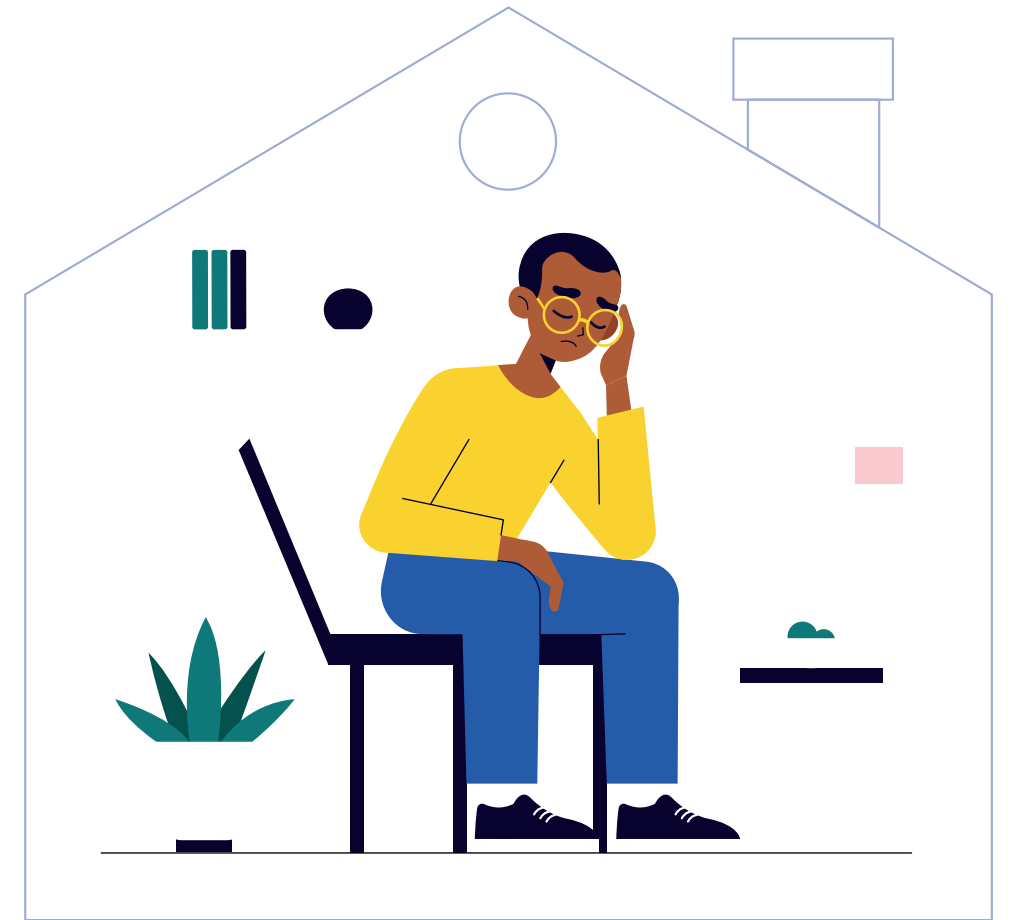


# 2 LEARN

# ANTECEDENTES

Sabemos que hoy en día estamos en una pandemia debido al Covid-19, lo que ha traído grandes consecuencias a nivel mundial y nacional debido a las medidas que se han optado para evitar la propagación del virus, como el confinamiento.

Esto ha provocado el cierre de las escuelas , lo que en un principio pudo ser emocionante para los niños, pero a largo plazo esta falta de socialización y aprendizaje podría acabar siendo un gran problema.



# PROBLEMÁTICA

Debido a la pandemia, la asistencia presencial a los recintos educacionales se ha visto afectada. Si bien existen niños que están volviendo a ir presencialmente, otros siguen con la modalidad online, lo que dificulta su concentración en las clases.

El cierre prolongado de escuelas y el confinamiento en casa también provocó efectos negativos en el físico, la socialización y la salud mental de los niños; y, como actualmente se puede asistir a lugares al aire libre, decidimos crear 2Learn.



