

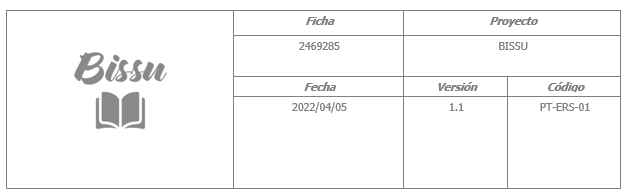
DOCUMENTO PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

BISSU

Versión: <1.1>

**HISTORIAL DE REVISIÓN**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **VERSIÓN** | **ELABORACIÓN** | | **REVISIÓN** | | **APROBACIÓN** | |
| **Fecha** | **Responsable** | **Fecha** | **Responsable** | **Fecha** | **Responsable** |
| 1.0 | 18/02/2022 | Valentina castellano | <dd/mm/aa> | <nombre> | <dd/mm/aa> | <nombre> |
| 1.0 | 22/02/2022 | Valentina castellano |  |  |  |  |
|  | 01/03/2022 | valentina castellano |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |



**CAMBIOS RESPECTO A LA VERSIÓN ANTERIOR**

|  |  |
| --- | --- |
| **VERSIÓN** | **MODIFICACIÓN RESPECTO VERSIÓN ANTERIOR** |
| **1.1** | **Cambiar el logo** |
| **1.2** | **Agregar lo anexos** |
| **1.3** | **Refinar a la introducción sobre bissú** |

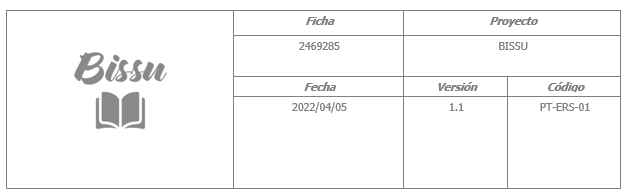


Tabla de contenido

[**1. Introducción** 4](#_heading=h.tyjcwt)

[**1.1 Propósito** 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[**1.2 Alcance** 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[**1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas** 4](#_heading=h.4d34og8)

[**1.4 Responsables e involucrados** 4](#_heading=h.2s8eyo1)

[**1.5 Referencias (bibliografía o web grafía)** 4](#_heading=h.17dp8vu)

[**2. Descripción General** 4](#_heading=h.26in1rg)

[**3. Situación Actual** 4](#_heading=h.lnxbz9)

[**4. Situación Esperada** 4](#_heading=h.35nkun2)

[**5. Justificación** 5](#_heading=h.1ksv4uv)

[**6. Observaciones** 5](#_heading=h.44sinio)

# 

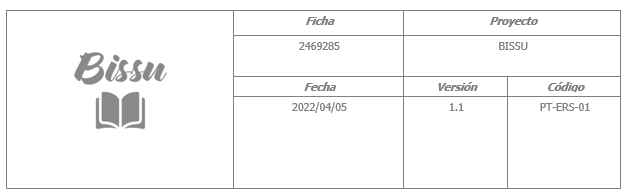
# 

# **1. Introducción**

## La lectura y escritura son palabras que indican no solo pilares de la educación, sino también habilidades humanas que permiten plasmar y diseminar el conocimiento. Asimismo, son capacidades que todas las personas pueden adquirir en un proceso que va más allá de la comprensión de los símbolos y sus combinaciones. Esa rutina es importante en la educación infantil y debe fomentarse desde los primeros años de vida. Los especialistas sugieren hacerlo de manera tal que signifique un gusto para que los niños se vayan maravillando con el universo de conocimientos y experiencias que entrega un texto o un relato, cualquiera sea su tipo. Poco a poco, la habilidad permite aprender cosas sobre el mundo que los rodea. La lectura, en particular, se convierte en un medio de incalculable valor para aumentar el deseo de saber. Hoy en día, las estadísticas arrojan cifras alarmantes sobre la escasez de lectura y su impacto en los escolares; El Dr. Crisanto Pérez Esáin, docente de la Universidad de Piura, habla sobre este tema. Pérez Esáin, docente de la [Facultad de Ciencias de la Educación](https://www.udep.edu.pe/educacion) de la UDEP, explica que la lectura es clave para fomentar la capacidad cognitiva en los escolares, “pues conforme se avanza en los estudios, el porcentaje de conocimientos y capacidades a alcanzar depende de la lectura, de libros de texto en edad escolar; pero también de apuntes, libros, artículos científicos, notas técnicas y separatas en la universidad. Un alumno con problemas de comprensión de lectura tendrá serios problemas en el mundo universitario”, anota. Leer es una de las habilidades más importantes que se puede enseñar en Preescolar y en los primeros cursos de Primaria pues es la base de todo lo que harán nuestros pequeños en el colegio y también en parte de su vida adulta.  BISSUU es ideal para padres y profesores que buscan una manera de practicar los pequeños las primeras sílabas y palabras.

