de motivación en el aula y destacan el papel fundamental del maestro, ya que es el maestro quien dirige, guía y apoya el comportamiento e interés del niño en el aula. El maestro de inglés debe buscar nuevas formas de transmitir el conocimiento, fomentando la creatividad y la participación de los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo. En consecuencia, es esencial seleccionar las mejores estrategias metodológicas y didácticas activas que incluyan actividades interesantes en el entorno de la educación inicial.

#### El juego en el proceso de aprendizaje del idioma inglés

Pinter (2017) fundamenta parte de su estudio en las teorías de Piaget y Vygotsky, quienes sostienen la idea de que el juego es una actividad pedagógica, ya que se desarrolla en un entorno natural e interactivo socialmente, lo que facilita el aprendizaje. Piaget indicó que el juego es una parte de la inteligencia del niño, donde se desarrolla la parte funcional o reproductiva de acuerdo con la etapa de desarrollo evolutivo de cada individuo. Las etapas del desarrollo influyen en las capacidades sensoriales, motrices, simbólicas y de

razonamiento en el desarrollo creativo del juego. Vygotsky complementa a Piaget al explicar que los juegos surgen como una necesidad de reproducir el contacto con otras personas; son actividades de carácter social que van más allá de los instintos y pulsiones internas individuales y permiten asumir roles complementarios, principalmente en el juego simbólico.

Existen múltiples definiciones de juegos. Hadfield (1998), citado por Hashemi y Azizinezhad (2011, p. 1158), lo define como “una actividad con reglas, una meta y un elemento de diversión”. Los juegos siempre tienen un propósito y un objetivo, en los cuales los niños deben expresarse, lo que los lleva a usar el lenguaje de manera inconsciente, estimulando su curiosidad por aprender y conocer nuevas palabras. Ara (2009) explica que cuando los niños se dan cuenta de que necesitan reconocer o decir palabras para poder jugar, se sienten más motivados y prestan más atención para ayudar a su equipo o participar en el juego.

#### La tecnología en el proceso de enseñanza

Es imposible concebir la educación como una entidad aislada de la sociedad. En la actualidad, la escuela ya no ostenta el monopolio del conocimiento y la información para las generaciones más jóvenes. Los niños a quienes hoy debemos educar han nacido y crecido en un entorno marcado por la influencia de la tecnología. A partir de estas interacciones, surgen nuevos sistemas simbólicos que transforman sus formas de comprender, comunicarse y aprender. Adaptarse a esta nueva realidad implica mucho más que simplemente reemplazar los métodos didácticos tradicionales por enfoques más modernos. Se requiere la construcción de repertorios de prácticas que permitan aprovechar de manera más compleja y significativa estas tecnologías. Los sistemas educativos en todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para proporcionar a los alumnos las habilidades y el conocimiento necesarios en el siglo XXI. Este desafío abarca desde la inversión en equipamiento hasta la evaluación pedagógica de la relevancia de su inclusión. Las preguntas sobre cómo,

cuándo, dónde y quiénes deben incorporar estas tecnologías son desafíos que debemos abordar. Enseñar y aprender con las TIC y a través de ellas representa tanto un desafío como una oportunidad. Aceptar este hecho y comprender las posibilidades de las TIC como herramientas de apoyo al aprendizaje nos permite crear entornos interactivos en los que los maestros y los alumnos desempeñan roles distintos a los tradicionales (Caccuri, 2013).

La sinergia entre las nuevas tecnologías y los métodos educativos tradicionales se configura como un aliado excepcional para amplificar los conocimientos lingüísticos de los pequeños aprendices. Las actividades lúdicas y tecnológicas no solo capturan la atención del estudiante, transformando un simple juego educativo en una fuente de motivación, sino que también actúan como catalizadores para la construcción activa del conocimiento propio del usuario. (Barreiros, 2023)

### **Texto Cambridge Little steps 3. para niños de Inicial 1 a inicial 2**

El libro se compone de dos secciones principales. En primer lugar, el "Curso de formación" abarca diversas actividades, textos de lectura con tareas y puntos para la discusión destinados a los profesores. La segunda sección, la "Guía del formador", incluye aspectos generales y comentarios detallados para el formador. Al final del libro, se encuentra un "Fichero de recursos" El libro está estructurado en un total de diez unidades, cada una enfocándose en un aspecto metodológico específico y en cómo implementarlo en el entorno educativo. Cada unidad sigue un enfoque temático para las tareas, lo que significa que incluye cuentos, letrillas, canciones, tareas prácticas y actividades lingüísticas relacionadas con un tema específico. Estos elementos ilustran la metodología y sus aplicaciones prácticas en el aula. (Vale, 1999)