# OBJETIVOS

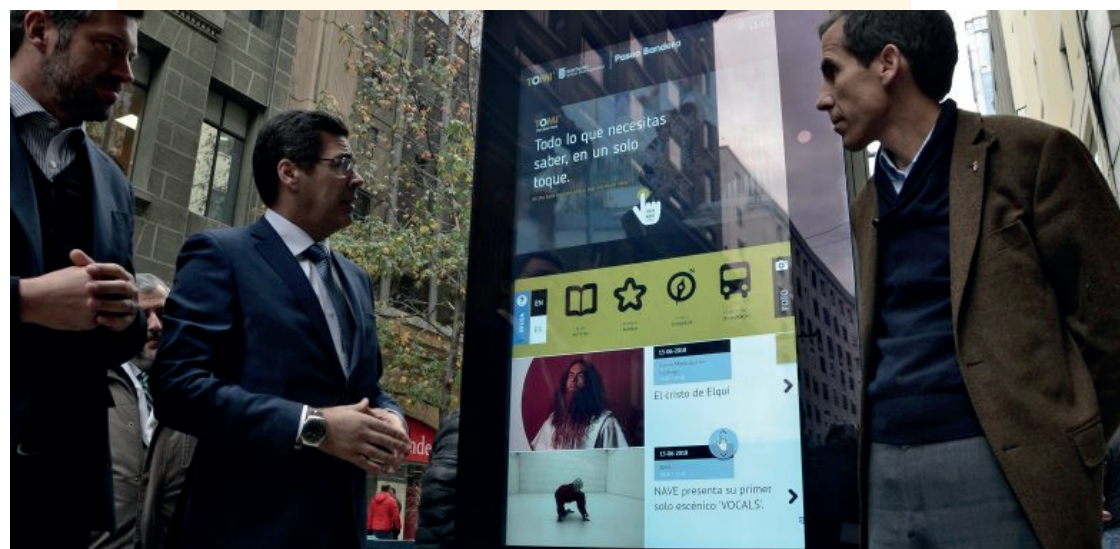
Democratizar el acceso a la educación mediante el juego y la interacción con otros pares para la obtención de conocimientos básicos de lectura y matemáticas.

Generar espacios de juego y recreación para niños en espacios públicos.



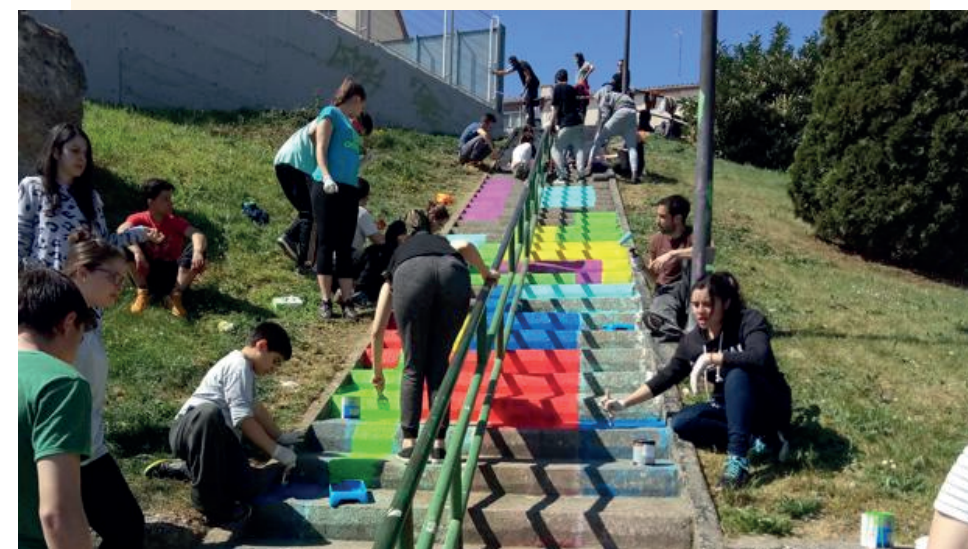
# REFERENTES

## Tótems interactivos en Santiago



<https://www.munistgo.cl/19973-2>

## Educación de calle



[https://www.abc.es/espana/castilla-leon/abci-zamora-referente-educacion-calle-201811261058\\_noticia.html](https://www.abc.es/espana/castilla-leon/abci-zamora-referente-educacion-calle-201811261058_noticia.html)

## Escuela móvil



[https://www.vozpopuli.com/actualidad/educacion-pobreza-colegios-aulas-ninos\\_0\\_1045396393.html](https://www.vozpopuli.com/actualidad/educacion-pobreza-colegios-aulas-ninos_0_1045396393.html)

# FORMULACIÓN

## DESAROLLO DE LA IDEA



Intervención que sea dinámica, interactiva y entretenida, a través del uso de la tecnología.

