



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

FACULTAD CIENCIAS DE LA INGENIERÍA

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**

TÍTULO

**IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA INTERACTIVO PARA EL
PERFECCIONAMIENTO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS
ESTUDIANTES Y DOCENTES EN EL ÁREA DE INGLÉS DE LA
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO.**

Autores:

Locke Araguillin Kevin Paúl

Miranda Romero Nell Aaron

Milagro, Octubre 2017

ECUADOR

ACEPTACIÓN DEL(A) TUTOR(A)

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por los estudiantes Locke Araguillín Kevin Paúl y Miranda Romero Nell Aaron, para optar al título de Ingeniero en Sistemas Computacionales.

Acepto que el documento cumple con todas las exigencias académicas y técnicas, por lo que puede proceder a la fase de sustentación.

Milagro, a los 27 días del mes de Octubre del 2017



Firma del tutor(a)

Ing. Oscar Bermeo Almeida Msc.

0913960944

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El autor del presente documento declara ante el Consejo Directivo de la Facultad Ciencias de la Ingeniería de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 27 días del mes de Octubre del 2017

Firma del estudiante

Nombre: Locke Araguillín Kevin Paúl

Ci: 0940323728

Firma del estudiante

Nombre: Miranda Romero Nell Aaron

Ci: 0925220428

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El tribunal calificador previo a la obtención del título de Ingeniero en Sistemas Computacionales, otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones a Locke Araguillin Kevin Paúl:

MEMORIA CIENTÍFICA	[50]
DEFENSA ORAL	[50]
TOTAL	[100]
EQUIVALENTE	[5]



PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



PROFESOR SECRETARIO



PROFESOR DELEGADO

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El tribunal calificador previo a la obtención del título de Ingeniero en Sistemas Computacionales, otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones a Miranda Romero Nell Aaron:

MEMORIA CIENTÍFICA	B0
DEFENSA ORAL	[50]
TOTAL	100
EQUIVALENTE	[5]



PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



PROFESOR SECRETARIO



PROFESOR DELEGADO

DEDICATORIA

Dedico especialmente este proyecto a mi abuela, hermano, tíos y mi padre quienes se esforzaron y me brindaron su apoyo necesario para poder convertir mi sueño en realidad, a mi novia quien estuvo conmigo en las buenas y malas durante el transcurso de mi carrera.

Por último lo dedico a mis amistades, quienes siempre me brindaron de su tiempo y ayuda en el momento justo.

Locke Araguillin Kevin Paúl

DEDICATORIA

Agradezco de ante mano a Dios Todopoderoso que es el que nos ayuda a obtener el conocimiento y fortaleza necesaria, para de esta manera cumplir con nuestros objetivos planteados.

Dedico este proyecto a mis padres Carlos Mirada y Ligia Romero, ya que gracias a su gran esfuerzo y apoyo incondicional me han dado la oportunidad culminar con mi carrera universitaria.

Miranda Romero Nell Aaron

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios quien me permitió cumplir con mis metas y expectativas con mucho esfuerzo y dedicación.

Me siento agradecido con todos los docentes y mi tutor quiénes pudieron impartir sus clases y compartir sus conocimientos durante el transcurso de mi carrera, permitiéndome poder ser un excelente profesional.

Por último, me es grato agradecer a la institución Universidad Estatal de Milagro, la cual me brindó los recursos y medios necesarios para poder ejercer y culminar mi carrera.

Locke Araguillin Kevin Paúl

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, a mis padres y a todas las personas que hicieron posible mi formación como profesional ya que con su apoyo incondicional me daban motivación suficiente para seguir adelante a pesar de las diferentes adversidades

Agradezco a nuestro tutor Oscar Bermeo y a todos los docentes que impartieron su conocimiento, por su exigencia al momento de cumplir como estudiantes ya que siempre estuvieron convencidos en nuestra formación y crecimiento como profesionales.

¡Gracias!

Miranda Romero Nell Aaron

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabricio Guevara Viejó, MAE.

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue "Implementación de un sistema interactivo para el perfeccionamiento de habilidades y destrezas de los estudiantes y docentes en el área de inglés de la universidad Estatal de Milagro" y que corresponde a la Facultad Ciencias de la Ingeniería.

Milagro, a los 27 días del mes de Octubre del 2017



Nombre: Locke Araguillín Kevin Paúl

CI: 0940323728



Nombre: Miranda Romero Nell Aaron

CI: 0925220428

ÍNDICE GENERAL
PROYECTO TÉCNICO

<i>RESUMEN</i>	1
1. CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	2
1.1. PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	2
2. CAPÍTULO II: ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO	4
2.1. ANTECEDENTES	4
2.2. MARCO CONCEPTUAL	6
2.3. CONOCIMIENTO ACADÉMICO	7
3. CAPÍTULO III: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO TÉCNICO	8
3.1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO TÉCNICO	8
3.2. OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS.....	8
3.2.1. Objetivo General	8
3.2.2. Objetivos Específicos.....	8
3.3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	9
3.4. ANÁLISIS DE RECURSOS.....	10
3.5. RESTRICCIONES Y SUPUESTOS	11
3.5.1. Restricciones	11
3.5.2. Supuestos	11
4. CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA Y EJECUCIÓN DEL PROYECTO TÉCNICO	12
4.1. METODOLOGÍA.....	12
4.2. EVIDENCIAS DEL PROYECTO	13
5. CAPÍTULO V	15
<i>CONCLUSIONES</i>	16
<i>RECOMENDACIONES</i>	17
<i>ANEXOS</i>	1
<i>REFERENCIAS</i>	82

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Cuadro 1 Asignaturas utilizadas para la creación del sistema</i>	<i>7</i>
<i>Cuadro 2 Recursos humanos</i>	<i>10</i>
<i>Cuadro 3 Recursos de hardware</i>	<i>10</i>
<i>Cuadro 4 Recursos de Software</i>	<i>10</i>
<i>Cuadro 5 Recursos financieros.....</i>	<i>10</i>
<i>Cuadro 6 Niveles de confianza.....</i>	<i>13</i>
<i>Cuadro 7 Pregunta 1 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema</i>	<i>3</i>
<i>Cuadro 8 Pregunta 2 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema</i>	<i>4</i>
<i>Cuadro 9 Pregunta 3 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema</i>	<i>4</i>
<i>Cuadro 10 Pregunta 4 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema</i>	<i>5</i>
<i>Cuadro 11 Pregunta 1 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema</i>	<i>6</i>
<i>Cuadro 12 Pregunta 2 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema</i>	<i>7</i>
<i>Cuadro 13 Pregunta 3 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema</i>	<i>7</i>
<i>Cuadro 14 Pregunta 4 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema</i>	<i>8</i>
<i>Cuadro 15 Pregunta 1 encuesta al docente después de la creación del sistema.....</i>	<i>70</i>
<i>Cuadro 16 Pregunta 2 al docente después de la creación del sistema</i>	<i>71</i>
<i>Cuadro 17 Pregunta 3 al docente después de la creación del sistema</i>	<i>71</i>
<i>Cuadro 18 Pregunta 4 al docente después de la creación del sistema</i>	<i>72</i>
<i>Cuadro 19 Pregunta 5 al docente después de la creación del sistema</i>	<i>73</i>
<i>Cuadro 20 Pregunta 1 al estudiante después de la creación del sistema</i>	<i>74</i>
<i>Cuadro 21 Pregunta 2 al estudiante después de la creación del sistema</i>	<i>75</i>
<i>Cuadro 22 Pregunta 3 al estudiante después de la creación del sistema</i>	<i>75</i>

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1 Cronograma de las actividades realizadas: levantamiento de la información.....	9
Figura 2 Fórmula de la muestra	13
Figura 3 Formato de encuesta para docentes antes de la implementación del sistema.....	1
Figura 4 Formato de encuesta para estudiantes antes de la implementación del sistema.....	2
Figura 5 Pregunta 1 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema	3
Figura 6 Pregunta 2 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema	4
Figura 7 Pregunta 3 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema	5
Figura 8 Pregunta 4 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema	5
Figura 9 Pregunta 1 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema	6
Figura 10 Pregunta 2 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema	7
Figura 11 Pregunta 3 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema	8
Figura 12 Pregunta 4 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema	9
Figura 13 Diagrama entidad-relación	10
Figura 14 Diagrama de clases	11
Figura 15 Caso de uso crear usuario.....	12
Figura 16 Caso de uso crear actividades	13
Figura 17 Caso de uso crear autor.....	14
Figura 18 Caso de uso mantenimiento libro.....	15
Figura 19 Caso de uso mantenimiento cantante.....	15
Figura 20 Caso de uso crear actividad.....	16
Figura 21 Autenticación de usuario.....	16
Figura 22 Inicio de sesión de administrador.....	17
Figura 23 Inocorrecto inicio de sesión de administrador.....	17
Figura 24 Modificar contraseña como administrador.....	18
Figura 25 Menú principal de administrador.....	18
Figura 26 Perfil de administrador.....	19
Figura 27 Menú de administrador.....	19
Figura 28 Roles de usuario de administrador.....	19
Figura 29 Menú que redirecciona a la página de las aplicaciones.....	19
Figura 30 Mantenimientos del administrador.....	20
Figura 31 Crear nuevo usuario	21
Figura 32 Crear nuevo usuario - información personal	22
Figura 33 Crear usuario - roles de usuario.....	23
Figura 34 Crear tipo de usuario	23
Figura 35 Crear autor	24
Figura 36 Crear libro.....	24

<i>Figura 37 Crear cantante</i>	25
<i>Figura 38 Crear música</i>	26
<i>Figura 39 Crear contenido</i>	27
<i>Figura 40 Crear actividad</i>	27
<i>Figura 41 Guardar hoja de trabajo</i>	28
<i>Figura 42 Seleccionar actividades en hoja de trabajo</i>	29
<i>Figura 43 Información adicional de las actividades</i>	29
<i>Figura 44 Guardar información de reading- yes/no question</i>	30
<i>Figura 45 Guardar información reading - information questions</i>	30
<i>Figura 46 Guardar información reading - multiple choice questions</i>	31
<i>Figura 47 Guardar información reading - true or false sentences</i>	32
<i>Figura 48 Guardar información reading - sentence completion</i>	32
<i>Figura 49 Guardar información reading - cross out the wrong words</i>	33
<i>Figura 50 Guardar información reading - identify and corrects mistakes</i>	33
<i>Figura 51 Guardar información reading - order sentences in chronological sequence</i>	34
<i>Figura 52 Guardar información reading - infer information</i>	34
<i>Figura 53 Guardar información reading - fill Gap Sentences</i>	35
<i>Figura 54 Guardar información listening - selection of words</i>	35
<i>Figura 55 Guardar información listening - identify sequence of words</i>	36
<i>Figura 56 Guardar información listening - fill gap sentences</i>	36
<i>Figura 57 Guardar información listening - identify the wrong words and write the correct ones</i>	37
<i>Figura 58 Guardar información listening - match the previous with the following parts</i>	37
<i>Figura 59 Guardar información listening - identify sequence of parts</i>	38
<i>Figura 60 Guardar información listening - identify the correct choice</i>	38
<i>Figura 61 Guardar información listening - write the correct ending</i>	39
<i>Figura 62 Guardar información listening - unscramble the sentences</i>	39
<i>Figura 63 Guardar instrucción writing - write a composition</i>	40
<i>Figura 64 Guardar información speaking - opened ended questions</i>	40
<i>Figura 65 Guardar información vocabulary - match words to definitions</i>	41
<i>Figura 66 Guardar información vocabulary - unscramble the letters</i>	41
<i>Figura 67 Guardar información vocabulary - write the opposite</i>	42
<i>Figura 68 Guardar información vocabulary - identify and correct the word that doesn't fit</i>	42
<i>Figura 69 Guardar información vocabulary - write the missing letters</i>	43
<i>Figura 70 Guardar información vocabulary - identify the odd words</i>	43
<i>Figura 71 Guardar información vocabulary - write a synonym</i>	44
<i>Figura 72 Guardar información vocabulary - complete a chart</i>	44
<i>Figura 73 Guardar información grammar - complete sentences</i>	45
<i>Figura 74 Guardar información grammar the sentences</i>	45

<i>Figura 75 Guardar información grammar - write wh question</i>	<i>46</i>
<i>Figura 76 Guardar información grammar - complete the sentences with the correct form of the verbs</i>	<i>46</i>
<i>Figura 77 Guardar información grammar - rewrite the sentences into negative form</i>	<i>47</i>
<i>Figura 78 Guardar información grammar - fill in the gaps.....</i>	<i>47</i>
<i>Figura 79 Guardar información grammar - use the verb in brackets</i>	<i>48</i>
<i>Figura 80 Guardar información grammar - circle the correct form.....</i>	<i>48</i>
<i>Figura 81 Guardar información grammar - complete with for or since</i>	<i>49</i>
<i>Figura 82 Guardar información pronunciation - syllable stress of words.....</i>	<i>49</i>
<i>Figura 83 Guardar información pronunciation - vowel sounds in words.....</i>	<i>50</i>
<i>Figura 84 Guardar información pronunciation - double vowel sounds in words.....</i>	<i>50</i>
<i>Figura 85 Guardar información pronunciation - consonant sounds in words</i>	<i>51</i>
<i>Figura 86 Guardar información pronunciation - silent letters in words</i>	<i>51</i>
<i>Figura 87 Guardar información pronunciation - homophone in words.....</i>	<i>52</i>
<i>Figura 88 Guardar información pronunciation - rhyming words.....</i>	<i>52</i>
<i>Figura 89 Guardar información pronunciation - linking sounds of words</i>	<i>53</i>
<i>Figura 90 Guardar instrucción human values.....</i>	<i>53</i>
<i>Figura 91 Inicio de sesión de usuario.....</i>	<i>54</i>
<i>Figura 92 Crear usuario</i>	<i>55</i>
<i>Figura 93 Fotgot password?</i>	<i>55</i>
<i>Figura 94 Página principal del sistema.....</i>	<i>55</i>
<i>Figura 95 Libros del sistema</i>	<i>56</i>
<i>Figura 96 Cantantes del sistema</i>	<i>56</i>
<i>Figura 97Músicas del sistema</i>	<i>57</i>
<i>Figura 98 Hojas de trabajo del sistema</i>	<i>57</i>
<i>Figura 99 Actividades del sistema</i>	<i>58</i>
<i>Figura 100 Ejercicios del reading</i>	<i>58</i>
<i>Figura 101 Ejercicios del listening.....</i>	<i>59</i>
<i>Figura 102 Ejercicios de writing.....</i>	<i>59</i>
<i>Figura 103 Ejercicio de speaking</i>	<i>60</i>
<i>Figura 104 Ejercicios de vocabulary</i>	<i>60</i>
<i>Figura 105 Ejercicios de grammar</i>	<i>61</i>
<i>Figura 106 Ejercicios de pronunciation.....</i>	<i>61</i>
<i>Figura 107 Ejercicios de human values.....</i>	<i>62</i>
<i>Figura 108 Biografía del cantante</i>	<i>62</i>
<i>Figura 109 Líricos de las canciones.....</i>	<i>62</i>
<i>Figura 110 Fonemas del sistema</i>	<i>63</i>
<i>Figura 111 Diccionario del sistema</i>	<i>63</i>
<i>Figura 112 Nell Miranda probando sistema.....</i>	<i>64</i>

<i>Figura 113 Docente probando sistema.....</i>	<i>64</i>
<i>Figura 114 Estudiante probando sistema.....</i>	<i>65</i>
<i>Figura 115 Autores del libro realizando encuesta</i>	<i>65</i>
<i>Figura 116 Docente realizando encuesta</i>	<i>66</i>
<i>Figura 117 Estudiante realizando encuesta.....</i>	<i>66</i>
<i>Figura 118 Certificado para instalar software en los servidores de la UNEMI</i>	<i>67</i>
<i>Figura 119 Formato de encuesta para docentes después de la creación del sistema</i>	<i>68</i>
<i>Figura 120 Formato de encuesta para estudiantes después de la creación del sistema.....</i>	<i>69</i>
<i>Figura 121 Pregunta 1 al docente después de la creación del sistema</i>	<i>70</i>
<i>Figura 122 Pregunta 2 al docente después de la creación del sistema</i>	<i>71</i>
<i>Figura 123 Pregunta 3 al docente después de la creación del sistema</i>	<i>72</i>
<i>Figura 124 Pregunta 4 al docente después de la creación del sistema</i>	<i>72</i>
<i>Figura 125 Pregunta 5 al docente después de la creación del sistema</i>	<i>73</i>
<i>Figura 126 Pregunta 1 al estudiante después de la creación del sistema</i>	<i>74</i>
<i>Figura 127 Pregunta 2 al estudiante después de la creación del sistema</i>	<i>75</i>
<i>Figura 128 Pregunta 3 al estudiante después de la creación del sistema</i>	<i>76</i>
<i>Figura 129 Kevin Locke probando el sistema.....</i>	<i>77</i>
<i>Figura 130 Locke y Miranda probando el sistema</i>	<i>77</i>
<i>Figura 131 Docente probando el sistema</i>	<i>78</i>
<i>Figura 132 Estudiante probando el sistema</i>	<i>78</i>
<i>Figura 133 Docente realizando encuesta</i>	<i>79</i>
<i>Figura 134 Docente realizando encuesta</i>	<i>79</i>
<i>Figura 135 Estudiante realizando encuesta.....</i>	<i>80</i>
<i>Figura 136 Estudiante realizando encuesta.....</i>	<i>80</i>
<i>Figura 137 Certificado del departamento de idiomas</i>	<i>81</i>

RESUMEN

En la actualidad la Universidad Estatal de Milagro no cuenta con la ayuda de sistemas interactivos eficientes que se presten para el mejoramiento de las habilidades y destrezas en cuanto se refiere al aprendizaje tanto de estudiantes como docentes en el área de inglés, dicha situación ha causado que estudiantes y docentes de las diferentes carreras se sientan inconformes con los métodos de los sistemas actuales para el aprendizaje de inglés que se han implementado en la institución.

Este proyecto tiene como finalidad la implementación de un sistema Interactivo que ayude a estudiantes y docentes de la Universidad Estatal de Milagro al perfeccionamiento de sus destrezas y habilidades en el área de inglés.

Este sistema interactivo es una aplicación web que nos permitirá contar con una mejor interfaz gráfica para satisfacer las necesidades de los estudiantes y docentes, estarán incluidas varias músicas en las cuales se podrán realizar diversas actividades, lo cual ayudará al perfeccionamiento de las habilidades y destrezas.

Con la correcta implementación del sistema para el área de inglés de la Universidad estatal de Milagro se espera obtener resultados positivos en el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes y docentes de las diferentes carreras existentes en la institución.

PALABRAS CLAVE: Interactivo, base de datos, lenguaje de programación, músicas, videos, destrezas.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: TICS (TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN).

SUBLÍNEA DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DESARROLLO DE SOFTWARE

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

A lo largo de la historia de la UNEMI (Universidad Estatal de Milagro) ha existido una carencia de sistemas interactivos que puedan satisfacer completamente las necesidades de los usuarios, causado por el uso de sistemas informáticos antiguos poco interactivos y amigables, además de no cumplir con los estándares de aprendizaje en el desarrollo de habilidades como las destrezas de estudiantes y docentes en el área de inglés, provocando de esta manera un lento progreso en la formación de los estudiantes.

Por lo tanto ha surgido la necesidad de implementar un sistema interactivo la cual nos permita mejorar el aprendizaje y desarrollo de las capacidades en los estudiantes, evitando la falta de interés e insatisfacción de los estudiantes y docentes al momento de hacer uso de los sistemas interactivos que ayudan al aprendizaje.

“En febrero de 1991 se realizó un informe de ACM/IEEE-CS Joint Curriculum Task Force Computing Curricula en el cual se establecieron nuevas y reformadas temáticas para la aplicación de materias en la informática. Se pretende establecer la interacción Persona-ordenador con la implementación de gráficos digitales, debido al inadecuado desarrollo de las habilidades y destrezas en el aprendizaje.” [1]

“En el año 1988 el grupo encargado de la Interacción Persona-ordenador ACM-SIGCHI (Curricula for Human-Computer Interaction) ejecuto este plan con el objetivo de realizar recomendaciones curriculares para educación en la implementación de sistemas interactivos en las instituciones educativas.” [1]

“Actualmente mediante Decreto Ejecutivo No. 1014 emitido el 10 de abril de 2008, se dispone el uso de Software Libre en los sistemas y equipamientos informáticos de la Administración Pública de Ecuador. Es interés del Gobierno ecuatoriano alcanzar soberanía y autonomía tecnológica, así como un ahorro de recursos públicos.” [16]

Según el Consejo de Educación Superior de la República del Ecuador en el Artículo 31 relacionado al aprendizaje de una lengua extranjera se estipula lo siguiente.-“Las asignaturas destinadas al aprendizaje de la lengua extranjera podrán o no formar parte de la malla curricular de la carrera, en todo caso las IES deberán planificar este aprendizaje en una formación gradual y progresiva. Sin embargo. Las IES garantizarán el nivel de suficiencia del idioma para cumplir con el requisito

de graduación de las carreras de nivel técnico superior, tecnológico superior y sus equivalentes; Y, tercer nivel, de grado, deberán organizar u homologar las asignaturas correspondientes desde el inicio de la carrera. La suficiencia de la lengua extranjera deberá ser evaluada antes de que el estudiante se matricule en el último periodo académico ordinario de la respectiva carrera; tal prueba será habilitante para la continuación de sus estudios, sin perjuicio de que este requisito pueda ser cumplido con anterioridad.” [17]

CAPÍTULO II: ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

Las Tics En La Enseñanza Del Inglés

Autor: Luz María Jiménez Gutiérrez y Laura Emilia Santander Stivalet

Resumen:

“A través del tiempo los medios audiovisuales como la televisión, el video, el DVD, han sido herramientas muy usadas y muy útiles en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Actualmente, las TIC han contribuido a desarrollar nuevas metodologías para dicho aprendizaje. Las TIC ayudan a desarrollar las habilidades receptivas y productivas de los alumnos a partir de la utilización de dichos soportes tecnológicos, porque facilitan la aceptación del idioma inglés como medio de comunicación mundial y sirven como herramienta imprescindible para el acceso a diversas fuentes de información; además de que los alumnos desarrollan la creatividad y su compromiso con su proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Integrar las TIC a la enseñanza del inglés como lengua extranjera abre la posibilidad de que cada alumno pueda trabajar de manera autónoma permitiendo que el aprendizaje sea más efectivo. El alumno avanza en función de su grado real de asimilación y progreso y no tiene límite en cuanto al tiempo de clase ya que puede dedicarse a la práctica y/o al estudio de la consolidación de una determinada estructura o una situación específica de aprendizaje.

El Internet alberga una inmensa cantidad de información, equivalente a tener la mejor biblioteca disponible al alcance de la mano y ésta no sólo se presenta en forma de texto sino que además adopta el formato de imágenes y sonido. Esta ventaja en los primeros momentos y con los alumnos más pequeños es para el maestro, ya que le ayudan a seleccionar y elaborar los materiales que le servirán para hacer su clase más interesante y amena.” [13]

Diseño de una Herramienta Software Para El Aprendizaje Del Idioma Basado En Procesos Históricos

Autor: Ramón González del Campo Rodríguez Barbero

Resumen:

“Hoy en día existen muchas aplicaciones para aprender idiomas, pero desgraciadamente solo unas pocas merecen la pena y éstas a su vez no son gratuitas. Con éste proyecto, implementado en el lenguaje Java y usando una base de datos en MySQL, se intenta dar una pequeña solución a éste problema.

La aplicación está diseñada con dos modos, un modo profesor que permite modificar la base de datos de palabras para así gestionar el contenido que enseñar a sus alumnos, y un modo alumno, donde se le da acceso a una serie de información teórica y ejercicios para su aprendizaje. Además el alumno podrá acceder también a una serie de imágenes y sonidos relacionados con el contenido de las lecciones para así facilitar el aprendizaje de las mismas.” [14]

El Software Educativo Como Estrategia Para El Aprendizaje De Vocabulario En Inglés De Nivel A1 En Un Instituto

Autor: Yuri Paola Mateus Ortiz y Aura Victoria Ortiz Nova

Resumen:

“Este proyecto está enfocado en la búsqueda de estrategias que permitan al estudiante de nivel A1 del INSTITUTO BRITISH ALLIANCE aprender nuevo vocabulario teniendo en cuenta el contexto en el que se encuentra y su nivel socio-cultural.

Las observaciones que se hicieron al inicio de este proceso de investigación en el Instituto BRITISH ALLIANCE mostraron que la idea de implementar un Software Educativo es una buena opción que el docente tiene para desarrollar sus clases, ya que él cuenta con imágenes y actividades que constituyen una manera diferente y estimulante para cautivar al estudiante y promover el aprendizaje de vocabulario en una lengua extranjera y las estudiantes en su cotidianidad académica no cuentan con un contacto directo con computadores excepto en las clases de sistemas promovidas por la institución educativa de cada una de ellas.

