



FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



NUMERO DE PROYECTO: 184718

EMPRESA BENEFICIADA: Krismar Educación Toluca S. de R.L.. de C.V.

TÍTULO DEL PROYECTO: Plataforma Educativa Krismar para los niveles de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato





FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



OBJETIVO DEL PROYECTO:

Contar con una plataforma educativa para los grados de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato basada en las directrices que marca la SEP que pueda ser utilizada en cualquier lugar y a cualquier hora utilizando una conexión remota vía Internet. A esta plataforma podrán ingresar tanto los alumnos de escuelas públicas, privadas y del extranjero mediante una cuenta de usuario y una clave de acceso que será rentada de manera anual. Se actualizará la plataforma de manera mensual, para que siempre tenga nuevos contenidos, objetos de aprendizaje y materiales que sean de utilidad para los docentes. En una primera etapa, se pretende cubrir las asignaturas básicas de la primaria y preescolar, para continuar con las de secundaria y bachillerato. Este proyecto es a 3 años. El primer año se tiene contemplado el terminar con las materias de español para los 6 grados escolares de primaria; el 2º año contempla matemáticas, historia y geografía y el tercer año el resto de las materias

PRINCIPALES ACTIVIDADES REALIZADAS:

Cursos en línea de las asignaturas de español donde el docente pueda dar seguimiento a lo que realizan los alumnos, pueda saber donde entró, cuánto tiempo estuvo, que fue lo que consultó, resultados obtenidos de los ejercicios realizados, etc. Se usarán los proyectos planteados por la SEP y se crearán nuevos con la finalidad de que exista la colaboración entre los alumnos para el desarrollo de actividades en equipo. Evaluando el proyecto desde el punto de vista usuarios, esperamos llegar a 50,000 en los dos primeros años de puesta en marcha. El primer año esperamos llegar a 5,000 usuarios registrados y activos Respecto a la parte operativa, la intención es llegar a más de 1,000 objetos de aprendizaje, 40 cursos en línea y 300 aplicaciones repartidas en los diferentes niveles y áreas del conocimiento Se espera que esta plataforma incremente nuestras ventas en más del 100% dentro de 3 años, creciendo las exportaciones para que representen un 15% del total facturado anual (actualmente es menor al 3%) Referente a la contratación, el presente proyecto incrementará el número de personas laborando en Krismar como empleados así como personal especializado y contratado por proyecto.



FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Krismar ha desarrollado productos educativos multimedia desde 1994 en formato CD ROM con la intención de fortalecer el aprovechamiento académico mediante el uso de la tecnología. En la actualidad el uso de plataformas educativas vía Web está muy extendido en universidades y cursos empresariales, pero no en la educación básica. El presente proyecto tiene como finalidad el cubrir esa carencia tanto para el sector público como el privado, aportando herramientas que ayuden en el proceso de enseñanza aprendizaje en las principales asignaturas, comenzando por español y matemáticas y continuando con el resto de las asignaturas. La participación de un equipo interdisciplinario es sumamente importante, con el apoyo de diseñadores, programadores, locutores, docentes, pedagogos, etc., para lograr tener objetos de aprendizaje, cursos en línea, aplicaciones y material de apoyo. El proyecto planteado es el que tiene la mayor prioridad dentro de todo lo que la empresa está desarrollando. Las tendencias del mercado educativo van hacia el aprendizaje por descubrimiento (constructivismo) basados en plataformas educativas para que los alumnos puedan aprender en cualquier lugar y a cualquier hora, independientemente del hardware que utilicen. Las empresas que no realicen este cambio tecnológico, perecerán en poco tiempo. Por otra parte, el ser de los primeros en lograr tener una plataforma educativa con la mayor cantidad de objetos de aprendizaje, cursos, aplicaciones y material educativo en general, nos permitirá tener una buena participación de un mercado que está en crecimiento y no parará de tener demanda, que es la educación.



FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



RESULTADOS DEL PROYECTO:

Contar con una plataforma educativa en algunas de las áreas para los grados de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato principalmente en Español y Matemáticas basada en las directrices que marca la SEP que pueda ser utilizada en cualquier lugar y a cualquier hora utilizando una conexión remota vía Internet. A esta plataforma podrán ingresar tanto los alumnos de escuelas públicas, privadas y del extranjero mediante una cuenta de usuario y una clave de acceso que será rentada de manera anual. Se actualizará la plataforma de manera mensual, para que siempre tenga nuevos contenidos, objetos de aprendizaje y materiales que sean de utilidad para los docentes.

Impacto Tecnológico:

Impacto educativo, elevando el nivel de uso de la tecnología aplicado a las diferentes áreas del conocimiento para la primaria. Elevar el nivel educativo, impacta en todas las áreas: en la sociedad, en la economía personal y familiar y de manera indirecta

Impacto Social:

Aportar a nuestra sociedad un beneficio tangible es ayudar en la educación de nuestra gente. Un pueblo educado siempre será un pueblo con mayores posibilidades de desarrollo. El desarrollo se convierte en beneficios directos para las personas.

Impacto Económico:

El poder tener los contenidos, cursos y herramientas en Internet, nos permite reducir o eliminar inventarios. En lugar de tener discos compactos en almacén, que no pueden ser alterados y requieren un espacio físico para su almacenamiento y transportación Impacto Ambiental: El uso de la tecnología, nos permite utilizar menos recursos físicos, como lo es el papel, al tener documentos electrónicos en lugar de físicos. Ahorro de energía por desplazamiento.