Bissu será una plataforma divertida y sencilla que ayude a los niños a tener un aprendizaje más fácil de adquirir; Bissu contará con niveles que los pondrán a prueba sus conocimientos que vayan adquiriendo en el transcurso de su aprendizaje, también tendrán juegos que irán aportando a su aprendizaje.

## 



## **1.1 Propósito**

El propósito de esta aplicación es para brindarles a los padres y profesores una forma más sencillas de enseñarles a sus hijos y estudiantes a comprender la lectura y escritura con juegos más dinámicos y entretenidos para evitar el aburrimiento en los labores del aprendizaje (los principales  beneficiados son los niños  )

## 

## 

## **1.2 Alcance**

va a ver:

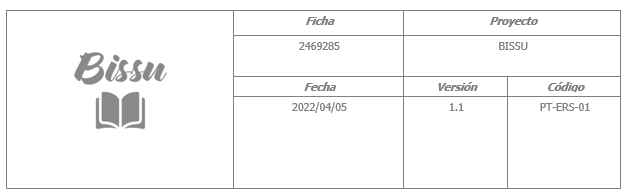
módulo registro: Que tengan una posibilidad de poderse registrar gratuitamente por un periodo de tiempo

modulo login: es donde los clientes ya van a poder entrar con una cuenta que compren después de ya haber pasado el periodo del tiempo gratuito

módulo de talleres: En la aplicación va a ver un módulo de talleres lo cual vamos a brindarles conocimientos

módulo exámenes: allí vamos a poder a prueba los conocimientos

módulo de juegos: Con este módulo la aplicación va a ser más interactiva



## **1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas**

*HTML: Es el componente básico para desarrollar la página Web. Es el código que se utiliza para estructurar y desplegar la página web y sus contenidos. Por ejemplo: los párrafos, las listas ordenadas con números o desordenadas con viñetas, imágenes y tablas de datos.*

*Script: (<script>) es la etiqueta esencial de JavaScript, se utiliza para insertar o hacer referencia a un script ejecutable dentro de un documento HTML o XHTML. Es un Script dinámico.*

*Programación: la programación es el uso de lenguajes informáticos para imprimir en un sistema computacional funciones y procesos deseados.*

*Lenguaje de programación: consiste en un vocabulario que contiene un conjunto de reglas gramaticales destinadas a girar instrucciones a un ordenador o dispositivo informático para ejecutar tareas específicas.*

*Variable: Una variable es un elemento que se emplea para almacenar y hacer referencia a otro valor. Gracias a las variables es posible crear "programas genéricos", es decir, programas que funcionan siempre igual independientemente de los valores concretos utilizados.*

*Página: Conjunto de informaciones de un sitio web que se muestran en una pantalla y que puede incluir textos, contenidos audiovisuales y enlaces con otras páginas.*

*Web: Conjunto de información que se encuentra en una dirección determinada de internet.*

*Red: Conjunto de computadoras o de equipos informáticos conectados entre sí y que pueden intercambiar información.*

*Interfaz: La conexión funcional entre dos sistemas, programas, dispositivos o componentes de cualquier tipo, que proporciona una comunicación de distintos niveles, permitiendo el intercambio de información.*

## UDEP: Universidad de Piura

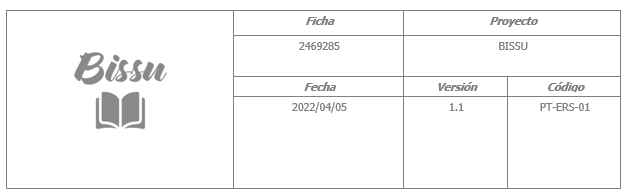
## Diseminar: Extender o esparcir sin orden y en diferentes direcciones [los elementos de algo que está amontonado, ordenado o que forma un conjunto], de modo que queden separados.

