



Conference: Congreso Interdisciplinario de Energías Renovables -
Mantenimiento Industrial - Mecatrónica e Informática

Booklets



RENIECYT

Registro Nacional de Instituciones
y Empresas Científicas y Tecnológicas

2015-20795

CONACYT

LATINDEX - Research Gate - DULCINEA - CLASE - Sudoc - HISPANA - SHERPA UNIVERSIA - E-Revistas - Google Scholar
DOI - REBID - Mendeley - DIALNET - ROAD - ORCID

Title: Desarrollo de una aplicación móvil por niños para niños

Author: Dalia SILVA MARTÍNEZ

Editorial label ECORFAN: 607-8324
BCIERMIMI Control Number: 2017-02
BCIERMIMI Classification (2017): 270917-0201

Pages: 12
Mail: *daliasilvamartinez@gmail.com*
RNA: 03-2010-032610115700-14

ECORFAN-México, S.C.
244 – 2 Itzopan Street
La Florida, Ecatepec Municipality
Mexico State, 55120 Zipcode
Phone: +52 1 55 6159 2296
Skype: ecorfan-mexico.s.c.
E-mail: contacto@ecorfan.org
Facebook: ECORFAN-México S. C.

Twitter: @EcorfanC

www.ecorfan.org

Holdings

Bolivia	Honduras	China	Nicaragua
Cameroon	Guatemala	France	Republic of the Congo
El Salvador	Colombia	Ecuador	Dominica
Peru	Spain	Cuba	Haití
Argentina	Paraguay	Costa Rica	Venezuela
Czech Republic			

- El presente proyecto aborda una problemática latente en cada ciclo escolar, para que los niños aprendan a leer y escribir, y debido a que los niños tienen diversos ritmos de aprendizaje.

Objetivo

Desarrollar una aplicación móvil para apoyar a los niños de primaria o de kinder para que aprendan a leer y escribir.

Objetivo

Desarrollar una aplicación móvil para apoyar a los niños de primaria o de kinder para que aprendan a leer y escribir.

Específicos

- Aprender la programación en APP inventor.
- Utilizar la propuesta del programa PRONALEES donde fomenta el aprendizaje de la escritura y la lectura con dibujos y palabras para utilizarlo en la aplicación móvil.
- Conocer cuáles son los canales de percepción y la forma de como plasmarlos en la aplicación móvil.

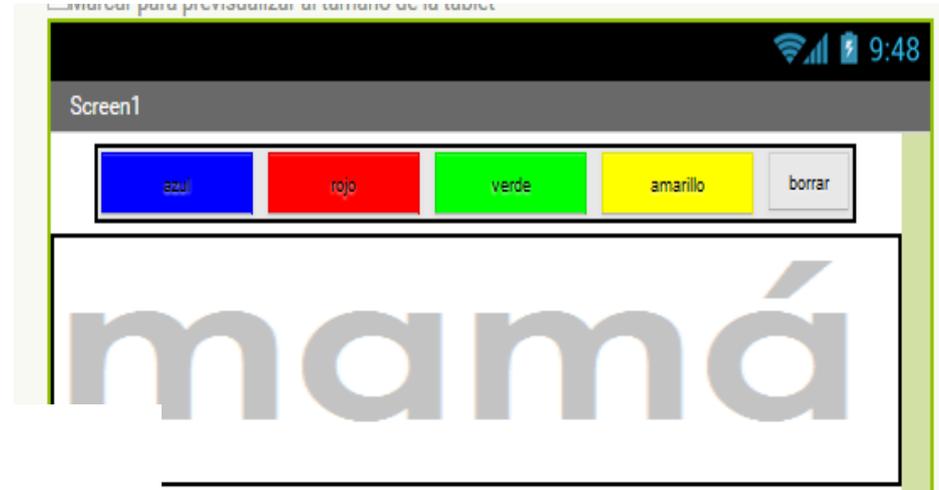
- Esta aplicación es de utilidad para los niños de kínder y primero de primaria ya que les permite aprender de las siguientes maneras:
- La palabra y el dibujo correspondiente(están en la aplicación)
- El sonido de la palabra(icono de la bocina)
- Y a través de remarcar la palabra en la aplicación con el dedo, pueden utilizar cuatro colores disponibles (azul, amarillo, rojo y verde).

