

PLAYDAIN

Tablero de experiencias



DEFINAMOS

¿Cuál es nuestro producto?

Un juego de mesa que contiene varias oportunidades para aprender y desarrollar interés, esto a través de retos en distintos niveles.

¿Quién es nuestro usuario?

Los usuarios de esta solución son las niñas y jóvenes que no tienen un acercamiento en las áreas STEAM las que deseen aumentar más su interés, logrando de esta forma potencializar las habilidades de las niñas.

¿Qué buscan?

Se busca motivar a las niñas a interesarse en los campos de ciencia y tecnología, brindarles nociones básicas de algunos temas como matemática o electrónica.

¿Qué problemática eliminamos?

La problemática que estamos ayudando a reducir es la brecha de género que se presentan en carreras STEAM, fomentando desde pequeñas el interés y motivación a este tipos de carreras.

¿Qué valor agregamos?

Es una actividad que enseña de forma interactiva y dinámica con retos que abarcan no solo un área sino distintas áreas STEAM.

¿En qué nos diferenciamos?

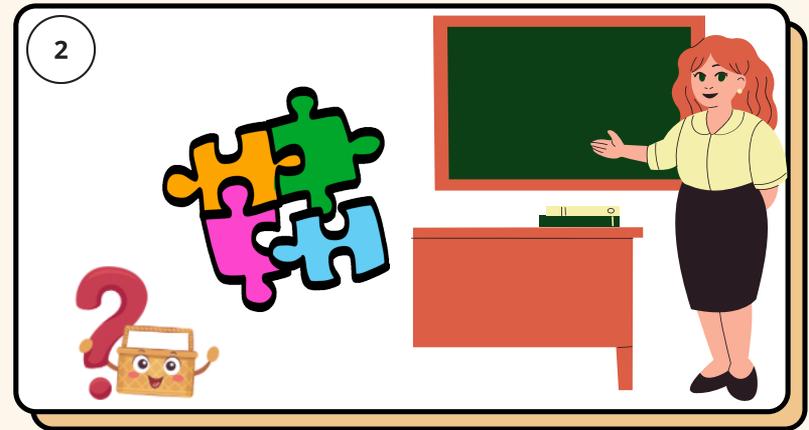
Es un juego de mesa que es de bajo costo, tenemos todos los recursos para poder realizarlos, además de que se transmiten conocimientos por medio del juego.



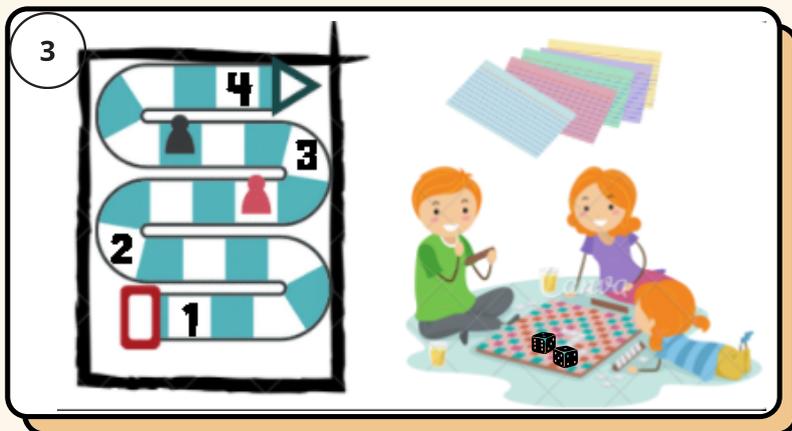
STORYBOARD PLAYDAIN



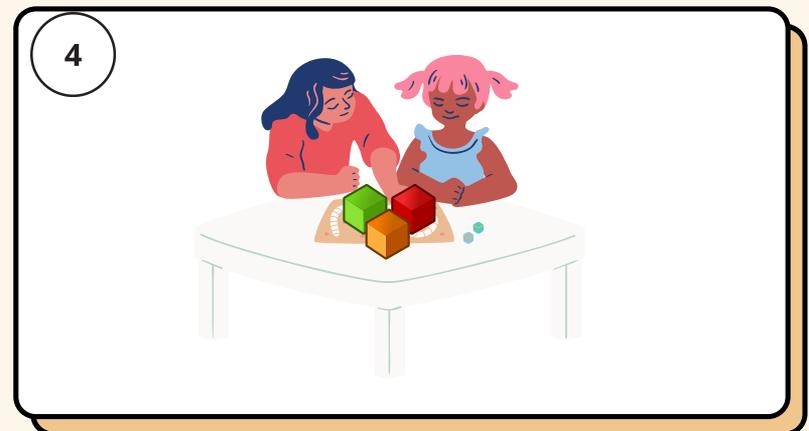
Los clientes de este juego serán aquellos padres de familia, colegios y maestros que quieren hacer un acercamiento o potencializar habilidades STEAM en las niñas y podrán acceder a este juego de mesa en la tienda UAO.



El padre o maestro explica el juego a su hija o estudiante el tablero de experiencias, sobre como va adquiriendo los retos con acertijos y preguntas, para poder superar los retos y ganar recorrido a lo largo del juego.