## 

## **1.4 Responsables e involucrados**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Tipo (responsable/ Involucrado)** | **Rol** |
| ***valentina*** | **VALEN RUSSI** | **Scrum Master** |
| ***Yvette*** | **VALEN RUSSI** | **Team developer** |
| ***Juan David*** | **VALEN RUSSI** | **Team developer** |
| ***Juan Pablo*** | **VALEN RUSSI** | **Team developer** |

## 



## 

## **1.5 Referencias (bibliografía o webgrafía)**

# ***12/1/2021* Dificultades y diferencias de aprendizaje: lo que los padres deben saber**

# ***<https://www.healthychildren.org/Spanish/health-issues/conditions/learning-disabilities/Paginas/learning-disabilities-what-parents-need-to-know.aspx>***

# **Julio 6 de 2017 |** [**Editorial**](https://maguared.gov.co/seccion/maguared/editorial/)**,** [**Maguared**](https://maguared.gov.co/seccion/maguared/) **El juego, un derecho de todos los niños**

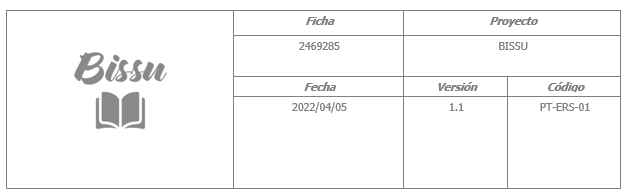
# [**https://maguared.gov.co/editorial-el-juego-der**](https://maguared.gov.co/editorial-el-juego-der)

# 

# **Por** [**Julio Talledo**](https://www.udep.edu.pe/hoy/author/juliotalledo/)**. 24 abril del 2012.**

## Crisanto Pérez Esáin, docente de la Facultad de Ciencias de la Educación, explica que la lectura es clave para fomentar la capacidad cognitiva en los escolares.

# **<https://www.udep.edu.pe/hoy/2012/04/la-ausencia-de-lectura-nos-hace-menos-libres/>**



# ***Fecha de última modificación: 18/06/2020***

# **Razones por las que la lectura es importante para todos nosotros**

# **[https://www.euskadi.eus/razones-por-las-que-la-lectura-es-importante-para-todos-nosotros/web01-sede/es/#:~:text=Ejercita%20a%20nuestro%20cerebro%3A%20despierta,mantiene%20ocupados%2C%20entretenidos%20y%20distra%C3%ADdos](https://www.euskadi.eus/razones-por-las-que-la-lectura-es-importante-para-todos-nosotros/web01-sede/es/" \l ":~:text=Ejercita%20a%20nuestro%20cerebro%3A%20despierta,mantiene%20ocupados%2C%20entretenidos%20y%20distra%C3%ADdos).**

# **2. Descripción General**

## El problema identificado es que los niños de 2° a 4° no saben leer:

es que los niños de bajos recursos no saben leer ya que no cuentan con los recursos suficientes medios para tener una educación buena o que los padres no cuentan con el tiempo y apoyo necesario para ayudar a sus hijos

## 2.1 Perspectiva del producto

BISSU será un sistema que consiste en enseñar a los niños pequeños a mejorar sus habilidades de lectura y comprensión lectora, con el fin de que aprendan a leer a corta edad. BISSU contara con diferentes niveles de diversos juegos para niños cursando su edad infantil.

### 2.1.1 Interfaces del usuario

Ventana de descripción: esta ventana será la primera que verá el usuario cuando descargue la aplicación su objetivo es darse a conocer de una manera más detallada al usuario y saber si el usuario desea registrarse, iniciar sesión sea el caso de que ya tenga o empezar a usar la aplicación desde una cuenta de invitado. Esta ventana redireccionará al usuario ya sea a la venta de inicio de sesión o a la venta de registro.