### **La tecnología en el proceso de enseñanza**

Es imposible concebir la educación como una entidad aislada de la sociedad. En la actualidad, la escuela ya no ostenta el monopolio del conocimiento y la información para las generaciones más jóvenes. Los niños a quienes hoy debemos educar han nacido y crecido en un entorno marcado por la influencia de la tecnología. A partir de estas interacciones, surgen nuevos sistemas simbólicos que transforman sus formas de comprender, comunicarse y aprender. Adaptarse a esta nueva realidad implica mucho más que simplemente reemplazar los métodos didácticos tradicionales por enfoques más modernos. Se requiere la construcción de repertorios de prácticas que permitan aprovechar de manera más compleja y significativa estas tecnologías. Los sistemas educativos en todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para proporcionar a los alumnos las habilidades y el conocimiento necesarios en el siglo XXI. Este desafío abarca desde la inversión en equipamiento hasta la evaluación pedagógica de la relevancia de su inclusión. Las preguntas sobre cómo, cuándo, dónde y quiénes deben incorporar estas tecnologías son desafíos que debemos abordar. Enseñar y aprender con las TIC y a través de ellas representa tanto un desafío como una oportunidad. Aceptar este hecho y comprender las posibilidades de las TIC como herramientas de apoyo al aprendizaje nos permite crear entornos interactivos en los que los maestros y los alumnos desempeñan roles distintos a los tradicionales (Caccuri, 2013).

La sinergia entre las nuevas tecnologías y los métodos educativos tradicionales se configura como un aliado excepcional para amplificar los conocimientos lingüísticos de los pequeños aprendices. Las actividades lúdicas y tecnológicas no solo capturan la atención del estudiante, transformando un simple juego educativo en una fuente de motivación, sino que también actúan como catalizadores para la construcción activa del conocimiento propio del

usuario. (Barreiros, 2023)

El contenido del texto se detalla a continuación:

### Tabla 1

Contenido Texto Cambridge University Press  
What do we do at school?

¿Qué hacemos en la escuela?

2 how can we show our feelings?

¿Cómo podemos mostrar nuestros sentimientos?

3 how are we the same or different?

¿En qué nos parecemos o en qué nos diferenciamos?

4 What is a wild animal?

¿Qué es un animal salvaje?

5 who works in our community?

¿Quién trabaja en nuestra comunidad?

6 Why are restaurants special?

¿Por qué son especiales los restaurantes?

7 what does a routine look like?

¿Cómo es una rutina?

8 how can we care for the earth?

¿Cómo podemos cuidar la Tierra?

9 what do we do on vacation?

¿Qué hacemos en vacaciones?

10 Picture Dictionary

Diccionario de imágenes

Integración de dispositivos móviles para la educación

Numerosos estudios y reportes subrayan la creciente influencia y presencia de los dispositivos móviles en nuestra vida cotidiana, con un enfoque particular en los smartphones. Según la Unión Internacional de Telecomunicaciones (2016), en los países desarrollados, un impresionante 95% de los adultos posee un teléfono móvil. En las naciones en desarrollo, esta cifra alcanza el 90%. España destaca como líder en la adopción de smartphones: el 80% de los españoles tiene uno, superando al 78% que dispone de una computadora, ya sea portátil o de sobremesa. Entre los más jóvenes, la situación es aún más notable: el 98% de los adolescentes entre 10 y 14 años tiene un smartphone con acceso a Internet, según Ditrencia (2016). Esto refleja cómo los dispositivos móviles no solo están integrados en nuestra rutina diaria, sino que también juegan un papel crucial en la vida de las nuevas generaciones. (Ramírez, 2017)

Arquitectura de la información

En los últimos años, hemos sido testigos del surgimiento y consolidación de una fascinante disciplina en los ámbitos laborales vinculados al mundo web: la arquitectura de la información. Este campo, que se basa en los sólidos fundamentos de la ciencia de la información tradicional, especialmente en la organización y representación del conocimiento, comenzó a tomar forma a finales de los años noventa. Desde una perspectiva técnica, la arquitectura de la información es tanto una disciplina como una comunidad de práctica. Se centra en los

principios del diseño y la organización de espacios digitales para asegurar que sean usables y que la información sea fácilmente recuperable. Dicho de otro modo, esta disciplina se encarga de estructurar, organizar y etiquetar los elementos de los entornos informacionales para que la información sea fácilmente localizable y utilizable por los usuarios, mejorando así su experiencia y aprovechamiento. El propósito principal de esta obra es explorar y caracterizar esta disciplina emergente. Para ello, el trabajo presenta de manera clara, concisa y ricamente ilustrada con ejemplos, los conceptos básicos y los elementos estructurales que conforman la arquitectura de la información. Se examinan detalladamente todos los sistemas y componentes que sostienen la arquitectura de un sitio web: sistemas de organización, etiquetado, navegación, búsqueda y lenguajes documentales. También se revelan las estructuras que constituyen la anatomía de una arquitectura web. Una vez desglosados estos elementos arquitectónicos, el libro se completa con una sección metodológica, que presenta una guía práctica. Esta guía, basada en la experiencia profesional y en el análisis de diversas alternativas, pretende ser una herramienta útil para implementar proyectos de diseño y desarrollo de la arquitectura de la información de un sitio web, adaptándose a las particularidades de cada contexto específico. (Pérez-Montoro, 2010)

#### El diseño centrado en el usuario

El diseño centrado en el usuario (DCU) nació en los años ochenta con la intención de crear productos que fueran más útiles, fáciles de usar y deseables. Este enfoque se basa en comprender mejor al usuario, sus necesidades y cómo mejorar los productos a través de la evaluación constante durante el proceso de diseño del producto (PDP). Aunque las prácticas del DCU son en general aplicables a cualquier tipo de diseño, originalmente se desarrollaron para sistemas digitales. Esto puede hacer que su aplicación en el diseño de productos físicos sea un poco complicada y menos eficaz. Esta investigación revisa los métodos más destacados para diseñar productos físicos durante el PDP, tomando como base aquellos que se usan en los sistemas digitales.

