

## LSM PLAY



# LSM PLAY

Aprendajize Divertido en Señas

- **EQUIPO :**
- Olalde Campos Schoenstatt
- Perez Mendoza Roxana
- Loredo Villanueva Paola Jocelyn
- Olvera Hernández María Guadalupe

## Propuesta del proyecto documentada

1. **Nombre del proyecto:** LSM PLAY
2. **Introducción:** El proyecto LSM PLAY surge como una respuesta a la necesidad de ofrecer herramientas educativas inclusivas que promuevan la comunicación entre niños oyentes y niños sordos. Se trata de una plataforma web interactiva orientada a enseñar lengua de señas a niños entre 6 y 12 años mediante una metodología lúdica y gamificada, combinando educación, tecnología y diversión. El enfoque principal es la enseñanza del lenguaje de señas donde los usuarios puedan aprender de manera dinámica.
3. **Justificación:** La enseñanza de la lengua de señas suele estar enfocada a adultos o entornos profesionales, dejando de lado al público infantil, que es una etapa clave para el aprendizaje inclusivo. LSM PLAY busca llenar este vacío educativo mediante una plataforma digital accesible, inspirada en el estilo de Duolingo o Khan Academy, pero centrada en la lengua de señas y la educación inclusiva infantil.  
Con esto, se pretende:
  - Facilitar el acceso al aprendizaje de la lengua de señas.
  - Promover la inclusión y la empatía desde edades tempranas.
  - Utilizar la tecnología como herramienta educativa y social.
4. **Objetivo:** Desarrollar una plataforma web educativa e interactiva que enseña lengua de señas a niños de entre 6 y 12 años, utilizando estrategias de gamificación y recursos visuales que promuevan el aprendizaje inclusivo y divertido.

### PLATAFORMAS SIMILARES QUE IMPLEMENTEN MODELOS DE APRENDIZAJES SIMILARES

#### 1. Duolingo

- Sistema de niveles progresivos.
- Puntos de experiencia (XP) y rachas.
- Lecciones cortas + quizzes de evaluación.
- Desbloqueo de contenido por progreso.
- Recompensas virtuales (lingots).
- Leaderboards opcionales.

Elementos replicables:

- Estructura de "árbol de aprendizaje" por categorías.
- Evaluaciones periódicas de repaso.
- Notificaciones de recordatorio.
- Progreso visual con barras y medallas.

## 2. Khan Academy

- Sistema de puntos y energía.
- Insignias por logros específicos.
- Progreso visual con mapas de aprendizaje.
- Videos educativos + ejercicios prácticos.
- Perfil de progreso personalizado.

Elementos replicables:

- Mapa visual del progreso del estudiante.
- Recompensas por la consistencia.
- Contenido adaptado a diferentes edades.

## 3. Quizlet

- Flashcards interactivas.
- Modos de juego (Gravity, Match).
- Sistema de seguimiento de progreso.
- Creación de sets personalizados.
- Competencias en tiempo real.

Elementos replicables:

- Diversidad de formatos de evaluación.
- Elementos de competencia sana.
- Contenido creado por usuarios (para señas avanzadas).

# Plan de desarrollo para el proyecto

## AVANCE 1: Fundamentación y Diseño (Días 1-3)

Objetivos:

- Definir estructura completa de la plataforma
- Investigar fundamentos pedagógicos y técnicos
- Diseñar arquitectura del sistema
- Configurar herramientas de documentación

Entregables:

Propuesta documentada en Notion/Obsidian:

- Justificación pedagógica para enseñanza de LSM a niños
- Investigación sobre gamificación educativa
- Análisis de plataformas similares existentes

### Especificación de requisitos funcionales y no funcionales

#### Arquitectura técnica:

- Diagrama de componentes (frontend, backend, base de datos)
- Esquema de base de datos (usuarios, lecciones, puntajes)
- Stack tecnológico definido (HTML/CSS/JS + MySQL)
- Diseño conceptual del mundo virtual:
- Diseño de niveles que representen lecciones de LSM
- Ideas de gamificación.

#### Configuración de herramientas:

- Repositorio GitHub creado
- Notion/Obsidian configurado para documentación
- Perfil LinkedIn actualizado con el proyecto

### AVANCE 2: Desarrollo Técnico (Días 4-7)

#### Objetivos:

- Desarrollar componentes principales de la plataforma
- Implementar sistema de autenticación y base de datos
- Crear primeras lecciones y sistema de puntuación

#### Entregables:

#### Prototipo funcional de la plataforma:

- Sistema de registro/login de usuarios
- Base de datos funcionando (usuarios, lecciones, puntajes)
- Módulo de 2-3 lecciones básicas de LSM implementadas
- Sistema de quizzes y cálculo de puntuación

### Sistema de gamificación:

- Algoritmo de cálculo de puntos por lección completada
- Lógica de desbloqueo de niveles por acumulación de puntos

### AVANCE 3: Integración y Pulido (Días 8-10)

#### Objetivos:

- Finalizar plataforma web completa
- Pulir experiencia de usuario
- Preparar materiales de entrega final

#### Entregables:

#### Plataforma web completa:

- Todas las lecciones implementadas (mínimo 4 niveles)
- Sistema de gamificación completamente funcional
- Base de datos persistente y segura
- Interfaz optimizada para niños de 6-12 años

#### Resumen ejecutivo del proyecto

- Marco teórico (educación especial, gamificación, LSM)
- Metodología de desarrollo
- Resultados y evaluación de usabilidad
- Conclusiones y trabajo futuro
- Presencia digital activa:
  - Publicación en redes sociales sobre el proyecto
  - Post en LinkedIn mostrando el proceso y resultados

## REFERENCIAS

- Duolingo. (2023). Duolingo: Learn languages for free [Mobile app software]. App Store. <https://apps.apple.com/app/duolingo/id570060128>
- Khan Academy. (2023). Khan Academy [Educational platform]. <https://www.khanacademy.org>
- Quizlet Inc. (2023). \*Quizlet: Learning tools & flashcards\* [Web-based software]. <https://quizlet.com>