PITCH SSH! EDUCATION

•**METÁFORA (PREGUNTA)**

\*Video de niños aburridos”

\*voz\* ¿Tú sabes lo que significan las siguientes palabras?

Umbría

Remiendos

Despanzurrados

Pero...¿y si te muestro estas imágenes?

\*imágenes\*

¿La cosa cambia, no?

**•APERTURA**

**En México, 1 de cada 10 niños en edad escolar presenta dificultades de aprendizaje.**

**Las causas son muchas, desde trastornos del habla y el lenguaje hasta problemas familiares. Esto genera una gran preocupación en los padres al afectar el rendimiento escolar y las relaciones interpersonales de los niños. Y si a eso le sumamos que en nuestro país existen al menos 4.1 millones de niños que no asisten a la escuela y más de 600 mil en riesgo de abandonar los estudios, la situación se complica.**

\*Elementos del Dashboard\*

##### Una de las problemáticas de estas dificultades es la falta de interés, aunada a las diferentes necesidades y capacidades de cada niño, ya que actualmente en nuestro país entre el 6 y 8 % de los niños presentan problemas de aprendizaje, tales como el tdah y la dislexia.

##### Está comprobado que la educación, cuando es interactiva, ayuda a mejorar el aprendizaje, ya que estimula la memoria, la retención de información y hasta influye en el estado de ánimo.

**•SOLUCIÓN**

Simple and Smart Education Helper fofrece una alternativa para mejorar el aprovechamiento escolar de todos los niños. Mediante una aplicación que contiene herramientas de Inteligencia Artificial en conjunto con actividades académicas, se crea en el **espacio** del alumno un ambiente totalmente interactivo, personalizado y con sensibilidad emocional, especial para niños con trastornos de aprendizaje como el tdah, que ayudará a mejorar su concentración en el proceso de aprendizaje.

Estas herramientas son:

1. Personalización: Con la creación de perfiles, el usuario puede identificarse, incluso acceder a la App con reconocimiento de voz.

2. Reconocimiento de estados de ánimo: El usuario puede elegir entre diferentes actividades de la materia relacionadas a su estado de ánimo.

3. Actividades interactivas: Preguntas y respuestas, cuentos, dinámicas y juegos relacionados al contenido de la materia.

4. Seguimiento de actividad: Mediante la confirmación por voz de lo aprendido, el alumno podrá reforzar los contenidos de la materia.

Todos los resultados de las actividades se guardarán y podrán consultarse desde cualquier dispositivo para que los padres tengan un registro del avance de sus hijos. **tiempo de gestión de la actividad, actividad seleccionada, estado de ánimo elegido al iniciar la conversación**

**• ¿QUÉ NECESITO?** Necesitamos un desarrollo web capaz de atender íntegramente las necesidades cognitivas de estos usuarios, además de la colaboración de los docentes para, **en conjunto**, complementar la información necesaria y así utilizar de mejor manera las herramientas de SSHelper. Todo esto con el fin de que pueda ser usado para el beneficio de todos los niños de México sin excepción.

**• AYÚDAME.** Con su ayuda, podemos hacer tangible esta alternativa para que más niños tengan la oportunidad de aprender mejor.

**•CIERRE (metáfora)** No necesitamos más rezago educativo. La educación no tiene porqué ser aburrida. Debemos aprovechar los recursos tecnológicos que tenemos para ayudar a los más vulnerables, y sobre todo derribar las barreras de los prejuicios y la desinformación.

Ssh! Tú puedes ser parte de algo grande. Por una México interactivo.