Hay evidencias de que los métodos del DCU son útiles para generar ideas, definir y evaluar productos. Sin embargo, las prácticas que se presentan aquí todavía son bastante amplias, por lo que es necesario que futuros estudios determinen criterios específicos según las necesidades de cada equipo de desarrollo. En resumen, se llega a las siguientes conclusiones: primero, los métodos del DCU para sistemas digitales y para productos físicos deben tener enfoques distintos; segundo, aunque estos métodos ayudan a reducir el tiempo de desarrollo y la incertidumbre sobre la aceptación del producto, no garantizan por sí solos el éxito en el mercado; tercero, los diseñadores deben conocer bien el sector y la organización para crear productos que se adapten a su contexto; y por último, dado que se trata de productos físicos, es importante desarrollar otros métodos que promuevan una economía responsable, con bajo impacto ambiental y equidad social. (Trujillo Suárez, 2016).

#### Las app móviles

Las aplicaciones –también llamadas apps– están presentes en los teléfonos desde hace tiempo; de hecho, ya estaban incluidas en los sistemas operativos de Nokia o Blackberry años atrás. Los móviles de esa época, contaban con pantallas reducidas y muchas veces no táctiles, y son los que ahora llamamos feature phones, en contraposición a los

smartphones, más actuales.

En esencia, una aplicación no deja de ser un software. Para entender un poco mejor el concepto, podemos decir que las aplicaciones son para los móviles lo que los programas son para los ordenadores de escritorio. (Caccuri, 2013)

# CAPÍTULO 3

## Metodología

Este estudio se basa en un enfoque de investigación cualitativa, se utilizó la metodología del doble diamante o design Council como metodología del Diseño centrado en el usuario DCU mediante las siguientes etapas de desarrollo:

1. Descubrir
2. Definir
3. Desarrollar
4. Entregar

En la etapa de descubrir se llevó a cabo un análisis detallado de las necesidades y características de los niños de educación inicial en la UECDHS con respecto a la enseñanza del inglés. Para recopilar datos, se utilizó instrumentos de levantamiento de información primaria, específicamente entrevistas semi estructuradas dirigidas a las maestras. No se obtuvo la autorización de levantar información directamente de los niños por políticas de la institución.

La población a entrevistar corresponde a la totalidad de los docentes de la asignatura de inglés, de la UECDHS.

Tabla 2

Profesores del área del inglés de la UECDHS

NUMERO	NOMBRE	CARGO
1	Estefania Barrera	Docente de Ingles
2	Erika Paredes	Director del D. Ingles
3	Ronald Llerena	Docente de Ingles
4	Vanessa Gómez	Docente de Ingles

## Pauta de entrevista

### Objetivos:

- Examinar el uso del material didáctico para la enseñanza del Idioma Ingles en el nivel de Educación Inicial.
- Identificar las necesidades didacticas en los niños de educación inicial de acuerdo a la temática del currículo de estudio y la experiencia docente en la asignatura de Ingles.
- Determinar el material didáctico más efectivo para la enseñanza del idioma Ingles.

### Preguntas:

1. ¿Qué tipo de material didáctico, utiliza actualmente para enseñar inglés a los niños pequeños?
2. ¿Del material didáctico utilizado, a su criterio, cuál

es el más efectivo para los niños de educación inicial en el aprendizaje del idioma inglés?

3. ¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan al enseñar inglés a niños en edad inicial, y cómo los abordan?

4. Considerando las temáticas del currículo de educación inicial aprobadas por el Ministerio de Educación. ¿En cuál o cuáles de ellas los niños encuentran mayor tipo de problemas al momento del aprendizaje?

5. ¿Considera usted que las tecnologías facilitan los procesos de aprendizaje siendo parte del material didáctico y por qué?

6.Cuál de las tecnologías usted cree que la más óptima para la enseñanza de los niños

7.Cuál es el material digital que usted cree q se podría implementar/ complementar con el material físico para la enseñanza de las ingles

8. ¿Cómo se evalúa el progreso de los niños en el aprendizaje del inglés en su programa?

## ENTREVISTAS

### Tabla 3

Preguntas presentadas a los docentes.

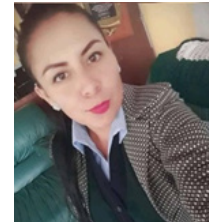
Datos personales

Nombre: Estefanía Barrera

Cargo: Docente

Edad: 30

Fecha 12/11/2023



Pregunta 1 ¿Qué tipo de material didáctico, utiliza actualmente para enseñar inglés a los niños pequeños?

Además del libro, se utilizan imágenes, colores, impresiones para colorear, videos y grabaciones porque esto hace que los niños capten más rápido.

Pregunta 2 ¿Del material didáctico utilizado, a su criterio, cuál es el más efectivo para los niños de educación inicial en el aprendizaje del idioma inglés?

