



# Tecnológico de Monterrey

SESIÓN 5  
Act. Presencial

Carlos David Martínez Rocha  
29 de septiembre de 2025

Tecnológico de Monterrey  
Departamento de ciencias e ingenierías  
Pensamiento computacional para la ingeniería  
Camilo Duque

## Lista de cambios aplicados a la ventana

### 1. Título y nombre del proyecto

- Antes: “¡Bienvenidos a EcoQuest!” con fuente pequeña (11).
- Ahora: “¡Bienvenidos a 4MathsLife” con una fuente más grande (20) y en negritas, destacando la identidad del proyecto y haciéndolo más atractivo visualmente para los estudiantes.

### 2. Botón de interacción principal

- Antes: “Mostrar mensaje”, que solo lanzaba el aviso “¡Equipo listo!”.
- Ahora: “TIP PARA EMPEZAR”, que despliega un mensaje motivacional:

“El no puedo es para la gente que no puede, pero como tú sí puedes, dale.”

Esto transforma un botón genérico en una herramienta que da ánimo y refuerza la confianza del niño.

### 3. Identidad visual y funcionalidad

- Se reforzó la idea de bienvenida como **pantalla inicial** de la app, que no solo recibe al usuario, sino que también lo motiva a continuar explorando.
- Se aumentó la jerarquía visual de los textos para que los mensajes se lean de forma clara y atractiva, evitando saturación pero manteniendo cercanía.

### 4. Conservación de funciones básicas

- Se mantiene el botón “Cerrar”, que permite al usuario salir de la ventana de forma sencilla y controlada.
- Se conserva el marco (Frame) con padding, que organiza la estructura y hace que la ventana sea legible y ordenada.

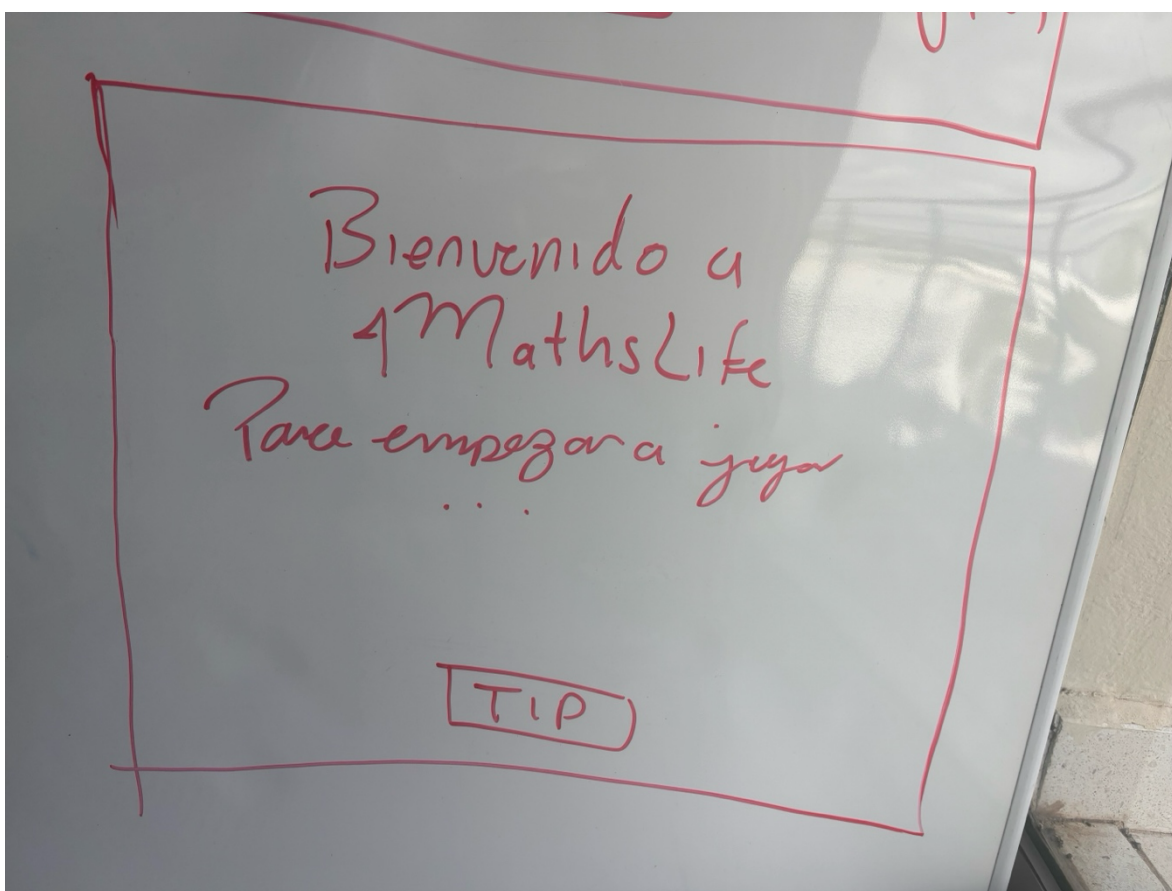
```
src > app > win_home.py > open_win_home
1  import tkinter as tk
2  from tkinter import ttk, messagebox
3
4  def open_win_home(parent: tk.Tk):
5      win = tk.Toplevel(parent)
6      win.title("Home / Bienvenida")
7      win.geometry("360x220")
8      frm = ttk.Frame(win, padding=16)
9      frm.pack(fill="both", expand=True)
10
11      ttk.Label(frm, text="¡Bienvenidos a 4MathsLife ", font=("Segoe UI", 20, "bold")).pack(pady=(0, 8))
12      ttk.Label(frm, text="La primera página de FullFocus Learning para Matemáticas").pack(pady=(0, 12))
13      ttk.Label(frm, text="Explora las ventanas desde la pantalla principal.").pack(pady=(0, 16))
14      ttk.Button(frm, text="TIP PARA EMPEZAR",
15                  command=lambda: messagebox.showinfo("Info", "El no puedo es para la gente que no puede, pero como tú si puedes, dale.")).pack()
16      ttk.Button(frm, text="Cerrar", command=win.destroy).pack(pady=8)
```

