

PUNTO 1

EJEMPLOS DE LA INTRODUCCION

¿Cómo se redacta la introducción de un proyecto?

La **introducción** es la puerta de entrada del proyecto. Debe responder **tres preguntas clave**:

1. **Antecedentes**
¿Qué está pasando actualmente? ¿Qué se sabe del tema?
2. **Problema**
¿Qué situación concreta necesita solución?
3. **Posible solución**
¿Qué se propone hacer usando la tecnología?

Nota:

La introducción se escribe en **tercera persona**, con lenguaje claro, sin tecnicismos complicados.

EJEMPLO 1: Aplicación móvil para organizar tareas escolares

Introducción

En la actualidad, el uso de dispositivos móviles se ha convertido en una herramienta fundamental en la vida de los estudiantes, especialmente en el ámbito educativo. Sin embargo, muchos alumnos presentan dificultades para organizar sus tareas, fechas de entrega y evaluaciones, lo que afecta su rendimiento académico. Este problema se evidencia en el incumplimiento de trabajos y el estrés escolar. Como posible solución, este proyecto propone el desarrollo de una **aplicación móvil** que permita a los estudiantes organizar sus actividades escolares, recibir recordatorios y mejorar su planificación académica.

EJEMPLO 2: Página web para promover el reciclaje en el colegio

Introducción

El cuidado del medio ambiente es una preocupación creciente en la sociedad actual, y las

instituciones educativas no son ajenas a esta realidad. A pesar de existir campañas de reciclaje, muchos estudiantes desconocen cómo separar correctamente los residuos y la importancia de esta acción. Esto genera una mala gestión de los desechos dentro del colegio.

Por esta razón, el presente proyecto plantea como solución la creación de una **página web educativa** que informe, motive y guíe a los estudiantes sobre el reciclaje y el manejo adecuado de residuos.

EJEMPLO 3: Sistema digital para el control de asistencia escolar

Introducción

En las instituciones educativas, el control de asistencia se realiza en muchos casos de forma manual, lo que puede generar errores, pérdida de información y retrasos en los procesos administrativos. Esta situación dificulta el seguimiento académico de los estudiantes.

Ante este problema, se propone el diseño de un **sistema digital de control de asistencia**, que permita registrar de manera rápida y segura la presencia de los estudiantes, optimizando el trabajo de docentes y directivos.

EJEMPLO 4: Plataforma virtual para orientación vocacional

Introducción

Los estudiantes de grado décimo y undécimo enfrentan decisiones importantes relacionadas con su futuro académico y profesional. Sin embargo, muchos de ellos no cuentan con suficiente orientación vocacional ni acceso a información clara sobre carreras y habilidades. Esto puede generar confusión y desmotivación.

Como alternativa de solución, este proyecto propone la creación de una **plataforma virtual de orientación vocacional**, que incluya test, información profesional y recomendaciones personalizadas para los estudiantes.

EJEMPLO 5: Videojuego educativo para fortalecer la educación en valores

Introducción

El uso de videojuegos se ha incrementado notablemente entre los jóvenes, convirtiéndose en una herramienta atractiva para el aprendizaje. No obstante, en el entorno escolar se

identifican dificultades relacionadas con la convivencia, el respeto y la empatía entre los estudiantes.

Por ello, este proyecto plantea el desarrollo de un **videojuego educativo**, que a través de situaciones interactivas promueva valores como el respeto, la responsabilidad y la resolución pacífica de conflictos.

Recomendaciones:

- La introducción suele tener 1 a 3 párrafos
- Debe ir de lo general a lo específico
- No se incluyen objetivos ni conclusiones
- Debe dejar claro qué problema se va a resolver y cómo