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente el software educativo “KIDSWARE” planteado en este trabajo tiene estas características que son esenciales en el diseño y desarrollo de un material interactivo como lo es el software, debido a que se tienen en cuenta las principales variables socioculturales que indican el nivel socioeconómico de los estudiantes haciendo referencia a las necesidades educativas que tienen. Lo anterior indica que el software educativo es una herramienta integral puesto que en este se implementan lectura, escritura y escucha que se deben tener en cuenta a la hora de mantener la atención del estudiante para construir un conocimiento académico. “[15]

Según estos proyectos desarrollados, todos se centran en cómo mejorar el desempeño y conocimiento del idioma inglés en las instituciones académicas, a través de herramientas tecnológica, peros solo se centran en un grupo determinado de personas, a diferencia del programa que se desea implementar en la Universidad Estatal de Milagro, ya que el sistema

servirá para todas las facultades de la universidad, debido a que el sistema contara con la opción de poder añadir diferentes libros y actividades según lo requieran los docentes de la institución.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

Responsive Web Design: La página web luce bien en todos los dispositivos (equipos de escritorio, tabletas y móviles). [2]

Base de Datos: Una base de datos se puede definir como un conjunto de información relacionada que se encuentra agrupada o estructurada. Desde el punto de vista de la informática, la base de datos es un sistema formado por un conjunto de datos almacenados en discos que permiten el acceso directo a ellos y un conjunto de programas que manipulen ese conjunto de datos. [3]

Servidores: Es un ordenador o máquina informática que está al “servicio” de otras máquinas, ordenadores o personas llamadas clientes y que le suministran a estos, todo tipo de información. [4]

PHP: (Acrónimo recursivo de PHP: Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML. [5]

Usuario Root: Root es una cuenta de usuario que tiene un control absoluto de todo lo que ocurre en un sistema. [6]

MySQL: Es un sistema de administración de bases de datos (Database Management System, DBMS) para bases de datos relacionales.[7]

HTML: Es el lenguaje que se emplea para el desarrollo de páginas de internet. Está compuesto por una serie de etiquetas que el navegador interpreta y da forma en la pantalla.[8]

URL: Es reconocido como un sistema unificado de identificación de recursos en la red, es el modo estándar de proporcionar la dirección de cualquier recurso en el Internet. [9]

Procedures: Un procedimiento almacenado de SQL Server es un grupo de una o varias instrucciones Transact-SQL o una referencia a un método de Common Runtime Language (CLR) de Microsoft .NET Framework. [10]

Web Hosting: Tiene como finalidad primordial permitir a la enorme cantidad de sitios web estar enlazados a Internet a una alta velocidad a través de un ser web, con el objetivo que la información pueda ser provista a todo el mundo a través de un navegador. [11]

Website: Es prácticamente un sitio Web, está formado por un conjunto de páginas Web, es decir todo lo relacionado a un conocido dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet. [12]

2.3. CONOCIMIENTO ACADÉMICO

Cuadro 1 Asignaturas utilizadas para la creación del sistema

Nombre de la asignatura	utilización dentro del proyecto técnico
Base de datos	Para la creación y modelamiento de las tablas necesarias del software.
Programación Orientada a Objetos I, II, III	Para la creación del sistema y establecer la comunicación con el servidor.
Investigación I, II, III, IV	Para la correcta redacción del documento.
Inglés I, II, III, IV	Para la búsqueda y entendimiento de las diferentes actividades de inglés.
Aplicación Cliente-Servidor	Para realizar la correcta interacción y administración necesaria de servidores.
Programación Web, Ingeniería para la Web	Para la adecuada creación del diseño del sistema.

Fuente: Kevin Locke – Nell Miranda

CAPÍTULO III: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO TÉCNICO

3.1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO TÉCNICO

“Implementación de un sistema interactivo para el perfeccionamiento de habilidades y destrezas de los estudiantes y docentes en el área de inglés de la Universidad Estatal de Milagro.”

Este sistema Web se lo desarrollara con la finalidad de contar con un software actual que sea interactivo y amigable con los usuarios de las diferentes carreras de la UNEMI en el área de inglés, de tal manera que esta herramienta tecnológica permita la realización de ejercicios interactivos en las diferentes categorías, esperando obtener resultados positivos en el desarrollo de habilidades y destrezas tanto de estudiantes como docentes.

3.2. OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS

3.2.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar un sistema interactivo, a través de la implementación de una herramienta tecnológica basada en actividades dinámicas para la enseñanza del idioma extranjero, permitiendo mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes y docentes.

3.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los procedimientos que se realizan en el aprendizaje práctico del idioma extranjero, para especificar las opciones de la herramienta que se va a proponer.
- Diseñar el sistema en base a los requerimientos de los usuarios para la previa elaboración del sistema.
- Desarrollar e implementar un sistema Web para la realización de diversas actividades, ayudando a mejorar el dominio del idioma extranjero.

3.3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

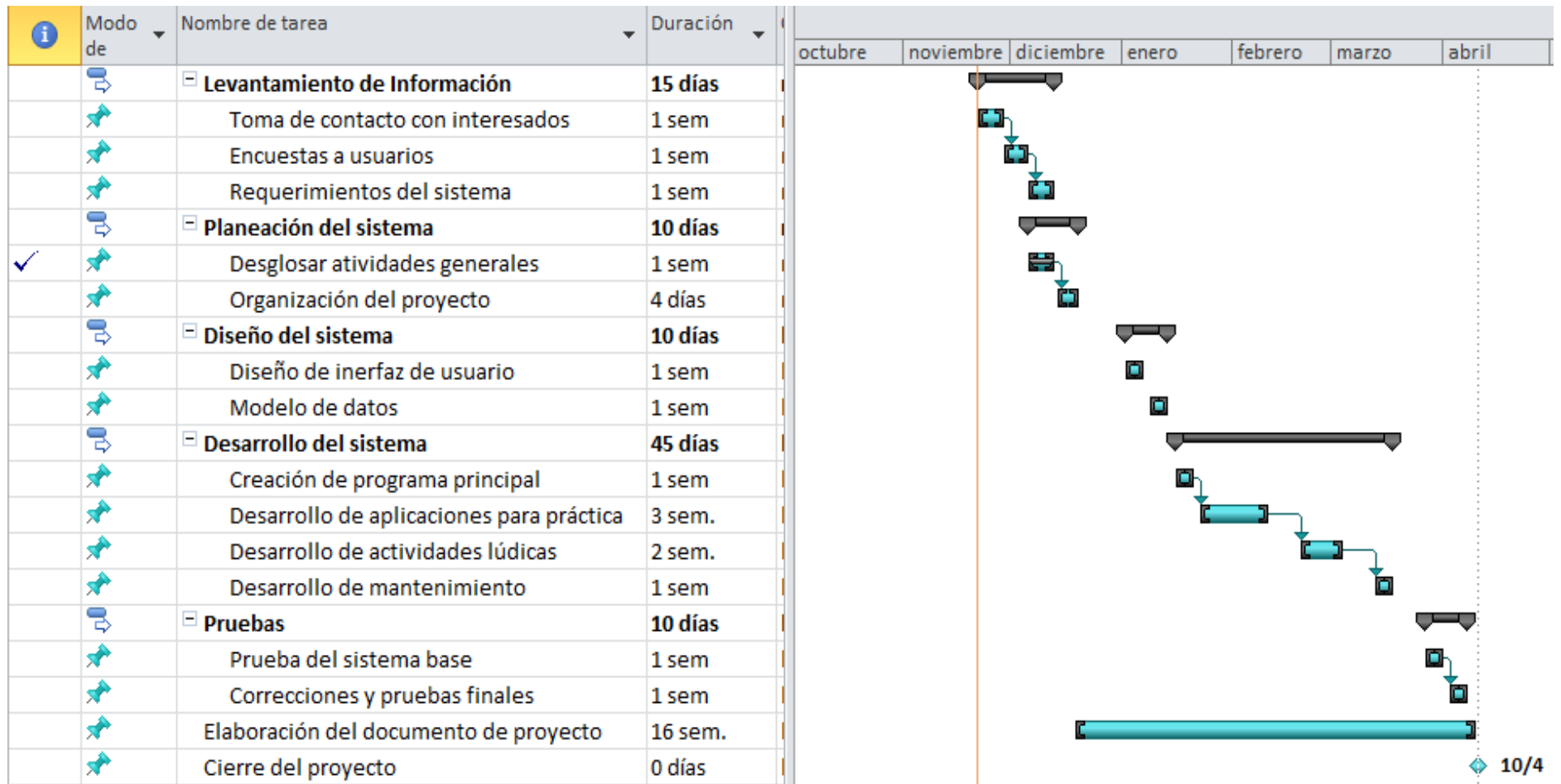


Figura 1 Cronograma de las actividades realizadas: levantamiento de la información.

3.4. ANÁLISIS DE RECURSOS

Cuadro 2 Recursos humanos

Cantidad	Descripción	Funciones
2	Programador	Creación de procesos de sistematización y diseño de la interfaz del sistema.
1	Tutor	Inspecciona y guía en la elaboración del proyecto.

Fuente: Kevin Locke – Nell Miranda

Cuadro 3 Recursos de hardware

Cantidad	Descripción	Funciones
2	Laptop	Creación de procesos de automatización y diseño del sistema.

Fuente: Kevin Locke – Nell Miranda

Cuadro 4 Recursos de Software

Descripción	Funciones
Php	Lenguaje de programación
Symfony	Framework
MySql	Motor de Base de Datos

Fuente: Kevin Locke – Nell Miranda

Cuadro 5 Recursos financieros

Detalle	Descripción	Precio
Materiales y suministros	Hojas impresas	\$ 20.00
Hardware	Sin costo, propiedad de los desarrolladores	\$ 00.00
Software	Sin costo, software libre	\$ 0.00
Transporte	Pasajes	\$130.00
TOTAL		\$150.00

Fuente: Kevin Locke – Nell Miranda

3.5. RESTRICCIONES Y SUPUESTOS

3.5.1. RESTRICCIONES

- El sistema sólo podrá ser utilizado por estudiantes y docentes de la Universidad Estatal de Milagro.
- Solo el administrador del sistema podrá asignar los respectivos permisos para el uso del mismo a los docentes, basándose en el libro estándar para la adecuada creación de las actividades.
- El sistema solo permitirá el ingreso a la aplicación mediante el uso de un Login para cada usuario.
- El sistema no permitirá crear las actividades si no existen las músicas correspondientes.
- El sistema solo podrá iniciar y acceder a través de navegadores web.

3.5.2. SUPUESTOS

- El servidor colapse debido al exceso de usuarios conectados a la misma red.
- En caso de que no funcionen los audífonos no se podrá escuchar el audio de las músicas y videos.
- En caso de fallas en la red el programa no podría iniciar.

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA Y EJECUCIÓN DEL PROYECTO TÉCNICO

4.1. METODOLOGÍA

El modelo utilizado para la creación del sistema web es el método scrum, ya que es apropiado para el desarrollo de la estructura del proyecto planteado, de tal manera que realiza un análisis detallado de los procesos de cada etapa, permitiendo entregar un producto satisfactorio cumpliendo con las expectativas planteadas.

El método scrum está compuesto por 4 fases y cada una con diferentes pasos:

Fase 1: Análisis

Paso 1: Auto capacitación sobre uso de sistemas interactivos para el aprendizaje del idioma inglés

En este proceso se aprendió todo lo referente al uso de sistemas interactivos para el aprendizaje del idioma inglés, sus características y de qué manera facilitan a los estudiantes el desarrollo de habilidades y destrezas al momento de realizar los diferentes ejercicios.

Paso 2: Levantamiento de información para el desarrollo del sistema

Este paso se lo realiza directamente en el lugar de trabajo en donde los especialistas son los encargados de facilitarnos la información para luego proceder al almacenamiento de la misma.

Fase 2: Diseño

Paso 3: Análisis de la información levantada

En este paso fue necesario el análisis de toda la información encontrada para poder establecer las entidades que van a ser necesarias para la creación de las tablas de la base de datos y que puedan satisfacer las necesidades de los usuarios.

Paso 4: Diseño del modelo de base de datos en phpmyadmin

En este paso se realizó el modelo de la base de datos con la que el sistema va a trabajar en el almacenamiento de información.

Fase 3: Codificación

Paso 5: Autoeducación sobre los lenguajes a utilizar en la creación del sistema web

Para la creación de este sistema web se utilizó el lenguaje de programación "PHP" el cual se caracteriza por interactuar con el servidor, también utilizamos un framework el cual se basa en PHP "SYMFONY2", e interactúa directamente del lado cliente con sus respectivas librerías "AJAX" Y "JQUERY" basadas en el lenguaje de programación "JAVASCRIPT", para la construcción de la interfaz con la cual va a interactuar el usuario se utilizó "CSS" con la ayuda de las librerías "BOOTSTRAP".

Fase 4: Pruebas

Paso 6: Realización de pruebas al sistema

Para determinar la disponibilidad del tiempo de respuesta, el nivel de dificultad y la fidedignidad de los datos se recurrirán a realizar varias pruebas pertinentes al sistema, para conocer los resultados esperados, de tal manera poder establecer varios factores de calidad y requerimientos del software.

4.2. EVIDENCIAS DEL PROYECTO

En este proyecto fueron realizadas dos encuestas antes de la implementación del sistema a los docentes que son especialistas en el idioma extranjero inglés y la segunda a los estudiantes matriculados en los módulos de inglés.

Por lo tanto, (Anexo 1) se muestra el formato de la primera encuesta. Luego, en el (Anexo 2) se observa el formato de la segunda encuesta.

Por consiguiente se necesita obtener la muestra para determinar el total de estudiantes a encuestar, de tal manera la fórmula para conocer el total es la siguiente:

$$n = \frac{k^2 * p * q * N}{(e^2 * (N-1)) + k^2 * p * q}$$

Figura 2 Fórmula de la muestra

N: cantidad de personas a encuestar, según los registros del departamento de idiomas en el periodo académico Abril – Septiembre 2017 se matricularon 2858 estudiantes.¹

k: es un valor constante que depende del nivel de confianza que permite conocer la probabilidad de los resultados de la investigación.

Cuadro 6 Niveles de confianza

		Valores k más utilizados						
k		1,15	1,28	1,44	1,65	1,96	2	2,58
Nivel de confianza		75%	80%	85%	90%	95%	95,5%	99%

¹ Fuente: Departamento Idiomas

e: error muestral deseado, muestra la diferencia entre el resultado que se obtiene preguntando al total de la muestra de la población y el que se obtendría si se preguntara al total de la misma.

p: proporción de personas con una específica característica de estudio, por lo general la opción más segura es suponer que $p=q=0.5$

q: proporción de personas que no cumplen con esa característica, por lo tanto sería $1-p$

A continuación se procederá con el desarrollo de la fórmula de la muestra:

$$n = \frac{1.96^2 * 0.5 * 0.5 * 2858}{\left(5^2 * (2858 - 1)\right) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$
$$n = 339$$

El total de personas a quienes se les realizará la encuesta es de 339

Luego de realizar la encuesta a las 339 personas se procederá a realizar el análisis y gráfico previo por cada pregunta para conocer los resultados de las mismas en el Anexo 3.

El sistema también contará con los respectivos diagramas de casos de uso, entidad relación y el diagrama de clase que permitirá conocer la estructura y funcionamiento del sistema que se podrán observar en Anexo 4.

Además el sistema cuenta con los manuales de administrador y usuario respectivos para mostrar el correcto funcionamiento a las personas que interactúen directamente con el sistema en las siguientes imágenes del Anexo 5.

Por último se podrán observar las evidencias del trabajo realizado antes de la implementación del sistema en el Anexo 6.

CAPÍTULO V

Para proceder a realizar la evaluación previa a la implementación del sistema planteado en el proyecto técnico fue necesario realizar una solicitud dirigida al departamento de las TIC'S, con el propósito de obtener el permiso para proceder con la instalación del sistema con su respectiva base de datos en los servidores de la Universidad Estatal de Milagro, donde el sistema se encontrará a disposición del personal docente y estudiantes en los laboratorios de inglés. (Anexo 7)

También consta como evidencia los formatos de las encuestas que fueron realizadas después de la implementación del sistema a los docentes (Anexo 8) y a los estudiantes de la Unemi (Anexo 9), por consiguiente cada encuesta tiene su respectiva tabulación y análisis de los datos. (Anexo 10)

Por último se pueden observar las evidencias del sistema terminado y evaluado por los docentes y estudiantes de la Universidad Estatal de Milagro, con el respectivo certificado que el sistema fue diseñado para los laboratorios de inglés del departamento de Idiomas y como complemento para el libro publicado por los docentes del área de Idiomas. (Anexo 11)

CONCLUSIONES

En el proyecto técnico planteado basados en la implementación del sistema web para los laboratorios de inglés de la Universidad Estatal de Milagro se presentan las siguientes conclusiones:

- Los procedimientos que se realizan en el aprendizaje del idioma extranjero fueron posibles identificar gracias a la ayuda de las diferentes herramientas utilizadas en la creación del sistema.
- El diseño del sistema web ha logrado cumplir con los requerimientos de los estudiantes.
- El desarrollo e implementación del sistema web ha permitido mejorar las habilidades y destrezas del idioma extranjero de los estudiantes en los laboratorios de inglés.

RECOMENDACIONES

Se presentan las siguientes recomendaciones en base al sistema web de los laboratorios de inglés que ayuda a mejora el aprendizaje del idioma extranjero:

- Añadir opciones que nos permitan realizar juegos relacionados a las diferentes actividades existentes en el sistema web.
- Implementar un Chat en línea para que los estudiantes puedan compartir comentarios o alguna duda que exista al momento de realizar las actividades planteadas por los docentes.
- Realizar constantes mantenimientos a la aplicación web dependiendo las necesidades que surjan en un futuro y poder cumplir con las expectativas de los usuarios de la Universidad Estatal de Milagro.
- Efectuar backups regularmente a la base de datos del sistema web para mantener la seguridad de la información.
- Crear una aplicación móvil con las mismas especificaciones del sistema web para añadirle nuevas funciones y esté al alcance de más personas el sistema.

ANEXOS

Anexo 1: Formato de encuesta para docentes especialistas en el idioma de inglés, antes de la creación del sistema



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA INGENIERÍA



ENCUESTA PARA DOCENTES ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE

INSTRUCCIONES: Marque con una X su nivel de satisfacción de cada afirmación.

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Parcialmente de acuerdo	Parcialmente desacuerdo	Totalmente desacuerdo
1.- Los sistemas actuales de los laboratorios de inglés permiten controlar el aprendizaje de los estudiantes					
2.- Los sistemas actuales de los laboratorios de inglés cuentan con las herramientas necesarias para poder visualizar el almacenamiento de la información de los estudiantes					
3.- La creación de un sistema para los laboratorios de inglés ayudará a mantener la seguridad de su información a través de su respectivo usuario y contraseña					
4.- La implementación de un sistema web con su respectiva base de datos en los laboratorios de inglés, nos ayudará a mantener el control y administración de la información de los estudiantes de la UNEMI.					

ENCUESTA PARA DESARROLLO DE SOFTWARE

Figura 3 Formato de encuesta para docentes antes de la implementación del sistema

Anexo 2: Formato de encuesta para los estudiantes de la UNEMI, antes de la creación del sistema



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA INGENIERÍA



ENCUESTA PARA ESTUDIANTES ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE

INSTRUCCIONES: Marque con una X su nivel de satisfacción de cada afirmación.

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Parcialmente de acuerdo	Parcialmente desacuerdo	Totalmente desacuerdo
Los sistemas actuales de los laboratorios de inglés cumplen con las expectativas para el desarrollo de habilidades y destrezas del idioma inglés.					
La interfaz de los sistemas en los laboratorios de inglés ayudan a la interacción con el usuario					
Los sistemas actuales en los laboratorios de inglés son amigables y dinámicos con los estudiantes					
Los sistemas en los laboratorios de inglés permiten crear perfiles que guarden el progreso de las actividades realizadas por los estudiantes					

ENCUESTA PARA DESARROLLO DE SOFTWARE

Figura 4 Formato de encuesta para estudiantes antes de la implementación del sistema

Anexo 3: Encuesta a Estudiantes y Docentes de la Universidad Estatal de Milagro antes de la creación del sistema

Pregunta 1: Los sistemas actuales de los laboratorios de inglés cumplen con las expectativas para el desarrollo de habilidades y destrezas del idioma inglés.

Cuadro 7 Pregunta 1 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	32	9,32%
De acuerdo	27	6,83%
Parcialmente de acuerdo	20	4,66%
Parcialmente desacuerdo	23	5,59%
Totalmente desacuerdo	237	73,60%
Total	339	100,00%

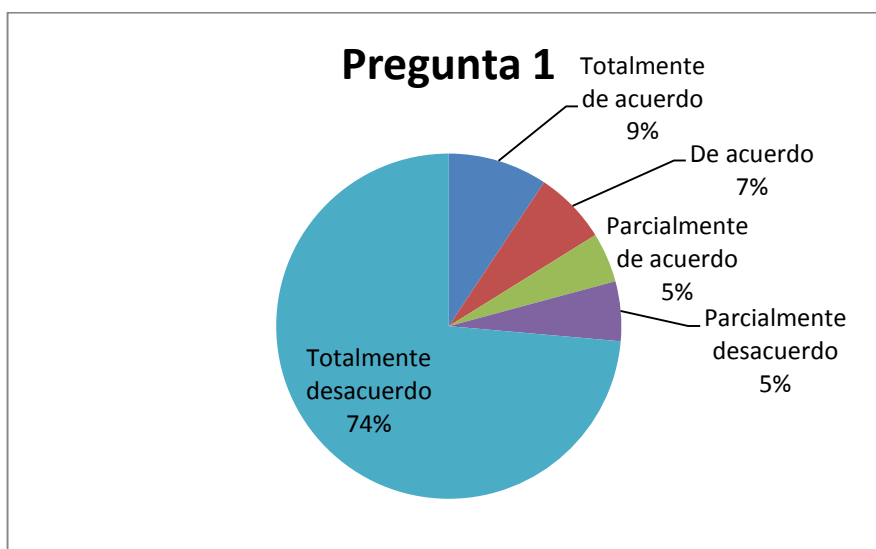


Figura 5 Pregunta 1 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema

Análisis: según el gráfico se puede observar que el 74% de los encuestados están totalmente en desacuerdo con los sistemas actuales en los laboratorios de inglés, por lo tanto urge la idea de que se implementen nuevos sistemas como el que se está desarrollando.

Pregunta 2: La interfaz de los sistemas en los laboratorios de inglés ayuda a la interacción con el usuario

Cuadro 8 Pregunta 2 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	7	1,55%
De acuerdo	20	4,66%
Parcialmente de acuerdo	35	9,32%
Parcialmente desacuerdo	39	10,56%
Totalmente desacuerdo	238	73,91%
Total	339	100,00%

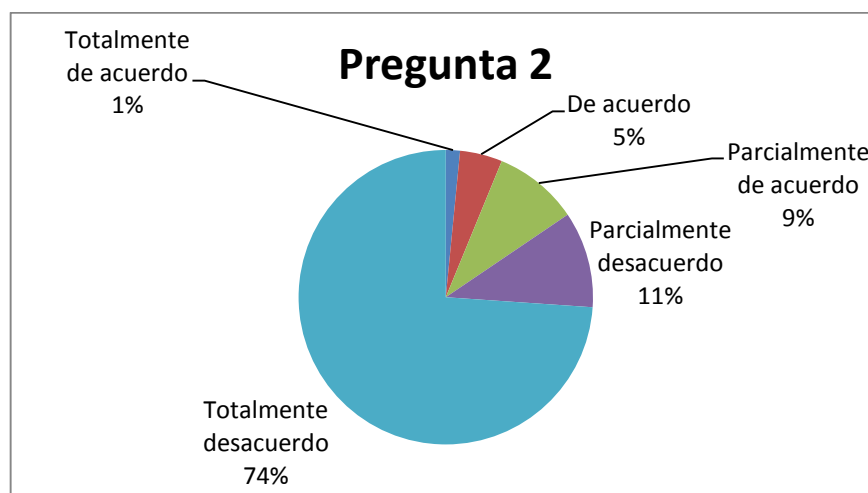


Figura 6 Pregunta 2 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema

Análisis: Los resultados de este gráfico nos muestran que el 74% de las personas encuestadas se encuentran totalmente desacuerdo con la interfaz de los sistemas actuales de inglés.

Pregunta 3: Los sistemas actuales en los laboratorios de inglés son amigables y dinámicos con los estudiantes

Cuadro 9 Pregunta 3 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	22	6,21%
De acuerdo	65	18,63%
Parcialmente de acuerdo	51	14,29%
Parcialmente desacuerdo	105	31,06%
Totalmente desacuerdo	96	29,81%
Total	339	100,00%

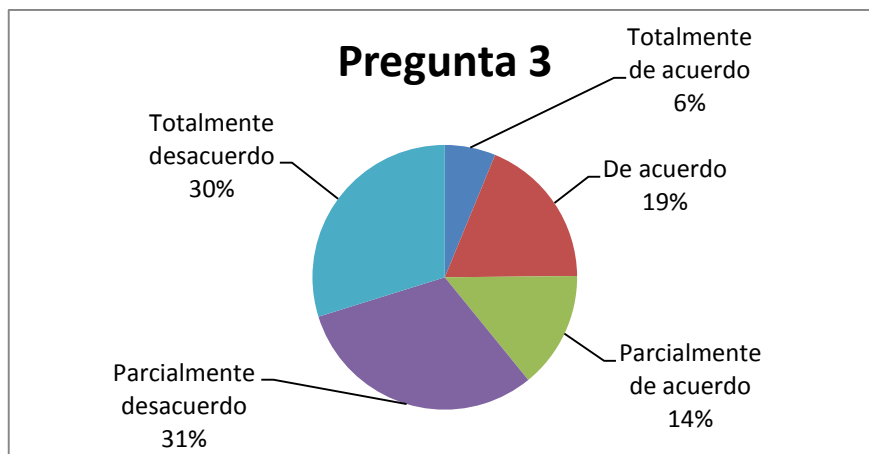


Figura 7 Pregunta 3 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema

Análisis: Según el gráfico se puede observar que el 60% de las personas encuestadas se muestran en desacuerdo en la dinámica de los sistemas actuales de inglés.