Funciona mediante tótems que incluyen un juego que los desafía educativamente, usando partes del cuerpo para presionar sensores y controlar el juego en la pantalla.

El propósito es que los niños puedan educarse de manera entretenida y didáctica, enfrentando problemas educativos mientras ejercitan físicamente.



# FODA

## FORTALEZAS

- Lúdico y dinámico.
- Actividades en pareja.
- Promueve la interacción y aprendizaje entre pares.

## DEBILIDADES

- Dificultad de producirse a bajo costo.
- Contribuye al uso de pantallas en niños.

## OPORTUNIDADES

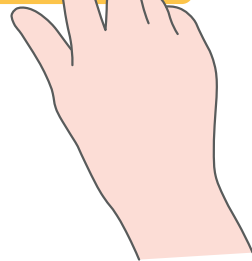
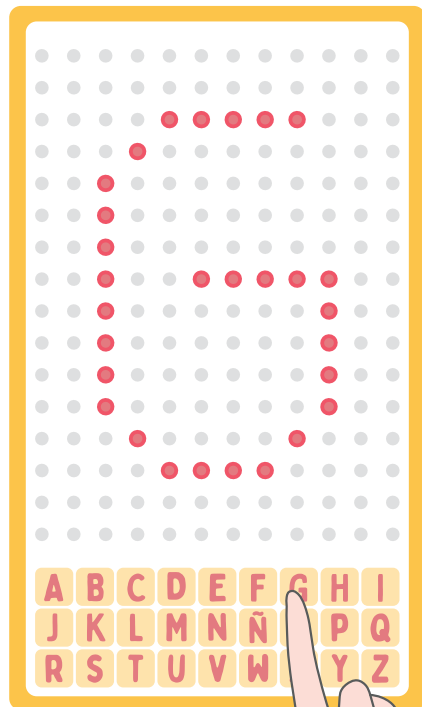
- Mayor tráfico de personas y niños gracias a las reaperturas de espacios públicos por medidas COVID.
- Mayor visibilidad a lugares poco transitados.

## AMENAZAS

- Destrucción o vandalismo de la instalación.
- Deterioro por factores climáticos.
- Deterioro por ataque de animales.

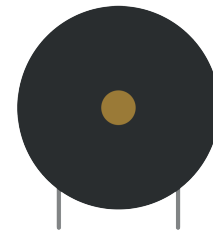
# DESARROLLO DEL PROYECTO

1



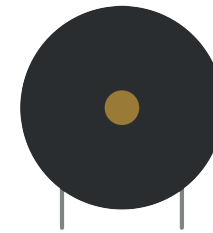
Dispositivo interactivo que muestra el trazado de cada letra en su forma imprenta mediante la acción de leds.

2

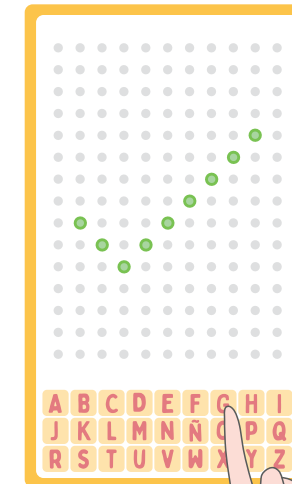
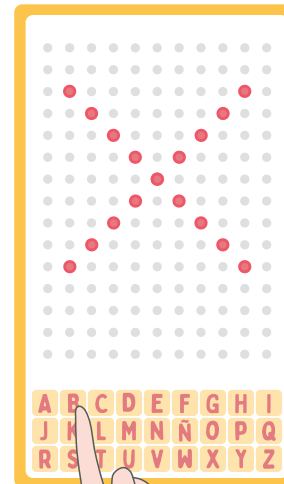


¡Empecemos a jugar! Selecciona la letra que escuches... ¡G!

¡Sigue intentando!

