



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

Title: Aplicación móvil para el aprendizaje de gramática del idioma inglés

Authors: Clara SÁNCHEZ DÍAZ †, Reyna VALVERDE JARQUÍN, Miguel Ángel RODRÍGUEZ MORALES, José Francisco JIMÉNEZ AQUINO

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

Pages: 12
Mail: clara.sanchez@itoaxaca.edu.mx
RNA: 03-2010-032610115700-14

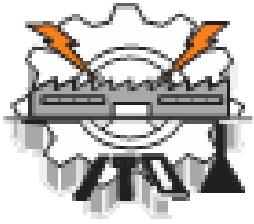
ECORFAN-México, S.C.
244 – 2 Itzopan Street
La Florida, Ecatepec Municipality
Mexico State, 55120 Zipcode
Phone: +52 1 55 6159 2296
Skype: ecorfan-mexico.s.c.
E-mail: contacto@ecorfan.org
Facebook: ECORFAN-México S. C.

Twitter: @EcorfanC

www.ecorfan.org

Holdings

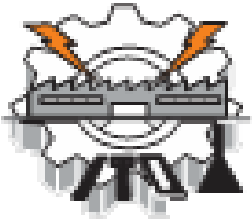
Bolivia	Honduras	China	Nicaragua
Cameroon	Guatemala	France	Republic of the Congo
El Salvador	Colombia	Ecuador	Dominica
Peru	Spain	Cuba	Haití
Argentina	Paraguay	Costa Rica	Venezuela
Czech Republic			



En el presente trabajo se explica:

- Que es la realidad aumentada (RA)
- El proceso de desarrollo en la sección de metodología, considerando el modelo de prototipos se describen las fases de “análisis y especificaciones”, “diseño y construcción”, “evaluación” y “modificación”
- En la sección de resultados se muestra la aplicación para dispositivos móviles
- Por ultimo las conclusiones se comentan los usos de la aplicación y trabajos a futuro.





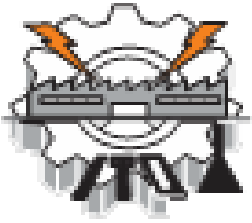
¿Que es la Realidad Aumentada?

La realidad aumentada (RA) es una tecnología que mejora el aprendizaje de una manera mas intuitiva y lúdica, con la RA en la educación mejorarían su nivel de interactividad, permitiendo visualizar objetos en 3D, y esta puede resultar muy interesante para que los pequeños exploren su realidad más cercana desde otra perspectiva.

Otra de las ventajas de uso de realidad aumentada es su integración con diversas áreas curriculares como matemáticas, ciencias, educación física, idiomas, conocimiento del medio, entre otros(Pablo C. Muñoz Carri, 2013).

La Realidad Aumentada (RA) consiste en sobreponer objetos o animaciones generadas por computadora sobre la imagen en tiempo real que toma una cámara.





Realidad Aumentada



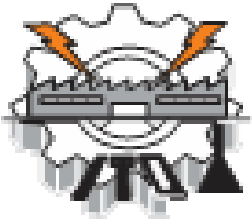
Los elementos básicos que conforman un sistema de Realidad Aumentada son los siguientes:

- Un monitor
- Una cámara
- El software con soporte Realidad Aumentada (RA).
- Un patrón

Un patrón es un símbolo escrito o impreso sobre objetos determinados, que varía desde un código de barras de cualquier producto hasta datos codificados en la superficie de monumentos o edificios.

La cámara se encarga de captar esos símbolos y transferirlos al software. Éste interpreta los datos de los patrones captados por la cámara y los convierte en todo tipo de información: Texto, imágenes fijas, video en 3D o sonido.