Pregunta 4: Los sistemas en los laboratorios de inglés permiten crear perfiles que guarden el progreso de las actividades realizadas por los estudiantes

Cuadro 10 Pregunta 4 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	0	0,00%
De acuerdo	5	0,93%
Parcialmente de acuerdo	15	3,11%
Parcialmente desacuerdo	155	46,58%
Totalmente desacuerdo	164	49,38%
Total	339	100,00%

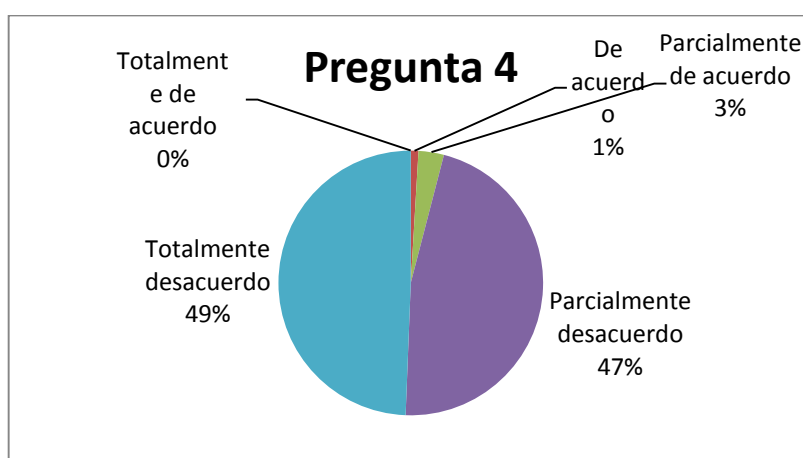


Figura 8 Pregunta 4 de la encuesta a los estudiantes antes de la creación del sistema

Análisis: Según los resultados del gráfico el 85% de las personas encuestadas piensan que los sistemas actuales no cuentan con herramientas para la creación de perfiles.

A continuación se procede a realizar la respectiva tabulación, gráfico y análisis de la encuesta realizada al Msc. Miguel Astudillo especializado en el idioma de inglés.

ENCUESTA AL DOCENTE

Pregunta 1: Los sistemas actuales de los laboratorios de inglés permiten controlar el aprendizaje de los estudiantes

Cuadro 11 Pregunta 1 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	0	0,00%
De acuerdo	0	0,00%
Parcialmente de acuerdo	0	0,00%
Parcialmente desacuerdo	4	80,00%
Totalmente desacuerdo	1	20,00%
Total	5	100,00%

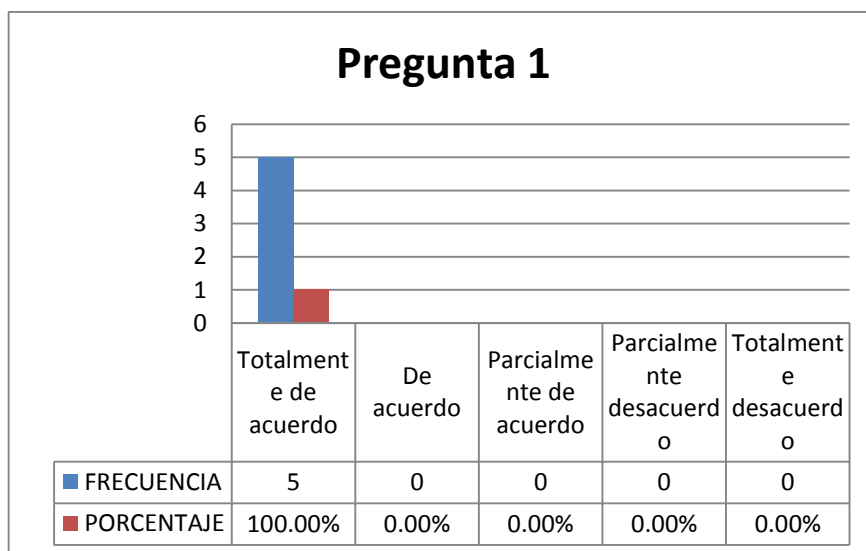


Figura 9 Pregunta 1 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema

Análisis: Según el gráfico se puede observar que los docentes encuestados están en desacuerdo que los sistemas actuales ayudan a controlar el aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 2: Los sistemas actuales de los laboratorios de inglés cuentan con las herramientas necesarias para poder visualizar el almacenamiento de la información de los estudiantes

Cuadro 12 Pregunta 2 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	0	0,00%
De acuerdo	0	0,00%
Parcialmente de acuerdo	0	0,00%
Parcialmente desacuerdo	3	60,00%
Totalmente desacuerdo	2	40,00%
Total	5	100,00%

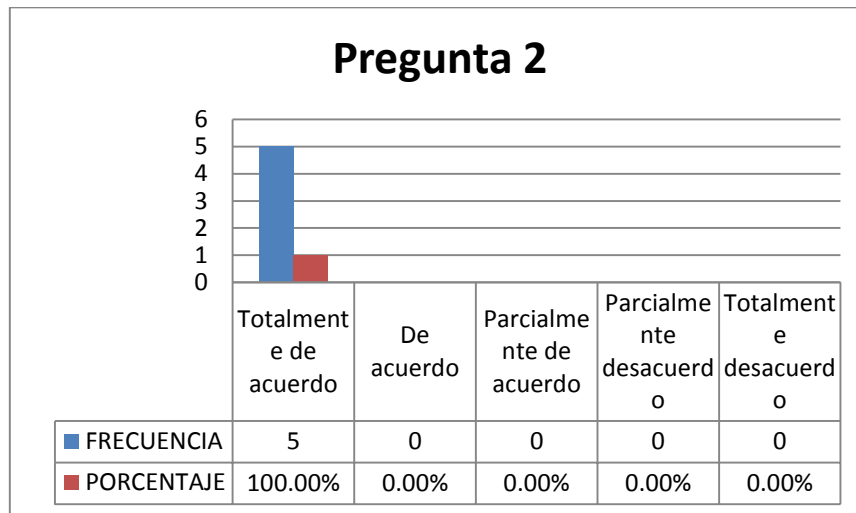


Figura 10 Pregunta 2 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema

Análisis: Según el gráfico se puede observar que los docentes encuestados están en desacuerdo que los sistemas actuales no cuentan con las herramientas necesarias.

Pregunta 3: La creación de un sistema para los laboratorios de inglés ayudará a mantener la seguridad de su información a través de su respectivo usuario y contraseña

Cuadro 13 Pregunta 3 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	5	100,00%
De acuerdo	0	0,00%
Parcialmente de acuerdo	0	0,00%
Parcialmente desacuerdo	0	0,00%
Totalmente desacuerdo	0	0,00%
Total	5	100,00%

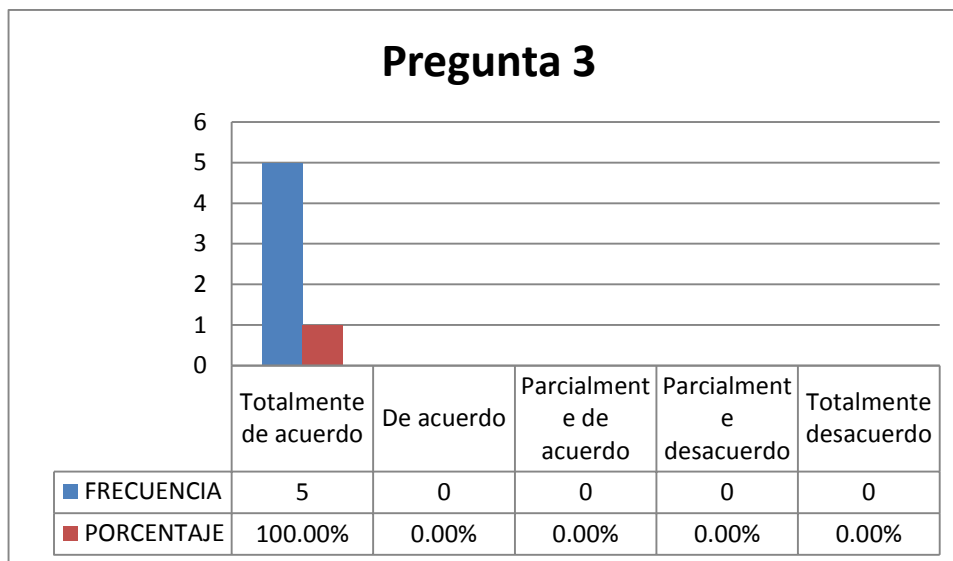


Figura 11 Pregunta 3 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema

Análisis: Según el gráfico se puede observar que el docente encuestado está totalmente de acuerdo que implementar un nuevo sistema ayudará a mantener la seguridad de la información.

Pregunta 4: La implementación de un sistema web con su respectiva base de datos en los laboratorios de inglés, nos ayudará a mantener el control y administración de la información de los estudiantes de la UNEMI.

Cuadro 14 Pregunta 4 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	5	100,00%
De acuerdo	0	0,00%
Parcialmente de acuerdo	0	0,00%
Parcialmente desacuerdo	0	0,00%
Totalmente desacuerdo	0	0,00%
Total	5	100,00%

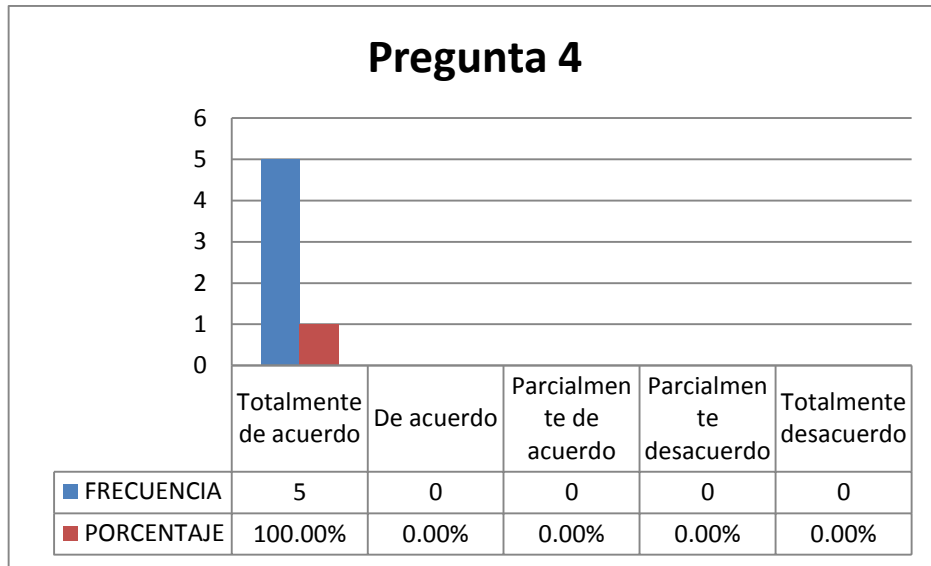


Figura 12 Pregunta 4 de la encuesta al docente antes de la creación del sistema

Análisis: Según el gráfico se puede observar que los docentes encuestados están totalmente de acuerdo que implementar un sistema web con su respectiva base de datos permitirá un mejor control y administración de la información en los estudiantes.

