

Realidad aumentada para el aprendizaje de niños de primaria.

Miguel Alexander Rizo Renteria.

Jose Alejandro Tenorio Cebreira.

Angel Alfredo Zamora Moran.





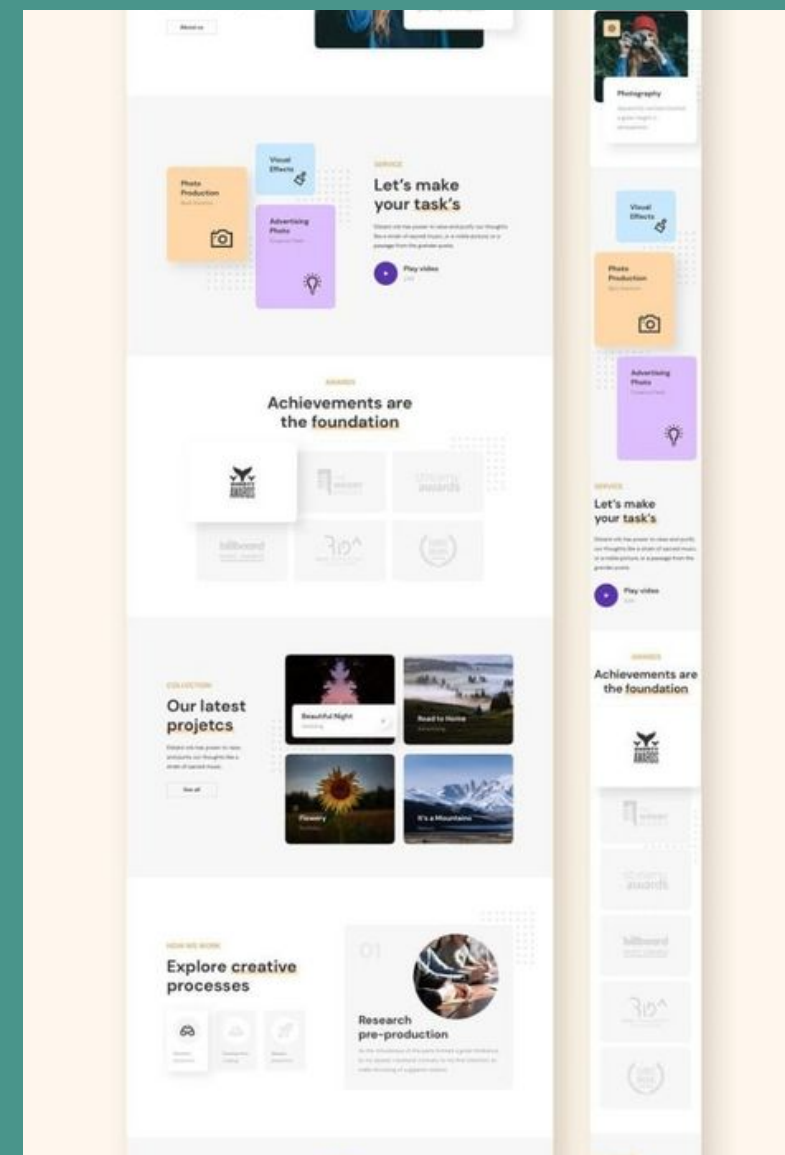
Validacion de producto

Nuestra propuesta de proyecto se centra en la creación de una página web innovadora diseñada específicamente para el aprendizaje de niños en la etapa de primaria. Nuestro objetivo principal es transformar las clases tradicionales en experiencias educativas interactivas y dinámicas que no solo faciliten la absorción de conocimientos sino que también fomenten un genuino interés por aprender.

Propuesta del producto.

- Nuestra visión es clara: queremos que nuestra página educativa sea una herramienta transformadora que mejore la vida de los niños de primaria y los prepare para un futuro exitoso. Para lograrlo, estamos considerando el desarrollo de una página web utilizando html, js, css, entre otros. Este enfoque nos permitirá aprovechar al máximo los recursos y herramientas que nos ofrecen estos lenguajes, lo que acelerará significativamente el proceso de desarrollo y nos permitirá ofrecer una experiencia de usuario

Al realizar un análisis exhaustivo del mercado y la competencia, hemos observado que algunas empresas ya ofrecen soluciones similares para el aprendizaje infantil. Sin embargo, al profundizar en estas propuestas existentes, hemos identificado ciertas limitaciones que creemos que podemos superar con nuestra innovadora visión.



Construcción del Producto: Página web Educativa para Niños de Primaria

1. Investigación Preliminar y Análisis de la Competencia:

Estudio detallado del mercado actual y de las aplicaciones educativas existentes.

Identificación de las limitaciones y carencias de las soluciones existentes, tales como accesibilidad económica y tecnológica y falta de contenido profundo.

2. Definición de Objetivos y Visión del Producto:

Crear una experiencia educativa interactiva y dinámica.

Democratizar la educación, asegurando accesibilidad para todos independientemente de las restricciones económicas o del dispositivo. Proveer contenido educativo de alta calidad alineado con el plan de estudios escolar.