Estilos de aprendizaje

- **Visual** Son los niños que aprende mejor con dibujos, mapas, fotos, gráficas, así por medio de la vista se puede recordar y con ello aprender.
- **auditivo**
- Está orientado a la asimilación de información a través del oído.
- **kinestésico**
- Las personas que tiene este estilo de aprendizaje, aprenden mejor experimentado o haciendo en vez de solo ver o escuchar trabajar con las manos o cualquier actividad que involucre movimiento.

- **APP inventor**
- APP inventor es una plataforma orientada para que cualquier persona pueda crear aplicaciones móviles sin tener conocimientos avanzados de programación, ofrece un entorno sencillo y de fácil aprendizaje

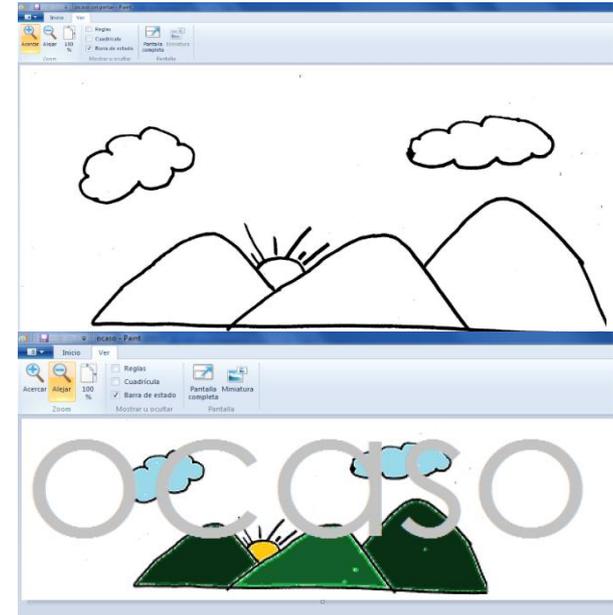
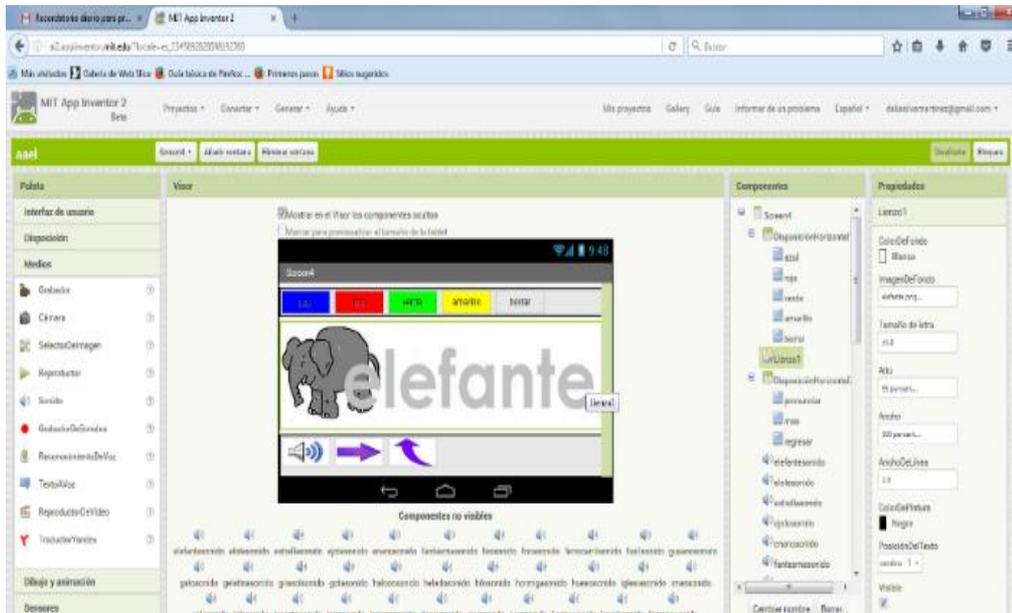
Prototipo 1