Anexo 4: Diagramas del Sistema

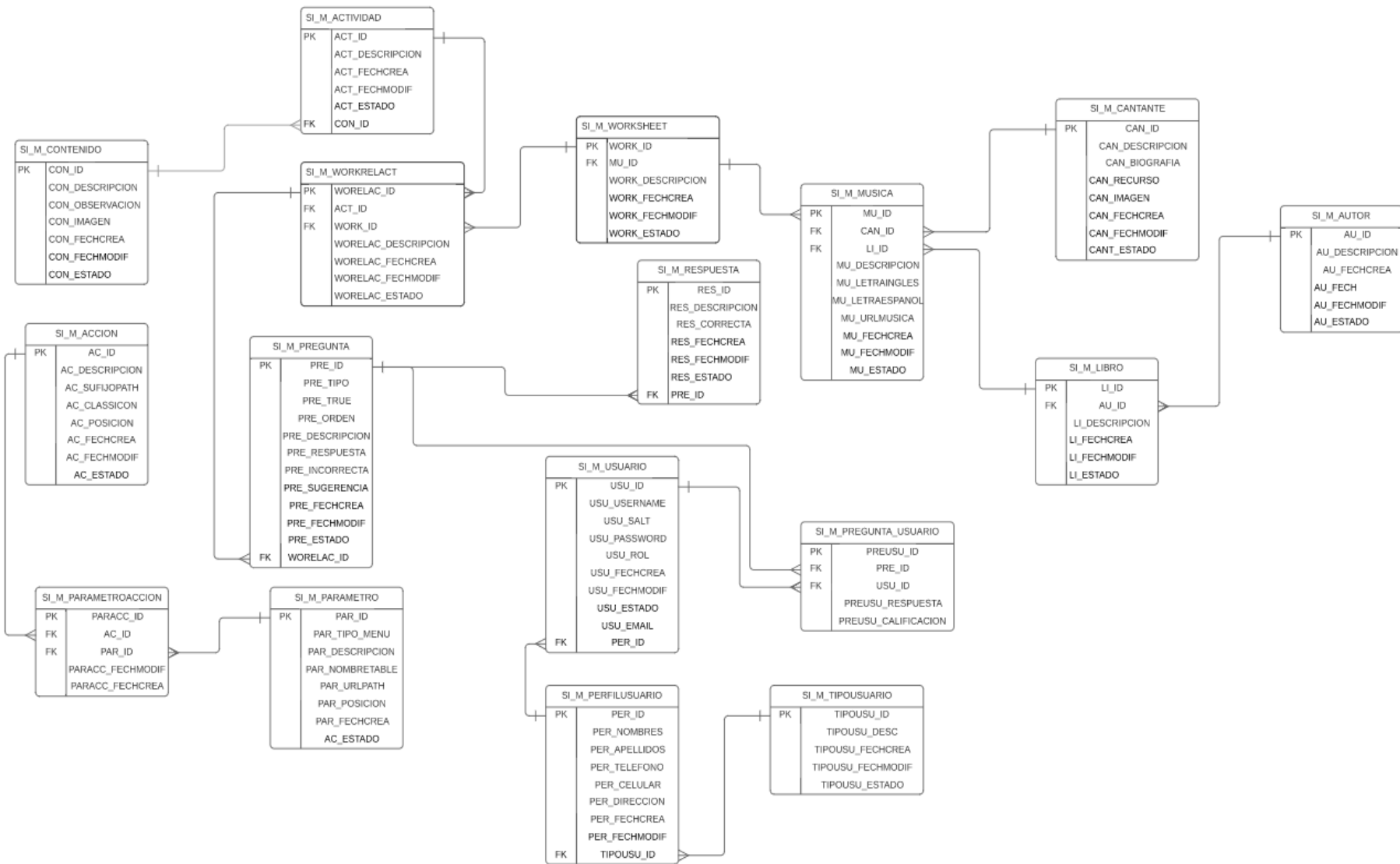


Figura 13 Diagrama entidad-relación

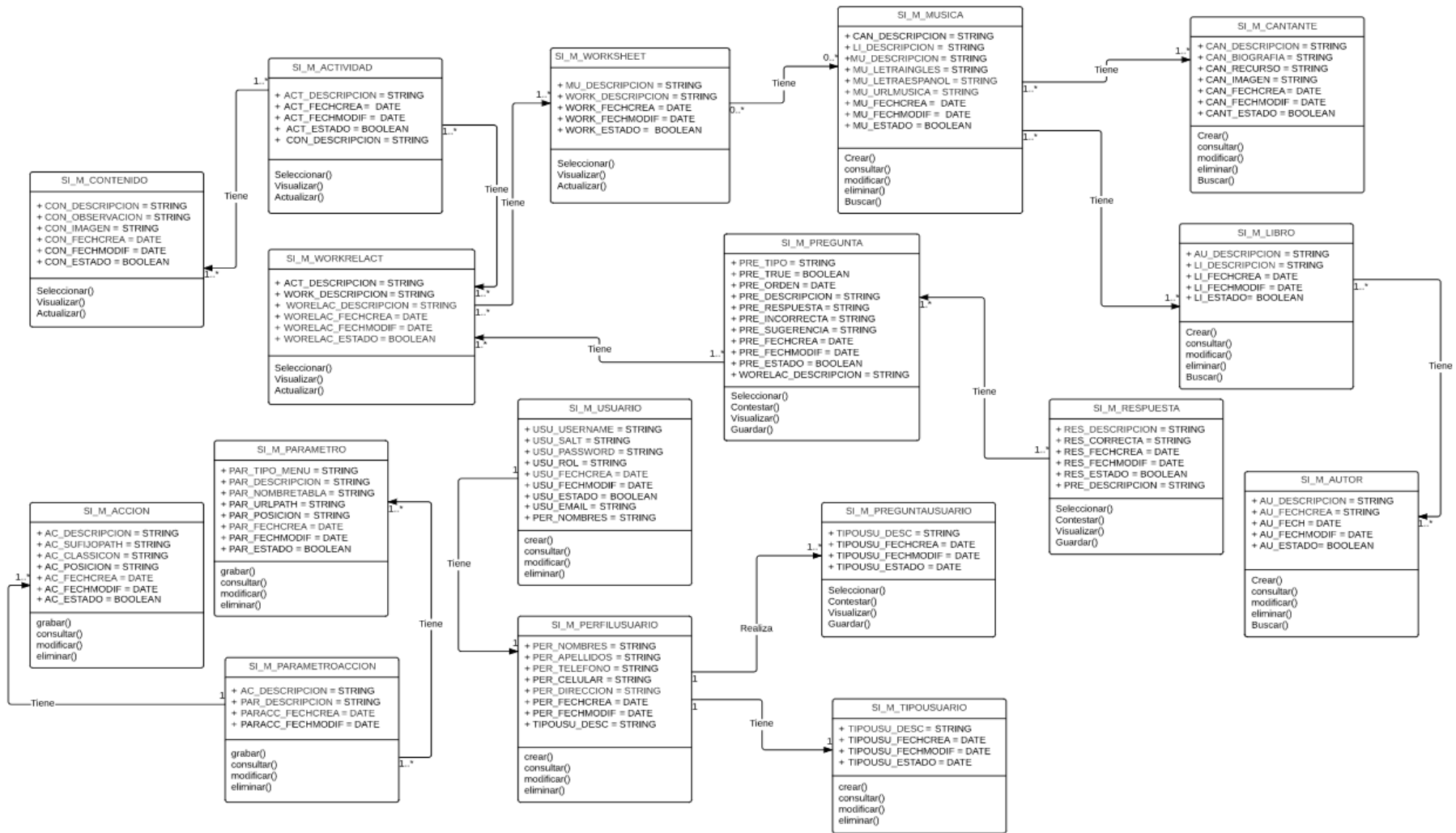


Figura 14 Diagrama de clases

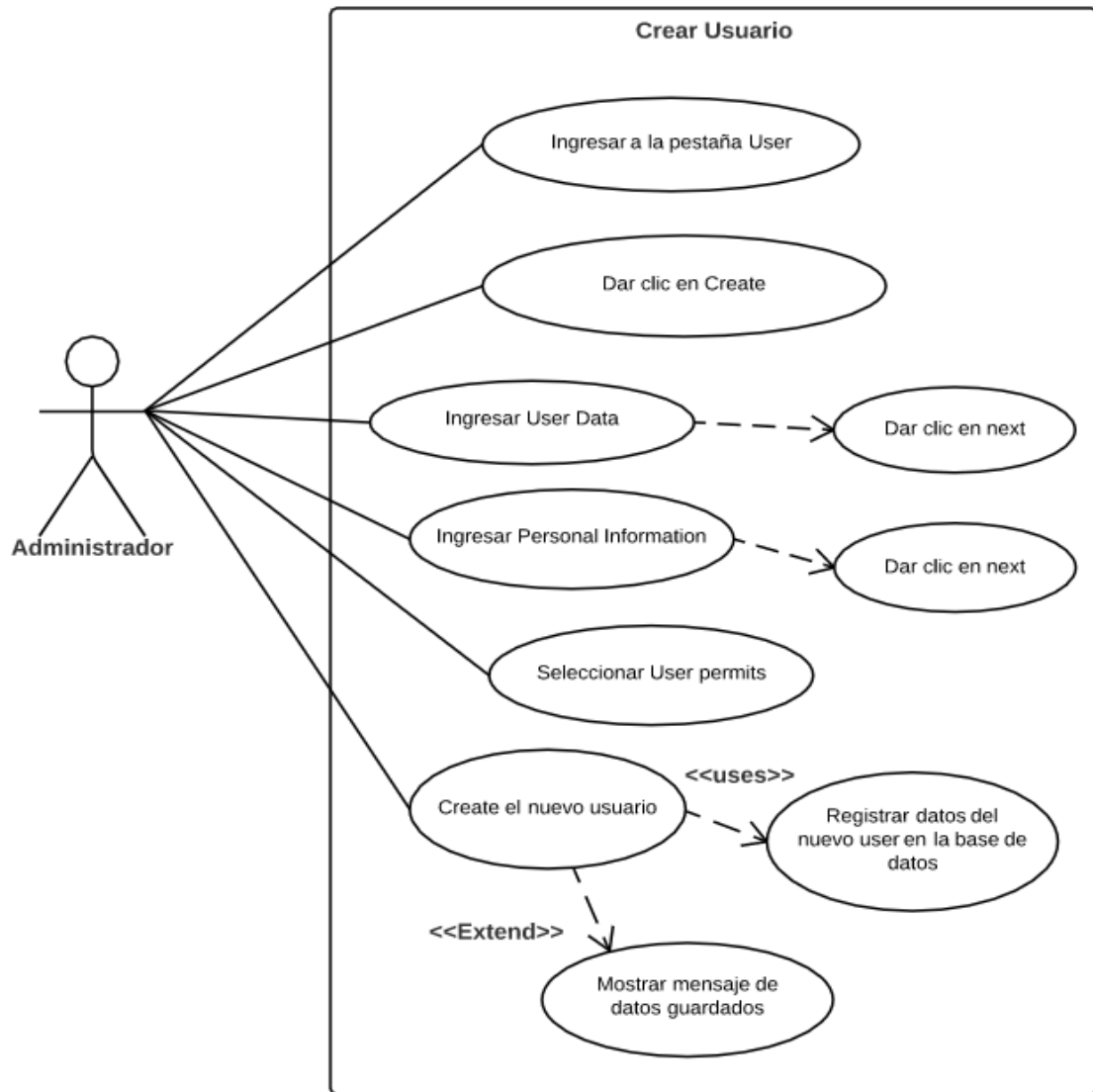


Figura 15 Caso de uso crear usuario

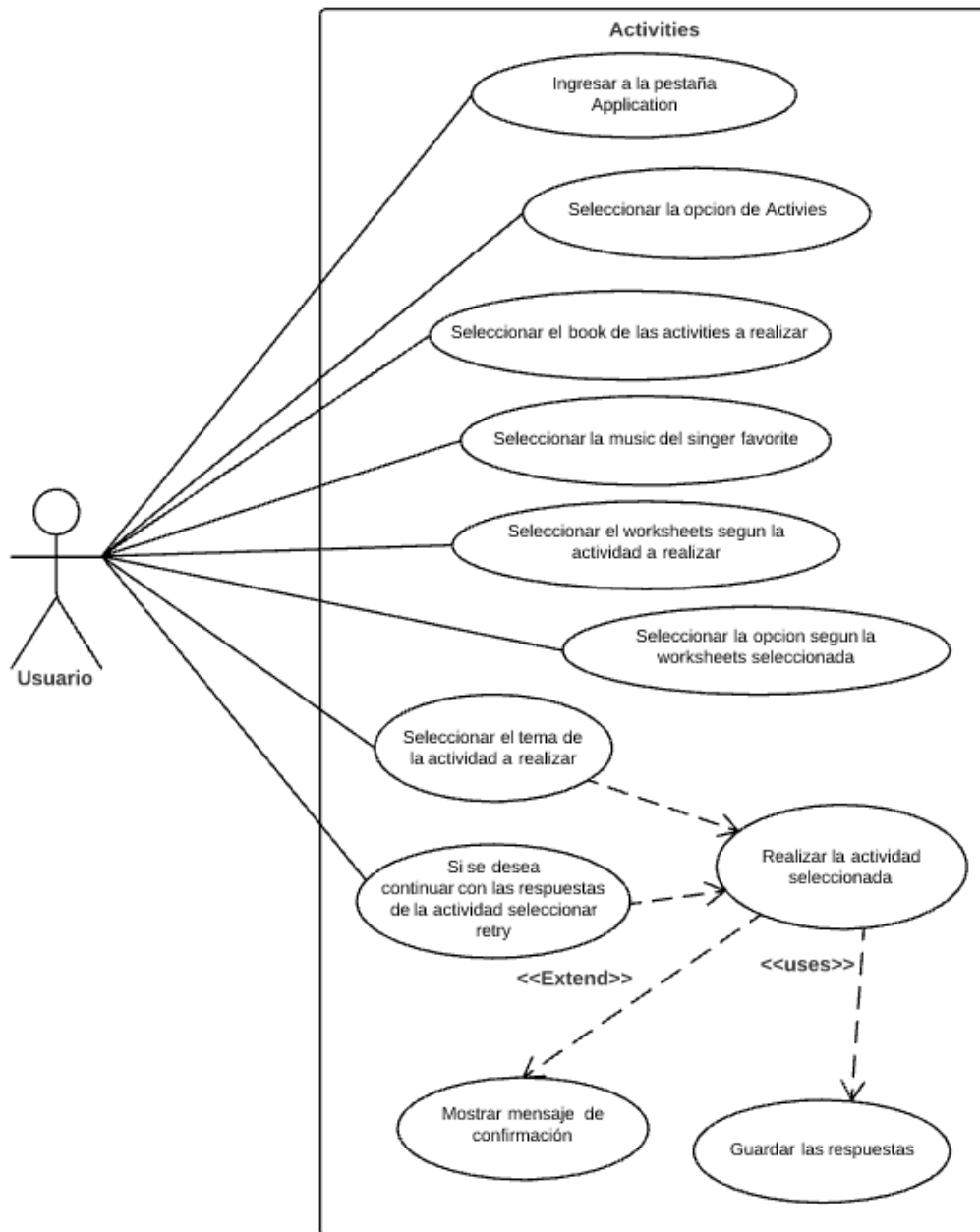


Figura 16 Caso de uso crear actividades

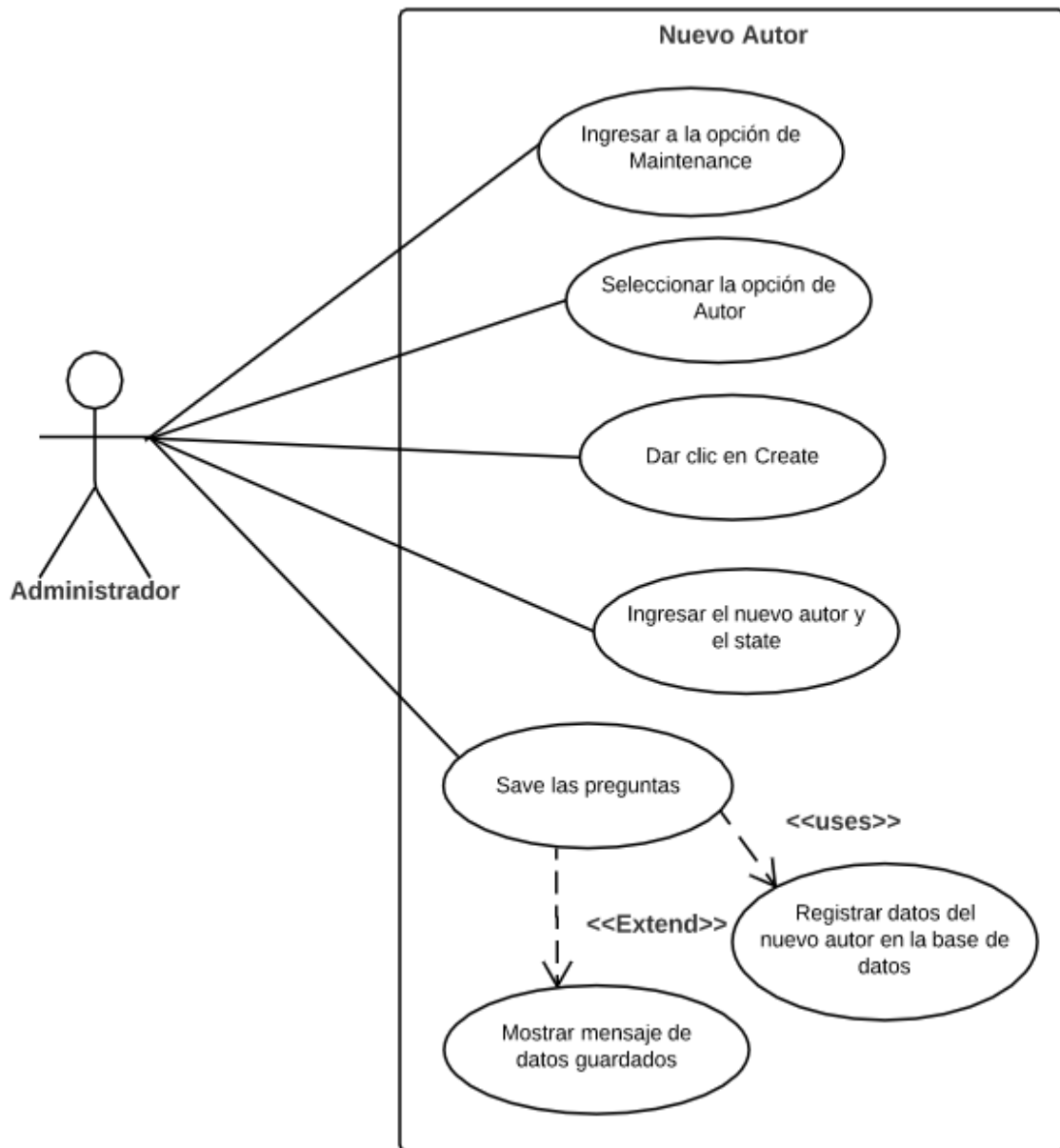


Figura 17 Caso de uso crear autor

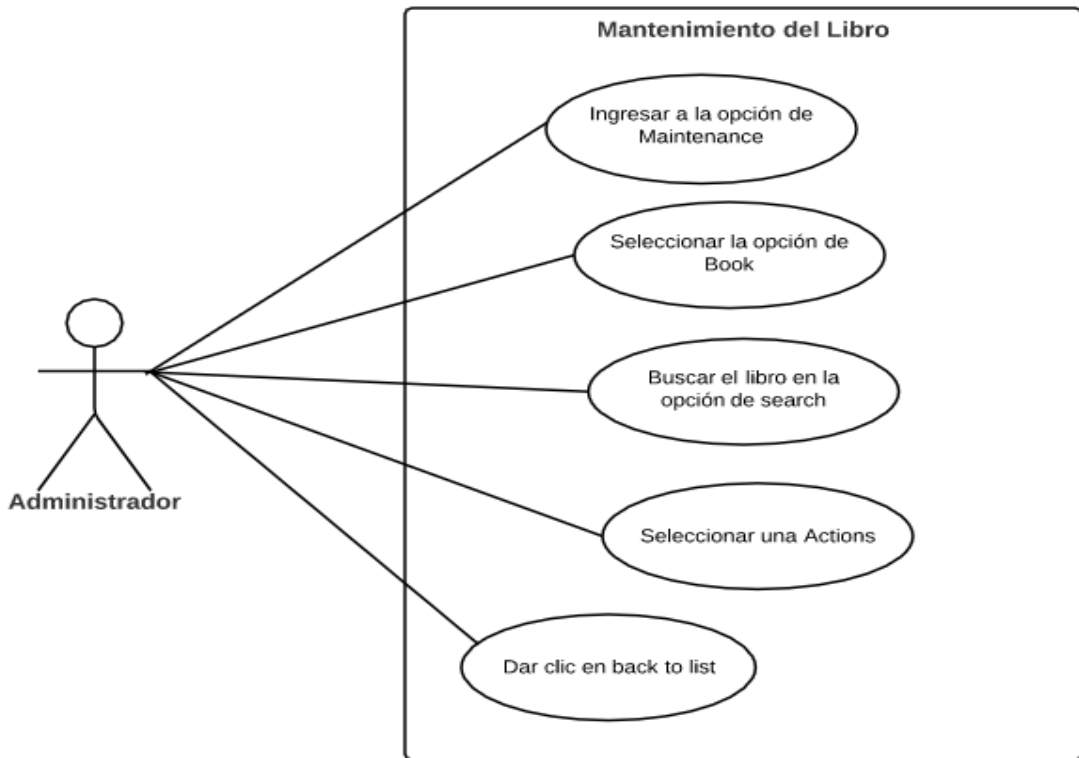


Figura 18 Caso de uso mantenimiento libro

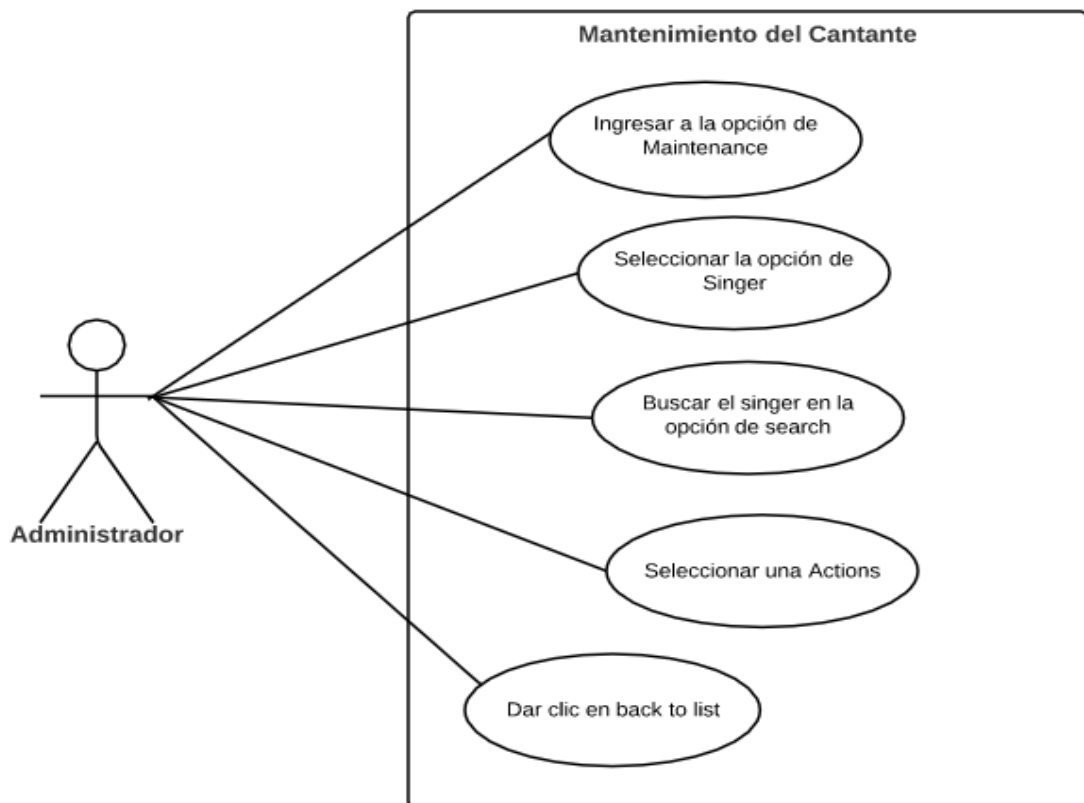


Figura 19 Caso de uso mantenimiento cantante

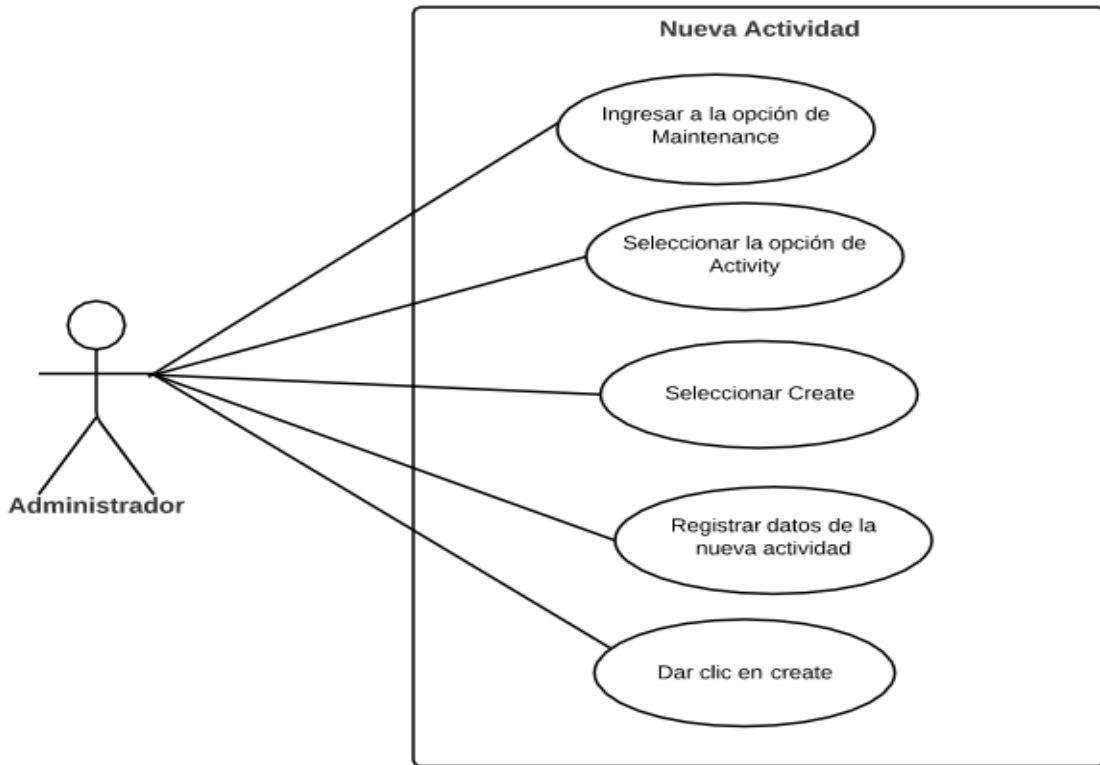


Figura 20 Caso de uso crear actividad

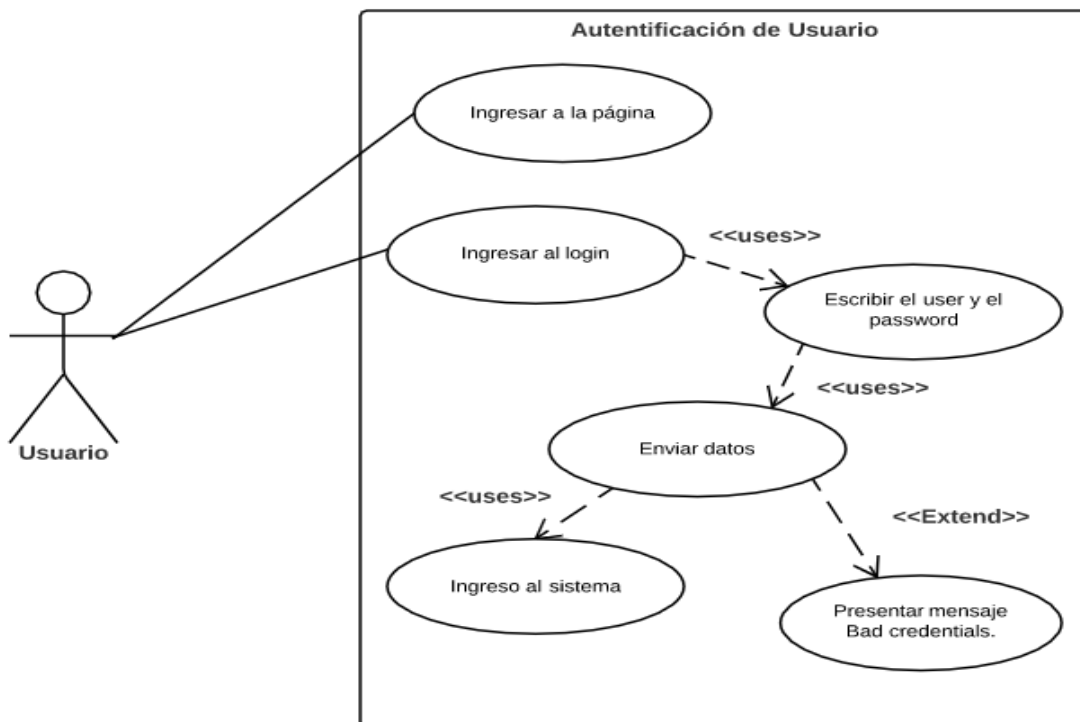


Figura 21 Autenticación de usuario

Anexo 5: Manual de Administrador y Usuario

Para tener acceso al Administrador del Sistema Interactivo de los laboratorios de Inglés de la Universidad Estatal de Milagro se deberá acceder al siguiente link:

http://www.prosoftdesa.com/english/web/app_dev.php/login/

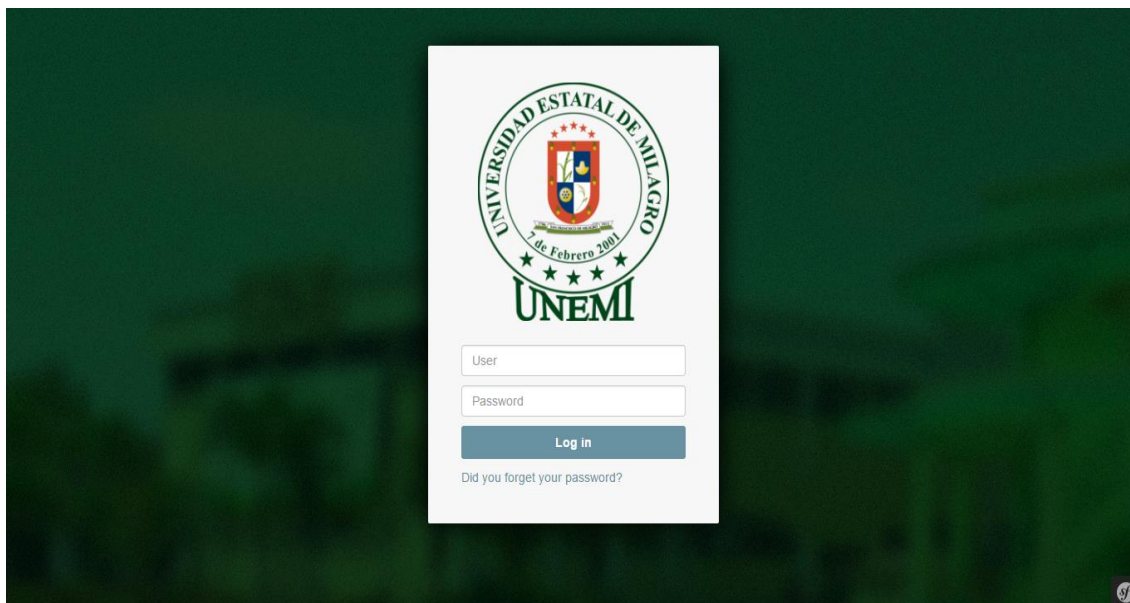


Figura 22 Inicio de sesión de administrador

Si ya cuenta con un usuario del sistema solo necesita ingresar su User (Correo electrónico) y Password (Contraseña), para así poder ingresar como administrador.

En caso de que se ingresara incorrectamente el User o el Password el sistema le mostrará el siguiente mensaje.

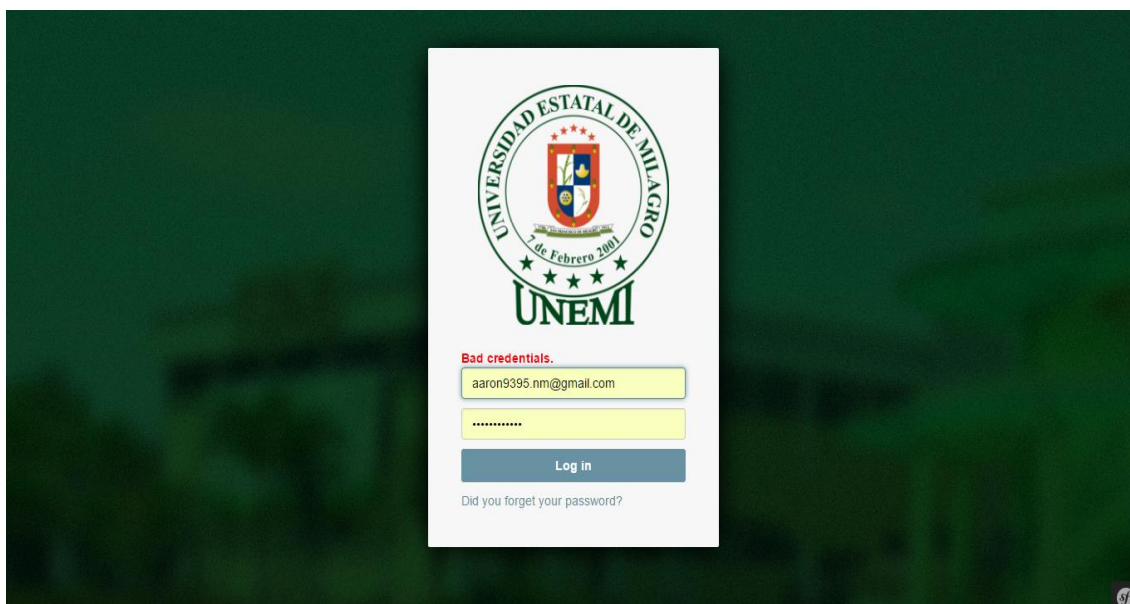


Figura 23 Inocorrecto inicio de sesión de administrador

Lo cual le indicará al usuario que uno o ambos campos han sido ingresados incorrectamente. Si por algún motivo no recuerdas tu Password el sistema cuenta con la opción de recuperación de contraseñas (Did you forget your password?) en la parte inferior de la página. Posteriormente se enviará automáticamente a tu correo un nuevo Password.

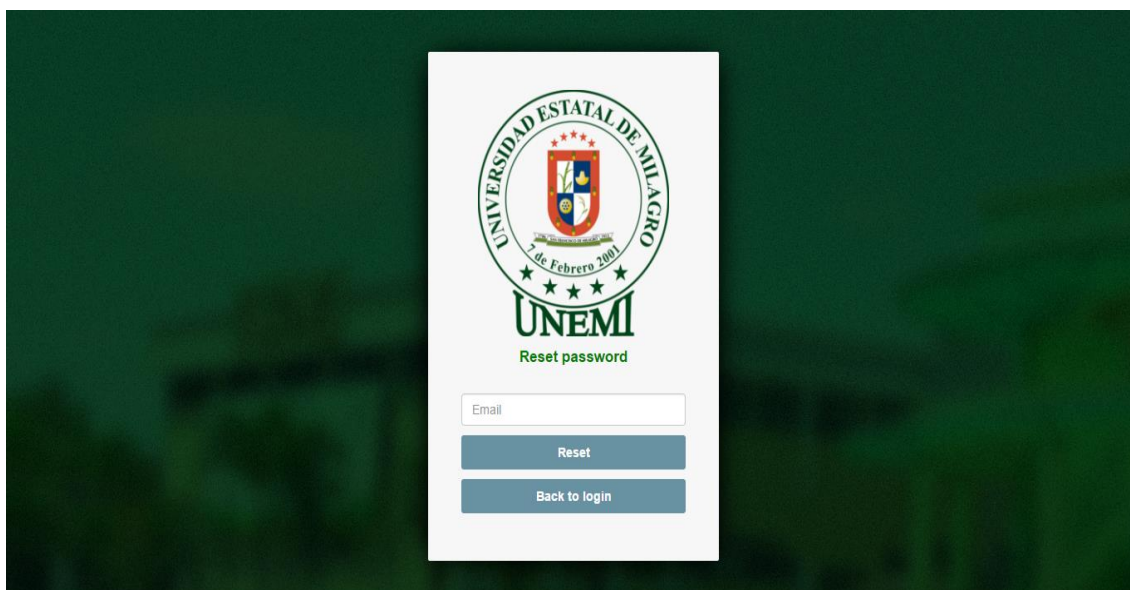


Figura 24 Modificar contraseña como administrador

Menú Principal del Administrador

Una vez ha logrado loguearse con éxito se mostrará la pantalla principal, mostrando las diferentes opciones del sistema.

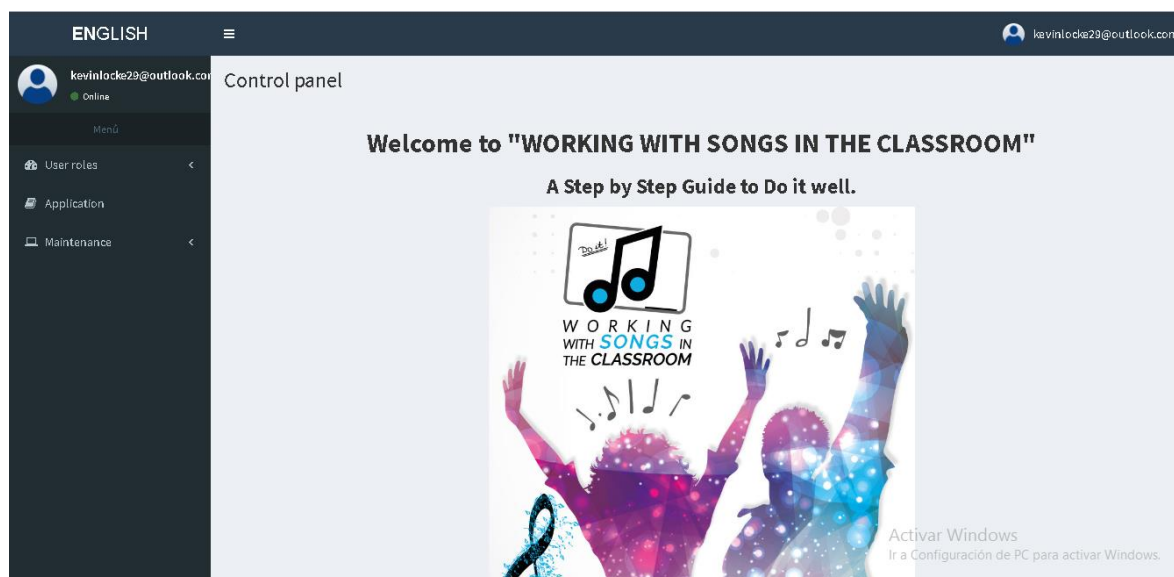


Figura 25 Menú principal de administrador

En la parte superior derecha se podrá observar un recuadro de tu usuario donde al dar click se desplegará un submenú con las opciones de cambiar contraseña y cerrar sesión.

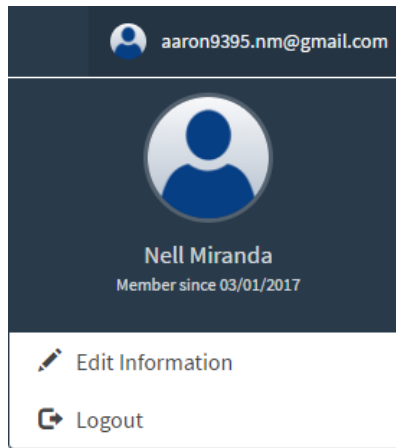


Figura 26 Perfil de administrador

En la parte superior izquierda se podrá observar las diferentes entidades mediante un menú desplegable en la cual el usuario podrá acceder para el ingreso de la información.

