

6. Contextualización y Diseño Del Proyecto

6.1. Contextualización

6.1.1. Contexto

El proyecto se desarrollará en la ciudad de Cali, Valle del Cauca, en esta localidad se debe analizar las distintas culturas o costumbres académicas del estudiante, para concretar las pros y contras que se presenten durante el proceso de la aplicación junto a los métodos educativos que busca cumplir Educolab.

La ciudad de Cali cuenta con estudiantes que tienen una gran variedad de diversidades académicas y culturales como es la interacción social, estos suelen ser sociables y participativos, con un enfoque en actividades grupales y colaborativas. Esta característica podría atribuir facilidad en la aplicación de métodos educativos por la buena disposición social que manejan normalmente los estudiantes, y así que estos mismos se puedan integrar de manera eficaz siendo una estrategia efectiva la complementación del método montessori y los juegos académicos gamificados a presentar en instituciones educativas. En todos los niveles socioeconómicos, las actividades didácticas y gamificadas captan la atención y mejoran el aprendizaje.

En cuanto a disparidades en las zonas como Oriente, Suroriente, Nororiente se debe presentar variables académicas para conllevar un mejor proceso educativo del método, estas cuentan con zonas vulnerables donde los estudiantes enfrentan falta de recursos en distintos aspectos lo cual llega a intervenir en su rendimiento tanto académico y emocional, no todas las instituciones van a contar con la misma capacidad tecnológica por lo tanto se debe buscar énfasis en el método montessori junto a herramientas físicas que faciliten la disposición de recursos de las instituciones y estudiantes que la conformen. Integrando de manera mínima el uso de tecnología proporcionada a través de la aplicación, asegurando que complemente el enfoque

principal, para seguir teniendo relevancia en cuanto a lo lúdico y así buscar una mejor motivación del usuario para que deje de lado sus dificultades y pueda llegar a tener una mejor experiencia educativa, fomentando una adaptación contextualizada y adecuada a las necesidades específicas del entorno.

En zonas de la ciudad como el Norte y Sur, cuentan con una buena infraestructura, y recursos a acceso de herramientas tecnológicas, se presentan docentes con mejor capacitación en el ámbito didáctico y tecnológico, los estudiantes de igual forma están más familiarizados con el tema lo cual facilita la adaptación del desarrollo del proyecto en estas zonas y contar con la posibilidad de implementar módulos avanzados en la app, aporta para lograr un equilibrio adecuado con base a la implementación del método Montessori y la incorporación de actividades lúdicas mediante la app.

6.1.2. Destinatarios

Este proyecto está dirigido a estudiantes de instituciones educativas en Cali, Valle del Cauca, abarcando diversos niveles socioeconómicos y académicos. Busca atender tanto a zonas con limitaciones de recursos como a aquellas con infraestructura avanzada, con el apoyo del método Montessori y actividades lúdicas a las necesidades específicas de cada contexto. Además, sirve como herramienta pedagógica y académica para los docentes, apoyándolos en la implementación de estrategias innovadoras que potencien el aprendizaje y la motivación estudiantil.

- **Infantes (4-8 años):** Estudiantes principiantes de acuerdo a su etapa estudiantil con la necesidad de una plataforma intuitiva y altamente visual. En esta edad los métodos de enseñanza deben centrarse en la interacción táctil y exploración lúdica con herramientas digitales y físicas.

- **Preadolescentes (9-12 años):** Alumnos de primaria avanzada los cuales se pueden influir por medio de la gamificación, logros a cumplir y recompensas referenciadas de desafíos estructurados, En este grupo se encuentran con mayor conocimiento y manejo digital.
- **Adolescentes (13-17 años):** Estudiantes con mayor autonomía en el aprendizaje. En este segmento, se requiere un enfoque más estratégico que combine gamificación, resolución de problemas y retroalimentación analítica sobre el desempeño.