El material audiovisual es el más efectivo por que miran la imagen y relacionan con el sonido para así plasmar un nuevo conocimiento en sus mentecitas

Pregunta 3 ¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan al enseñar inglés a niños en edad inicial, y cómo los abordan?

La pérdida de interés pronta de los niños, tenemos q ser muy dinámicas para que ellos no pierdan interés en lo que se está haciendo porque se distraen muy pronto.

Pregunta 4 Considerando las temáticas del currículo de educación inicial aprobadas por el Ministerio de Educación. ¿En cuál o cuáles de ellas los niños encuentran mayor tipo de problemas al momento del aprendizaje?

Para los niños es mucho más difícil o dificultoso aprender palabras con las que no tenemos como relacionar por ejemplo si ven un árbol de color verde ellos saben que es Green, pero para palabras como idea tenemos que buscar la manera de representar esa palabra para que los niños entiendan.

Pregunta 5 ¿Considera usted que las tecnologías facilitan los procesos de aprendizaje siendo parte del material didáctico y por qué?

Si por que como anteriormente dijimos los niños no pierden el interés cuando es novedoso y algo que les entre entretiene.

Pregunta 6 Cuál de las tecnologías usted cree que la más óptima para la enseñanza de los niños

A nosotros nos resulta el manejo de imagen con sonido como nuestra materia en este tiempo es mucho más un juego que una materia nosotros trabajamos en el campo con relación de color y objetos con juegos para que puedan aprender y no pierdan el interés

Pregunta 7 Cuál es el material digital que usted cree q se podría implementar/ complementar con el material físico para la enseñanza de las ingles

Podría ser un material didáctico que puedan los niños realizar en casa para q no pierdan los conocimientos de lo aprendido en el día de clases como es digital podría ser un juego o un complemento de la clase dada.

Pregunta 8 ¿Cómo se evalúa el progreso de los niños en el aprendizaje del inglés en su programa?

La evaluación se realiza mediante una matriz con tres ítems aptos, poco apto y en proceso cada uno de estos ítems representa la capacidad de aprendizaje y la forma de captar en clase.

#### Tabla 4

Preguntas presentadas a los docentes.

Datos personales

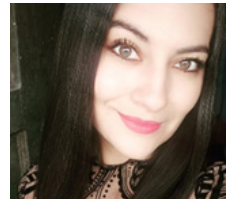
Nombre: Erika Paredes

Cargo: director

Departamento de Ingles

Edad: 35

Fecha 12/11/2023



Pregunta 1 ¿Qué tipo de material didáctico, utiliza actualmente para enseñar inglés a los niños pequeños?

Usamos materiales que tenemos a nuestras manos conforme a la enseñanza de los pequeños, usamos imágenes para colorear música juegos y el medio ambiente.

Pregunta 2 ¿Del material didáctico utilizado, a su criterio, cuál es el más efectivo para los niños de educación inicial en el aprendizaje del idioma inglés?

Como director de la materia según la experiencia que e tenido el material visual sonoro y el material para colorear

Pregunta 3 ¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan al enseñar inglés a niños en edad inicial, y cómo los abordan?

El problema creo yo como docente es la perdida de atención de los niños tenemos que ser dinámicos el doble

con los pequeños

Pregunta 4 Considerando las temáticas del currículo de educación inicial aprobadas por el Ministerio de Educación. ¿En cuál o cuáles de ellas los niños encuentran mayor tipo de problemas al momento del aprendizaje?

Para los niños es mucho más difícil aprender palabras con las que no tenemos como relacionar para su entendimiento

Pregunta 5 ¿Considera usted que las tecnologías facilitan los procesos de aprendizaje siendo parte del material didáctico y por qué?

Si pero tiene un contra y es que se distraen mucho por eso seria un refuerzo para casa con la supervisión de sus padres para que nos ayuden con la enseñanza en casa

Pregunta 6 ¿Cuál de las tecnologías usted cree que la más óptima para la enseñanza de los niños

En casa seria factible un juego o programa que puedan usar en su Tablet o celular para así complementar la enseñanza diaria en el curso material audio visual como antes dije

Pregunta 7 ¿Cuál es el material digital que usted cree que se podría implementar/ complementar con el material físico para la enseñanza de las ingles

Podría ser un material didáctico que puedan los niños realizar en casa para que no pierdan los conocimientos de lo aprendido en el día de clases como es digital podría ser un juego o un complemento de la clase dada

Pregunta 8 ¿Cómo se evalúa el progreso de los niños en el aprendizaje del inglés en su programa?

Tiene tres ítems aptos, poco apto y en proceso cada uno de eso ítems representa la capacidad de aprendizaje y la forma de captar en clase

Tabla 5

Preguntas presentadas a los docentes.

Datos personales

Nombre: Ronald Llerena

Edad: 28

Fecha: 2/11/2023



Pregunta 1 ¿Qué tipo de material didáctico, utiliza actualmente para enseñar inglés a los niños pequeños?

Usamos materiales que tenemos a nuestras manos conforme a la enseñanza de los pequeños, usamos imágenes para colorear música juegos y el medio ambiente

Pregunta 2 ¿Del material didáctico utilizado, a su criterio, cuál es el más efectivo para los niños de educación inicial en el aprendizaje del idioma inglés?