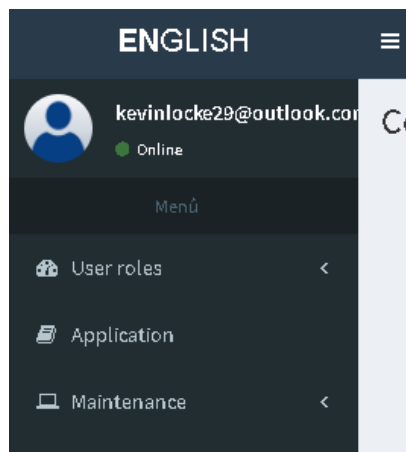


Figura 27 Menú de administrador

Al dar click en Roles de Usuario se desplegará un submenú en donde podremos acceder a la lista de usuarios y tipo de usuarios existentes.

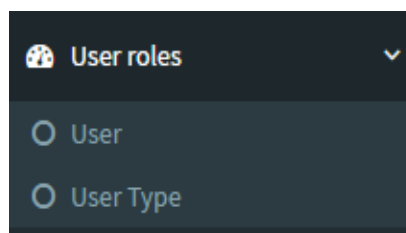


Figura 28 Roles de usuario de administrador

Al dar click en Aplicación se redirigirá a la página donde se desarrollarán los ejercicios del sistema



Figura 29 Menú que redirecciona a la página de las aplicaciones

Al dar click en Mantenimiento se desplegará un submenú donde el usuario podrá acceder a las diferentes entidades para creación de la hoja de trabajo en la página principal del sistema.

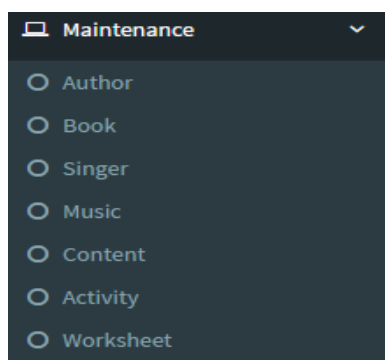


Figura 30 Mantenimientos del administrador

Permisos

El Administrador del Sistema Interactivo de los laboratorios de Inglés de la Universidad Estatal de Milagro dispone de los siguientes permisos:

Crear



Nos permite crear un nuevo registro en la base de datos, se encuentra ubicado en la parte superior derecha de cada una de las listas.

Modificar



Nos permite editar registros que se encuentran almacenados en la base de datos, se encuentra ubicado en la parte derecha de cada uno de los registros de la lista.

Inactivar



Nos permite inactivar registros que se encuentren almacenados en la base de datos, al hacer click en el botón el estado del registro automáticamente cambia a inactivo, se encuentra en la parte derecha de cada uno de los registros de la lista.

Ver



Nos permite ver los registros que se encuentran almacenados en la base de datos, pero sin poder editar la información, se encuentra en la parte derecha de cada uno de los registros de la lista.

Botones

Create

Al hacer click en este botón los registros serán almacenados correctamente.

Edit

Al hacer click en este botón los registros se actualizarán de forma correcta.

Back to list

Al hacer click en el botón back to list (volver a la lista) todo procedimiento que se esté realizando ya sea almacenamiento o actualización de los registros se cancelará, regresando automáticamente a la lista de registros.

Previous

Next

Al hacer click en el botón previous nos va a permitir regresar a la ventana anterior, al dar click en el botón next nos va a permitir avanzar a la siguiente ventana.

Save changes

Al seleccionar el botón Save Changes nos va permitir guardar cambios que hemos realizado a los diferentes campos.

Roles de Usuario

Crear Usuario

Damos click en la opción create para crear un nuevo usuario.

The screenshot shows a web form titled 'User Create' with a light blue header. The form is divided into three sections: 'User Data', 'Personal Information', and 'User Permits'. The 'User Data' section contains three fields: 'State' with a dropdown menu set to 'ACTIVE', 'Email' with an empty text input, and 'User Type' with a dropdown menu set to 'Teacher'. Below these fields are two green buttons labeled 'Previous' and 'Next'. At the bottom left of the form area is a green button labeled 'Back to list'.

Figura 31 Crear nuevo usuario

En esta ventana se llenarán los datos del usuario tales como:

- Estate: indicara si el usuario se encuentra activo o inactivo.
- Email: este campo es necesario para el registro de un usuario.
- User Type: se indicara que tipo de usuario es.

Luego de ingresar todos los campos le damos click en el botón next y podremos observar la siguiente ventana.

The screenshot shows a web form titled 'User Create' with three tabs: 'User Data', 'Personal Information', and 'User Permits'. The 'Personal Information' tab is active, displaying five input fields: 'Name', 'Last Name', 'Telephone', 'Cell phone', and 'Address'. Below the form are three buttons: 'Previous', 'Next', and 'Back to list'.

Figura 32 Crear nuevo usuario - información personal

En esta ventana se llenarán los datos del usuario tales como:

- Name
- Last Name
- Telephone
- Cell phone
- Address

Luego de ingresar todos los campos le damos click en el botón next y podremos observar la siguiente ventana:

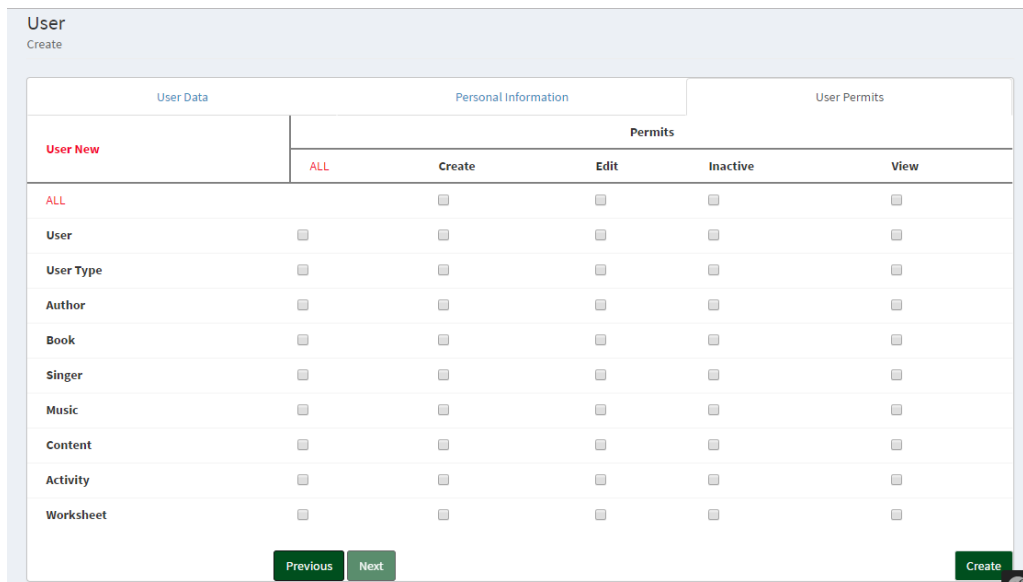


Figura 33 Crear usuario - roles de usuario

Esta ventana nos permitirá dar permisos a los nuevos usuarios que se registren en el sistema como crear, modificar, inactivar y ver todos los registros que se encuentran en el sistema. Luego de haber llenado todos los campos damos click en el botón crear para que se realice correctamente el registro del nuevo usuario, y de esta manera el sistema automáticamente envíe la contraseña al correo del usuario y este puede acceder al mismo.

Tipos de Usuario

En Tipo de Usuario se va a presentar una lista de todos los tipos de usuarios que se encuentren registrados en el sistema.

Crear Tipo Usuario

Para crear un nuevo tipo de usuario damos click en la opción create y aparecerá la siguiente pantalla:

The screenshot shows a 'User Type' creation form with two input fields: 'User Type' (text input) and 'State' (dropdown menu with 'ACTIVE' selected). There are two buttons at the bottom: 'Create' and 'Back to list'.

Figura 34 Crear tipo de usuario

Aquí vamos a crear un nuevo tipo de usuario y su estado dando click en el botón crear.

Autor

Se listarán todos los diferentes autores que hayan sido almacenados en el sistema.

Crear Autor

Para crear un autor debemos dar click en la opción crear, donde nos mostrará la siguiente pantalla:

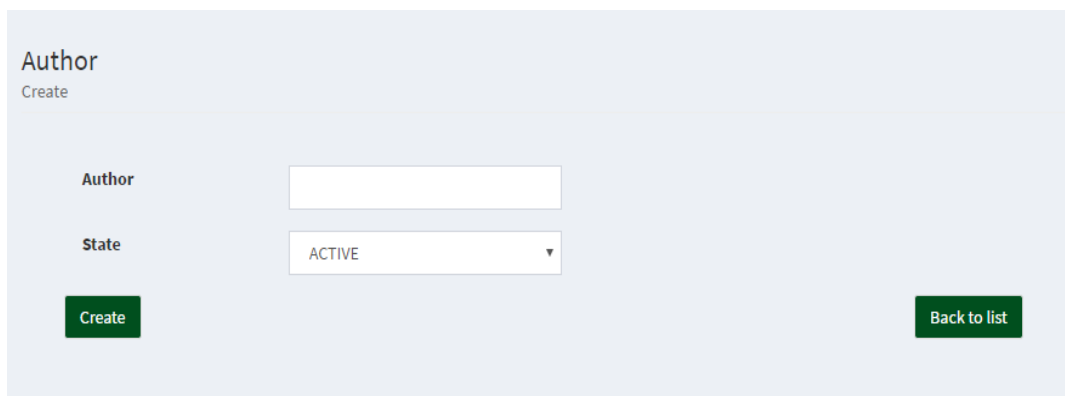


Figura 35 Crear autor

Aquí vamos a crear un nuevo autor con su respectivo estado dando click en el botón create, donde se actualizarán correctamente los datos.

Libro

Se listarán los diferentes libros que hayan sido almacenados en el sistema.

Crear Libro

Para crear un libro debemos dar click en la opción create, donde nos mostrará la siguiente pantalla:

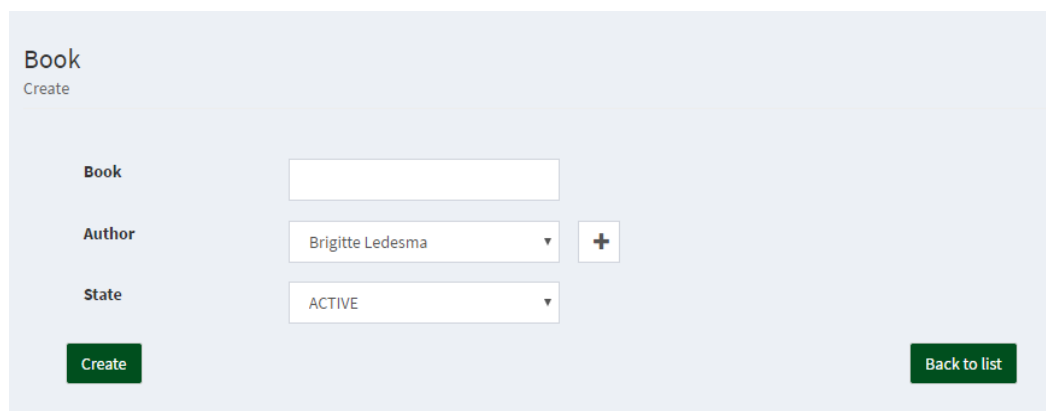


Figura 36 Crear libro

En esta ventana se llenarán todos los campos de crear libro tales como:

- Book: se ingresará el nombre del libro.
- Author: se elegirá el nombre del autor anteriormente creado, en caso de no haber creado el autor dando click en botón derecho se desplegará la pantalla de crear autor.
- Estate: mostrara el estado en el que se encuentra el libro.

Luego de haber llenado correctamente los campos de crear libro damos click en el botón create y se guardará satisfactoriamente la información.

Cantante

Se listarán todos los diferentes cantantes que hayan sido almacenados en el sistema.

Crear Cantante

Para crear un cantante debemos dar click en la opción create, donde mostrará la siguiente pantalla:

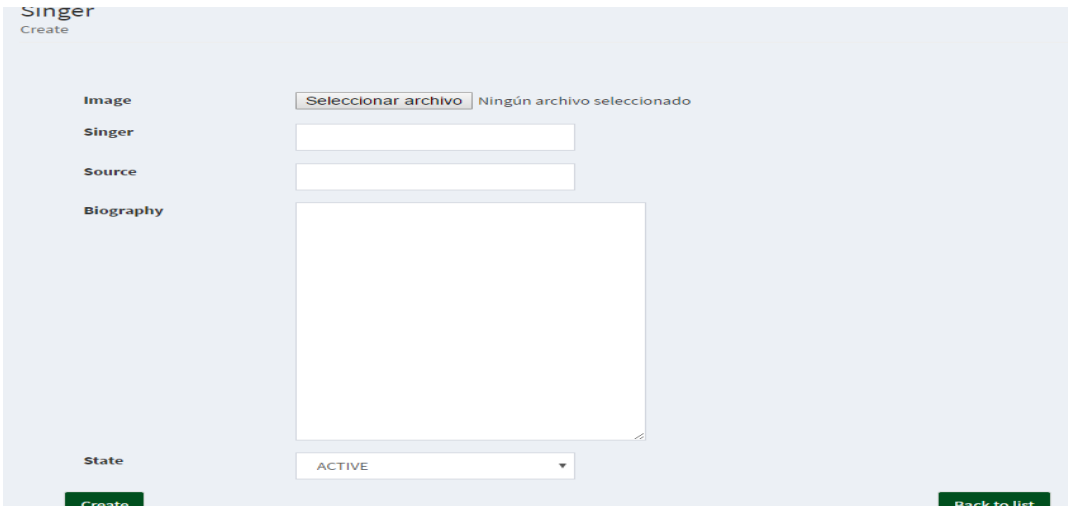


Figura 37 Crear cantante

En esta ventana se llenarán todos los campos de crear cantante tales como:

- Image: se selecciona una imagen que se encuentre guardada en el ordenador.
- Singer: se ingresa el nombre del cantante.
- Source: se ingresa el nombre de la fuente bibliográfica donde se obtuvo la información del cantante.
- Biography: se ingresa la toda la información del cantante.

Luego de haber llenado correctamente todos los campos de crear cantante damos click en el botón create y se guardará satisfactoriamente la información.

Música

Se listarán todas las músicas que hayan sido guardadas.

Crear Música

Para crear una música se debe presionar el botón crear, donde mostrará la siguiente pantalla:

Figura 38 Crear música

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Music: se deberá cargar la música correspondiente
- Title: corresponde al título de la música
- Book: seleccionar el libro que se relacione a la música
- Singer: seleccionar el cantante que se relaciona con la música
- English Lyrics: corresponde al lírico de la música en inglés
- Spanish Lyrics: corresponde al lírico de la música en español
- State: mostrara la música en estado activo o inactivo, luego seleccionar create para guardar la información.

Contenido

En listar contenido estará cargada toda la información que se ha ido guardando.

Crear Contenido

Presionando el botón crear se desplegará la siguiente pantalla:

The screenshot shows a form titled 'Content' with a 'Create' sub-header. It contains the following elements:

- Image:** A file selection button labeled 'Seleccionar archivo' and the text 'Ningún archivo seleccionado'.
- Content Name:** A text input field.
- Observation:** A large, empty text area for notes.
- State:** A dropdown menu currently showing 'ACTIVE'.
- Buttons:** A green 'Create' button at the bottom left and a green 'Volver a la lista' button at the bottom right.

Figura 39 Crear contenido

Se observará los siguientes campos:

- Image: permitirá cargar la imagen respectiva
- Content Name: se asignará un nombre al contenido
- Observation: se agregará alguna observación en caso de ser necesario
- State: muestra el estado del contenido, luego seleccionar create para guardar la información

Actividad

Listar actividad mostrará todas las actividades que se relacionan con cada contenido.

Crear Actividad

Seleccionando el botón create se desplegará la siguiente pantalla:

The screenshot shows a form titled 'Control panel' with a sub-header 'Activity' and 'Create'. It contains the following elements:

- Titulo:** A text input field.
- Contenido:** A dropdown menu with 'Reading' selected and a '+' icon to its right.
- Estado:** A dropdown menu currently showing 'ACTIVE'.
- Buttons:** A green 'Create' button at the bottom left and a green 'Back to list' button at the bottom right.

Figura 40 Crear actividad

Los siguientes campos serán:

- Title: el título que se le asignará a la actividad
- Content: seleccionar el contenido que se relacionará con la actividad
- State: mostrará el estado actual de la actividad, luego seleccionar create para guardar la información

Hojas de Trabajo

Listar hojas de trabajo mostrará todas las hojas de trabajo que se han guardado en el sistema.

Crear Hojas de Trabajo

Al dar click en el botón create se desplegará la siguiente pantalla:

The screenshot shows a form titled "Worksheet" with the subtitle "Create". The form is set against a light blue background. It contains the following fields:

- Title:** A text input field.
- Singer:** A dropdown menu with the text "Selecione" and a downward arrow.
- Music:** A dropdown menu with the text "Selecione" and a downward arrow.
- State:** A dropdown menu with the text "Active" and a downward arrow.

At the bottom of the form, there are two green buttons: "Save changes" on the left and "Back to list" on the right.

Figura 41 Guardar hoja de trabajo

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Title: título que se asignará a la hoja de trabajo
- Singer: seleccionar el cantante que se relacionará con la hoja de trabajo
- Music: seleccionar la música que se relacionará con la hoja de trabajo
- State: mostrará el estado de la hoja de trabajo, luego al dar click en save changes se desplegará una nueva pantalla

Worksheet
Edit

Title: Worksheet 2

Singer: Adele

Music: Someone Like You

State: Active

Save changes

Back to list

Add activities

Content: Seleccione

Activity: Seleccione

Figura 42 Seleccionar actividades en hoja de trabajo

En esta sección se irán creando los ejercicios de las hojas de trabajo según el contenido y la actividad seleccionada

Reading – Yes/No Questions

Content: seleccionar el contenido para que desplieguen las opciones de actividad

Activity: seleccionar la actividad que se procederá a crear

Add activities

Content: Reading

Activity: Yes / No Questions

Yes / No Questions

Instructions:

State: Active

Save changes

[+ Create](#)

QUESTIONS	ANSWERS	SUGERENCY	STATE	ACTIONS
No data available in table				

Figura 43 Información adicional de las actividades

Se visualizará los siguientes campos:

- Instructions: instrucciones que recibirá la actividad seleccionada

- State: mostrará el estado de la actividad que se creará
- Create: al seleccionar create se desplegara una nueva pantalla, donde se crearán los ejercicios que serán añadidos a la tabla.
- Save Changes: guardar completamente los datos al sistema, luego de completar todos los campos y agregar todos los datos necesarios a la tabla.

Question	Is Bruno Mars A Record Producer, Choreographer, Songwrit
Answer	Yes, he is.
Sugerency	
State	ACTIVO

[Save changes](#)

Figura 44 Guardar información de reading- yes/no question

Se observan los siguientes campos:

- Question: pregunta completa del ejercicio
- Answer: respuesta corta del ejercicio
- Sugerency: campo adicional para agregar alguna sugerencia al ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego dar click en save changes para que se carguen los datos a la tabla

Reading - Information Questions

Question	What's Bruno Mars' Real Name?
Answer	It's Peter Jane Hernandez.
Sugerency	
State	ACTIVO

[Save changes](#)

Figura 45 Guardar información reading - information questions

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta del ejercicio
- Answer: respuesta larga del ejercicio
- Sugerency: campo adicional para escribir alguna sugerencia
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionar save changes para guardar la información a la tabla

Reading – Multiple choice questions

Question	<input type="text" value="When Was Bruno Mars Born?"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>

+Answers

<input checked="" type="checkbox"/>	Answers	
<input type="radio"/>	<input type="text" value="September 8, 1975"/>	<input type="button" value="🗑"/>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="text" value="October 8, 1985"/>	<input type="button" value="🗑"/>
<input type="radio"/>	<input type="text" value="November 8, 1995"/>	<input type="button" value="🗑"/>

Save changes

Figura 46 Guardar información reading - multiple choice questions

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio
- +Answers: botón para añadir más posibles respuestas
- ° : marcar casilla de la respuesta correcta, luego seleccionar save changes para guardar la información en la tabla

Reading – True or False Sentences

Edit Question ×

Question	<input type="text" value="Bruno Mars Began Working When He Was Young Adult."/>
Answer	<input type="text" value="FALSE"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>



Figura 47 Guardar información reading - true or false sentences

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta del ejercicio
- Answer: seleccione true o false según la respuesta del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionar save changes para cargar la información a la tabla

Reading – Sentence Completion

-

Question	<input type="text" value="Bruno Mars was born on October 8, 1985 In Honolulu, Haw"/>
Answer	<input type="text" value="was born on"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>

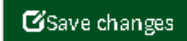


Figura 48 Guardar información reading - sentence completion

La actividad muestra los siguientes campos:

- Question: pregunta completa del ejercicio
- Answer: respuesta del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionar save changes para agregar los datos a la tabla

Reading – Cross Out the Wrong Words

Question	<input type="text" value="Bruno Mars Has Won The Grammy Awards For Five Times."/>
Cross out	<input type="text" value="Five"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>

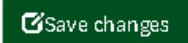


Figura 49 Guardar información reading - cross out the wrong words

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta u oración del ejercicio
- Cross out: palabra incorrecta de la oración
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para grabar los datos en la tabla

Reading – Identify and Corrects Mistakes

Question	<input type="text" value="Bruno Mars' real name is Peter Parker Fernandez."/>
Circle	<input type="text" value="Peter Parker Fernandez"/>
Answer	<input type="text" value="Peter Gene Hernandez"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>

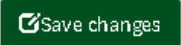


Figura 50 Guardar información reading - identify and corrects mistakes

Se visualizarán los siguientes campos:

- Question: pregunta u oración completa del ejercicio
- Circle: respuesta incorrecta
- Answer: respuesta correcta
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccione save changes para grabar la información en la tabla

Reading – Order Sentences in Cronological Sequence

Question	<input type="text" value="Mars' studio album was released in 2010."/>
Order	<input type="text" value="2"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>



Figura 51 Guardar información reading - order sentences in cronological sequence

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta u oración del ejercicio
- Order: número de la pregunta u oración del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionar save changes para cargar la información en la tabla

Reading – Infer Information

Question	<input type="text" value="He spent his childhood / some years of his youth working"/>
Options	<input type="text" value="his childhood / some years of his youth"/>
Answer	<input type="text" value="his childhood"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>

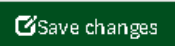


Figura 52 Guardar información reading - infer information

Se observa los siguientes campos:

- Question: pregunta u oración completa del ejercicio
- Options: posibles respuestas
- Answer: respuesta correcta
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionar save changes para almacenar la información en la tabla

Reading – Fill Gap Sentences

Question	<input type="text" value="Bruno Mars' real name is Peter Gene Hernandez."/>
Answer	<input type="text" value="real"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>

Figura 53 Guardar información reading - fill Gap Sentences

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta u oración completa del ejercicio
- Answer: respuesta del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionar save changes para cargar los datos a la tabla

Listening – Selection of Words

Word 1	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="web"/>
Word 2	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="break it down"/>
Word 3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="heart"/>
Word 4	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="pound"/>
State		<input type="text" value="ACTIVE"/>

Figura 54 Guardar información listening - selection of words

Las siguientes opciones son:

- Word: posibles respuestas del ejercicio, marcar la casilla de la palabra correcta
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para almacenar la información en la tabla

Listening – Identify Sequence of Words

Word 1	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="talk"/>
Word 2	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="tear me down"/>
Word 3	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="sound"/>
Word 4	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="bed"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>	

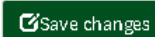
 Save changes

Figura 55 Guardar información listening - identify sequence of words

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Word: seleccionar el número que corresponda a la palabra del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para cargar la información a la tabla

Listening – Fill Gap Sentences

Question	<input type="text" value="Caused a good strong woman like you to walk out my life"/>
Answer	<input type="text" value="strong life"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>

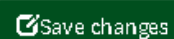
 Save changes

Figura 56 Guardar información listening - fill gap sentences

Se visualizarán los siguientes campos:

- Question: pregunta u oración completa del ejercicio
- Answer: respuestas del ejercicio (si son dos o más respuestas deben ir separadas por una barra vertical (|))
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para guardar la información en la tabla

Listening – Identify the Wrong Words and Write the Correct Ones

Question	<input type="text" value="I hope he buys you presents, I hope he holds your hand."/>
Circle	<input type="text" value="presents"/>
Answer	<input type="text" value="flowers"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>

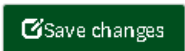


Figura 57 Guardar información listening - identify the wrong words and write the correct ones

Los siguientes campos a observar son:

- Question: pregunta u oración complete del ejercicio
- Circle: palabra incorrecta
- Answer: respuesta correcta
- State: muestra el estado del ejercicio, luego debe seleccionar save changes para guardar la información en la tabla

Listening – Match the Previous with the Following Parts

Question	<input type="text" value="I hope he buys you flowers"/>
Answer	<input type="text" value="I hope he holds your hand"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

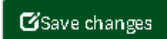


Figura 58 Guardar información listening - match the previous with the following parts

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta u oración del ejercicio
- Answer: respuesta relacionada a la pregunta u oración
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para cargar la información a la tabla

Listening – Identify Sequence of Parts

Question	<input type="text" value="oh, I know I'm probably much too late"/>
Order	<input type="text" value="3"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>



Figura 59 Guardar información listening - identify sequence of parts

Los siguientes campos a observar son:

- Question: pregunta u oración del ejercicio
- Order: el número correspondiente a la oración del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para guardar la información en la tabla

Listening – Identify the Correct Choice

Question	<input type="text" value="I hope he finds / buys you flowers"/>
Circle	<input type="text" value="buys"/>
Answer	<input type="text" value="finds / buys"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

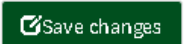


Figura 60 Guardar información listening - identify the correct choice

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta u oración completa del ejercicio
- Circle: escribir la respuesta correcta
- Answer: posibles respuestas
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para guardar la información en la tabla

Listening – Write the Correct Ending

Question	Now my baby's dancing
Answer	<u>but she's dancing with another man</u>
State	ACTIVE




Figura 61 Guardar información listening - write the correct ending

Los siguientes campos a observar son:

- Question: pregunta u oración del ejercicio
- Answer: respuesta del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego debe seleccionar save changes para guardar la información en la tabla

Listening – Unscramble the Sentences

Question	it / hurts / although
Answer	Although it hurts
State	ACTIVE



Figura 62 Guardar información listening - unscramble the sentences

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta u oración del ejercicio
- Answer: respuesta del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionar save changes para guardar la información en la tabla

Writing – Write a Composition

Add activities

Content: Writing

Activity: Write A Composition About

Write A Composition About The Topic Of The Song By Expressing “pros And Cons” Or “advantages And Disadvantages” Or “points Of View”.

