***U:*** ¿Cómo harán los niños para aprender las matemáticas mientras se divierten y encuentran un interés por la materia?

***P:*** Para cada nivel habrá una animación y lúdica diferente, lo que nos lleva a que obviamente los ejercicios deben de subir de la dificultad más baja a la más alta teniendo en cuenta la edad y el desarrollo matemático que tienen, por eso se va tener en cuenta que sea llamativa a la hora de que los niños la ejecuten.

***U:*** Un ejemplo de esto cual podría ser

***P:*** Por ejemplo, se considera que los niños los van preparando desde este año para sumar y restar, por eso cuando el niño o niña entre en el primer nivel se le mostrara la animación de un árbol y alguien arrancando una cantidad de manzanas en específico, después de esto se mostrara la pregunta que sale tras haber terminado la animación, luego se mostrara la operación solicitada por el problema y ellos van a tener que responder dándoles diversas opciones. Pero si se llegan a equivocar se les dará la oportunidad de repetirla tras una pequeña ayuda dada por el sistema.

***U=*** Usuario

***P=*** Programador