Como director de la materia según la experiencia que he tenido el material visual sonoro y el material para colorear

Pregunta 3 ¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan al enseñar inglés a niños en edad inicial, y cómo los abordan?

El problema creo yo como docente es la pérdida de atención de los niños tenemos que ser dinámicos el doble con los pequeños

Pregunta 4 Considerando las temáticas del currículo de educación inicial aprobadas por el Ministerio de Educación. ¿En cuál o cuáles de ellas los niños encuentran mayor tipo de problemas al momento del aprendizaje?

Para los niños es mucho más difícil aprender palabras con las que no tenemos como relacionar para su entendimiento

Pregunta 5 ¿Considera usted que las tecnologías facilitan los procesos de aprendizaje siendo parte del material didáctico y por qué?

Si pero tiene un contra y es que se distraen mucho por lo seria un refuerzo para casa con la supervisión de sus padres para q nos ayuden con la enseñanza en casa

Pregunta 6 Cuál de las tecnologías usted cree que la más óptima para la enseñanza de los niños

En casa seria factible un juego o programa q puedan usar en su Tablet o celular para así complementar la enseñanza diaria en el curso material audio visual como antes dije

Pregunta 7 Cuál es el material digital que usted cree q se podría implementar/ complementar con el material físico para la enseñanza de las ingles

Podría ser un material didáctico que puedan los niños realizar en casa para q no pierdan los conocimientos de lo aprendido en el día de clases como es digital podría ser un juego o un complemento de la clase dada

Pregunta 8 ¿Cómo se evalúa el progreso de los niños en el aprendizaje del inglés en su programa?

Tiene tres ítems aptos, poco apto y en proceso cada uno de eso ítems representa la capacidad de aprendizaje y la forma de captar en clase

Tabla 6

Preguntas presentadas a los docentes.

Datos personales

Nombre: Vanessa Gómez

Edad: 35

Fecha 12/11/2023

Pregunta 1 ¿Qué tipo de material didáctico, utiliza actualmente para enseñar inglés a los niños pequeños?

Aprovechamos los recursos a nuestro alcance para nutrir la enseñanza de los más pequeños. Pintamos con colores vivos en las páginas de la imaginación, componemos melodías de conocimiento, jugamos con las letras y números como si fueran piezas de un rompecabezas, y exploramos las maravillas del medio ambiente como si fueran tesoros por descubrir.

Pregunta 2 ¿Del material didáctico utilizado, a su criterio, cuál es el más efectivo para los niños de educación inicial en el aprendizaje del idioma inglés?

Como responsable de la materia, basándome en mi experiencia, he observado que los recursos visuales y auditivos, así como el material para colorear, desempeñan un papel fundamental.

Pregunta 3 ¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan al enseñar inglés a niños en edad inicial, y cómo los abordan?

Como educador, enfrente el desafío de la pérdida de atención en los niños, y creo que la clave radica en ser aún más dinámico con los pequeños. La necesidad de mantener

su interés nos impulsa a adoptar un enfoque pedagógico diferentes

**Pregunta 4** Considerando las temáticas del currículo de educación inicial aprobadas por el Ministerio de Educación. ¿En cuál o cuáles de ellas los niños encuentran mayor tipo de problemas al momento del aprendizaje?

A los niños les resulta considerablemente más desafiante aprender palabras que no tienen una conexión o relación clara con su experiencia o conocimiento previo, lo que dificulta su comprensión.

**Pregunta 5** ¿Considera usted que las tecnologías facilitan los procesos de aprendizaje siendo parte del material didáctico y por qué?

Si pero tiene un contra y es que se distraen mucho por eso sería un refuerzo para casa con la supervisión de sus padres para que nos ayuden con la enseñanza en casa

**Pregunta 6**Cuál de las tecnologías usted cree que la más óptima para la enseñanza de los niños

En casa sería factible un juego o programa que puedan usar en su Tablet o celular para así complementar la enseñanza diaria en el curso material audio visual como antes dije

**Pregunta 7**Cuál es el material digital que usted cree que se podría implementar/ complementar con el material físico para la enseñanza de las ingles

Podría ser un material didáctico que puedan los niños realizar en casa para que no pierdan los conocimientos de lo aprendido en el día de clases como es digital podría ser un juego o un complemento de la clase dada

**Pregunta 8** ¿Cómo se evalúa el progreso de los niños en el aprendizaje del inglés en su programa?

Tiene tres ítems aptos, poco apto y en proceso cada uno

de eso ítems representa la capacidad de aprendizaje y la forma de captar en clase

Análisis del material didáctico digital para la enseñanza del idioma Inglés en niños de inicial uno y dos existente en la UECDHS.

**Tabla 7**

Material Didáctico Existente en la UECDHS.

Número	Tipo de material	Tema
1	Audiovisual	No existe material audiovisual para la enseñanza del idioma Inglés, sin embargo en algunas clases se elaboran algunos videos sin fines didácticos.
2	Copias para colorear	¿Qué es un animal salvaje?
3	Audios con los colores y números	¿Qué hacemos en la escuela?
4	El entorno juegos caras y gestos	Como podemos demostrar que sentimos

### Conclusiones

- El análisis previo demuestra que el uso de un juego multimedia como material didáctico que respalde el contenido del texto, será motivante para los niños de inicial uno y dos de la UECDHS.
- Las temáticas de mayor importancia y que corresponden al nivel inicial uno y dos donde los niños tienen mayores dificultades de aprendizaje, son los colores y objetos.
- El uso del material didáctico multimedia permite la concentración de los niños durante un mayor tiempo.