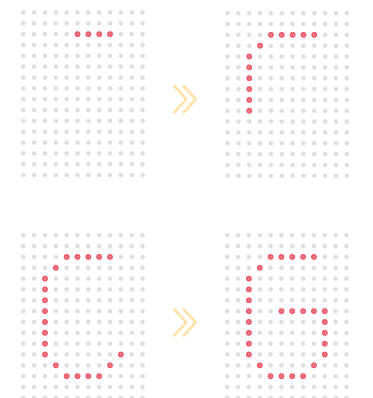
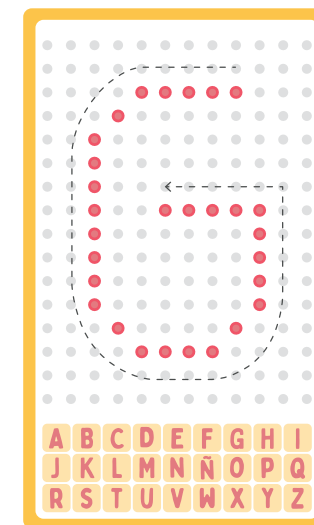
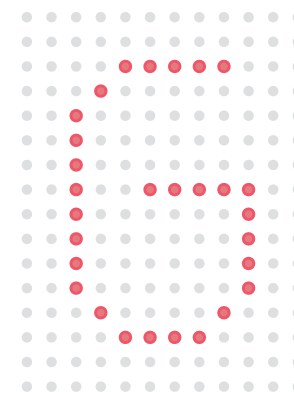
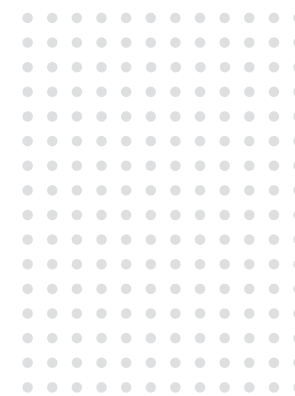


Muy bien. ¡Correcto!



En este juego el niño deberá escoger la letra que escucha a través del parlante, pudiendo responder de manera correcta o incorrecta, que será indicado con los leds del tablero y por el parlante.

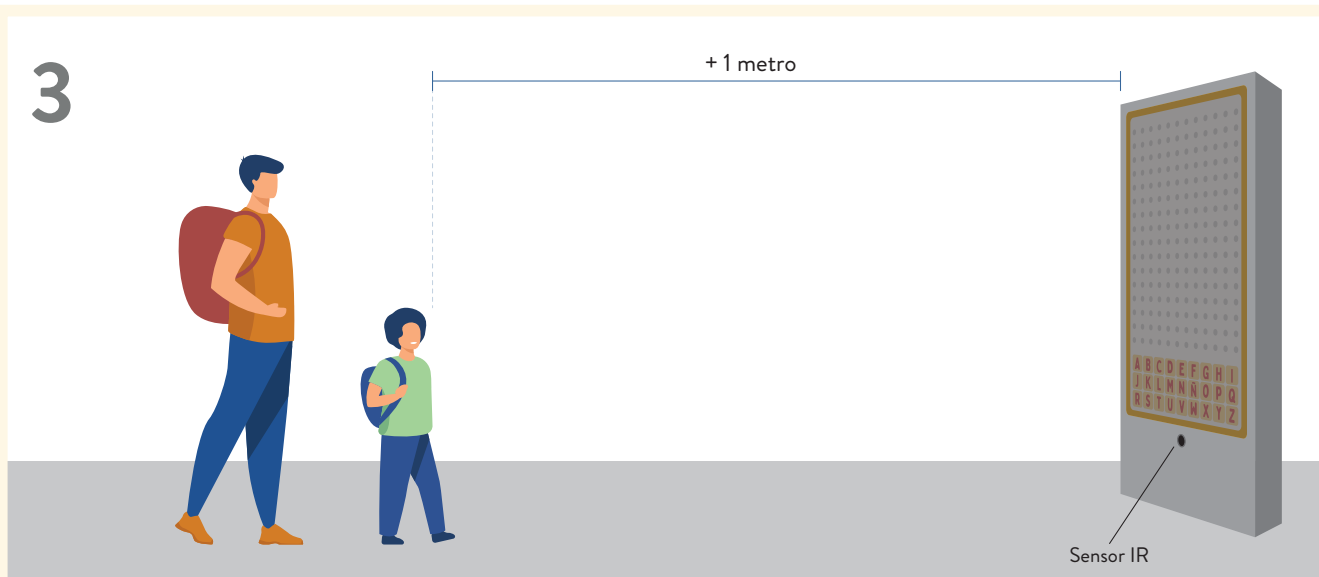
2 modalidades:



