

NUMERO DE PROYECTO: 181415

EMPRESA BENEFICIADA: SUKRASOFT, S. DE R. L. DE C.V.

TÍTULO DEL PROYECTO: PLATAFORMA 2.0 DE APRENDIZAJE ADAPTATIVO INTEGRADO POR HERRAMIENTAS Y CONTENIDO EDUCATIVO DIGITAL PARA EDUCACION BASICA





# FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

## PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



**OBJETIVO DEL PROYECTO:** Desarrollar una plataforma web de herramientas y contenido digital para educación básica para el mercado en México y Estados Unidos validada con pruebas de impacto y pruebas de usabilidad en vinculación con universidades. El uso de estas herramientas y contenido digital pretenden que: 1) el alumno mejore su interacción con el contenido educativo y aumente su aprendizaje y; 2) el maestro identifique y mida de manera clara el impacto de la plataforma en los niveles de aprovechamiento escolar y desarrollo de competencias, adapte el contenido educativo a cada alumno de acuerdo a sus competencias

**PRINCIPALES ACTIVIDADES REALIZADAS:** 1) se integró un equipo de trabajo multidisciplinario, fortalecido con la vinculación universitaria y expertos en pedagogía. 2) se estableció un esquema y lineamientos sobre patrones pedagógicos a considerar durante investigación. 3) Se definieron lineamientos y requerimientos generales de las herramientas y contenidos educativos. 4) Se crearon prototipos piloto aplicando la lógica operacional, pedagógica y de diseño ya planteado. 7) Se desarrolló el contenido educativo digital tanto curricular como suplementario de las herramientas. 8) Se diseñaron y programaron las 8 actividades, así como la plataforma web. 9) Se realizó la investigación, diseño e implementación de pruebas de usabilidad midiendo el diseño lógico, operacional y casos de uso por parte de la UABC. 10) Se implementaron y adecuaron los instrumentos de evaluación para los procesos del impacto de la aplicación sobre los procesos de: atención dirigida, memoria de trabajo, lectura de comprensión, vocabulario por parte de Cety's Universidad.

**BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:** El proyecto consiste en el diseño y desarrollo de una plataforma web de herramientas y contenido educativo digital para el aprendizaje en educación básica validada académica y científicamente. Esta plataforma ofrece a los maestros mejorar la eficiencia y efectividad en sus métodos de enseñanza, y a los alumnos maneras interactivas y dinámicas para un rápido aprendizaje adaptado a sus capacidades individuales.

**RESULTADOS DEL PROYECTO:** Consolidación del equipo multidisciplinario de investigación y desarrollo que incluyendo además de los especialistas en pedagogía y psicología educativa propios, la vinculación con especialistas e investigadores en temas de usabilidad e interfaces de usuario, diseñadores gráficos y desarrolladores de software / tecnólogos de diferentes niveles de las universidades para la validación permanente del alcance pedagógico, técnico-operativo y de evaluación. Validación de la fundamentación pedagógica ya definida de los esfuerzos ya realizados y ajustar o re- definir las características de las herramientas y contenidos educativos. Desarrollo de la plataforma de 8 herramientas educativas con sus respectivos contenidos, diseño y documentación, incluyendo la justificación pedagógica y los manuales de usuario. Implementación de pruebas de usabilidad de las herramientas en grupo de prueba en primera fase y en el total de usuarios piloto.

**IMPACTOS DEL PROYECTO:** se realizó investigación pedagógica aplicada para el desarrollo de herramientas educativas y documentó la forma de integración de los elementos pedagógicos en el software (apreciados en el software). Así mismo, se integró un equipo multidisciplinario científico, pedagógico y tecnológico que se encargó del desarrollo de la plataforma educativa. Se realizó una investigación pedagógica que definió los requerimientos mínimos de las herramientas educativas. Esto apoyó a posicionar a la empresa dentro del campo tecnológico educativo. En el impacto económico, se logró retener a 10 empleos de alto valor agregado durante el proceso de desarrollo. Así mismo se tuvo el impacto del uso de técnicas de ingeniería de usabilidad en el diseño de aplicaciones educativas.