# CAPÍTULO 4

## Propuesta Proyecto de Diseño

Tras llevar a cabo las entrevistas y encuestas dirigidas a los docentes de la UECDHS, se ha identificado la necesidad imperante de desarrollar una aplicación que funcione como material didáctico, orientada a anticipar acciones en el hogar para niños de 2 a 5 años en los temas de inglés expuestos en clases.

## Objetivos

### General

Crear una aplicación didáctica basada en el juego para mejorar el proceso de enseñanza de Inglés en los niños de educación inicial de la UECDHS.

## Específicos

- Seleccionar los temas relevantes para implementar en la aplicación.
- Diseñar una app (aplicación beta) con una interfaz gráfica amigable e intuitiva para los niños de 2 a 5 años.
- Probar la app con los niños de la UECDHS

## Contenido de la aplicación

En esta aplicación el contenido es dinámico para los niños de primero y segundo de inicial en un rango de edad (3-5) años

Nuestra aplicación está diseñada especialmente para niños de nivel inicial que desean aprender inglés de una manera divertida y educativa. Con tres emocionantes niveles, cada uno adaptado a las necesidades de los pequeños aprendices, es la herramienta perfecta para introducir a los niños en el fascinante mundo del idioma inglés.

## Características Principales:

**Tres Niveles Educativos:** Desde principiantes hasta avanzados, nuestros niveles ofrecen una progresión lógica para el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés.

**Dificultades Adaptativas:** Cada nivel cuenta con diferentes dificultades, permitiendo a los niños avanzar gradualmente mientras consolidan sus habilidades lingüísticas.

**Interactividad Lúdica:** Aprendizaje mediante juegos y actividades interactivas que mantienen a los niños comprometidos y motivados durante todo el proceso.

**Contenidos Educativos:** Lecciones diseñadas específicamente para el público infantil, con enfoque en

vocabulario, pronunciación y estructuras básicas del inglés.

**Entorno Seguro:** Proporciona un entorno seguro y amigable

**Aprendizaje Divertido:** Convertimos la educación en una experiencia emocionante y alegre para los niños.

**Desarrollo Integral:** No solo se trata de aprender inglés, sino también de fomentar el desarrollo cognitivo y social.

**Facilita la Participación de los Padres:** Los padres pueden seguir el progreso de sus hijos y participar en su proceso de aprendizaje.

Contenido de baja resolución

Ilustración

Creación De Personaje



Ilustración

Paleta de colores



Ilustración

Tipografía

Valoon

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

WXYZ1234567890

abcdefghijklmnopqrstuvw

yz 1234567890

## CREACIÓN DE LA LINEA GRÁFICA

Ilustración

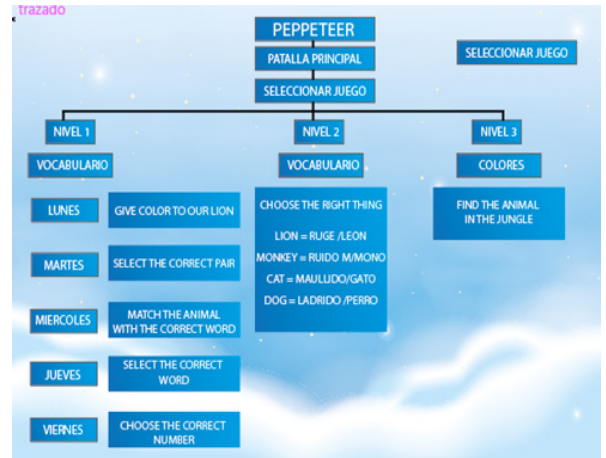
Baja resolución

Línea gráfica baja resolución



Ilustración

Mapa de flujo



Arquitectura de la Información

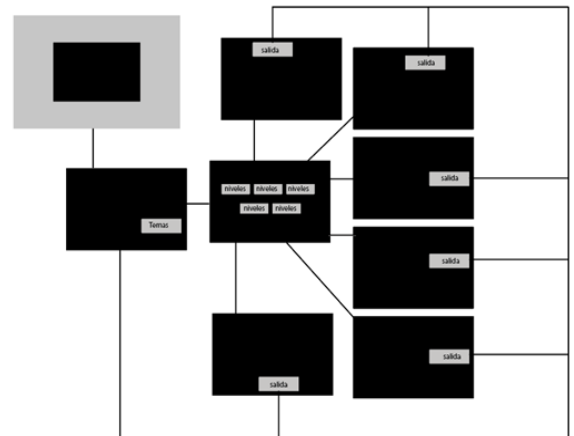
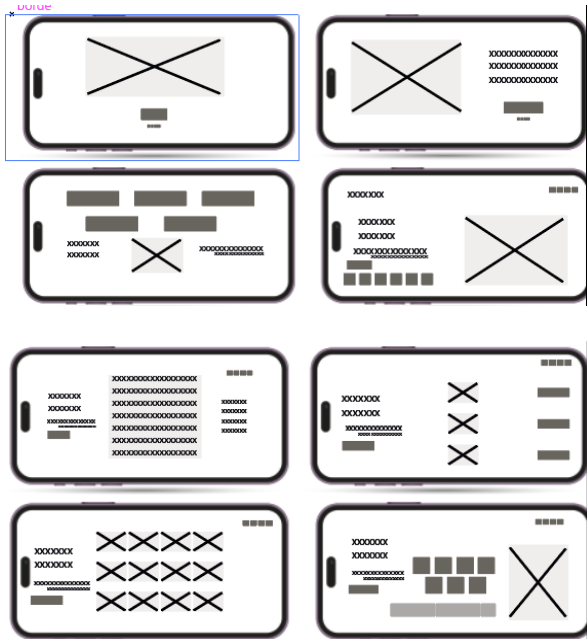