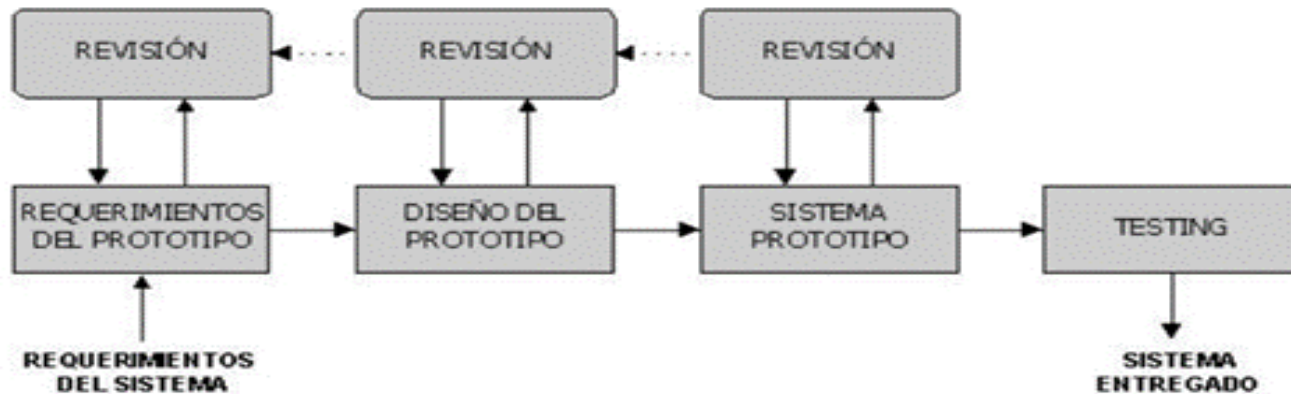


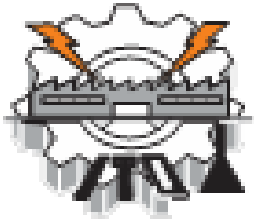


Metodología



Modelo Prototipos





Evaluación

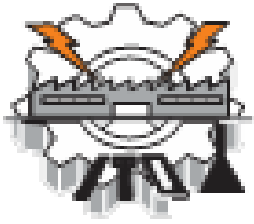


Se analizó la forma de la implementación, así como la verificación de los requerimientos.

Se realizaron pruebas para comprobar que los objetos 3D y las animaciones fueran correctas y se pudieran visualizar al momento de enfocar el material con los patrones indicados a través de la cámara.

Se realizaron pruebas de navegación en un mismo nivel y entre niveles. Se procedió a verificar todas las tarjetas en los tres tiempos gramaticales que se ocupan (presente, pasado y futuro en inglés), para corroborar que no había fallas o errores sintácticos en las oraciones.





Resultados

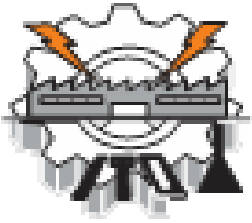


La aplicación integra niveles que contienen los tres tiempos



Congreso Interdisciplinario de Energías Renovables,
Mantenimiento Industrial, Mecatrónica e Informática

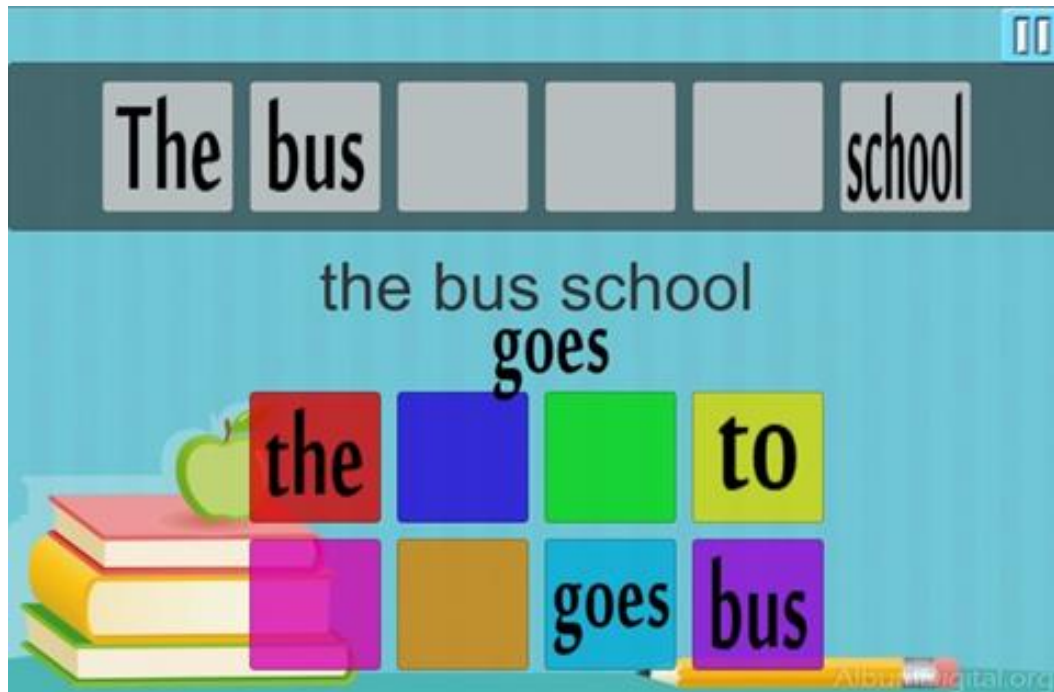
2017

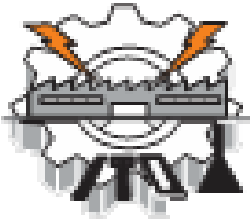


Resultados



La aplicación te permite acomodar las palabras en ejecución, aparecerá un mensaje de “Correct” si la oración está formada correctamente.



