

- **Slice 1: Sistema Educativo Sin Nombre**

Buenos días, nosotros somos el grupo 5 conformado por Manuel Frana, Luis Moises, Facundo Raviolo, Raúl Rodríguez y Naim Saadi; Vamos a hacer una presentación sobre el proyecto que vamos a desarrollar durante todo el cursado de la materia.

Para comenzar, necesitábamos una idea y se nos ocurrió hacer algo para los niños a los cuales sabemos que les encanta usar la tecnología.

Entonces nos preguntamos, que era la peor parte de ser chico? y todos concluimos que era ir a la escuela, y cuál era la peor parte de ir a la escuela? Hacer tareas, así que se nos ocurrió unir aquello que más disfrutaban, que es la tecnología, con lo que más detestan, las tareas, y combinarlas en algo entretenido y productivo.

- **Slice 2: Problemas encontrados en el sistema educativo actual**

Para esto identificamos tres problemáticas actuales a las que nos vamos a enfrentar

- ❖ Una de ella es que el sistema educativo se encuentra muy distanciado con respecto a la tecnología y no hace el mayor provecho de su potencial (qué es lo que se nos viene a futuro)
- ❖ El mal uso que los niños le dan a la tecnología, La mayor interacción que ellos tienen con esta no es para nada productivo, estos se sumergen en la pantalla perdiendo noción de su alrededor, y en la mayoría de los casos no interactúan solo reciben estímulos visuales. como por ejemplo juegan todo el tiempo.
- ❖ Otro gran problema que encontramos es que generalmente los niños no tienen la motivación suficiente a la hora de realizar tareas. Estos no están acostumbrados a estar sentados en un escritorio con un libro o un cuaderno abierto. Entonces al poder realizar las mismas a través de una plataforma didácticas con juegos van a ayudar al niño a que la tarea se vuelva menos engorrosa

- **Slice 3: Objetivos del Proyecto**

El principal objetivo de la aplicación es posibilitar a los maestros a utilizar y generar contenido digital para que sus alumnos puedan aprender y realizar tareas de una manera mucho más didáctica y entretenida, que de la forma tradicional con lápiz y papel, que sirve de soporte ayudando a lo realizado y visto en el aula.

- **Slice 4: Todo comienza con un docente apasionado...**

Bueno aca vemos en un esquema La base del funcionamiento del sistema; comienza con un docente que crea un curso e invita a los alumnos para unirse a este. Ya con los alumnos registrados dentro del curso puede crear tareas las cuales van a contener actividades creadas por los mismos docentes a través de plantillas propuestas por la aplicación. En las siguientes diapositivas vamos a profundizar un poco en estos conceptos.

- **Slice 5: Gestión de Cursos**

El profesor una vez que crea su cuenta puede crear un curso el cual generara un link de invitación para que sus alumnos se puedan unir.

Esta invitación será enviada al email del padre o tutor de los alumnos o en caso de cursos más elevados a la cuenta del mismo alumno.

Con este link se accederá a la aplicación y si el padre no posee una cuenta permitirá registrar una.

Ya logueado en la aplicación el padre podrá crear el perfil del hijo para que este empiece a utilizar los contenidos del curso.

- **Slice 6: Contraseña con emojis**

Como una cuenta de un padre puede tener más de un hijo, existe la posibilidad de que múltiples perfiles sean utilizados en el mismo dispositivo; Entonces...

Para garantizar que cada niño siempre acceda en su propio perfil utilizaremos un sistema de contraseñas a través de un patrón de dibujos o emojis.

Nuestra premisa como equipo es mantener una interfaz, coherente, minimalista, sencilla de usar para niños de primaria y por sobre todo que proporcione una experiencia divertida y didáctica de principio a fin.

- **Slice 7: Gestión de Tarea**

Una vez dentro del curso el profesor podrá crear tareas, esta tendrá una amplia gama de posibilidades para que pueda expresar en actividades el contenido que considere adecuado.

Para ello, el profesor dispondrá de imágenes, videos y la utilización de plantillas que podrán ser adoptadas por el profesor.

- **Slice 8 y 9: Plantilla Multiple Choice + Ejemplo**

Una característica fundamental del sistema es que los profesores podrán crear las actividades con su propio contenido mediante la reutilización de plantillas provistas por la aplicación. Esto permitirá que una misma plantilla o juego pueda ser utilizado por diversos profesores de materias diferentes y cada uno podrá ir modificándolas conforme avancen los contenidos de la materia.

Aparte de las plantillas la aplicación también dispondrá de unas actividades prediseñadas las cuales también podrán ser elegidas para incluirlas dentro de las tareas.

Plantilla 8) Como es el siguiente ejemplo, donde se personaliza la actividad determinando una pregunta y sus opciones, de las cuales una es la correcta, teniendo además un tiempo para responder. el objetivo de estas plantillas es brindarle al docente una actividad rápida con la que evaluar a sus alumnos de un curso determinado.

Plantilla 9)

El objetivo de esta plantilla es brindarle al docente una actividad rápida con la que evaluar a sus alumnos de un curso determinado, pudiendo personalizar su actividad determinando las categorías y sus palabras o elementos.

- **Slice 10: Sistema de Recompensas**

Surgió la idea de recompensar a los niños por la correcta realización de las tareas y de algún modo que no sea contraproducente o incentive la competencia cómo puede llegar a ser una tabla de posiciones o un ranking de mejores alumnos.

La propuesta es que el buen desempeño en las tareas otorgará estrellas y éstas podrán ser utilizadas para agregar mejoras al avatar como pueden ser sombreros, anteojos, etc.

Esto incentivará a los chicos a la realización de las tareas mediante un sistema el cual están familiarizados y a su vez no generará competencia entre los niños

- **Slice 11: Gestión de Reportes**

Dentro de la información que brindará la aplicación al docente en lo que respecta al desempeño del alumno, planteamos que el docente que administre un determinado curso, pueda hacer click en un determinado alumno y visualizar el desempeño del alumno en las distintas tareas que el docente le asignó. Caso contrario el docente podría comunicarse con el padre del niño para informarle que el niño no está cumpliendo con sus deberes.

La idea es que el docente pueda brindarle al niño una atención personalizada, conociendo las tareas que no ha completado e indagar el porqué. Quizás simplemente el niño no ha estado ingresando en la aplicación, algo fácilmente visible al informar la fecha y hora de la última conexión de ese perfil.