Proyecto **"Educación digital en movimiento"**

Objetivo general

Acercar la educación, la ciencia y la tecnología de una forma atractiva y novedosa, mediante herramientas digitales a poblaciones en situación de vulnerabilidad en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo

Objetivos específicos

- Acercar la educación, la ciencia y la tecnología, mediante herramientas digitales a poblaciones en situación de vulnerabilidad.

- Adquirir la infraestructura y tecnología para implementar un proyecto que acerque la educación la educación, la ciencia y la tecnología de una forma atractiva y novedosa, mediante herramientas digitales a poblaciones en situación de vulnerabilidad en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo.

- Desarrollar el material pedagógico y contenidos, para incorpóralos a las herramientas digitales.

- Realizar los eventos del proyecto Educación Digital en movimiento en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo.

Metas del proyecto

- Llevar nuestras herramientas y plataformas a más 18,000 personas en situación de vulnerabilidad en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo en un periodo de 5 meses.

- Adquirir un domo digital para realizar 20 presentaciones.

- Adquirir un remolque para para realizar 15 presentaciones del Centro Digital Móvil.

- Adquirir un módulo de 3 x 3 mts, para realizar 15 recorridos virtuales por lugares culturales a través de gafas VR y un dispositivo móvil.

- Adquirir un módulo de 3 x 3 mts, para realizar 15 actividades del programa educación y cultura a través de gafas VR y un dispositivo móvil.

- Adquirir una pantalla Inflable de 12.7 x 10.2 mts, para realizar 10 presentaciones de Cine Cultura al aire Libre.

- Desarrollo de material pedagógico y recreativo para las experiencias de Zonas Históricas.

- Desarrollo de material pedagógico y recreativo para las zonas de experiencias educativas y culturales

- Desarrollo de 1 juego educativo con posibilidad de descarga.

- 20 Presentaciones de Domo Digital, en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo (5 por Estado) en un periodo de 5 meses.

- 15 Presentaciones de Centro Digital Móvil en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo (3 por Estado) en un periodo de 5 meses.

2. Fase 2: Desarrollo del material pedagógico. En esta fase se desarrollaran los contenidos pedagógicos para implementarlos a través de las herramientas tecnológicas que se llevaran a las zonas de impacto.

3. Fase 3.- Desarrollo e implementación en espacios públicos. En esta etapa se ejecutara la realización de los eventos en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo.

Origen y justificación del proyecto

El proyecto "Educación digital en movimiento" nace de la necesidad de intervenir ante la falta de promoción de la educación y la cultura en algunos de los estados de la República, por lo que resulta trascendental llevar a espacios públicos experiencias educativas que impulsen el desarrollo tecnológico y cultural.

México es un país diverso en todos los sentidos. Cada estado posee su propia cultura regional, su música, vestimenta tradicional, comida, entre otras cosas. Por lo que en la mayoría de los estados existen grandes diferencias. Así mismo, como país, compartimos una misma identidad, cultura y gustos.

Según los datos arrojados en la Encuesta Nacional de Hábitos, Prácticas y Consumo Culturales (2010), realizada por CONACULTA, se le preguntó a la población que tan interesados estaban por lo que pasa en la cultura o actividades culturales, el 29.12% de la población se encuentra en posición media, es decir, le interesa pero al mismo tiempo no se involucra.

Cuando se les preguntó lo que les gustaría hacer si tuviera un tiempo libre el 91.25% ocuparía su tiempo en actividades del hogar, personales y cuidado de sus hijos, mientras que solo el 8.75% ocuparía su tiempo en actividades relacionadas con la educación y la cultura. Si nos ponemos a hacer un balance en cuanto a los resultados arrojados de dicha encuesta, un 40.17% de personas cuentan con tiempo libre para hacer actividades extras durante la semana, mientras que el 59.83% no cuenta con tiempo libre.

El momento en el que la población se involucra más con actividades culturales es a las festividades tradicionales (patronales, pueblo, barrio, etc.) donde 72.24% regularmente asiste. Si aterrizamos este resultado con el objetivo del proyecto podemos darnos cuenta que gran parte de la población estaría interesada en asistir a eventos en espacios públicos donde con ayuda de la tecnología digital y

- 15 Presentaciones de Zona de experiencia histórica en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo (3 por Estado) en un periodo de 5 meses.

- 15 Zona de experiencia educación y cultura en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo (3 por Estado) en un periodo de 5 meses.

- 10 Presentaciones de Cine Cultural al aire libre en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo (2 por Estado) en un periodo de 5 meses.

- 4000 Descargas del Juego "Educación Digital en Movimiento" en un periodo de 5 meses.

- Elaboración de un video del proyecto.