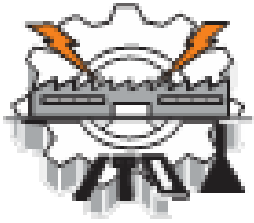


Resultados



Muestra una oración determinada y con tres botones para elegir el tiempo correcto



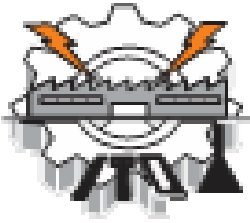


Resultados



Muestra como se oculta una palabra para saber si la palabra fue correcta o no.

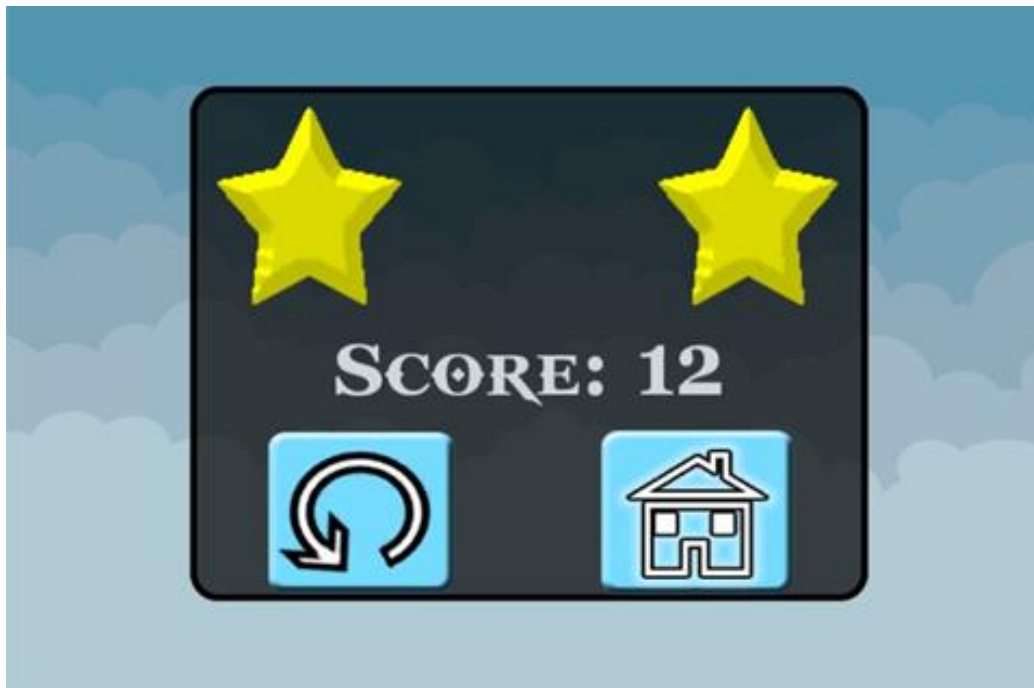


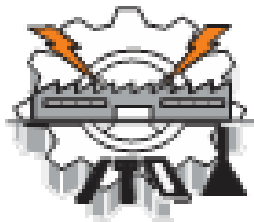


Resultados



Muestra los puntos obtenidos en las respuestas elegidas y un botón para ir al menú principal.





Conclusiones



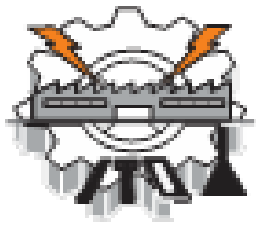
Con esta aplicación móvil se pretende:

Que los niños entre 6 y 10 años aprendan la gramática del idioma inglés de una manera diferente y atractiva; ya que al utilizar realidad aumentada estimula la percepción y comprensión, fortaleciendo el aprendizaje, además de aprovechar el uso del dispositivo móvil, que para la mayoría de los niños se encuentra a su alcance.

La metodología de desarrollo por prototipos, permitió que la aplicación móvil con realidad aumentada se realizó en el tiempo planeado, con el 100% de la funcionalidad, cubriendo con los objetivos.

Los usuarios pueden hacer uso de los niveles con que cuenta la aplicación entre los cuales se tiene el Nivel de evaluación (oración) que se encarga de crear la oración correctamente a partir de palabras dadas, Nivel de evaluación correcto/incorrecto en un nivel en el que tendrán que presionar el botón correcto representado por un acierto o “palomita” o “Wrong”.





Conclusiones



Las oraciones cambian y se muestran aleatoriamente, el tercer y último nivel de pruebas dentro del cual se integraron los tres tiempos (presente simple, pasado simple y futuro simple), en este se proporciona una oración en un tiempo (pasado, presente y futuro) y el usuario elige la opción correcta.

Aunque la aplicación móvil con realidad aumentada ya se ha terminado se pretende crear otras para niveles más avanzados en el aprendizaje del inglés.





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)