

Sergio Manuel Gonzalez Vargas - A01745446

Viernes 09 de octubre del 2020

Germán Guzmán López -A01752165

Isabel Vieyra Enríquez - A01745860

Dr. Armando Fabian Lugo Mendoza

Equipo 7

Proyecto Integrador Parte I

Objetivo

Desarrollar un programa computacional para apoyar a mejorar habilidades y conocimientos en cualquiera de las tres áreas de enfoque: lectura, matemáticas y ciencias (que evalúa la prueba PISA de la OCDE).

Propuesta

Nuestra propuesta como equipo es desarrollar un programa en el que el usuario por medio de una aplicación, refuerce y aplique los conocimientos del usuario en las 3 áreas.

Utilizando diferentes módulos de Python y aplicando lo visto en clase, como ciclos, condicionales, cadenas de caracteres, listas e importación de texto vamos a diseñar y construir un juego inclinado al sector educativo en el cual a través de diferentes niveles y secciones los niños van a poder ir aprendiendo y mejorando sus conocimientos.

Nos dimos cuenta que actualmente existen aplicaciones enfocadas en la educación que han generado un gran impacto en la población debido a que son llamativas, intuitivas y la manera en la que enseñan y aprenden es muy dinámica ejemplos como esta son SoloLearn grasshopper Duolingo (Inserte más apps) entre otras. Pero algo que nosotros notamos es que estas aplicaciones están dirigidas a un público un poco mayor debido a que necesitas de habilidades básicas para poder utilizarlas sin mencionar que muchas de estas están en inglés y cada aplicación es para cada cosa que quieras aprender.

Por lo que nosotros nos decidimos a desarrollar esta aplicación que principalmente está enfocada en la lectura infantil y de comprensión sin descuidar las ciencias y las matemáticas pues todo está conectado y mientras más habilidades tengan los niños mejor van a estar preparados para el futuro.

Esta aplicación se basa en tener las tres secciones diferentes donde la primera y más importante es Lectura, la cual va a incluir diversos relatos infantiles y de diferente complejidad para que los usuarios puedan empezar a leer de manera asistida gracias a la

implementación de voz y al final se les aplicará un pequeño examen de comprensión pues ¿cuál es el punto de leer si uno no entiende nada ?

La segunda sección es la de matemáticas donde se aplicaran diferentes cuestionarios para que todas estas personas que se les dificulte el aprendizaje leyendo puedan aprender jugando o viendo.

Finalmente la última sección es la de ciencias donde el formato va a ser muy similar, sin embargo en este caso le podremos integrar un laboratorio móvil para que puedan experimentar y crecer .