Instructions: 1. Write A Composition With The Title “the Song Of My Life”, In The Writing Describe Why You Consider It As So And All The Mem

State: Active

Save changes

Figura 63 Guardar instrucción writing - write a composition

Los siguientes campos a observar son:

- Instructions: instrucciones del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para guardar los datos al sistema

Speaking – Opend-Ended Questions

Question: Everybody has a special song that makes them remember

Answer: - Titles of songs will vary as they are personal -
a) Because it brings me memories of my first date with

State: ACTIVE

Save changes

Figura 64 Guardar información speaking - opened ended questions

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta del ejercicio
- Answer: posibles respuestas
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selección save changes para almacenar la información en la tabla

Vocabulary – Match Words to Definitions

Question	<input type="text" value="Chase; to persecute; to cause repeated suffering or anxiety"/>
Answer	<input type="text" value="haunt"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 65 Guardar información vocabulary - match words to definitions

Los siguientes campos a observar son:

- Question: pregunta u oración completa del ejercicio
- Answer: respuesta del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccione save changes para guardar la información en la tabla

Vocabulary – Unscramble the Letters

Unscramble	<input type="text" value="U - H - T - A - N"/>
Answer	<input type="text" value="HAUNT"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>

[Save changes](#)

Figura 66 Guardar información vocabulary - unscramble the letters

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Unscramble: palabra desordenada separando cada letra con un guión
- Answer: respuesta o palabra correcta del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionar save changes para almacenar la información en la tabla

Vocabulary – Write the Opposite

Word	<input type="text" value="Shame"/>
Opposite	<input type="text" value="PRIDE"/>
State	<input type="text" value="ACTIVO"/>




Figura 67 Guardar información vocabulary - write the opposite

Los siguientes campos a observar son:

- Word: palabra del ejercicio
- Opposite: palabra opuesta del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para cargar la información en la tabla

Vocabulary – Identify and Correct the Word that Doesn't Fit

Question	<input type="text" value="I didn't apologized for the mistake I made."/>
Circle	<input type="text" value="apologized"/>
Answer	<input type="text" value="POLOGIZE"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

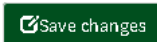


Figura 68 Guardar información vocabulary - identify an correct the word that doesn't fit

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Question: pregunta u oración completa del ejercicio
- Circle: palabra incorrecta del ejercicio
- Answer: palabra correcta del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para cargar la información en la tabla

Vocabulary – Write the Missing Letters

Unscramble	<input type="text" value="___ U ___ B"/>
Answer	<input type="text" value="DUMB"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 69 Guardar información vocabulary - write the missing letters

Los siguientes campos a observar son:

- Unscramble: palabra incompleta, las letras por completar son rellenas por 3 subguiones seguidos
- Answer: palabra completa del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para guardar la información en la tabla

Vocabulary – Identify the Odd Words

Word 1	<input type="text" value="ego"/>
Word 2	<input type="text" value="self-esteem"/>
Word 3	<input type="text" value="humility"/>
Word4	<input type="text" value="self-worth"/>
Answer	<input type="text" value="ego"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 70 Guardar información vocabulary - identify the odd words

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Word: palabras del ejercicio
- Answer: palabra correcta del ejercicio

- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para guardar la información en la tabla

Vocabulary – Write a Synonym

Word	Find out
SYNONYM	REALIZE
State	ACTIVE ▼

Save changes

Figura 71 Guardar información vocabulary - write a synonym

Los siguientes campos a observar son:

- Word: palabra del ejercicio
- Synonym: sinónimo de la palabra del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para guardar la información en la tabla

Vocabulary – Complete a Chart

Base Form	<input type="checkbox"/>	find
Present Participle	<input checked="" type="checkbox"/>	finding
Simple Past	<input checked="" type="checkbox"/>	found
Past Participle	<input checked="" type="checkbox"/>	found
State		ACTIVE ▼

Save changes

Figura 72 Guardar información vocabulary - complete a chart

Se podrá visualizar los siguientes campos:

- Base form: verbo base

- Present participle: verbo en presente participio
- Simple past: verbo en pasado simple
- Past participle: verbo en pasado participio
- Solo debe haber una casilla sin marcar, que será el verbo que deberá ser completado en el ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego selecciona save changes para guardar la información en la tabla

Grammar- Complete Senteces

Edit Question ×

Question	My sons were medicine students five years ago. They are do
Answer	were
State	ACTIVE ▼

[Save changes](#)

Figura 73 Guardar información grammar - complete sentences

En esta ventana se mostrarán los siguientes campos:

- Question: oración completa del ejercicio.
- Answer: repuesta correcta del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego hacemos click en botón save changes para guardar la información correctamente.

Grammar- Rewrite the Sentences

Edit Question ×

Question	My brother rides a bike.
Answer	My brother rode a bike yesterday.
State	ACTIVE ▼

[Save changes](#)

Figura 74 Guardar información grammar the sentences

Los siguientes campos a observar son:

- Question: se ingresa la oración completa del ejercicio.
- Answer: se ingresa la oración correcta del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego damos click en el botón save changes para guardar correctamente la información.

Grammar- write Wh-Question

Edit Question ×

Question	How long did Sharon stay in Los Angeles?
Answer	Sharon stayed three weeks in Los Angeles
State	ACTIVE ▼

Save changes

Figura 75 Guardar información grammar - write wh question

En esta ventana se mostrarán los siguientes campos:

- Question: oración completa del ejercicio.
- Answer: oración correcta del ejercicio.
- State: se muestra el estado del ejercicio, luego hacemos click en el botón save changes para guardar correctamente la información.

Grammar- Complete the Sentences with the correct Form of the Verbs

Edit Question ×

Question	Ann plays hand ball very well.
Answer	plays
State	ACTIVE ▼

Save changes

Figura 76 Guardar información grammar - complete the sentences with the correct form of the verbs

Los siguientes campos a observar son:

- Question: oración completa del ejercicio.
- Answer: palabra correcta del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Grammar- Rewrite the Sentences into Negative Form

Edit Question ×

Question	<input type="text" value="Ann plays hand ball very well."/>
Answer	<input type="text" value="Ann doesn't play hand ball very well."/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 77 Guardar información grammar - rewrite the sentences into negative form

En esta ventana se muestran los siguientes campos:

- Question: oración completa del ejercicio.
- Answer: oración correcta del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Grammar- Fill in the Gaps with the Correct Form

Edit Question ×

Question	<input type="text" value="Listen to those green birds. They (sing) are singing."/>
Answer	<input type="text" value="are singing"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 78 Guardar información grammar - fill in the gaps

Los siguientes campos a observar son:

- Question: oración completa del ejercicio.
- Answer: respuesta correcta del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Grammar- Use The Verb In Brackets + Just / Already / Yet

Edit Question ×

Question	<input type="text" value="Would you like something to eat?"/>
Answer	<input type="text" value="No, thanks. I've just had lunch. (just /have)"/>
Sugerency	<input type="text" value="ve just had"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 79 Guardar información grammar - use the verb in brackets

En esta ventana se mostrarán los siguientes campos:

- Question: oración completa del ejercicio.
- Answer: respuesta correcta del ejercicio.
- Sugerency: campo adicional para escribir alguna sugerencia.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Grammar- Circle The Correct Form Of The Verbs

Edit Question ×

Question	<input type="text" value="I have written / wrote a lot of poems."/>
Answer	<input type="text" value="have written"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 80 Guardar información grammar - circle the correct form

Los siguientes campos a observar son:

- Question: oración completa del ejercicio.
- Answer: respuesta correcta del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Grammar- Complete With "for" Or "since"

The screenshot shows a form titled "Edit Question" with a close button (X) in the top right corner. The form contains three input fields: "Question" with the text "I've waited for you since 8 pm.", "Answer" with the text "since", and "State" with a dropdown menu showing "ACTIVE". A green "Save changes" button is located at the bottom right of the form.

Figura 81 Guardar información grammar - complete with for or since

En esta ventana se mostrarán los siguientes campos:

- Question: oración completa del ejercicio.
- Answer: palabra correcta del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Pronunciation- Syllable Stress Of Words

The screenshot shows a form titled "Edit Question" with a close button (X) in the top right corner. The form contains three input fields: "Question" with the text "sel / fish", "Answer" with the text "sel", and "State" with a dropdown menu showing "ACTIVE". A green "Save changes" button is located at the bottom right of the form.

Figura 82 Guardar información pronunciation - syllable stress of words

Los siguientes campos a observar son:

- Question: Sílabas del ejercicio.
- Answer: Sílabas correctas del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Pronunciation- Vowel Sounds in Words

Edit Question ×

Sound	<input type="text" value="ee"/>
Words	<input type="text" value="need sweet"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 83 Guardar información pronunciation - vowel sounds in words

En esta ventana se mostrarán los siguientes campos:

- Sound: sonido del ejercicio.
- Words: palabra del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Pronunciation- Double Vowel Sounds In Words

Edit Question ×

Vowel Sounds	<input type="text" value="i"/>
Words	<input type="text" value="clean meat"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 84 Guardar información pronunciation - double vowel sounds in words

En esta ventana se mostrarán los siguientes campos:

- Vowel Sound: sonido de la vocal del ejercicio.
- Words: palabras del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Pronunciation- Consonant Sounds In Words

Edit Question ×

Vowel Sounds	<input type="text" value="ð"/>
Words	<input type="text" value="another although three the"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 85 Guardar información pronunciation - consonant sounds in words

Los siguientes campos a observar son:

- Vowel Sound: sonido de la vocal del ejercicio.
- Words: palabras del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Pronunciation- Silent Letters In Words

Edit Question ×

Word	<input type="text" value="Friends"/>
Letter	<input type="text" value="i"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 86 Guardar información pronunciation - silent letters in words

En esta ventana se mostrarán los siguientes campos:

- Word: palabra del ejercicio.
- Letter: letra del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Pronunciation- Homophone In Words

Edit Question ×

Question	<input type="text" value="there their"/>
Answer	<input type="text" value="YES"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

[Save changes](#)

Figura 87 Guardar información pronunciation - homophone in words

Los siguientes campos a observar son:

- Question: oración completa del ejercicio.
- Answer: respuesta correcta del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Pronunciation- Rhyming Words

Edit Question ×

Words	<input type="text" value="same name mine came"/>
Different Word	<input type="text" value="mine"/>
State	<input type="text" value="ACTIVE"/>

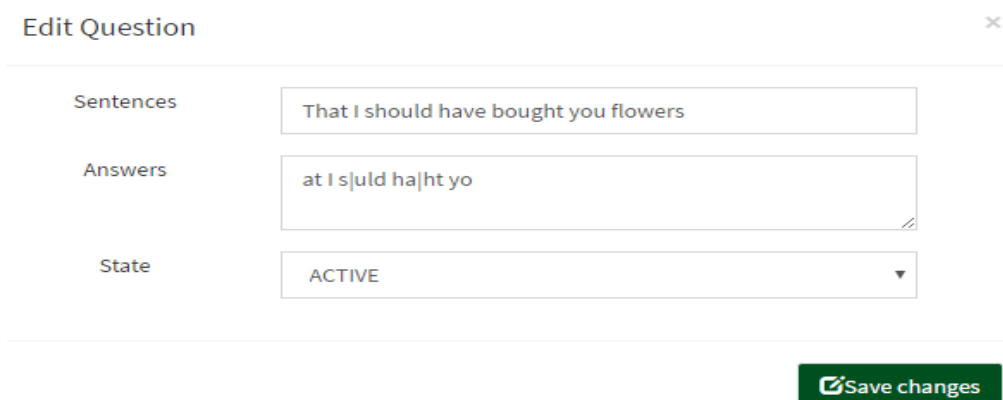
[Save changes](#)

Figura 88 Guardar información pronunciation - rhyming words

En esta ventana se mostrarán los siguientes campos:

- Words: palabras del ejercicio.
- Different Word: palabra correcta con pronunciación diferente del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Pronunciation- Linking Sounds Of Words



Edit Question ×

Sentences

Answers

State

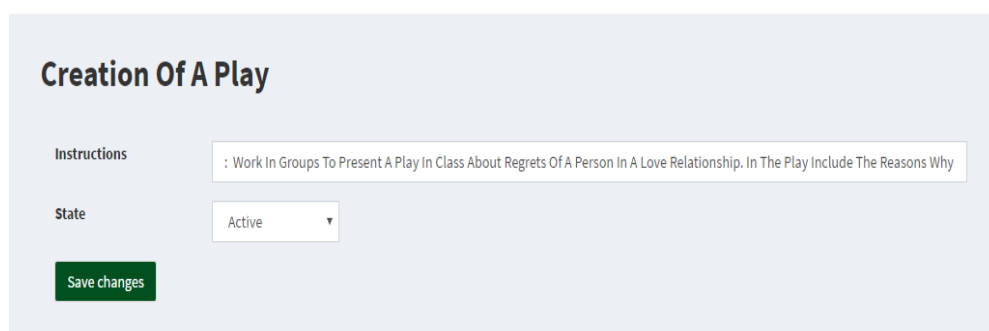
[Save changes](#)

Figura 89 Guardar información pronunciation - linking sounds of words

Los siguientes campos a observar son:

- Sentences: oración completa del ejercicio.
- Answer: respuesta correcta del ejercicio.
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

Human Values



Creation Of A Play

Instructions

State

[Save changes](#)

Figura 90 Guardar instrucción human values

En esta ventana se mostrarán los siguientes campos:

- Instructios: Instrucciones del ejercicio
- State: muestra el estado del ejercicio, luego seleccionamos el botón save changes para guardar correctamente la información.

MANUAL DE USUARIO

Botones

A dark blue rectangular button with rounded corners containing the text "Back to Home" in white.

Al presionar back to home permitirá regresar al inicio de la página web

A dark blue rectangular button with rounded corners containing a white checkmark icon and the text "Save" in white.

Este botón permite guardar la información en el sistema

A dark blue rectangular button with rounded corners containing a white circular arrow icon and the text "Retry" in white.

El botón retry permite volver a intentar resolver los ejercicios ya resueltos

Para tener acceso al sistema donde se realizan las actividades y ejercicios de inglés se deberá redirigir al siguiente link:

http://www.prosoftdesa.com/english/web/app_dev.php/

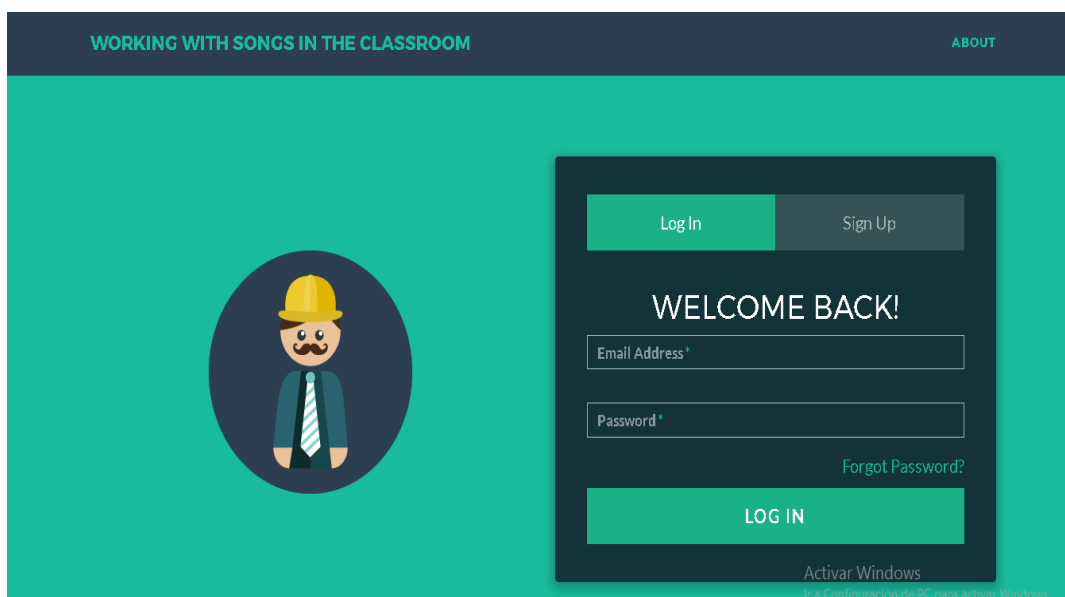


Figura 91 Inicio de sesión de usuario

En caso de tener un usuario y contraseña solo deberá ingresar los datos y podrá loguearse al sistema, caso contrario seleccione Sing Up para poder crearse un usuario y poder acceder al sistema.

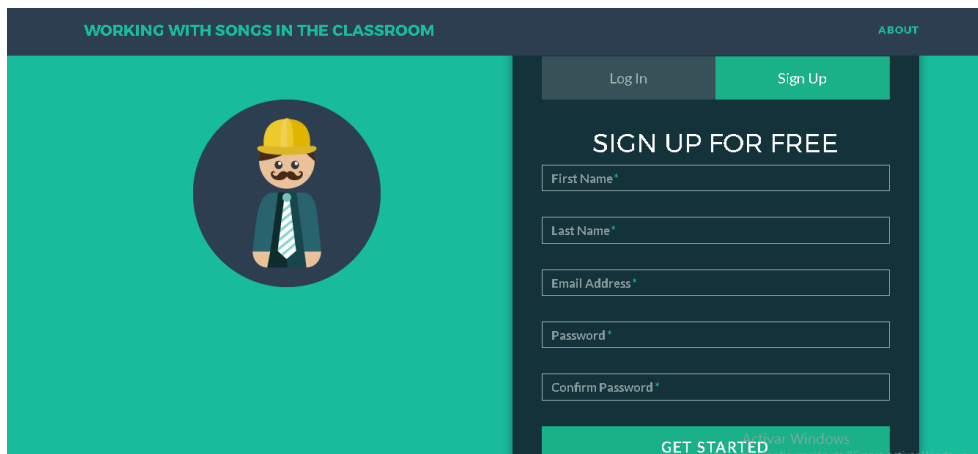


Figura 92 Crear usuario

Si por algún motivo ha olvidado la contraseña puede restaurarla seleccionando en [Forgot Password](#) para poder restaurar su contraseña



Figura 93 Fotgot password?

Iniciando correctamente al sistema se puede observar la página principal del sistema



Figura 94 Página principal del sistema

En el menú del sistema se pueden observar varias opciones donde:

- WORKING WITH SONGS IN THE CLASSROOM: Es el título del sistema
- HOME: Permite regresar al inicio de la página
- ACTIVITIES: Opción para iniciar las actividades del sistema

La última opción del menú tiene un submenú las cuales sirven para ver la información del perfil del usuario y poder modificar la contraseña.

En el momento de presionar ACTIVITIES se puede observar el funcionamiento del sistema



Figura 95 Libros del sistema

Una vez carguen los libros del sistema podemos seleccionar uno para que se carguen en la siguiente pantalla los cantantes dentro de cada libro.



Figura 96 Cantantes del sistema

Al momento de cargar todos los cantantes se podrá seleccionar cualquier cantante para que puedan aparecer las músicas correspondientes por cantante.

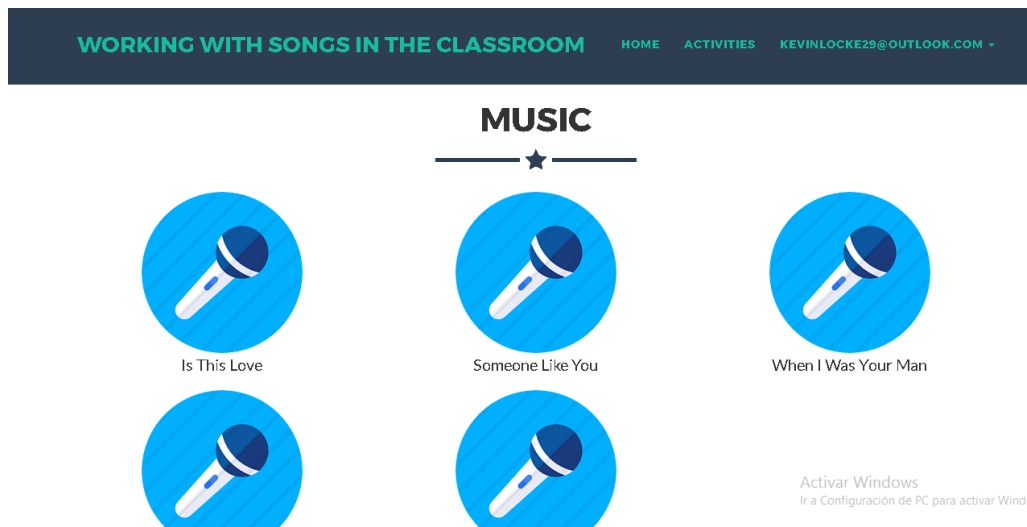


Figura 97 Músicas del sistema

Una vez hayan cargado las músicas por el cantante seleccionado se podrá seleccionar una música para que aparezcan las hojas de trabajo correspondiente a la música.



Figura 98 Hojas de trabajo del sistema

Al momento de seleccionar una hoja de trabajo se podrá acceder a las diversas actividades para mejorar las destrezas y habilidades del idioma inglés.

WORKING WITH SONGS IN THE CLASSROOM HOME ACTIVITIES KEVINLOCKE29@OUTLOOK.COM

SKILLS AND LANGUAGE AREAS

Completed:
Total Scored:



Reading

Completed:
Total Scored:



Listening

Completed:
Total Scored:



Writing

Completed:
Total Scored:



Speaking

Completed:
Total Scored:



Vocabulary

Completed:
Total Scored:



Grammar

Completed:
Total Scored:



Pronunciation

Completed:
Total Scored:



Human Values

Completed:
Total Scored:



Biography

Completed:
Total Scored:



Lyrics

Completed:
Total Scored:



Phonemes

Completed:
Total Scored:



Dictionary

[Back to Worksheets](#)

Figura 99 Actividades del sistema

La primera actividad es la de Reading al si se selecciona el ícono se podrá observar los ejercicios de esa actividad.

WORKING WITH SONGS IN THE CLASSROOM HOME ACTIVITIES KEVINLOCKE29@OUTLOOK.COM

READING - ACTIVITIES

Yes / No Questions

Information Questions / Wh - Questions

Multiple Choice Questions Or Statements

True Or False Sentences

Sentence Completion

Cross Out The Wrong Words

Identify And Correct Mistakes

Order Sentences In Chronological Sequence

Infer Information

Fill Gap Sentences

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar Windows

[Back to Contents](#)

Figura 100 Ejercicios del reading

Listening es la segunda actividad a realizar y al seleccionar el ícono se podrá ver los ejercicios de la misma.

The screenshot shows a dark blue header with the text 'WORKING WITH SONGS IN THE CLASSROOM' in teal, followed by 'HOME', 'ACTIVITIES', and 'KEVINLOCKE29@OUTLOOK.COM'. Below the header, the title 'LISTENING - ACTIVITIES' is centered in white, with a star icon and horizontal lines underneath. A white table lists ten listening activities: Selection Of Words, Identify Sequence Of Words, Fill Gap Sentences, Identify The Wrong Words And Write The Correct Ones, Match The Previous With The Following Parts, Identify Sequence Of Parts, Identify The Correct Choice, Write The Correct Ending, and Unscramble The Sentences. A 'Back to Contents' button is at the bottom center. A Windows watermark is visible in the bottom right corner.

Selection Of Words
Identify Sequence Of Words
Fill Gap Sentences
Identify The Wrong Words And Write The Correct Ones
Match The Previous With The Following Parts
Identify Sequence Of Parts
Identify The Correct Choice
Write The Correct Ending
Unscramble The Sentences

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar Windows

Back to Contents

Figura 101 Ejercicios del listening

La siguiente actividad es la de writing, seleccionando el ícono se podrá observar los ejercicios de la actividad.

The screenshot shows a dark blue header with the text 'WORKING WITH SONGS IN THE CLASSROOM' in teal, followed by 'HOME', 'ACTIVITIES', and 'KEVINLOCKE29@OUTLOOK.COM'. Below the header, the title 'WRITING - ACTIVITIES' is centered in white, with a star icon and horizontal lines underneath. A white table lists five writing activities: Write A Composition About The Topic Of The Song By Expressing "pros And Cons" Or "advantages And Disadvantages" Or "points Of View", Write An Informal Letter To Family Members Or Friends (tell Them About A Trip, Describe An Interesting Experience Or Event, Tell Them About An Unforgettable Day Or Night, Etc.), Write A Formal Email To A Company For A Specific Purpose (a Hotel - To Book A Room With Specific Characteristics, A Language Center - To Ask For Detailed Information About The Courses, Etc.), Write Poems For Beloved People To Express Feelings, and Write A Short Dialogue Taking The Topic Of The Song As A Base To Express Their Opinions About It. A 'Back to Contents' button is at the bottom center.