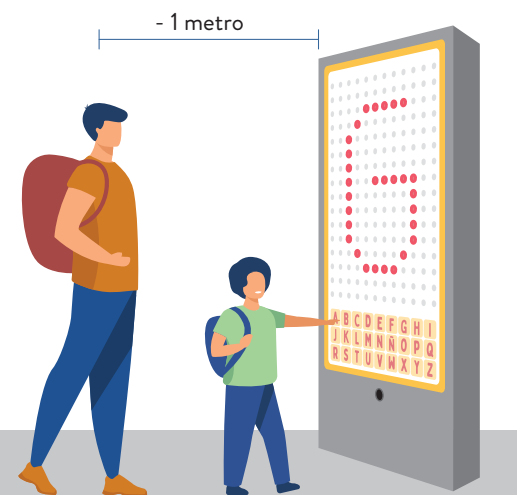


# DESARROLLO DEL PROYECTO

3

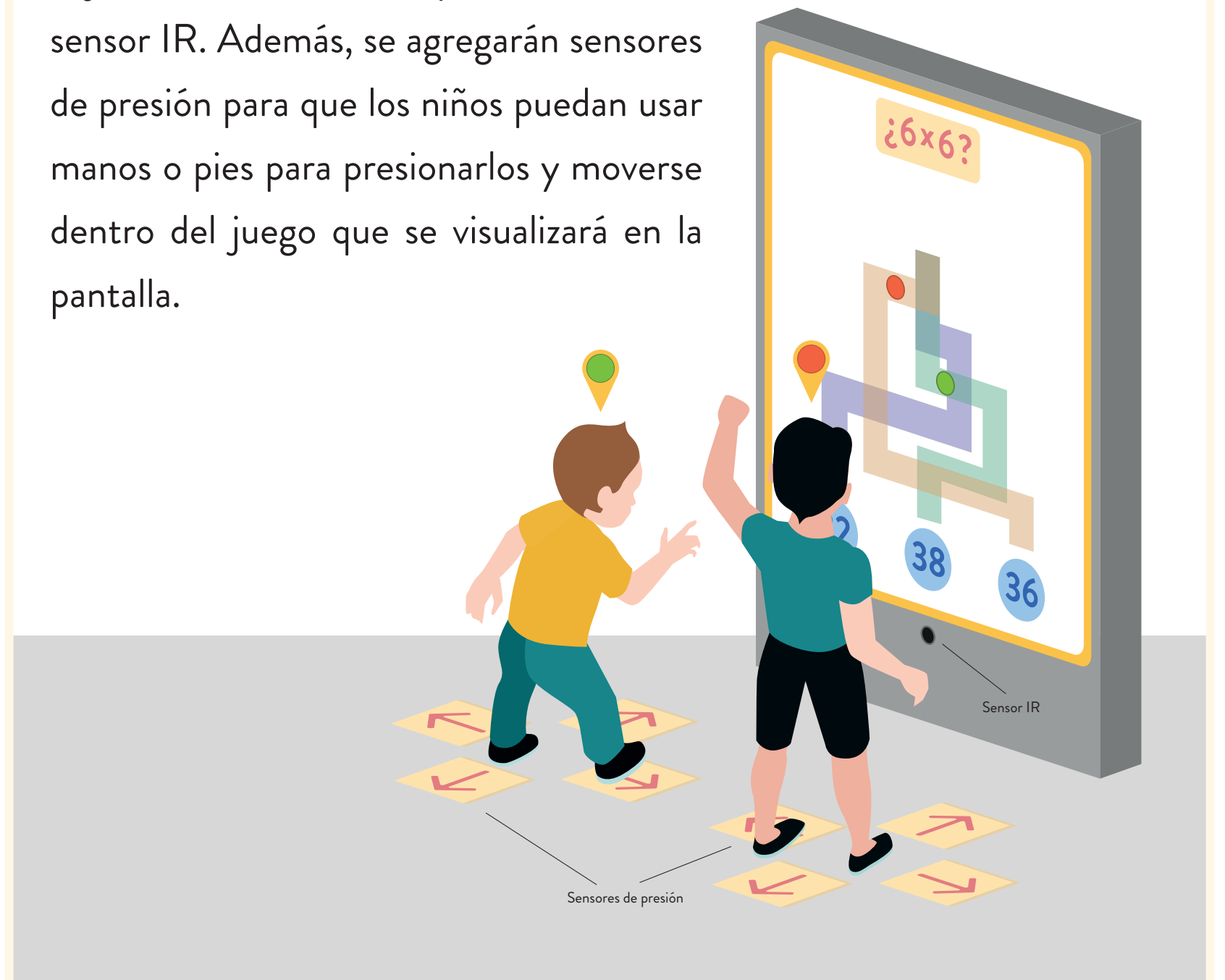


Para esta idea consideramos agrandar el tablero con las letras para que estuviese en las calles como un tipo de intervención, agregando un sensor IR para que se active cuando reconozca a alguien cerca.