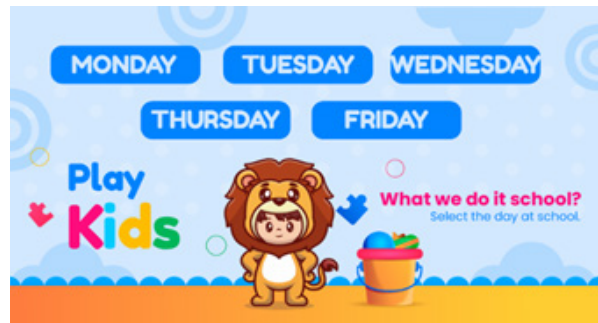
Ilustración  
wire frame



Pantallas de la app

Ilustración 9

Interface



**MONDAY**

# Play Kids

Give color to our lion

[More info](#)

**WEDNESDAY**

# Play Kids

Match the animal with the correct word

[More info](#)

**Tiger**

**Panda**

**Elephant**

**THURSDAY**

# Play Kids

Find and circle the vocabulary words hidden in the grid

[More info](#)

X	A	L	O	W	W	F	R	R	F
S	T	A	P	L	E	R	U	C	O
S	B	R	Z	W	I	H	L	N	R
F	D	Z	U	I	S	N	E	Z	E
B	D	V	D	C	G	N	R	S	L
I	M	A	R	K	E	R	I	P	G
N	O	B	A	C	K	P	A	C	K
D	A	L	P	H	A	B	E	T	E
E	F	S	C	I	S	S	O	R	S
R	S	J	T	C	B	O	O	K	S

- MARKER
- BOOKS
- STAPLER
- SCISSORS
- SCISSOR
- RULER
- BACKPACK
- ALPHABET

**FRIDAY**

# Play Kids

Use the letter to spell the word

[More info](#)

**F G A I**

**E R F**

\_\_\_\_\_

**WEDNESDAY**

# Play Kids

Match the animal with the correct word

[More info](#)

**Tiger**

**Panda**

**Elephant**

## LINEAS DE CODIGO

```
// Importar la clase MouseEvent
import flash.events.MouseEvent;

// Función que cambiará a la siguiente escena cuando se presione el botón
function goToNextScene(event:MouseEvent):void {
    // Cambia a "Scene 2"
    gotoAndStop(1, "Scene 2");
}

// Asignar la función al evento de clic del botón
myButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goToNextScene);
import flash.events.MouseEvent;

// Función que cambiará a la escena anterior cuando se presione el botón
function goToPreviousScene(event:MouseEvent):void {
    // Cambia a "Scene 1"
    gotoAndStop(1, "Scene 1");
}

// Asignar la función al evento de clic del botón
backButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goToPreviousScene);
```

```
import flash.text.TextField;
import flash.events.MouseEvent;

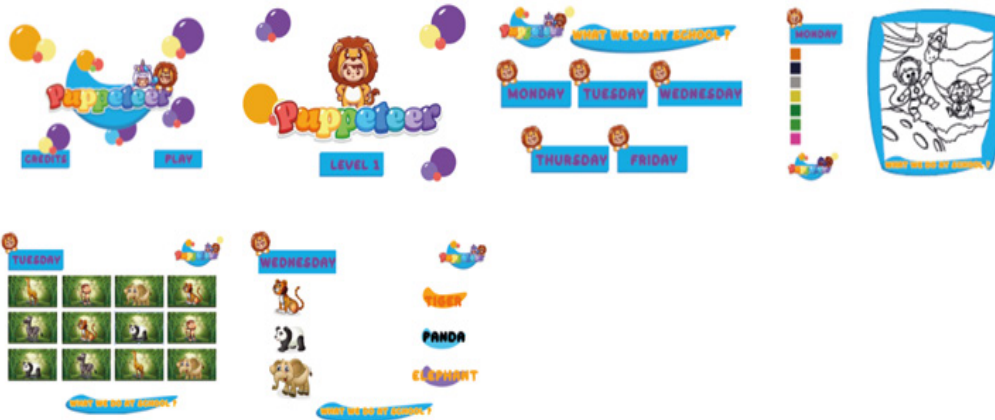
// Dimensiones de la sopa de letras
var cols:int = 10;
var rows:int = 10;

// Palabras a buscar
var words:Array = ["PALABRA", "CODIGO", "FLASH", "ANIMATE", "SCRIPT"];

// Crear la sopa de letras
var letterGrid:Array = [];
for (var i:int = 0; i < rows; i++) {
    letterGrid[i] = [];
    for (var j:int = 0; j < cols; j++) {
        var letter:TextField = this["letter_" + (i * cols + j)];
        letter.text = String.fromCharCode(65 + Math.floor(Math.random() * 26)); //
        letterGrid[i][j] = letter;
    }
}
```

