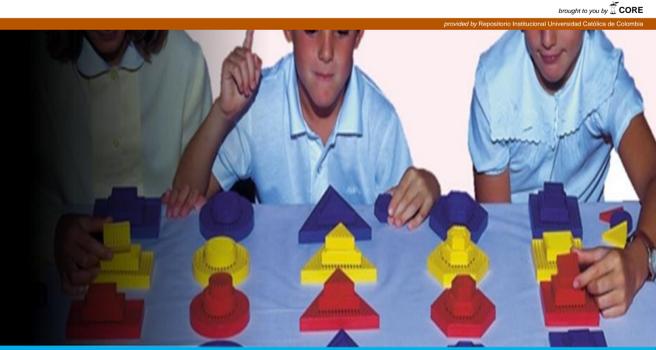


Prototipo móvil 3D de entrenamiento cognitivo asociado a problemas de conservación para niños de 5 a 7 años

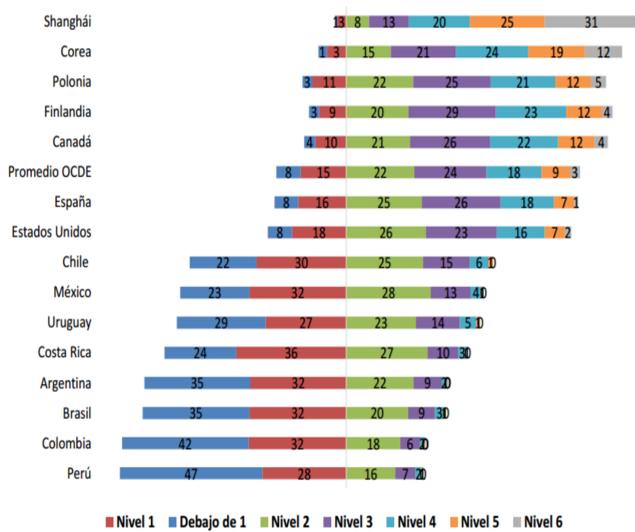
Erika Santana, David Vásquez | Director: Holman Diego Bolivar | Universidad Católica De Colombia



Problemática

Cuando se trabaja con el área de la aritmética, casi siempre se hace de manera tradicional y monótona, limitando al niño a realizar diversas actividades de aprendizaje que puede experimentar por medio del ocio y el juego. Esto conlleva a que el aprendizaje se dificulte debido a que no responde a sus intereses y estímulos, donde el único apoyo del maestro es proponer actividades del libro, sin tener en cuenta manipulaciones e interacciones con otras herramientas de apoyo que le permitan al niño aprender matemáticas de una manera fácil y divertida.