Canales de Distribucion

Los canales de distribución para nuestra app de realidad aumentada para niños enfocada a las ciencias son los siguientes:

Sitios web de distribución de apps: Existen diversos sitios web que permiten distribuir páginas web, como Amazon y Windows. Estos sitios ofrecen una alternativa a las páginas web tradicionales, y pueden ser una buena opción para llegar a un público más específico.

Canales de distribución educativos: Los canales de distribución educativos, como los colegios y universidades, pueden ser una buena opción para llegar a los niños interesados en las ciencias. Estos canales pueden utilizar la página web como una herramienta de aprendizaje, o bien como un recurso para complementar las clases de ciencias.



Rentabilidad del proyecto

La rentabilidad de un proyecto de desarrollo de una página web de realidad aumentada para niños enfocada a las ciencias dependerá de una serie de factores, como el tamaño del mercado objetivo, el precio de la página web, los costes de desarrollo y distribución, y la eficacia de la promoción.

En general, se estima que el mercado de la realidad aumentada para el sector educativo tiene un valor de 7.000 millones de dólares en 2023, y se espera que crezca a una tasa anual compuesta del 50% hasta 2028. Esto indica que existe un gran potencial de mercado para este tipo de la página web.



Descripcion del proyecto.

El proyecto de realidad aumentada para el aprendizaje de niños es una herramienta educativa que combina el mundo real con elementos virtuales en tiempo real, diseñada específicamente para enriquecer y mejorar la experiencia de aprendizaje de los niños en entornos educativos. Este proyecto aprovecha la tecnología de realidad aumentada para brindar una serie de beneficios pedagógicos y de desarrollo a los estudiantes jóvenes

Características Principales:

Interacción en Tiempo Real: El proyecto permite a los niños interactuar con objetos, personajes y entornos virtuales que se superponen en el mundo real a través de dispositivos como tabletas, smartphones. Esto crea una experiencia de aprendizaje inmersiva y dinámica.

Personalización Educativa: Se adapta a las necesidades y niveles de habilidad individuales de cada niño. El contenido educativo se puede personalizar para abordar los intereses y ritmos de aprendizaje únicos de cada estudiante, lo que maximiza la eficacia del aprendizaje.

Los activos del proyecto.

Los activos de un proyecto de desarrollo de una app de realidad aumentada para niños enfocada a las ciencias pueden dividirse en dos categorías principales:

- **Activos tangibles:** Estos activos incluyen los recursos físicos necesarios para desarrollar y distribuir la app, como los equipos informáticos, los software de desarrollo, y los servidores.
- **Activos intangibles:** Estos activos incluyen los recursos no físicos que contribuyen al éxito del proyecto, como la propiedad intelectual, el conocimiento y la experiencia del equipo de desarrollo.



Participacion de los socios.

La participación de los socios en un proyecto enfocado en la realidad aumentada para el aprendizaje de niños puede variar según las necesidades específicas del proyecto y las habilidades de los socios involucrados. Aquí hay una lista de posibles roles y responsabilidades que podrían desempeñar los socios en este tipo de iniciativa:

Desarrolladores de software: Estos socios pueden ser responsables de crear aplicaciones de realidad aumentada diseñadas para el aprendizaje de niños. Esto incluiría la programación y el desarrollo de contenido interactivo.

Diseñadores de experiencia de usuario (UX): Los diseñadores de UX pueden trabajar en la interfaz de usuario de las aplicaciones de realidad aumentada para garantizar que sean intuitivas y atractivas para los niños.

Estructura de costos.

La estructura de costos de un proyecto de realidad aumentada enfocado al aprendizaje de niños puede variar según diversos factores, como el alcance del proyecto, la tecnología utilizada, el contenido creado y la escala de implementación, como las que se ven a continuación:

Desarrollo de software y contenido: Esta suele ser una de las partidas de gastos más significativas. Incluye el costo de programación y desarrollo de aplicaciones de realidad aumentada, así como la creación de contenido educativo en 3D, animaciones y modelos interactivos.





Diseño gráfico y animación: Incluye el costo de diseñadores gráficos y animadores que crean los elementos visuales y gráficos necesarios para la experiencia de realidad aumentada.

Hardware y dispositivos: Si se requieren dispositivos de hardware específicos, como gafas de realidad aumentada o tabletas, estos representarán un costo importante. Esto puede incluir la compra o alquiler de equipos y dispositivos.

Evaluaciones

- Funcionalidad: ¿La página web de realidad aumentada cumple con los objetivos educativos definidos?
¿Todas las características prometidas funcionan correctamente?
- Usabilidad: ¿La Página web es fácil de usar para los niños? ¿La interfaz es intuitiva y atractiva para su edad?
- Estabilidad: ¿La página web es estable y no se bloquea con frecuencia? ¿Responde bien a las interacciones de los niños?
- Seguridad: ¿Se han tomado medidas para garantizar que la página web sea segura para los niños en términos de contenido y privacidad?
- Optimización de rendimiento: ¿La página web funciona sin problemas en una variedad de dispositivos móviles y plataformas?
- Actualizaciones y mantenimiento: ¿El programador ha previsto actualizaciones periódicas para mejorar y corregir posibles problemas?
- Accesibilidad: ¿La página web es accesible para niños con discapacidades? ¿Se han considerado las necesidades especiales en el diseño?
- Cumplimiento de los objetivos educativos: ¿La página web logra los objetivos de aprendizaje planteados por los educadores? ¿Existen métricas para medir el progreso del aprendizaje?