Login: este sistema le podrá permitir al usuario iniciar sesión.

Registro: cuando el usuario está registrado podrá ingresar a la aplicación web.

Ventana de cuestionario: esta ventana será mostrada después de que la persona ingrese sesión ya sea con su cuenta o con la cuenta de invitado. Tiene el objetivo de identificar el nivel de conocimiento sobre la lectura y comprensión lectora del usuario. Después de hacer el cuestionario se mostrará la ventana de inicio.

Ventana de inicio: en esta ventana se verán todos los niveles que la persona pueda resolver en ese momento o en el futuro.

# **3. Situación Actual**

*Que existe*

*aplicaciones para leer*

### Leo con Grin

### IQ Aprende a leer con juegos

### Mario Abecedario

### Aprender a leer con sílabas

### MyABCKit: aprender a leer

# **4. Situación Esperada**

La situación esperada es poder recrear una aplicación web y una aplicación móvil a la cual les sea más fácil acceder a ella por medio de app store, google etc…

# **5. Justificación**

*Aprendan a leer de una forma innovadora, fácil y didáctica para que las madres y los profesores les sea más fácil enseñar además hoy en día se está utilizando mucho las app*

# 

# **6. Observaciones**

*Decidir si se divulga el juego o se queda para un uso personal del equipo y en caso de que se divulgue, decidir si se hace bajo su nombre o bajo un seudónimo.*

*Reconocimiento de su autoría mediante una mención expresa.*

*Modificar el videojuego, siempre que se respeten los derechos de terceros. Por ejemplo, el titular del guión no podrá modificar el videojuego si ello implica que tenga que modificar la música ya que debe respetar los derechos del autor de la música.*

*Exigir el respeto a la integridad de la obra e impedir cualquier alteración que menoscabe su reputación.*

*Acceder al ejemplar único de su obra, por ejemplo, a la versión original que podrá usar para hacer copias.*

*Retirar la obra del comercio.*

*-Derechos de explotación del desarrollador: que le permitirán obtener un beneficio económico explotando su videojuego.*

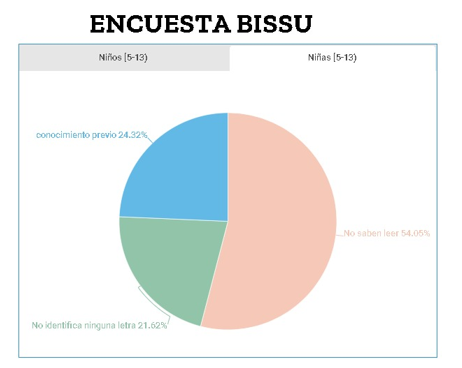
*Reproducción: El autor puede hacer copias de su videojuego.*

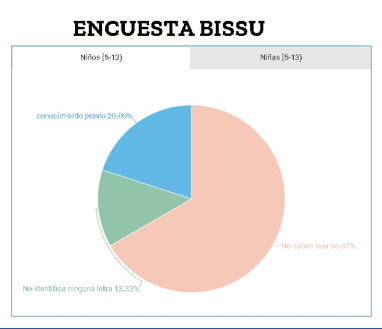
*Distribución: El autor puede vender estas copias, por ejemplo, en tiendas físicas como Game o Fnac.*

*Comunicación pública: El autor puede facilitar la descarga del videojuego a través de plataformas como Steam.*

*Transformación: El autor puede traducir su videojuego a otros idiomas. También puede escribir un libro basado en el guión del videojuego o adaptarlo para una película.*

Anexos:





*Le hicimos una prueba a diferentes niños de diversas edades*

*santiago moreno salazar =6 años*

*presenta muchas dificultades para leer no sabe ni diferenciar las letras*

*silvana=9 años*

*presenta dificultades para leer bien anexando la mala ortografía*

*juan=8 años*

*presenta dificultades para leer y diferencias las letras*

*Por la encuesta hecha anteriormente concluimos que hacer una aplicación que ayude a leer a los niños sería una muy buena opción para así poder fomentar la lectura de forma más interactiva*

### casos de uso

### 

### 