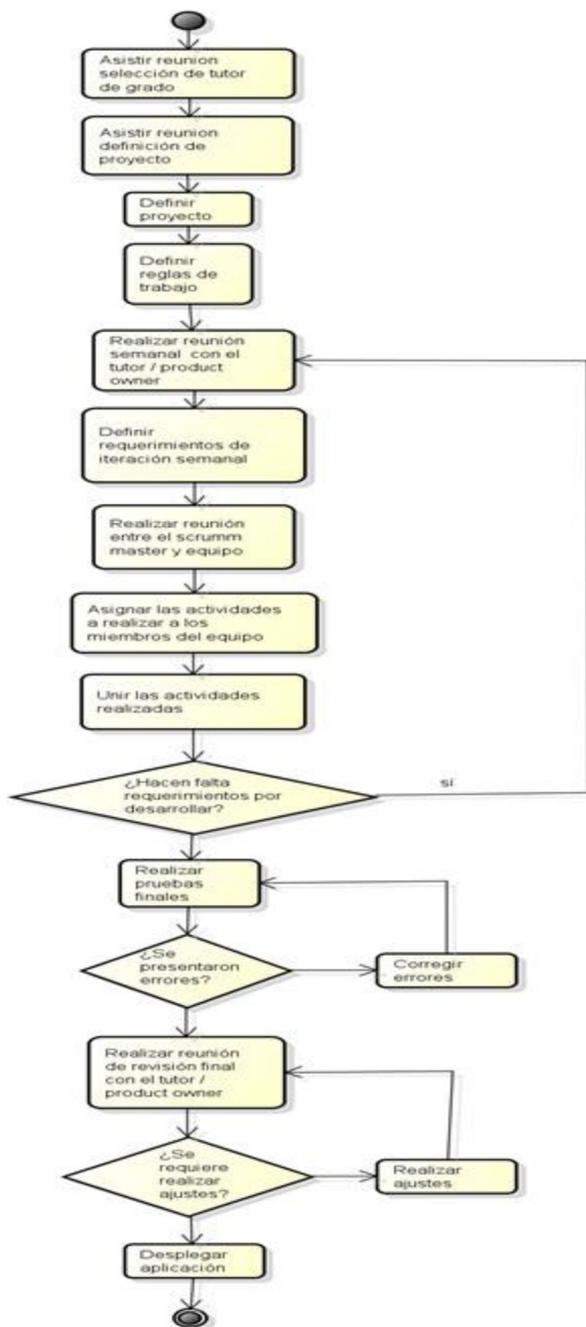
Gráfica Problemática



Descripción General

El presente proyecto de grado ha sido realizado mediante la investigación y el análisis; con el objetivo de desarrollar un prototipo móvil 3D de entrenamiento cognitivo asociado a problemas de conservación para niños de 5 a 7 años, con el propósito de validar la funcionalidad del mismo y que dicho prototipo sirva como instrumento instruccional para ayudar a los niños en la visualización y simulación de procesos aritméticos, retroalimentación automática y crear comunidades de aprendizaje en lo concerniente al área de matemáticas.

Solución

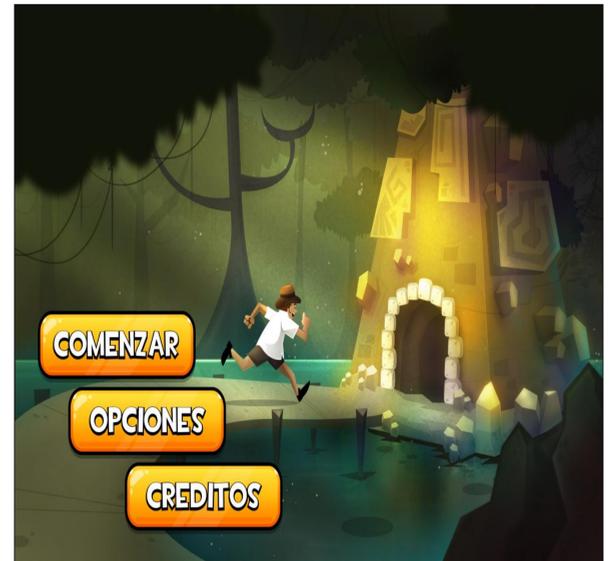


Objetivos

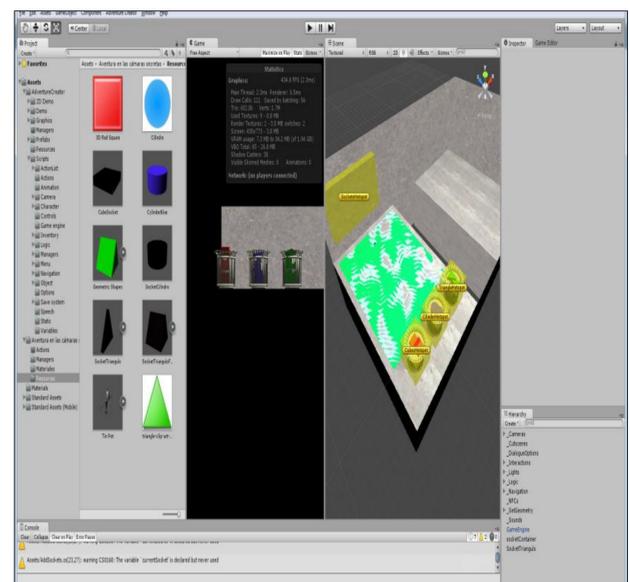
- Identificar las entidades, atributos y relaciones asociadas a un prototipo móvil 3D de entrenamiento cognitivo en aritmética para niños de 5 a 7 años.
- Construir los elementos asociados a las entidades, atributos y relaciones identificadas en el objetivo anterior.
- Validar la funcionalidad del prototipo desarrollado.



Interfaz Principal



Proceso De Desarrollo



Conclusiones

- El proceso de investigación y análisis permitió la identificación de las entidades, atributos y relaciones asociadas a un prototipo móvil 3D de entrenamiento cognitivo en aritmética para niños de 5 a 7 años.
- Se implementó satisfactoriamente los elementos asociados a las entidades, atributos y relaciones identificadas en el proceso de análisis e investigación.
- Con el desarrollo de este proyecto de grado, se concluye la importancia de fomentar el uso de herramientas tecnológicas educativas para el aprendizaje en los niños.