Modelo Canva

Segmento de Clientes. Alumnos, Profesores y Escuelas Educativas. 	Recursos Claves. Los recursos necesarios para el desarrollo de la aplicación 50,000 pero esto podría variar	Propuesta de Valor. En la creación de una página web innovadora diseñada específicamente para el aprendizaje de niños en la etapa de primaria. 	Relaciones con los clientes. Nos vamos a relacionar con los maestros para tener un seguimiento para ver los temas a implementar.	Alianzas Clave. Las alianzas claves que vamos a hacer serían con -Claro Development -Praxinos
	Actividades Clave. La actividad clave será el desarrollo de una página web que se conectará a la realidad aumentada para mejorar el desarrollo de sus estudios.		Canales. Los canales para distribuir la aplicación serían. -Tarjetas con QR -Celulares	
	Estructura de Costos. -Computadoras -tecnologías para realidad aumentada -Programadores 		Fuentes de Ingresos. Se realizará una alianza con las Escuelas Primarias interesadas o con la SEP (Spin off) ya que será gratuito y será universitario. 	

Publico Objetivo

El proyecto en cuestión tiene como enfoque principal el público objetivo de niños en la etapa de primaria. El propósito fundamental es proporcionarles una herramienta efectiva para mejorar su proceso de aprendizaje. Sin embargo, este proyecto no se limita únicamente a una audiencia específica, ya que su utilidad se extiende a un espectro mucho más amplio.

En el contexto de los niños de primaria, este proyecto está diseñado para brindarles oportunidades de aprendizaje que van más allá de las metodologías tradicionales. Su objetivo es estimular la curiosidad, el interés y la participación activa de los estudiantes en su proceso educativo. Al proporcionar una variedad de recursos y enfoques de enseñanza, se pretende ayudar a los niños a explorar diferentes formas de aprender y comprender conceptos de manera más profunda y significativa.



**restringido exclusivamente a n
expandir su conocimiento y exp
beneficiarse de él.**



**quien
puede**

Valor de propuesta

Nuestra solución de realidad aumentada para niños de primaria ofrece una experiencia educativa única y envolvente que transforma el proceso de aprendizaje en una aventura emocionante y significativa. A través de la combinación de la tecnología de RA y el contenido educativo específicamente diseñado, nuestro proyecto tiene como objetivo:

- **Aprendizaje Interactivo:** Permitiremos que los niños interactúen con conceptos abstractos y abstractos de manera tangible y visualmente atractiva. La RA lleva los libros de texto y lecciones a la vida real, haciendo que los temas sean más comprensibles y memorables.
- **Adaptabilidad y Personalización:** Reconocemos que cada niño aprende de manera diferente, por lo que nuestro proyecto permite la adaptación y personalización. Los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y centrarse en áreas de interés particulares.
- **Facilitación del Aprendizaje a Distancia:** En un mundo en constante cambio, nuestra plataforma de RA es versátil y puede adaptarse tanto a entornos de aprendizaje en el aula como a situaciones de aprendizaje a distancia, lo que garantiza que los niños tengan acceso continuo a experiencias educativas en cualquier lugar.

Bibliografías.

-Reina, A. (2022). Realidad aumentada en la educación infantil ¿Qué nos ofrece? Droiders.com.
<https://www.droiders.com/realidad-aumentada-en-la-educacion-infantil/#:~:text=Ventajas%20de%20la%20Realidad%20Aumentada%20en%20la%20educaci%C3%B3n&text=Ayuda%20a%20desarrollar%20el%20entendimiento,positiva%20hacia%20el%20proceso%20educativo.>

-Calvo, J. (2021, 14 mayo). Lo que aporta la realidad aumentada a la educación. EDUCACIÓN 3.0.
[https://www.educaciontrespuntocero.com/tecnologia/realidad-aumentada-educacion/.](https://www.educaciontrespuntocero.com/tecnologia/realidad-aumentada-educacion/)

-Iat, & Iat. (2023). Realidad aumentada en educación: el «Boom» educativo que viene. IAT.
[https://iat.es/tecnologias/realidad-aumentada/educacion/.](https://iat.es/tecnologias/realidad-aumentada/educacion/)

-Benítez, V. E. B., & Pumalema, J. I. L. (2020). REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE SEIS AÑOS DEL COLEGIO «JR. COLLEGE». ResearchGate.

-Domínguez, J. A. M. (s. f.). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. [https://www.redalyc.org/iournal/4981/498160178018/html/.](https://www.redalyc.org/iournal/4981/498160178018/html/)