Descripción del proyecto

El proyecto "Educación digital en movimiento" permite acercar la educación, la ciencia y la tecnología de una forma innovadora y atractiva a la población, mediante una serie de herramientas digitales de uso intuitivo y fácil acceso; el programa ofrece soluciones tecnológicas que acercan la educación a la población de forma inmersiva, lo cual permite tener una mayor asimilación de los contenidos y de esta forma mejorar e incrementar el conocimiento de estos

Mediante la instalación de diversos dispositivos en espacios públicos en zonas rurales, sub urbanas y urbanas de los Estados de Puebla, Querétaro, Guanajuato, Tlaxcala e Hidalgo, se impactara a 18000 personas a través de actividades educativas y culturales en un periodo de 5 meses.

El desarrollo del proyecto se divide en 2 fases:

1. Fase 1: Adquisición de infraestructura. En este periodo se realizaran las compras de los equipos e insumos necesarios para el desarrollo del proyecto.

sin la necesidad de invertir dinero, resulte atractivo involucrarse con la cultura de su región y así tener como resultado un gran aprendizaje.

Diagnóstico de Escolaridad por Estado a Intervenir

Puebla:

En Puebla, el grado **promedio de escolaridad de la población de 15 años y más es de 8.5**, lo que equivale a poco más de segundo año de secundaria.

A nivel nacional, la población de 15 años y más tiene 9.2 grados de escolaridad en promedio, lo que significa un poco más de la secundaria concluida.

De cada 100 personas de 15 años y más…

7.9 no tienen ningún grado de escolaridad.

56.2 tienen la educación básica terminada.

19.0 finalizaron la educación media superior.

16.5 concluyeron la educación superior.

0.4 no especificado.

Querétaro:

En Querétaro, el grado **promedio de escolaridad de la población de 15 años y más es de 9.6**, lo que equivale a casi la secundaria concluida.

A nivel nacional, la población de 15 años y más tiene 9.2 grados de escolaridad en promedio, lo que significa un poco más de la secundaria concluida.

De cada 100 personas de 15 años y más…

5.6 no tienen ningún grado de escolaridad.

52.1 tienen la educación básica terminada.

20.9 finalizaron la educación media superior.

21.2 concluyeron la educación superior.

0.2 no especificado.

Guanajuato:

En Guanajuato, el grado **promedio de escolaridad de la población de 15 años y más es de 8.4**, lo que equivale a casi segundo año de secundaria.

A nivel nacional, la población de 15 años y más tiene 9.2 grados de escolaridad en promedio, lo que significa un poco más de la secundaria concluida.

De cada 100 personas de 15 años y más…

7.7 no tienen ningún grado de escolaridad.

60.6 tienen la educación básica terminada.

18.4 finalizaron la educación media superior.

13.2 concluyeron la educación superior.

0.1 no especificado.

Tlaxcala:

En Tlaxcala, el grado **promedio de escolaridad de la población de 15 años y más es de 9.3**, lo que equivale a poco más de secundaria concluida.

A nivel nacional, la población de 15 años y más tiene 9.2 grados de escolaridad en promedio, lo que significa un poco más de la secundaria concluida.

De cada 100 personas de 15 años y más…

4.1 no tienen ningún grado de escolaridad.

56.7 tienen la educación básica terminada.

22.3 finalizaron la educación media superior.

16.7 concluyeron la educación superior.

0.2 no especificado.

Hidalgo

En Hidalgo, el **grado promedio de escolaridad de la población de 15 años y más es de 8.7**, lo que equivale a poco más de segundo año de secundaria.

A nivel nacional, la población de 15 años y más tiene 9.2 grados de escolaridad en promedio, lo que significa un poco más de la secundaria concluida.

De cada 100 personas de 15 años y más...

6.7 no tienen ningún grado de escolaridad.

56.9 tienen la educación básica terminada.

20.3 finalizaron la educación media superior.

14.9 concluyeron la educación superior.

1.2 no especificado.

Por ello, es fundamental crear estrategias culturales permanentes, a fin de establecer una conciencia constante no solo con los promotores culturales, sino al mismo tiempo con aquellos a los que está orientada dicha acción cultural; es decir, con los ciudadanos.

Beneficiarios ejecutantes del proyecto

El proyevto Educación digital en movimiento tiene como objetivo acercar la educación, la ciencia y la tecnología de una forma atractiva y novedosa a la población, mediante una serie de herramientas digitales.

Cobertura geográfica

PUEBLA

QUERÉTARO

GUANAJUATO

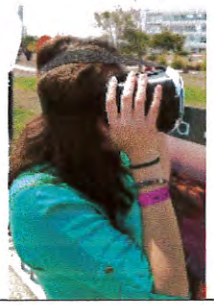
TLAXCALA

HIDALGO

Medios de promoción y difusión del proyecto

- Internet
- Redes sociales
- Radio
- RRPP
- Posters
- Carteles
- Flayers, etc.