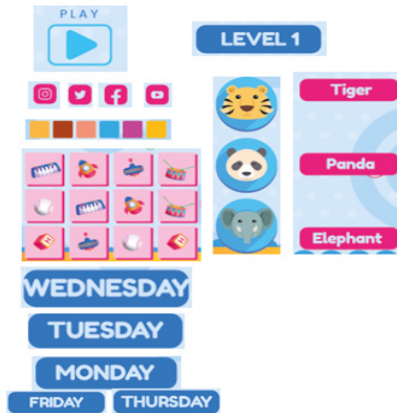
Ilustración

Interface Baja Resolución



Ilustración

Botones



Presupuesto

Tabla 8

Valores por Hora

**VALOR HORA**

MES	SEMANA	DIAS	HORAS DIAS	HORAS SEMANALES	SUELDO BASICO	VALOR HORA
3	1	5	8	40	\$450.00	\$2.81
						TOTAL
						\$1392.34

Tabla 9

Costo Equipos

**COSTO POR EQUIPO**

POR DIA	DIA-AÑO	POR AÑO	AÑO-MES	POR MES
30	30	1	12	\$16.67
30	30	1	12	\$25.67
				TOTAL
				\$42.34

Tabla 10

Mensualidades

**COSTO POR MENSUALIDADES**

COMPRA	VALOR	DIAS	VALOR TOTAL
ADOBE	\$20.00	30	\$0.71
LUZ	\$10.00	30	\$0.25
AGUA	\$20.00	30	\$0.71
INTERNET	\$20.00	30	\$0.71
TRASPORTE	\$10.00	30	\$0.33

### Proceso de testeo

Se confirma que los recursos multimedia motivan a los niños al aprendizaje. Además los personajes, el color, el movimiento y la interacción son recursos útiles para apoyar al proceso de enseñanza a los docentes y padres de familia.

La App facilita la enseñanza del idioma Inglés.



## Conclusiones

· Los recursos multimedia motivan a los niños al aprendizaje del idioma Inglés, pues el uso de la tecnología les es intuitivo.

· Los personajes, el color, el movimiento y la interacción son recursos útiles para apoyar al proceso de enseñanza a los docentes y padres de familia.

· Apoyar los recursos físicos como libros, carteles, dibujos, con aplicaciones multimedia abren la posibilidad de integrar el mundo físico con el digital desde temprana edades.

## Recomendaciones

- La actualización constante de la App de acuerdo al currículo de estudios de los niños y sus capacidades.

- La información recopilada de los y las docentes siempre contribuyen a conocer sobre las necesidades reales de aprendizaje de los niños.

- La creación de la app debería realizarse en proyectos multidisciplinarios.

## Bibliografía

Aguayo Barreiros, L. V. (DICIEMBRE de 2013). "MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS. "MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS. Quito, Pichincha, Ecuador: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR.

Avalos.G. (2008). El uso de la tecnología de la información y la comunicación y el diseño curricular. En Avalos.G, El uso de la tecnología de la información y la comunicación y el diseño curricular. (págs. 77-97).

Barreiros, A. (2023). Material didáctico digital para mejorar la comprensión lectora del idioma inglés.

Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma ingles como lengua extranjera. Boletin Redipe, 91-98.

BUSTILLOS, J. (2022). Diseño de material de apoyo para la enseñanza aprendizaje de las habilidades de listening y speaking del idioma inglés en niños de nivel inicial de la Unidad Educativa Particular Córdova. Diseño de material de apoyo para la enseñanza aprendizaje de las habilidades de listening y speaking del idioma inglés en niños de nivel inicial de la Unidad Educativa Particular Córdova. Quito, Pichincha, Ecuador: PUCE.

Caccuri, V. (2013). Educación con Tics. Buenos Aires: Fox Andina.

Grandinett. (2021). Razones y beneficios de aprender un idioma. ¿Por que y para que el idioma ingles, 11.

Mei, A. (2008). Cambios de paradigma en la enseñanza de Inglés como lengua extranjera. el cambio crítico y más allá., 11-23.

Pérez-Montoro, M. (2010). Arquitectura de la información en entornos web. Barcelona: Ediciones Trea.

Ramírez, M. S. (2017). La integración efectiva del dispositivo móvil. MEXICO.

Richardson, V. (1996). The role of attitudes and beliefs in learning to teach. En Richardson, Handbook of Research on Teacher Education (págs. 1021-119). New York.

Trujillo Suárez, M. (2016). Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario -DCU-, adaptados para el desarrollo de productos materiales. Centered Design, 22.

Vale, D. ã. (1999). Enseñanza de ingles para niños. Cambridge University Press.



Universidad  
Indoamérica