

## **Nombre de la aplicación**

### **Zoo de idiomas**

## **Integrantes**

**Juan Camilo López Solano**

## **Descripción del problema**

Las aplicaciones de idiomas tradicionales no cuentan con un método integral de enseñanza. Por lo general su componente se basa en la enseñanza de vocabulario básico e insuficiente para alcanzar un nivel apropiado según el marco común europeo para la enseñanza de lenguas (A1, A2, B1, B2, C1, C2). Además, las aplicaciones tradicionales se enfocan únicamente en la enseñanza de frases básicas, y muy pocas veces se presta atención a cómo se construyen las mismas (gramática). Por otra parte, si pensamos en el factor mencionado anteriormente, en internet se consigue mucha información sobre el idioma, pero de forma aburrida y poco llamativa para el público en general. Por último, podemos decir que al no usar una lengua ya conocida por el aprendiz para enseñar el idioma (lengua vehicular), se pueden generar inconvenientes para el entendimiento de la misma.

## **Innovación**

“Zoo de idiomas” tiene el objetivo de hacer énfasis en 4 puntos críticos en la enseñanza de un idioma: la gramática, el vocabulario, la práctica y la evaluación o verificación de lo aprendido; tal como se haría en un aula de clases. El uso de la lengua vehicular para la enseñanza del idioma es un factor en el cual no se ha profundizado en otras aplicaciones, tal como se haría en “Zoo de idiomas”. Además, tiene un componente interactivo para despertar el interés tanto en niños como en adultos, lo cual es fundamental en el aprendizaje en cualquier área.

## **Aplicaciones similares**

Duolingo, Beelingue, Babbel, Lingualia, Wibbu, Busuu.

## **Licenciamiento y comercialización**

La aplicación será freemium, descarga gratuita con cierta cantidad de niveles iniciales de prueba, cada uno con las lecciones de gramática, vocabulario, ejercicios y evaluación. Los demás niveles serán de pago, cada nivel tendrá un precio de 1 dólar.