6.2. Diseño

6.2.1. Tipografía

Títulos: 80-60

League Spartan

Blanco y negro

Subtítulos: 35-50

League Spartan

Negro

Texto complementario: 35-45

League Spartan

Blanco

6.2.2. Paleta de Colores

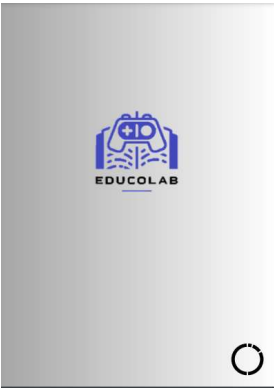
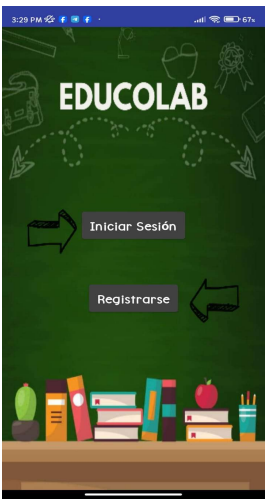
Educolab incorpora los siguientes colores dentro de su paleta de colores

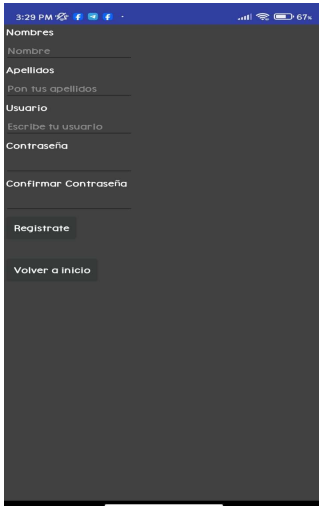
- **Morado:** Al ser un color que expresa serenidad y sabiduría al ser relacionado con la estimulación de las altas capacidades cognitivas.

- Azul pastel: es el color recomendado para los espacios en donde se debe realizar una gran actividad intelectual. Es ideal para los espacios académicos o entornos de programación. Este color también es buena opción cuando se quieren aprender temas que son muy difíciles o complicados, y al mismo tiempo es un color relajante.
- Naranja: Activa y transmite positividad y creatividad. Contribuye a subir el estado de ánimo y promueve la comodidad. El naranja mejora el funcionamiento neuronal y los espacios decorados con este color estimulan la actividad mental. Combinar el naranja con el azul hace un muy buen complemento
- Verde: El tono de la tranquilidad. El verde es un color que promueve la calma y ayuda a mejorar la eficiencia y la concentración. Además, el verde es uno de los colores más relajantes para la vista, por su asociación con la naturaleza. Es un color que ayuda a concentrarse en tareas a largo plazo y es muy útil para mantener la claridad y el enfoque.
- Blanco y Negro: El color blanco se relaciona con la capacidad de focalizar y de trabajar en equipo. Mientras tanto, el color negro es un color de contraste y de neutralidad. Se complementan bien al ser utilizados juntos en un cuadro de texto.

6.2.3. Pantallas de la Aplicación

Plantilla de App	Pantalla de Inicio
------------------	--------------------

 The image shows a loading screen for the Educolab application. It features a light gray background with a subtle gradient. In the center, there is a logo consisting of a stylized blue and purple icon above the word "EDUCOLAB" in a bold, black, sans-serif font. In the bottom right corner, there is a small, circular loading spinner.	Esta es la pantalla de carga de Educolab en la que se evidencia el logo de la empresa que tiene presente un mando y un libro de color morado pastel, y el nombre de la empresa en negro
 The image shows the home screen of the Educolab application. It has a dark green background with a chalkboard texture. At the top, the word "EDUCOLAB" is written in a bold, white, sans-serif font. Below it, there are two buttons: "Iniciar Sesión" (Log In) with a right-pointing arrow and "Registrarse" (Sign Up) with a left-pointing arrow. At the bottom, there is a row of colorful icons representing various educational items like books, a pencil, and a ruler, set against a wooden desk background.	Pestaña de Inicio Esta es la pantalla inicial de Educolab, la cual cuenta con dos botones, uno para iniciar sesión y otro para los nuevos usuarios para que se registren, incluyendo un fondo llamativo siendo este el tablero de un aula de clases y el nombre de la aplicación



Registro

Al seleccionar el botón de registro será dirigido a esta pestaña donde se colocan datos que solicita la aplicación, como nombre completo, el nombre de usuario, y una contraseña para iniciar sesión.



