

SABIOMEM – Juega y Aprende

Click & Play Team



Universidad Politécnica Salesiana

Carrera de Computación

Integrantes:

- SANTIAGO SEGURA
- ROBERTO CONTRERAS
 - ROGGER RUBIO

Guayaquil – Ecuador

Destinatarios del Proyecto

- Estudiantes de educación primaria y primeros años de secundaria
- Docentes que buscan herramientas educativas innovadoras
- Instituciones educativas interesadas en la gamificación

Descripción del Proyecto

- SABIOMEM es una plataforma educativa interactiva que combina videojuegos con operaciones matemáticas básicas para fortalecer la agilidad mental y la motivación en el aprendizaje.

Objetivo y Alcance

Objetivo:

- Presentar una herramienta gamificada para el aprendizaje matemático.

Alcance:

- Operaciones básicas
- Niveles progresivos
- Entorno visual atractivo
- Estadísticas de aprendizaje

Pantallazos del Proyecto