Write A Composition About The Topic Of The Song By Expressing "pros And Cons" Or "advantages And Disadvantages" Or "points Of View".
Write An Informal Letter To Family Members Or Friends (tell Them About A Trip, Describe An Interesting Experience Or Event, Tell Them About An Unforgettable Day Or Night, Etc.)
Write A Formal Email To A Company For A Specific Purpose (a Hotel - To Book A Room With Specific Characteristics, A Language Center - To Ask For Detailed Information About The Courses, Etc.)
Write Poems For Beloved People To Express Feelings
Write A Short Dialogue Taking The Topic Of The Song As A Base To Express Their Opinions About It.

Back to Contents

Figura 102 Ejercicios de writing

Speaking es la siguiente actividad a realizar, seleccionando el ícono se desplegará la ventana donde se podrá observar los ejercicios de la misma.

SPEAKING - ACTIVITIES



Open-ended Questions

[Back to Contents](#)

Figura 103 Ejercicio de speaking

El siguiente ícono es el de vocabulary, seleccionándolo se podrá visualizar los ejercicios de la actividad.

VOCABULARY - ACTIVITIES



Match Words To Definitions

Unscramble The Letters

Write The Opposite

Identify And Correct The Word That Doesn't Fit

Write The Missing Letters

Identify The Odd Words

Write A Synonym

Complete A Chart

[Back to Contents](#)

Activar Windows

Ir a Configuración de PC para activar Window

Figura 104 Ejercicios de vocabulary

Grammar es la siguiente actividad a realizar, al seleccionar su ícono se podrá observar los ejercicios de la misma.

GRAMMAR - ACTIVITIES



Complete Sentences
Rewrite The Sentences
Write Wh-questions
Complete The Sentences With The Correct Form Of The Verbs.
Rewrite The Sentences Into Negative Form
Fill In The Gaps With The Correct Form
Use The Verb In Brackets + Just / Already / Yet
Circle The Correct Form Of The Verbs
Complete With "for" Or "since"

Activar Windows

Ir a Configuración de PC para activar Windo

[Back to Contents](#)

Figura 105 Ejercicios de grammar

La siguiente actividad es la de pronunciation, al seleccionar el ícono se podrá observar los ejercicios de la actividad.

PRONUNCIATION - ACTIVITIES



Syllable Stress Of Words
Vowel Sounds In Words
Double Vowel Sounds In Words
Consonant Sounds In Words
Silent Letters In Words
Homophone In Words
Rhyming Words
Linking Sounds Of Words

[Back to Contents](#)

Activar Windows

Ir a Configuración de PC para activar Windo

Figura 106 Ejercicios de pronunciation

La siguiente actividad a realizar es la de human values, al seleccionar el ícono se podrá observar los ejercicios de la misma.

HUMAN VALUES - ACTIVITIES



Creation Of A Play

Collage Contest

Creation Of A Video

Back to Contents

Figura 107 Ejercicios de human values

Biography permite ver la imagen y la biografía del cantante seleccionado al inicio.

BIOGRAPHY



Bruno Mars



Bruno Mars, whose real name is Peter Gene Hernandez, was born on October 8, 1985 in Honolulu, Hawaii, USA. He began working on music since he was very young. After graduating from high school, he moved to Los Angeles to continue his musical career that later allowed him to work as a record producer, choreographer, songwriter, and singer. His debut studio album, *Doo-wops & Hooligans*, was launched in 2010. From this album, three of his hits were positioned on the U.S. Billboard Hot 100 chart-topping singles: "Just the Way You Are" and "Grenade", as well as the number-five single "The Lazy Song". His second album, *Unorthodox Jukebox*, released in 2012, reached number one position in the United States. The album included the international singles "Locked Out of Heaven", "When I Was Your Man", and "Treasure". Mars has received many awards and nominations, including two Grammy Awards and was named one of Time's 100 Most Influential People in the World in 2011. In December 2013, he was

Figura 108 Biografía del cantante

Lyrics es la opción que permite ver las letras de las canciones en inglés y traducidas al español.

LYRICS



When I Was Your Man

Caused The Good Strong Woman Like You To Walk Out My Life
Now I Never, Never Get To Clean Up The Mess I Made And It
Haunts Me Every Time I Close My Eyes It All Just Sounds Like
Oh Too Young, Too Dumb To Realize That I Should Have Bought
You Flowers And Held Your Hand Should Have Gave You All My
Hours When I Had The Chance Take You To Every Party Because
All You Wanted To Do Was Dance Now My Baby's Dancing But
She's Dancing With Another Man Although It Hurts I'll Be The
First To Say That I Was Wrong I Know I'm Probably Much Too
Late To Try And Apologize For My Mistakes But I Just Want You
To Know I Hope He Buys You Flowers I Hope He Holds Your
Hand Give You All His Hours When He Has The Chance Take You
To Every Party Because I Remember How Much You Loved To
Dance Do All The Things I Should Have Done When I Was Your
Man Do All The Things I Should Have Done When I Was Your
Man Bruno Mars - When I Was Your Man

La Misma Cama, Pero Ahora Parece Un Poco Más Grande,
Nuestra Canción En La Radio, Pero No Suena Igual, Cuando
Nuestros Amigos Hablan De Ti, Todo Lo Que Hace Es
Destrozarme, Porque Mi Corazón Se Rompe Un Poco Cuando
Oigo Tu Nombre. Todo Suena Como: Oh (de Pena) Demasiado
Joven, Demasiado Tonto Para Darme Cuenta, Que Debería
Haberte Comprado Flores, Y Sujetado Tu Mano. Debería
Haberte Dado Todas Mis Horas, Cuando Tuve La Oportunidad,
Llevarte A Todas Las Fiestas, Porque Todo Lo Que Querías Era
Bailar. Ahora Mi Nena Está Bailando, Pero Está Bailando Con
Otro Hombre. Mi Orgullo, Mi Ego, Mis Necesidades, Y Mis
Hábitos Egoístas, Causaron Que Una Chica Fuerte Y Buena
Como Tú, Se Fuera De Mi Vida. Ahora, Nunca, Nunca Llegaré A
Limpiar El Desastre Que Causé, Y Me Atonmenta Cada Vez Que
Cierro Los Ojos. Todo Suena Como: Oh, Demasiado Joven,
Demasiado Tonto Para Darme Cuenta, Que, Debería Haberte

Figura 109 Líricos de las canciones

El ícono de fonemas al seleccionarlo permitirá observar los diferentes tipos de fonemas que existen.

WORKING WITH SONGS IN THE CLASSROOM [HOME](#) [ACTIVITIES](#) [KEY/INLOOKE29@OUTLOOK.COM](#)

PHONEME

—★—

i:	ɪ	ʊ	u:	ɪə	eɪ	/						
sheep	ship	book	shoot	here	wait							
e	ə	ɜ:	ɔ:	ʊə	ɔɪ	əʊ						
left	teacher	her	door	tourist	coin	show						
æ	ʌ	ɑ:	ɒ	eə	aɪ	aʊ						
hat	up	far	on	hair	like	mouth						
p	b	t	d	tʃ	dʒ	k	g					
pea	boat	tree	dog	cheese	joke	coin	go					
f	v	θ	ð	s	z	ʃ	ʒ					
free	video	thing	this	see	zoo	sheep	television					
m	n	ŋ	h	l	r	w	j					
mouse	now	thing	hope	love	run	we	you					
↗	↘	.	'	,	~	?	·	ə	ɜ	ɔ	ɔ	ɔ

Figura 110 Fonemas del sistema

La última opción del sistema es dictionary, al seleccionar este ícono se podrá observar todas las palabras poco comunes del sistema.

WORKING WITH SONGS IN THE CLASSROOM [HOME](#) [ACTIVITIES](#) [KEY/INLOOKE29@OUTLOOK.COM](#)

DICTIONARY

—★—

WORD	DEFINITION
REPLACE:	Reemplazar
HUMAN VALUES:	Valores Humanos
SINCE:	Desde
ANNEXES:	Anexos

Figura 111 Dicionario del sistema

Anexo 6: Evidencias del sistema antes de la implementación

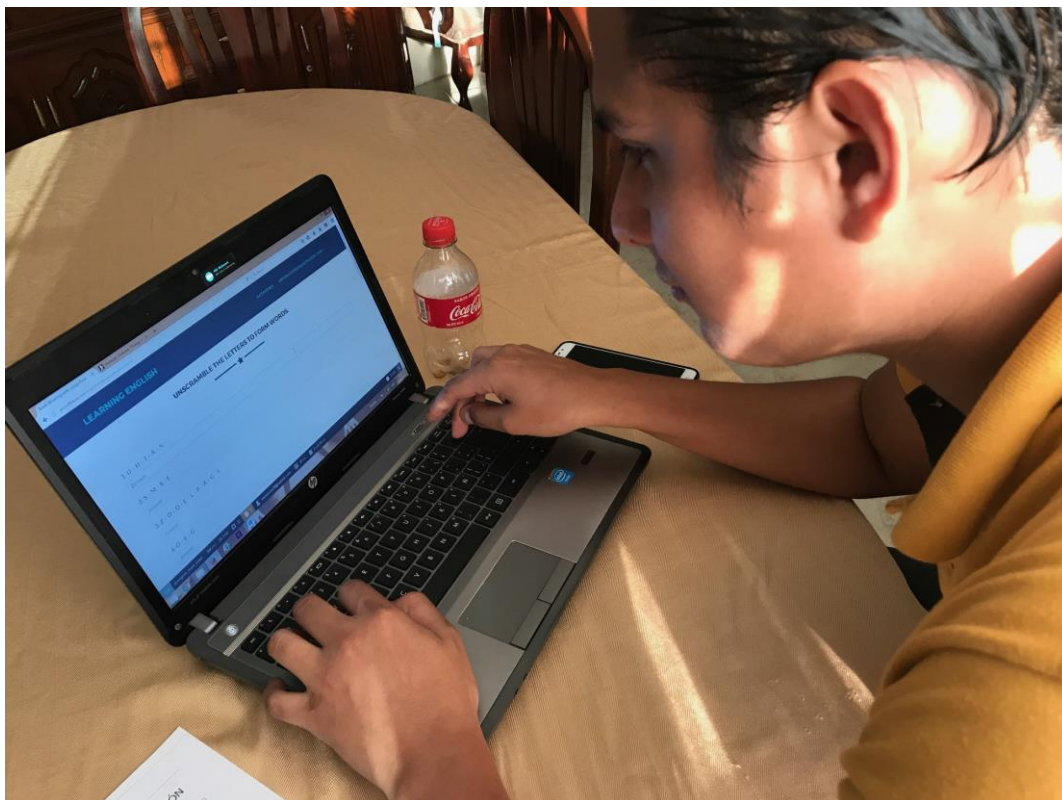


Figura 112 Nell Miranda probando sistema

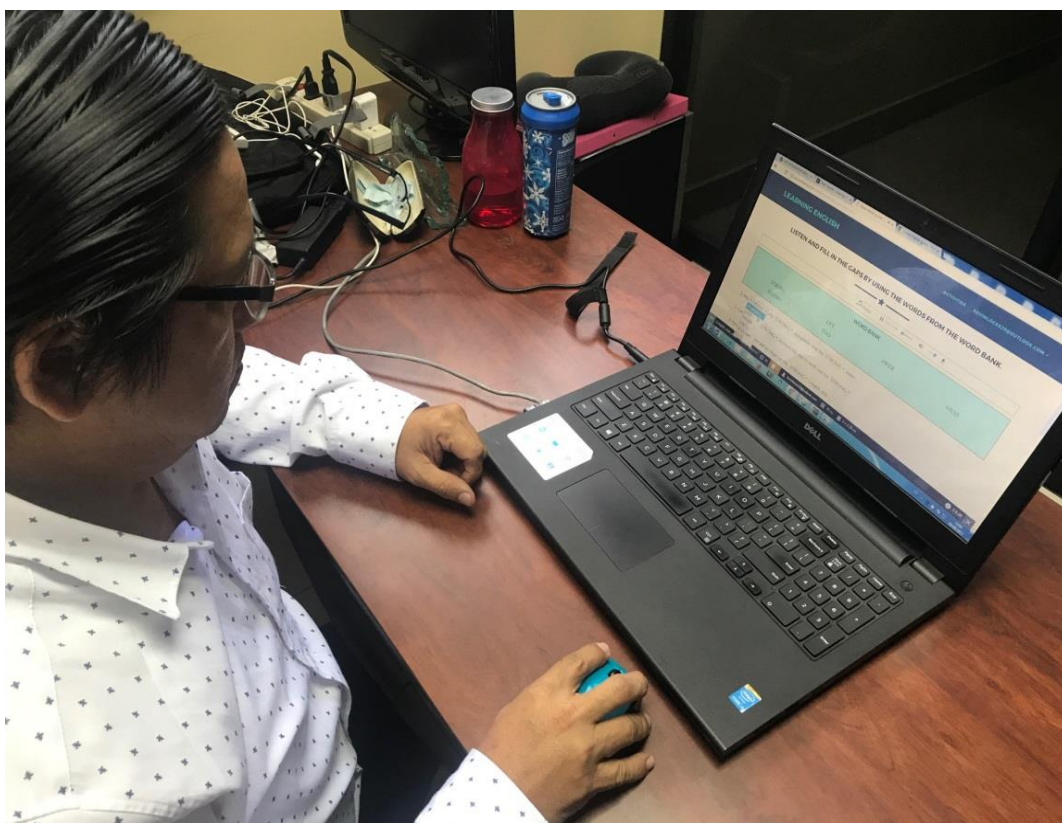


Figura 113 Docente probando sistema



Figura 114 Estudiante probando sistema



Figura 115 Autores del libro realizando encuesta



Figura 116 Docente realizando encuesta



Figura 117 Estudiante realizando encuesta

Anexo 7: Certificado para la instalación del sistema en los servidores de la Unemi



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
SOLICITUD PARA INSTALAR SOFTWARE



Señor
Ing. Mario Chifla Villón
DIRECTOR DE TICS UNEMI

Yo, Ing. Oscar Bermeo, docente de la carrera de Sistemas Computacionales solicito a usted de la manera más comedida, autorizar a quien corresponda brindar las facilidades necesarias para que los estudiantes a mi cargo realicen la instalación del software Working with songs que realiza la simulación de un libro de inglés publicado por el departamento de idiomas el cual tiene las siguientes especificaciones técnicas: lenguaje de programación php, framework symfony, base de datos mysql; Heidi sql.

El software ha sido desarrollado por los estudiantes Locke Kevin y Miranda Nell como proyecto de grado, y debe ser instalado en el servidor que dispone la facultad y está bajo su dependencia.

Con sentimientos de estima.

Atentamente

Ing. Oscar Bermeo
TUTOR

Msc. Víctor Rea
DIRECTOR DE CARRERA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS

Mail de contacto de los estudiantes: kevinlocke29@outlook.com
Aaron9395.nm@gmail.com

Yo, Mario Chifla Villón en calidad de Director de TIC's autorizo esta solicitud y delego a _____ brindar la información pertinente para que los estudiantes realicen el proceso de instalación en el servidor de la Facultad Ciencias de la Ingeniería.

El departamento de TIC's se compromete únicamente a brindar el espacio dentro del servidor junto con la clave de acceso al servidor, clave de acceso a la base de datos y la instalación del software necesario para la ejecución. Se exige la responsabilidad de solucionar problemas técnicos que tengan que ver con el funcionamiento propio del software instalado.

Ing. Mario Chifla Villón
DIRECTOR DE TICS UNEMI

Fecha: _____

Recibido
15/06/2017
10:42

unemi.edu.ec

Figura 118 Certificado para instalar software en los servidores de la UNEMI

Anexo 8: Formato de encuesta para docentes especialistas en el idioma de inglés, después de la creación del sistema



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA INGENIERÍA



ENCUESTA PARA DOCENTES DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE

INSTRUCCIONES: Marque con una X su nivel de satisfacción de cada afirmación.

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Parcialmente de acuerdo	Parcialmente desacuerdo	Totalmente desacuerdo
1.- El sistema web ha permitido mejorar el proceso del almacenamiento de la información de los laboratorios de inglés con relación a procesos anteriores					
2.- Mediante el uso del sistema el almacenamiento de la información en los laboratorios de inglés es segura y confiable (validación de campos, accesos no autorizados, etc.)					
3.- La creación del sistema web ofrece una interfaz amigable con el usuario para ingresar, editar y recuperar la información					
4.- El sistema cuenta con herramientas necesarias para evitar la duplicidad de la información en cada registro realizado					
5.- El manual de usuario del sistema es coherente y entendible en las instrucciones para el correcto funcionamiento del sistema web					

ENCUESTA PARA DESARROLLO DE SOFTWARE

Figura 119 Formato de encuesta para docentes después de la creación del sistema

Anexo 9: Formato de encuesta para los estudiantes de la UNEMI, después de la creación del sistema



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA INGENIERÍA



ENCUESTA PARA ESTUDIANTES DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE

INSTRUCCIONES: Marque con una X su nivel de satisfacción de cada afirmación.

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Parcialmente de acuerdo	Parcialmente desacuerdo	Totalmente desacuerdo
El sistema implementado en los laboratorios de inglés cumple con los requerimientos de los estudiantes para el desarrollo de habilidades y destrezas del idioma inglés					
La interfaz del sistema implementado en los laboratorios de inglés ha mejorado la interacción con los usuarios					
La implementación de la función para crear perfiles y guardar el progreso de las actividades realizadas es eficiente					

ENCUESTA PARA DESARROLLO DE SOFTWARE

Figura 120 Formato de encuesta para estudiantes después de la creación del sistema

Anexo 10: Encuesta a Estudiantes y Docentes de la Universidad Estatal de Milagro antes de la creación del sistema

Preguntas docente

Pregunta 1: El sistema web ha permitido mejorar el proceso del almacenamiento de la información de los laboratorios de inglés con relación a procesos anteriores

Cuadro 15 Pregunta 1 encuesta al docente después de la creación del sistema

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	3	60,00%
De acuerdo	2	40,00%
Parcialmente de acuerdo	0	0,00%
Parcialmente desacuerdo	0	0,00%
Totalmente desacuerdo	0	0,00%
Total	5	100,00%

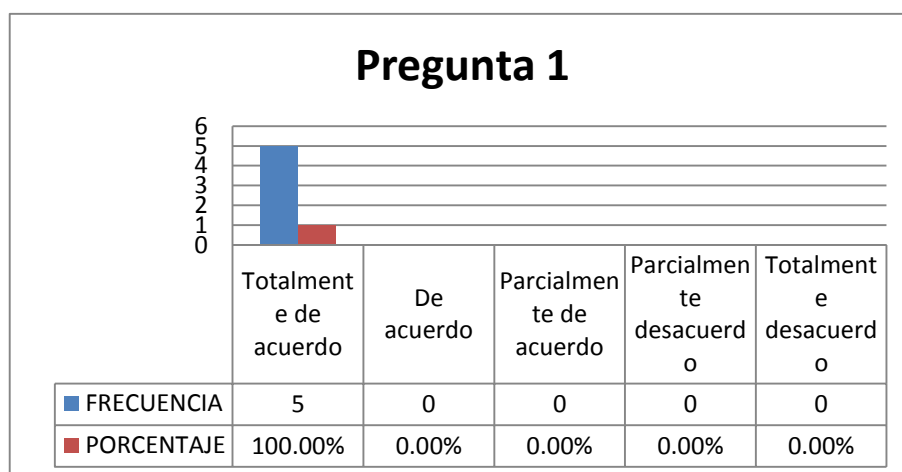


Figura 121 Pregunta 1 al docente después de la creación del sistema

Análisis: De acuerdo con el gráfico podemos observar que los docentes están de acuerdo con el almacenamiento de la información del sistema implementado en los laboratorios de inglés.

Pregunta 2: Mediante el uso del sistema el almacenamiento de la información en los laboratorios de inglés es segura y confiable (validación de campos, accesos no autorizados, etc.)

Cuadro 16 Pregunta 2 al docente después de la creación del sistema

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	4	80,00%
De acuerdo	1	20,00%
Parcialmente de acuerdo	0	0,00%
Parcialmente desacuerdo	0	0,00%
Totalmente desacuerdo	0	0,00%
Total	5	100,00%

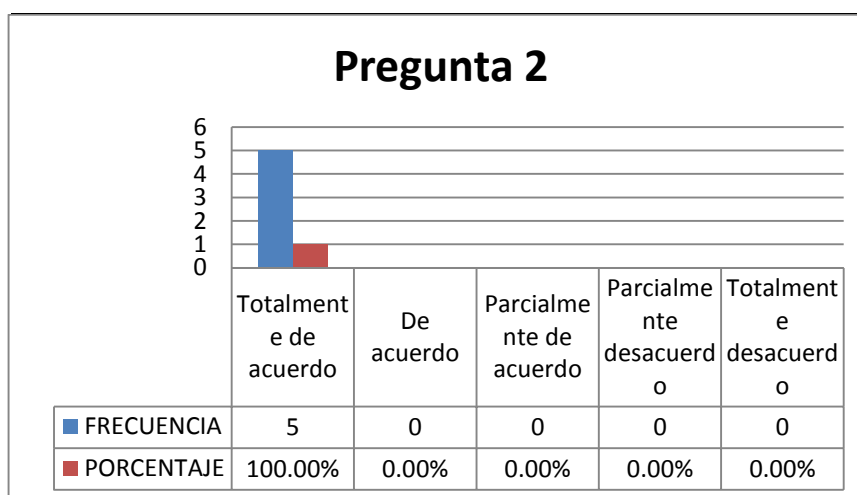


Figura 122 Pregunta 2 al docente después de la creación del sistema

Análisis: Según el gráfico podemos observar que los docentes encuestados está totalmente de acuerdo en la seguridad del almacenamiento de información que ofrece el sistema implementado.

Pregunta 3: La creación del sistema web ofrece una interfaz amigable con el usuario para ingresar, editar y recuperar la información

Cuadro 17 Pregunta 3 al docente después de la creación del sistema

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	5	100,00%
De acuerdo	0	0,00%
Parcialmente de acuerdo	0	0,00%
Parcialmente desacuerdo	0	0,00%
Totalmente desacuerdo	0	0,00%
Total	5	100,00%

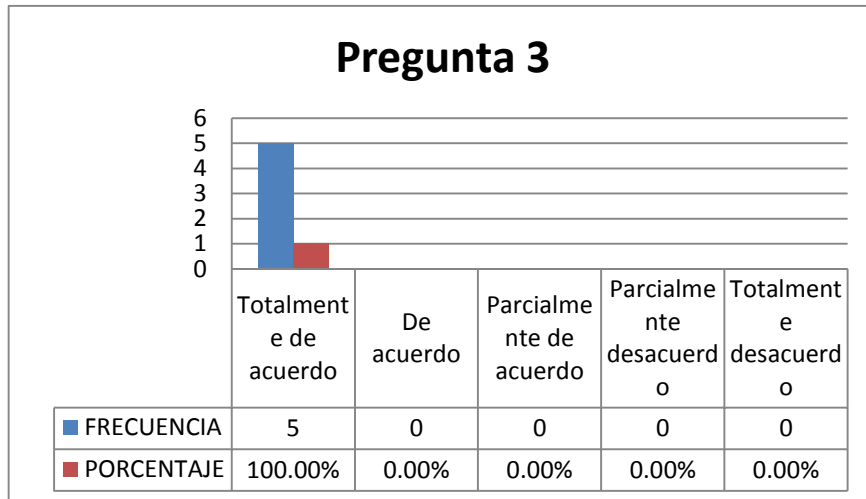


Figura 123 Pregunta 3 al docente después de la creación del sistema

Análisis: De acuerdo con la gráfica podemos observar que los docentes encuestados están totalmente de acuerdo con la interfaz del sistema implementado en los laboratorios de inglés.

Pregunta 4: El sistema cuenta con herramientas necesarias para evitar la duplicidad de la información en cada registro realizado

Cuadro 18 Pregunta 4 al docente después de la creación del sistema

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	3	60,00%
De acuerdo	2	40,00%
Parcialmente de acuerdo	0	0,00%
Parcialmente desacuerdo	0	0,00%
Totalmente desacuerdo	0	0,00%
Total	5	100,00%

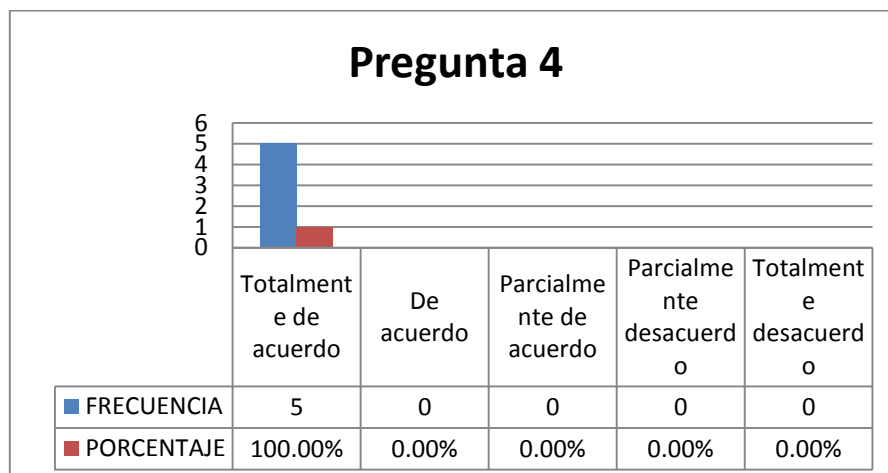


Figura 124 Pregunta 4 al docente después de la creación del sistema

Análisis: Según la gráfica podemos observar que los docentes encuestados están de acuerdo que el sistema implementado en los laboratorios de inglés no permita la duplicidad de la información en cada registro realizado.