Inicio de Sesión.

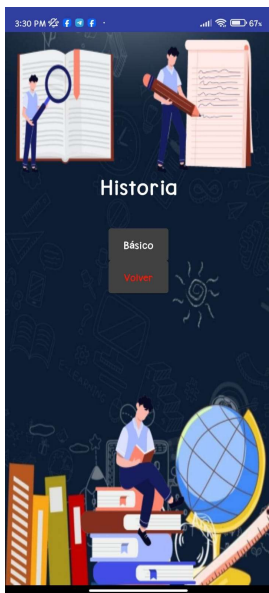
Luego del registro previo. Puede iniciar sesión ingresando los datos que creó previamente en la pestaña de registro. Al llenar los datos puede darle al botón de INICIAR SESIÓN o bien puede volver al inicio si desea.

	Configuración Esta pestaña es muy simple en diseño y puede modificar algunos factores en la app como lo es el volumen de la música y el idioma. Ya si desea conocer acerca de las políticas de privacidad, condiciones de servicio o los créditos de la aplicación, también están disponibles.
	Aprende En esta sección, se encuentran todas las opciones para ingresar al contenido educativo, así mismo a las áreas disponibles para aprender en las que se incluye matemática, geografía, español, historia, biología e inglés.



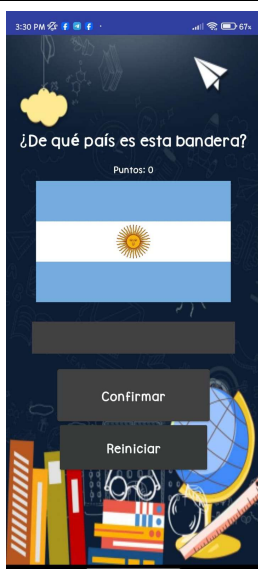
Pestaña de Ayuda

Esta es la pantalla de ayuda de la app, donde hay disponibles tres opciones las cuales son CONTACTANOS, que está por si tiene alguna duda puntual que el mismo equipo tiene que suplir, luego las DUDAS COMUNES, que en sí son las incógnitas más comunes que tienen solución sencilla. Y por último el botón de SALIR para abandonar esta pantalla.



Historia

Esta es la pestaña previa a la actividad de historia. Cuenta con un nivel de dificultad al principio el cual es Básico en un principio, y debajo de esta, la pestaña Volver.



Actividad de Geografía

Esta es la actividad de Geografía, la cual consiste en escribir el nombre del país que se muestra con base en su bandera. Cada respuesta correcta suma un punto.



Actividad Historia

Esta pestaña muestra la actividad de historia que consiste en responder falso o verdadero a diferentes afirmaciones acerca de la cultura general del país o de hechos importantes en la historia mundial.

	Actividad Biología Esta es la parte de la actividad de biología que trata de escribir de qué animal se trata solo con la imagen del mismo. por ejemplo se muestra una imagen de un gato, entonces hay que escribir su nombre en la línea de abajo.
	Actividad de Matemáticas La actividad matemática consiste en descifrar el valor de cada fruta con base en el resultado final. Hay tanto sumas como restas y multiplicaciones. si ya sabe la respuesta solo tiene que escribirla en la línea, y luego de eso seleccionar Prueba tu respuesta y ver si la respuesta fue correcta o no.

Nota: Elaboración Propia.