BENEFICIARIOS IMPACTADOS POR ACTIVIDAD

• Domo digital 2,400 asistentes impactados.	
• Centro digital móvil 7,500 asistentes impactados.	
• Zona de experiencia histórica 560 asistentes impactados.	
• Zona de experiencia educación y cultura 560 asistentes impactados	
• Cine Cultural al aire libre 3000 asistentes impactados.	

• Juego VR 4000 usuarios impactados.	
18,000 impactos (asistentes)	TOTAL 6 actividades

Costo total del proyecto

$ 5´642.053.20

PRESUPUESTO DESGLOSADO

ADQUISICIÓN

Costos de los servicios	Precio
Domo digital (Domo digital de 12 mts. de superficie, con altura de 8 mts, Inflable, doble capa móvil, capa interior gris, capa exterior diseño, anclado temporalmente al piso, material retardante de flama, impermeable, con capacidad de 120 personas.)	$494,970.84
Centro digital móvil (Remolque no motorizado de 2.50 x 5 mts, con computadoras, pizarrón interactivo y mini servidor. Plataforma tecnológica, Aula digital, Equipamiento e infraestructura, Papelera digital multimedia, Programa de emprendimiento innovador, Softwares y sistemas de investigación y gestión de proyectos, Materiales educativos físicos, 3D y multimedia en las áreas de: medio ambiente, arte, ciencia, servicios de la comunidad, negocios, robótica, ventas, marketing, net, global.)	$1,572,916.27

Zona de experiencia histórica (Estructura de realidad virtual, módulo de 3 x 3 mts, recorridos por lugares culturales a través de gafas VR y un dispositivo móvil.)	$443,665.43
Zona de experiencia educación y cultura (Estructura de realidad virtual, módulo de 3 x 3 mts, interactuando con plataforma educativa "Edu4media", a través de gafas VR y un dispositivo móvil.)	$443,665.43
Cine cultural al aire libre (Pantalla Inflable, en un área de 400 mts ², de 12.7 x 10.2 mts, anclado al piso, con una toma de corriente, Ofrecemos a la audiencia la mejor experiencia de cine al aire libre con la más alta tecnología, con amplio menú temas relacionados con el universo, los seres vivos, nuestro planeta, fenómenos naturales, contando con una amplia gama de títulos.)	$508,186.14
Juego VR (En un juego que se descarga en dispositivos móviles y se ejecuta por medio de unas gafas VR.)	$364,233.16
Equipo de movilidad, VR, RA (Estructuras metálicas con juegos inmersivos e interactivos de realidad virtual y realidad aumentada, utilizando gafas VR con opción a descarga en dispositivo móvil.)	$121,800.00

Sub Total	**$3,949,437.27**

RECURSOS HUMANOS

Rubro	Costo
1 Coordinador general	$ 22,000 mensual
1 Coordinador logístico	$ 14,500 mensual
1 Coordinador pedagógico	$ 14,500 mensual
4 operarios	$ 8,200 mensual C/U
Sub Total	$ 83,800.00 por 5 meses de operación
Total	**$ 419,000.00**

MATERIALES Y SUMINISTROS

(papelería, rortafolios, material didáctico, gafas VR, acuarelas, materiales de escritura, internet, licencias edu4me, edu4media, edu4business, permisos)

Materiales / Suministros por Estado	Precio
PUEBLA	56,156.00
QUERETARO	56,156.00
TLAXCALA	56,156.00
GUANAJUATO	56,156.00
HIDALGO	56,156.00
Sub Total	**$ 280,780.00**

VIATICOS

Viáticos por Estado	Precio
PUEBLA	$73,846.40
QUERETARO	$75,612.00
TLAXCALA	$72,612.00
GUANAJUATO	$73,416.30
HIDALGO	$72,349.30
Sub Total	**$367,836.00**

VIDEO

Viáticos por Estado	Precio
1 Video del Proyecto	$13,000.00
Sub Total	**$13,000.00**

RESUMEN PRESUPUESTAL

Costos Consolidados	Precio
Equipo e Infraestructura	**$3,949,437.27**
Recursos Humanos	**$ 419,000.00**
Materiales	**$ 280,780.00**
Viáticos	**$367,836.00**
Video	$25,000.00
Reporte de Auditoria	$ 12,000.00
TOTAL	**$ 5´042,053.27**

Esquema que se utilizará para comprobar las actividades realizadas

- Informes Parciales.
- Informe Final.
- Informe Financiero.
- Memoria Fotográfica
- Video del proyecto.
- Reporte de Auditoria