Pregunta 5: El manual de usuario del sistema es coherente y entendible en las instrucciones para el correcto funcionamiento del sistema web

Cuadro 19 Pregunta 5 al docente después de la creación del sistema

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	5	100,00%
De acuerdo	0	0,00%
Parcialmente de acuerdo	0	0,00%
Parcialmente desacuerdo	0	0,00%
Totalmente desacuerdo	0	0,00%
Total	5	100,00%

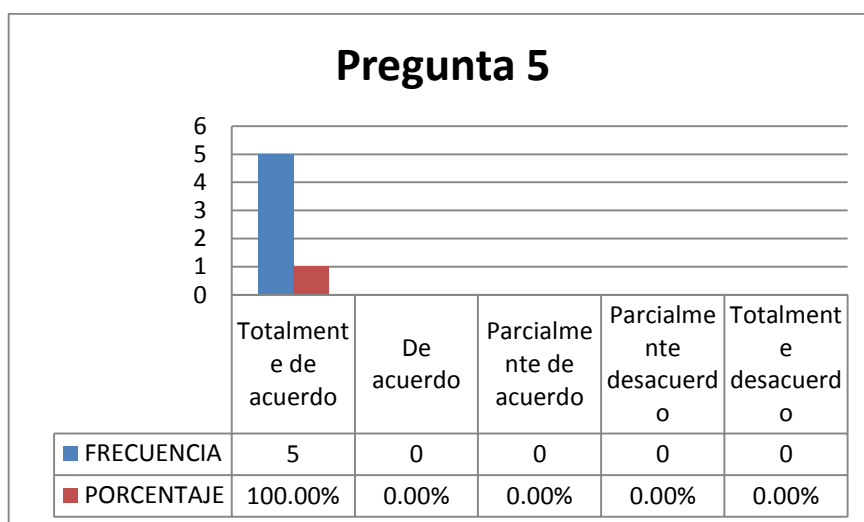


Figura 125 Pregunta 5 al docente después de la creación del sistema

Análisis: De acuerdo con la gráfica podemos observar que el docente encuestado está de acuerdo que los manuales de usuarios del sistema implementado en los laboratorios de inglés son fáciles de entender.

PREGUNTAS ESTUDIANTES

Pregunta 1: El sistema implementado en los laboratorios de inglés cumple con los requerimientos de los estudiantes para el desarrollo de habilidades y destrezas del idioma inglés

Cuadro 20 Pregunta 1 al estudiante después de la creación del sistema

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	255	77,64%
De acuerdo	55	15,53%
Parcialmente de acuerdo	25	6,21%
Parcialmente desacuerdo	4	0,62%
Totalmente desacuerdo	0	0,00%
Total	339	100,00%

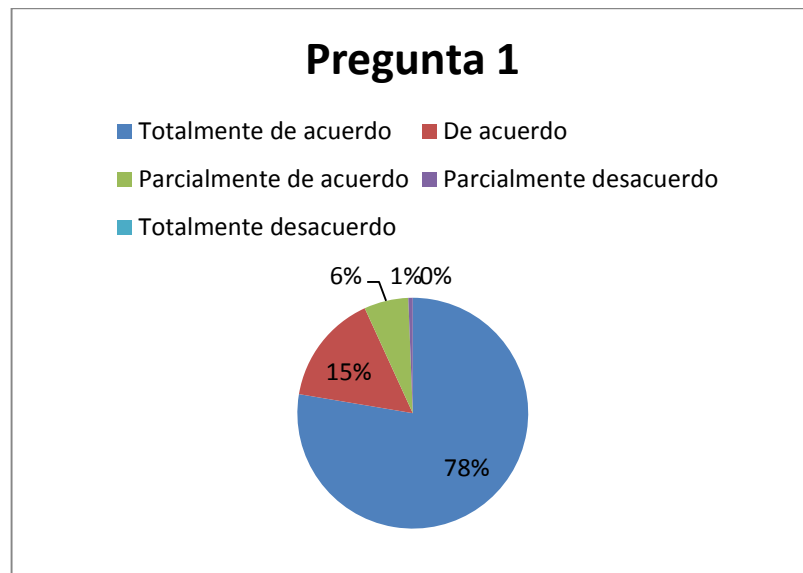


Figura 126 Pregunta 1 al estudiante después de la creación del sistema

Análisis: se puede observar con el gráfico que la mayoría de los estudiantes están totalmente de acuerdo que el sistema permite mejorar las habilidades y destrezas del idioma de inglés.

Pregunta 2: La interfaz del sistema implementado en los laboratorios de inglés ha mejorado la interacción con los usuarios

Cuadro 21 Pregunta 2 al estudiante después de la creación del sistema

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	282	84,78%
De acuerdo	57	15,22%
Parcialmente de acuerdo	0	0,00%
Parcialmente desacuerdo	0	0,00%
Totalmente desacuerdo	0	0,00%
Total	339	100,00%

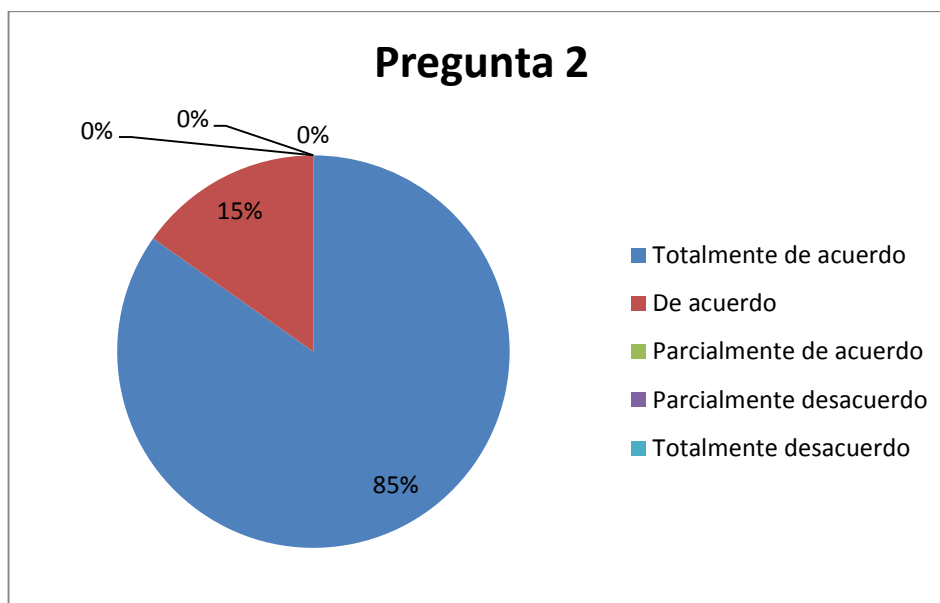


Figura 127 Pregunta 2 al estudiante después de la creación del sistema

Análisis: se puede visualizar que en su totalidad el sistema implementado ha mejorado la interacción con los usuarios.

Pregunta 3: La implementación de la función crear perfiles y guardar el progreso de las actividades realizadas es eficiente

Cuadro 22 Pregunta 3 al estudiante después de la creación del sistema

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	303	90,99%
De acuerdo	19	4,66%
Parcialmente de acuerdo	17	4,35%
Parcialmente desacuerdo	0	0,00%
Totalmente desacuerdo	0	0,00%
Total	339	100,00%

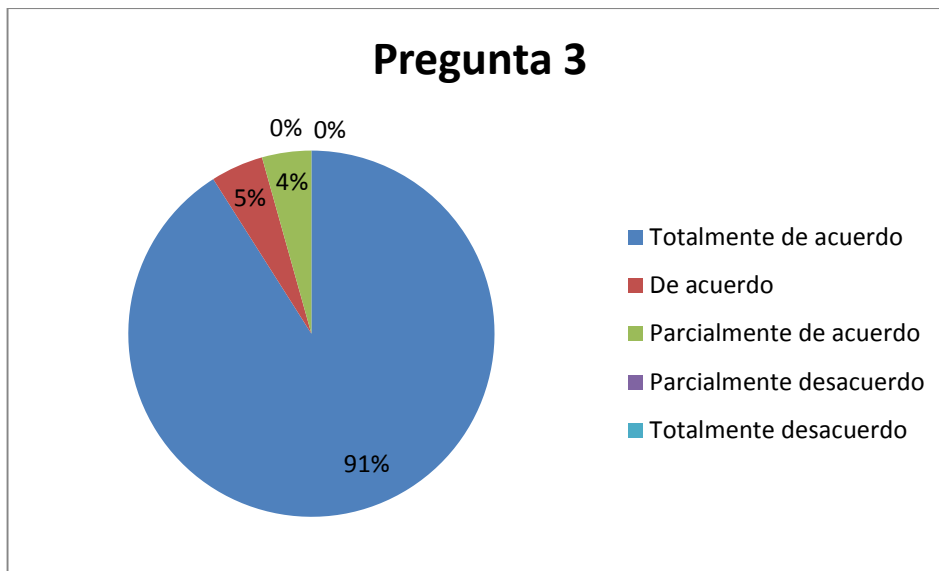


Figura 128 Pregunta 3 al estudiante después de la creación del sistema

Análisis: según el gráfico se puede observar que casi en su totalidad los estudiantes están completamente de acuerdo con la nueva función implementada.

Anexo 11: Evidencias del sistema, después de la implementación

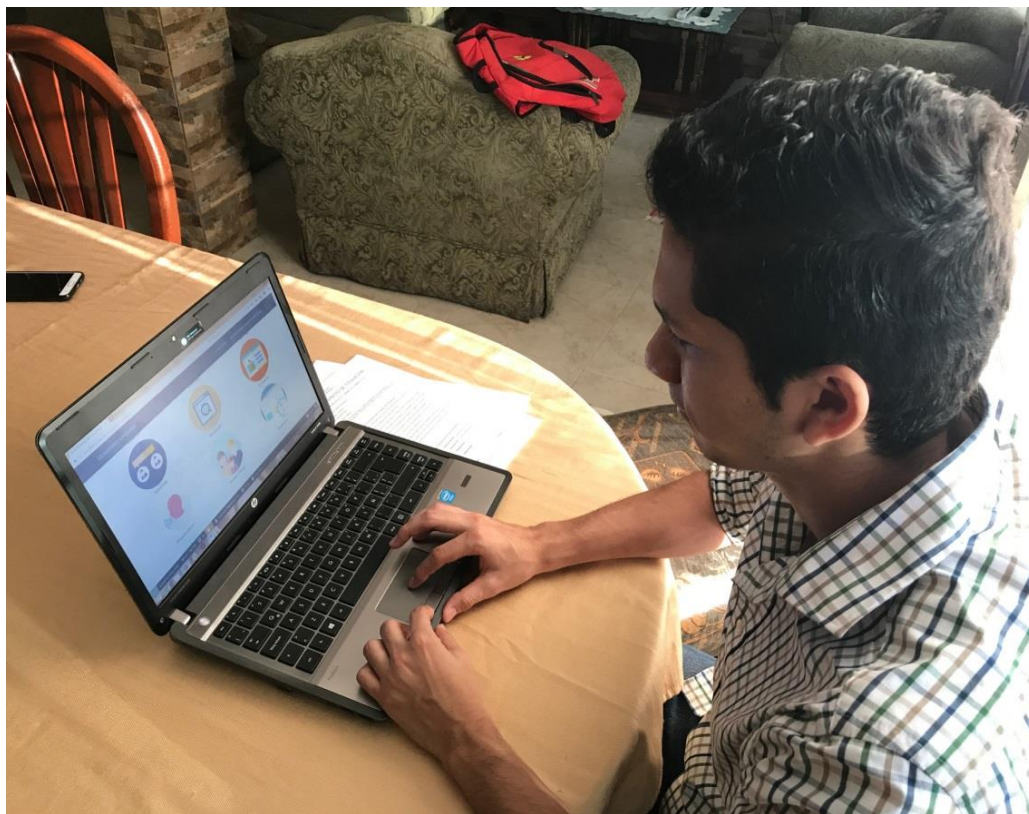


Figura 129 Kevin Locke probando el sistema



Figura 130 Locke y Miranda probando el sistema

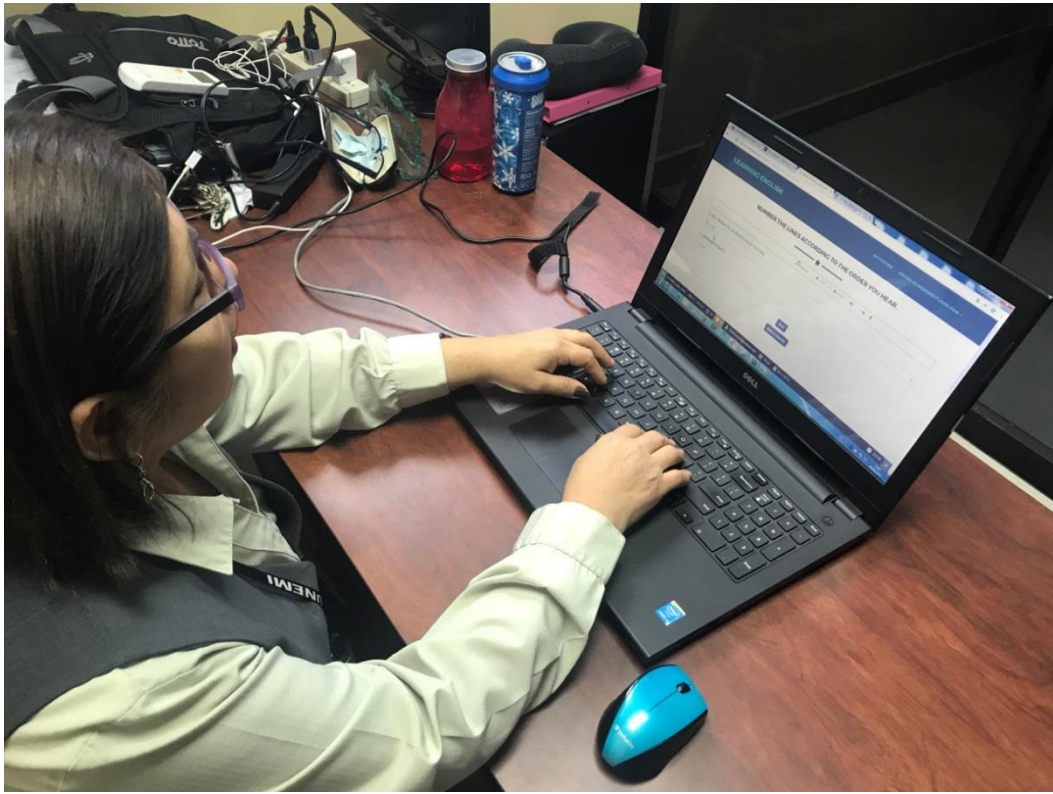


Figura 131 Docente probando el sistema

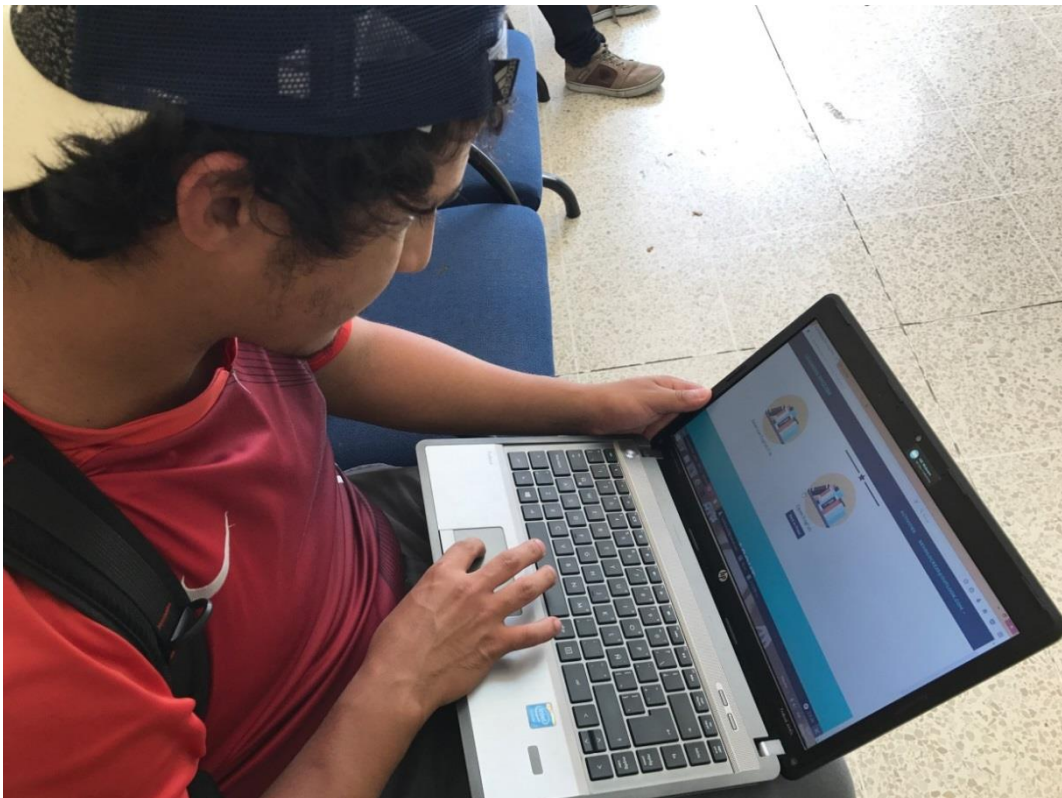


Figura 132 Estudiante probando el sistema



Figura 133 Docente realizando encuesta



Figura 134 Docente realizando encuesta

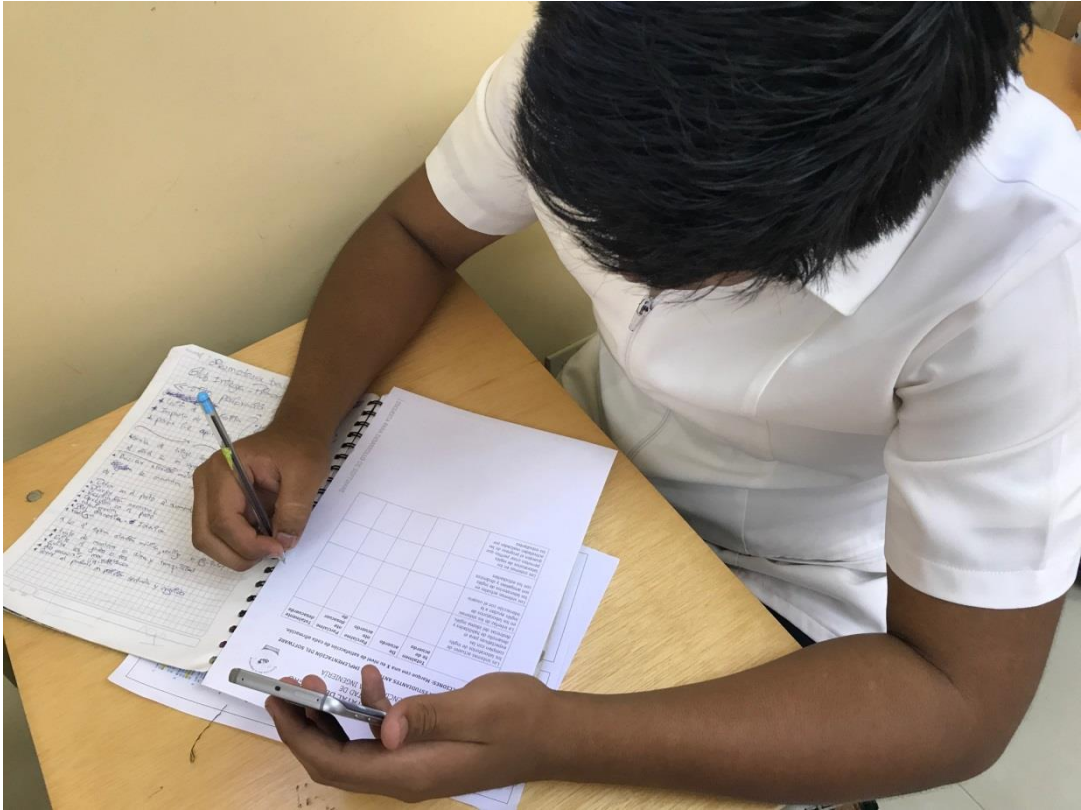


Figura 135 Estudiante realizando encuesta



Figura 136 Estudiante realizando encuesta



CERTIFICADO

La Dirección de la Revista CIENCIA UNEMI de la Universidad Estatal de Milagro, Certifica que los estudiantes **Kevin Paul Locke Araguillin**, con C.I. N° **0940323728**, y **Nell Aaron Miranda Romero**, con C.I. N° **0925220428** de la Carrera Ingeniería de Sistemas Computacionales de la Facultad Ciencias de la Ingeniería, **están diseñando una aplicación que servirá como complemento del libro "Working with songs in the classroom. A Step by step guide to do it well"**.

El libro "Working with songs in the classroom. A Step by step guide to do it well" forma parte de una serie de obras elaboradas por docentes de la Universidad Estatal de Milagro dentro del plan de producción científica del Departamento de Investigación, Desarrollo e Innovación. Y ha sido publicada por la Universidad Estatal de Milagro bajo registro ISBN 978-9942-969-71-2, Derecho de Propiedad Intelectual: GYE-008306, Depósito Legal: GYE-000254.

Este certificado se expide a los diez días del mes de agosto de dos mil diecisiete.

REVISTA
CIENCIA
UNEMI

Dra. Mayra D'Armas Regnault
Directora (E) Revista CIENCIA UNEMI
Universidad Estatal de Milagro

Dirección: Cda. Universitaria Km. 1 1/2 vía Km. 26
Comutador: (04) 2974317 - (04) 2970881
Teléfono: (04) 2974318 - E-mail: comunicacion@unemi.edu.ec

VISIÓN

El área de investigación y desarrollo científico-tecnológico de la Universidad Estatal de Milagro, se compromete a generar y difundir conocimiento científico-tecnológico de calidad, que contribuya al desarrollo sostenible de la sociedad.

MISIÓN

El área de investigación y desarrollo científico-tecnológico de la Universidad Estatal de Milagro, se compromete a generar y difundir conocimiento científico-tecnológico de calidad, que contribuya al desarrollo sostenible de la sociedad.

www.unemi.edu.ec

Figura 137 Certificado del departamento de idiomas

REFERENCIAS

- [1] AIPO, "Una justificación de la docencia en la Interacción Persona-Ordenador," 2014. [Online]. Available: <http://www.aipo.es/libro/doc/00Presen.doc>. [Accessed: 18-Oct-2016].
- [2] w3schools, "HTML Responsive Web Design," 2016. [Online]. Available: http://www.w3schools.com/html/html_responsive.asp. [Accessed: 10-Dic-2016].
- [3] Oracle, "Base de Datos en FUNDAMENTOS INFORMATICOS," 2007. .
- [4] Mas Adelante, "¿Qué es un servidor?," 2016. [Online]. Available: <http://www.masadelante.com/faqs/servidor>. [Accessed: 19-Oct-2016].
- [5] php, "¿Qué es PHP?," 2016. [Online]. Available: <http://php.net/manual/es/intro-what-is.php> [Accessed: 10-Dic-2016].
- [6] Xataka Android, "¿Qué es exactamente ser root?," 2011. [Online]. Available: <http://www.xatakandroid.com/roms-android/que-es-ser-root-cuatro-motivos-para-serlo>. [Accessed: 19-Oct-2016].
- [7] esepestudio, "¿Qué es MySQL?," 2015. [Online]. Available: <http://www.esepestudio.com/noticias/que-es-mysql>. [Accessed: 10-Dic-2016].
- [8] aprenderaprogramar, "¿Qué es y para qué sirve HTML?," 2016. [Online]. Available: http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=435:que-es-y-para-que-sirve-html-el-lenguaje-mas-importante-para-crear-paginas-webs-html-tags-cu00704b&catid=69:tutorial-basico-programador-web-html-desde-cero&Itemid=192. [Accessed: 10-Dic-2016].
- [9] Universidad Francisco Gavidia, "URL," 2016. [Online]. Available: <http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/7305/3/004.738-A572c-Capitulo%20II.pdf>. [Accessed: 10-Dic-2016].
- [10] Microsoft, "Procedimientos Almacenados," 2016. [Online]. Available: <https://msdn.microsoft.com/es-es/library/ms190782.aspx>. [Accessed: 19-Oct-2016].
- [11] Universidad Francisco Gavidia, "Web Hosting," 2016. [Online]. Available: <http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/7305/3/004.738-A572c-Capitulo%20II.pdf>. [Accessed: 10-Dic-2016].
- [12] Universidad Francisco Gavidia, "WebSite," 2016. [Online]. Available: <http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/7305/3/004.738-A572c-Capitulo%20II.pdf>. [Accessed: 10-Dic-2016].
- [13] Universidad de Manizales, "Las tics como potenciadores en la adquisición de una segunda lengua en estudiantes de grado transición en el Jardín Infantil de Manizales," 2012. .

- [14] Universidad Complutense de Madrid, "Diseño de una herramienta software para el aprendizaje del idioma basado en procesos históricos," 2012. .
- [15] Universidad Libre, "El software educativo como estrategia para el aprendizaje de vocabulario en inglés de nivel A1 en un instituto," 2010. .
- [16] Secretaría Nacional de la Administración Pública, "Software Libre," 2016. [Online]. Available: <http://www.administracionpublica.gob.ec>. [Accessed: 07-Nov-2016].
- [17] Consejo de la Educación Superior, "Aprendizaje de una lengua extranjera," 2016. .