

NUMERO DE PROYECTO: 184116

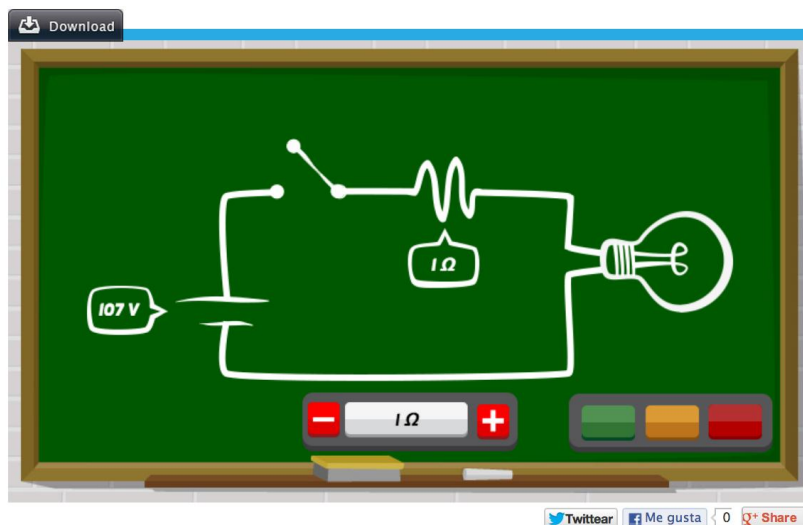
EMPRESA BENEFICIADA: ANIMACTIVA S.A. DE C.V.

TÍTULO DEL PROYECTO: CREACIÓN DE UNA PLATAFORMA DIGITAL PARA PROMOVER EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CIENTÍFICO Y LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA A TRAVÉS DE EXPERIMENTOS VIRTUALES.

Tema 24: Circuitos eléctricos 1 (Ley de Ohm,
Resistencia, Conductividad y Potencia Eléctrica)

Experimento sobre circuitos eléctricos

Un circuito con resistencia y un foco el cual se debe encender con la intensidad adecuada (Potencia).



OBJETIVO DEL PROYECTO: Creación de una plataforma digital para promover el desarrollo del pensamiento científico y el aprendizaje de la física en los estudiantes de secundaria y preparatoria, a través de ofrecer a los estudiantes, en forma individual, la posibilidad de realizar experimentos virtuales y sean un apoyo a la labor del docente. La plataforma digital cubrirá las competencias que los planes y programas de estudio a nivel secundaria y preparatoria con un punto de vista internacional requieren para la disciplina de la física considerando los intereses y grados de dificultad de un estudiante de entre 12 a 17 años. El proyecto incluirá los aspectos fundamentales de las metodologías pedagógicas que promueven el aprendizaje, con enfoque a la creación de competencias para el pensamiento y por el gusto por las ciencias investigando las experiencias que en este tema se están desarrollando globalmente.

PRINCIPALES ACTIVIDADES REALIZADAS:

Desarrollo de las metodologías pedagógicas.

Diseño de ambiente gráfico de plataformas tecnológicas: creación de las interfaces gráficas de las aplicaciones.

Desarrollo de plataformas tecnológicas: creación de las herramientas para tablets.

Programación de Experimentos y algoritmos.

Definición de Modelo de Negocio

Implementación

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: Creación de una plataforma digital para promover el desarrollo del pensamiento científico y la enseñanza de la física a través de experimentos virtuales. El proyecto consiste en varios aspectos fundamentales la metodología pedagógica, los retos de física aplicada y la plataforma. La intención es sacar provecho de la tecnología Touch, con retos de física aplicada que abarquen los principales temas de la física clásica, se busca una aproximación diferente al método académico actual de enseñanza de la Ciencias Físicas, la plataforma motiva la resolución de problemas o retos no matemáticos sino intuitivos, el método pedagógico estará basado en la experimentación en tiempo real. Los modelos de educación más vanguardistas buscan desarrollar competencias, que trasciende la memorización y el aprendizaje de los temas académicos propios de la materia, incluye el saber cómo aplicar los conocimientos para resolver situaciones prácticas. La educación por competencias también busca despertar gusto por la materia.

RESULTADOS DEL PROYECTO: Desarrollo de una plataforma tecnológica para reforzar la enseñanza de la física y que puede ser accesada a través de dispositivos móviles tipo tablet. Registro de 2 marcas, 2 registros de obra. Vinculación efectiva y multidisciplinaria con 2 instituciones de educación superior.

IMPACTOS DEL PROYECTO: La integración de la red entre la empresa y la academia conformada por la Universidad Panamericana, Universidad Politécnica de Aguascalientes y Animactiva, en la cual se desarrolló un producto Tecnológico que puede potenciar el mejoramiento en la educación a nivel secundaria y preparatoria en México y con posibilidades de explotación internacional.