4

Tótem interactivo que se instalará en espacios públicos. En esta propuesta final se dejarán de lado los leds y se mantiene el sensor IR. Además, se agregarán sensores de presión para que los niños puedan usar manos o pies para presionarlos y moverse dentro del juego que se visualizará en la pantalla.



# CREACIÓN DE MARCA

## PALETA CROMÁTICA

<p>PANTONE 2012 C</p> <p># FFEB1D</p>	<p>C: 4% M: 0% Y: 88% K: 0%</p> <p>R: 255 G: 235 B: 29</p>	<p>PANTONE 2012 C</p> <p># F1970C</p>	<p>C: 2% M: 48% Y: 96% K: 0%</p> <p>R: 241 G: 151 B: 12</p>	<p>PANTONE 3546 C</p> <p># CD151D</p>	<p>C: 12% M: 100% Y: 96% K: 3%</p> <p>R: 205 G: 21 B: 29</p>
<p>PANTONE 586 C</p> <p># B6BF10</p>	<p>C: 36% M: 10% Y: 100% K: 1%</p> <p>R: 182 G: 191 B: 16</p>	<p>PANTONE 637 C</p> <p># 54C1DD</p>	<p>C: 63% M: 0% Y: 12% K: 0%</p> <p>R: 84 G: 193 B: 221</p>		

## LOGOTIPO

2LEARN

- Juego de palabras “to learn” en inglés  
2 > two > to  
En español: “aprender”
- Incorporación del número 4 como la letra A debido a su similitud gráfica, también relacionado a que el juego se vincula con las matemáticas.

# DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

Intervención pública que funciona de manera interactiva, entretenida y colaborativa, mediante el uso de la tecnología.

¿Cómo funciona? Es un tótem interactivo educativo y divertido, que funciona con un sensor infrarrojo que detecta cuando alguien se acerca y comienza a funcionar. Además, cuenta con sensores de presión para que los niños usen sus manos o pies para interactuar con el juego que se visualizará en la pantalla.

¿Cuál es su propósito? Educarse de forma entretenida mediante el juego y la interacción con otros pares para obtener conocimientos básicos de algunas asignaturas, mientras se divierten y ejercitan tanto mental como físicamente.



# COSTOS Y FINANCIAMIENTO

## **Materiales:**

- Arduino Uno: \$6.900
- Sensores de presión (8 unidades): \$6.990 c/u
- Pantalla LCD 26" (4 unidades): \$159.990 c/u
  - Parlantes (6 unidades): \$2.000 c/u
  - Sensor IR (4 unidades): \$2.500 c/u
- Plancha de fierro 4mm x 1 x 2 mts (3 unidades): \$145.830 c/u
- Pastelón de goma 50x50cms 20mm (2 unidades): \$5.126 c/u
- Arriendo soldadora (6 unidades): \$5.618 c/4 horas

**Total: \$769.177**

# COSTOS Y FINANCIAMIENTO

## **Fondo de Innovación de Educación Parvularia - FIEP**

Busca implementar proyectos que se basen en acciones concretas orientadas al desarrollo de prácticas pedagógicas, a través de propuestas vinculadas a los objetivos de aprendizaje (OA) y que brinden oportunidades de desarrollo integral a las niñas y niños.

<https://www.fondos.gob.cl/ficha/sep/educacion-parvularia-fiep/>

**\* Postulaciones cerradas**

## **Fondo de Fomento Audiovisual**

Financia la producción y difusión de las nuevas tendencias creativas y de innovación tecnológica. Depende del consejo de Arte y la Industria Audiovisual.

<https://www.fondos.gob.cl/ficha/mincap/fondo-audiovisual/>

**\* Postulaciones abiertas**

**MUCHAS GRACIAS POR SU ATENCIÓN!**

**2LEARN**