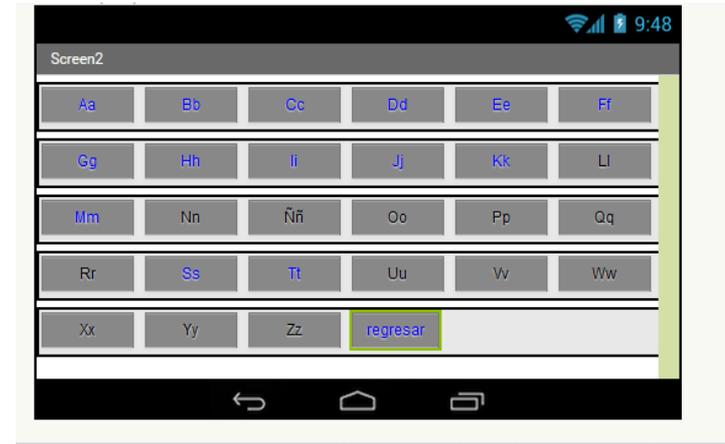
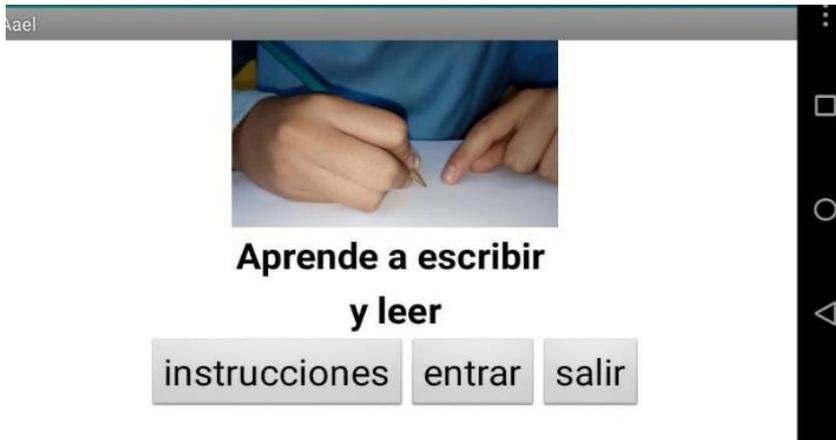
```
cuando Lienzo1 .Arrastrado
  XInicial YInicial XPrevio YPrevio XActual YActual draggedAnySprite
ejecutar
  llamar Lienzo1 .DibujarLinea
    x1 tomar XPrevio
    y1 tomar YPrevio
    x2 tomar XActual
    y2 tomar YActual
```

```
cuando Lienzo1 .Tocar
  x y touchedAnySprite
ejecutar
  llamar Lienzo1 .DibujarCirculo
    centerX tomar x
    centerY tomar y
    radius 9
    fill cierto
```

Prototipo 2



Prototipo 3



- **Pruebas**
- Los niños (de kínder y de primero de primaria) empezaron probar la aplicación, aún quedaban errores, como:
 - Había sonidos que no se escuchaban bien.
 - Error porque cuando a veces salía otro dibujo.
 - Pero se empezó a corregir.

Que está disponible en play store, para descarga en dispositivos android. La cual fue del agrado de los niños.



Resultados

- Se desarrolló una aplicación móvil para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños en edad escolar y se encuentra en la siguiente liga
- https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_dalia_silvamartinez.aael&hl=es

AAEL-Aprende a escribir y leer

Dalia Montserrat y Oliver Ángel Caballero Silva Educación ★★★★★ 17

 Para todos

 Esta aplicación es compatible con todos tus dispositivos.



- **Pruebas**
- Los niños (de kínder y de primero de primaria) empezaron probar la aplicación, aún quedaban errores, como:
 - Había sonidos que no se escuchaban bien.
 - Error porque cuando a veces salía otro dibujo.
 - Pero se empezó a corregir.



ECORFAN®

© ECORFAN-Mexico, S.C.

No part of this document covered by the Federal Copyright Law may be reproduced, transmitted or used in any form or medium, whether graphic, electronic or mechanical, including but not limited to the following: Citations in articles and comments Bibliographical, compilation of radio or electronic journalistic data. For the effects of articles 13, 162,163 fraction I, 164 fraction I, 168, 169,209 fraction III and other relative of the Federal Law of Copyright. Violations: Be forced to prosecute under Mexican copyright law. The use of general descriptive names, registered names, trademarks, in this publication do not imply, uniformly in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protector in laws and regulations of Mexico and therefore free for General use of the international scientific community. BCIERMIMI is part of the media of ECORFAN-Mexico, S.C., E: 94-443.F: 008- (www.ecorfan.org/ booklets)