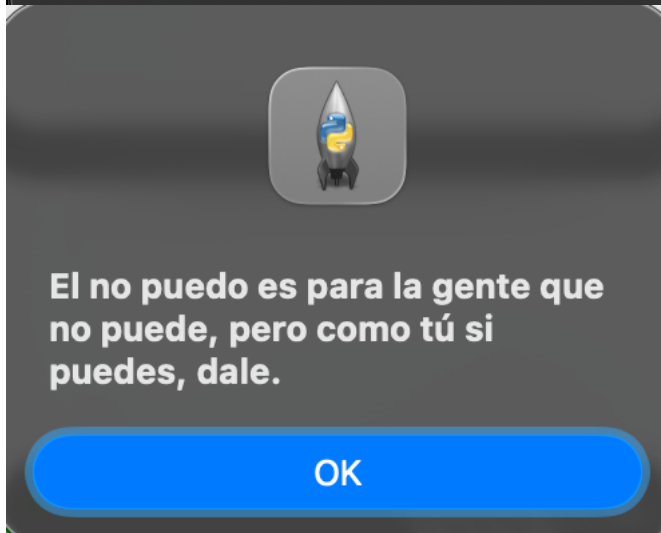
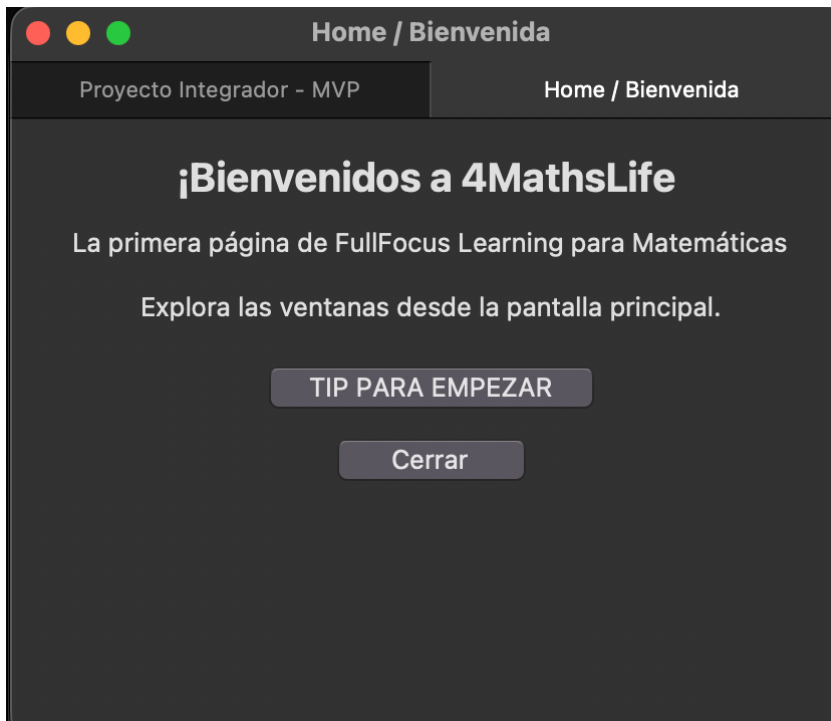
La pantalla Home es clave porque es el **primer contacto que el estudiante tiene con la aplicación**. Al cambiar el nombre de *EcoQuest* a *4MathsLife* y al darle mayor tamaño y presencia al título, se logra un diseño más **enfocado en matemáticas** y mucho más **atractivo visualmente para niños**.

El botón motivacional (“TIP PARA EMPEZAR”) es más que un simple detalle: es un recurso pedagógico que busca **romper la barrera del miedo hacia las matemáticas**, enviando un mensaje positivo que invita a confiar en sus propias capacidades.

En resumen, aunque los cambios en código fueron pequeños, en la práctica tienen un **gran impacto educativo y emocional**:

- Refuerzan la identidad del proyecto.
- Crean una experiencia de bienvenida más amigable.
- Motivan al estudiante desde el inicio, alineándose con el objetivo de la app: **apoyar a niños con dificultades en matemáticas**.





Obviamente todo esta pagina de home es provisional, se pretende cambiar todo más gráfico y mejor visto para hacer desde un inicio un loggeo; a lo cual lo estaremos desarrollando.