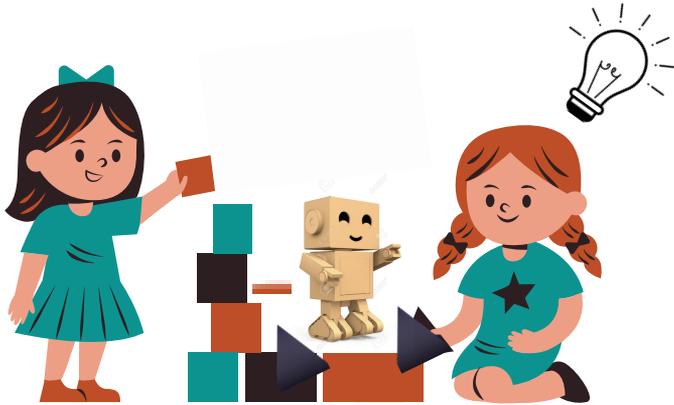


Los usuarios que en este caso son las niñas, tienen el primer acercamiento con el juego entendiendo su dinámica.



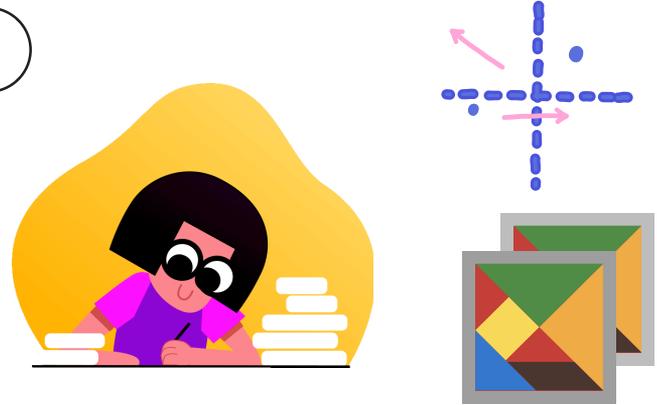
El primer reto al que se va a enfrentar la niña es la representación del del resultado del polinomio $(a+b)^2$, por medio de figuras de distintos tamaños, donde la idea es que el cubo quede armado en su totalidad.

5



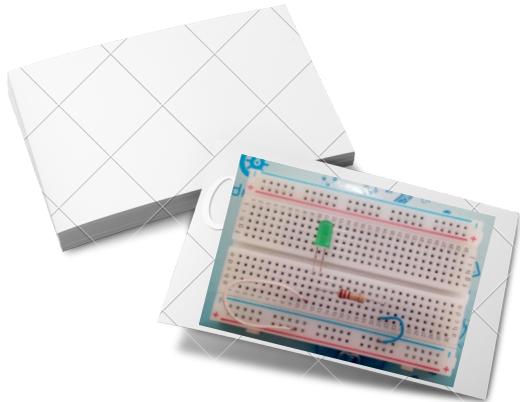
El segundo reto consistirá en armar un pequeño robot, donde se evidencie la facilidad del armado externo y mecánico de una creación tan recurrente e importante para el futuro

6



El tercer reto consistirá en ubicar figuras geométricas en el plano cartesiano, donde cada parte tendrá una ubicación la cual estará en la guía, armando así una figura como animales, formas, etc.

7



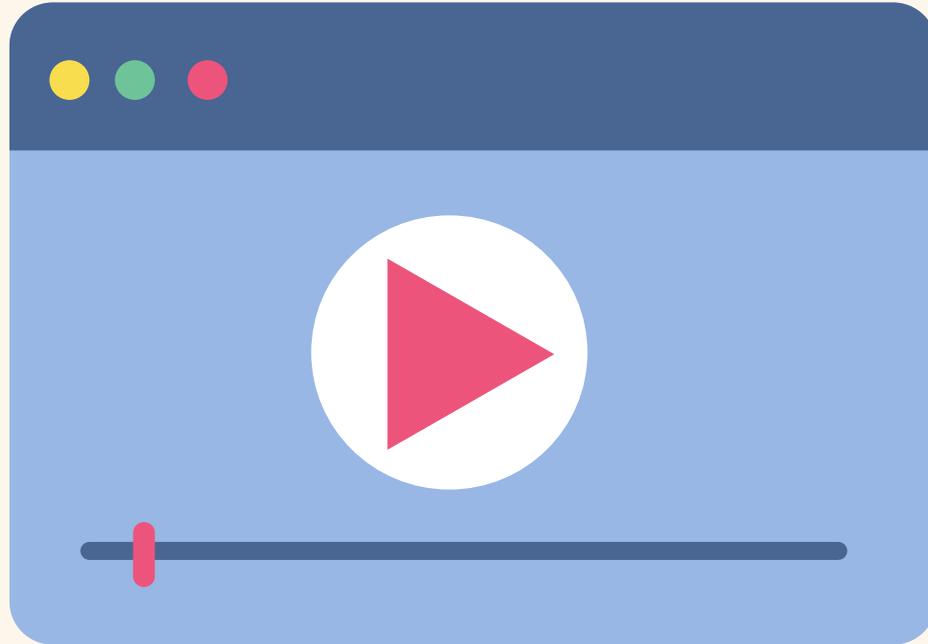
El cuarto reto consistirá en montar circuitos básicos con componentes incluidos en el juego, esto para mostrar a las niñas que no es tan complejo como parece a primera vista, y ellas también pueden armar sus propios circuitos.

8



La etapa final será superar los últimos acertijos y el ultimo reto para dar por finalizado el juego que enriquece a estas niños y jóvenes mientras se divierten.

VIDEO



<https://www.youtube.com/watch?v=sNAnkiuh2Mg>