

BERNIEDUCA

Jesús Robinson Zamarrón Hernández, jesus.zamarronhdz@uanl.edu.mx¹, Sanjuanita de Jesús Cardona Saucedo, sanjuanita.cardonaso@uanl.edu.mx², Sandra Leticia Mancilla Martínez, sandra.mancillamrtn@uanl.edu.mx³, Josias Salvador Lona Romero, josiaslona01@gmail.com⁴, Orlando Alberto Hernández González, orlahdz50@gmail.com⁵, Miguel Ángel Ruiz Hernández, miguel.ruizhz@uanl.edu.mx⁶.

1. Facultad de ingeniería Mecánica y Eléctrica, Estudiante.
2. Facultad de ingeniería Mecánica y Eléctrica, Estudiante.
3. Facultad de ingeniería Mecánica y Eléctrica, Estudiante.
4. Facultad de ingeniería Mecánica y Eléctrica, Estudiante.
5. Facultad de ingeniería Mecánica y Eléctrica, Estudiante.
6. Facultad de ingeniería Mecánica y Eléctrica, Estudiante.

Con la investigación realizada, se obtendrá información para basarse en lo que es necesario al momento de aprender para los niños de 2do año escolar.

Para este proyecto se realizará una aplicación completamente interactiva y con una interfaz bastante amigable con el usuario que la utilice. Se espera que se logre un refuerzo al aprendizaje impartido por las escuelas de estos estudiantes, ya que hoy en día es bastante difícil el poder aprender solo con las clases en línea por eso se decidió el crear esta app que ayude a reforzar y practicar los conocimientos obtenidos. Así mismo se espera cierto rechazo por parte del público que no sea de este grado escolar el cual sería 2do año, y que no sea bien visto por personas que busquen temas más elaborados. Se utilizará como herramienta principal para la realización del programa para escritorio NetBeans, y la que ayudara para la implementación en los dispositivos móviles como Smartphones y tablets es Android Studio, para los diagramas se utilizara MySQL Workbench para realizar la base de datos se usara Xampp. El resultado que se espera es que la aplicación sea bien recibida por los estudiantes de 2do año escolar y sus tutores para reforzar sus conocimientos, así mismo, poder practicar si algún tema es complicado para ellos o ver una explicación de una manera distinta.