



PROPUESTA DE VALOR

Las tecnologías avanzan a pasos gigantes en todos los ámbitos, por ello creemos necesario que los niños aprendan a utilizar la tecnología correctamente, además de seguir estudiando todas las competencias básicas que tiene todo alumno.

ESTRUCTURA DE LA APLICACIÓN

Dentro de dicha aplicación tenemos dos partes la de los alumnos y la de los profesores conectadas entre sí.

La aplicación será una ciudad dividida en zonas en la que cada alumno tendrá su parcela y dentro de esta el alumno podrá modificarla comprando objetos con puntos positivos. Estos puntos serán distintos respecto a cada asignatura, con ello conseguimos promover el estudio de todas las asignaturas no solo la especialización de una de ellas, contando con la motivación de los alumnos ya que a la hora de “comprar” los objetos con dichos puntos positivos, estos tendrán la “especialización” de las asignaturas. Ejemplo: Una pelota de educación física, telescopio de ciencias, ingles un gorro de los soldados del Palacio de Buckingham, naturales un esqueleto... Además, dentro de dicha aplicación tendrán un área de trabajo en el cual contarán con puzles/juegos interactivos los cuales irán añadiendo los profesores para que ellos puedan ir ganando así los puntos positivos.

En la parte de profesores contaremos con el control total de todos los alumnos , para poder visualizar a qué puzles interactivos han realizado además de su puntuación , y así poder ver su progreso, además de un apartado con una sencilla interfaz en la cual el profesor elige el tipo de juego interactivo : multirespuesta, unir respuestas... , seguido de un formulario en el cual añaden la pregunta que quieren realizar y todas las respuestas posibles y además de marcar la respuesta correcta y las puntuaciones de cada juego o pregunta.



OBJETIVOS CONSEGUIDOS

-Una **relación trabajo – recompensa** por ello a medida que se avance de curso los profesores deberán tener en cuenta la dificultad y que cada vez necesitas realizar más esfuerzo y más trabajo para una recompensa.

-Una **mayor competitividad sana** entre compañeros para conseguir tener una parcela mayor con más objetos, ya que con esto se dan cuenta que tienen que realizar un esfuerzo ellos para conseguir algo que tengan otros compañeros que ya tiene por haber realizado esa fuerza, además con esto también fomentamos la relación entre compañeros al visualizar más parcela.

-**Mayor planificación de estudios** ya que para tener una parcela completa necesitas saber de varias asignaturas lo que implica la organización de tu tiempo para realizar los diferentes juegos propuestos.

-Es algo **novedoso**, ya que a los alumnos las nuevas tecnologías les dan una motivación especial ya que no es la típica técnica de estudio de realizar tareas en el cuaderno y aprenderte de memoria el libro.

-Tenemos **los juegos interactivos** para que los alumnos **aprendan**, además de ser de utilidad a los profesores para **ver el progreso** de los alumnos.