



Un evento de:



FUNDACION FORTALECIENDO LOS VALORES A C

Con el apoyo de:



# 2018 FEBRERO



				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

7- Universidad Politecnica Metropolitana del estado de Hidalgo

14- Universidad Politecnica de Amozoc

21- Municipio Yancuitalpan, Puebla

22- Instituto Técnico del Altiplano de Tlaxcala

# 2018 MARZO



2- Centro de Bachillerato Técnico Agropecuario, Tlaxcala

6- Universidad Politecnica de Amozoc, Puebla

8- Universidad Politecnica Metropolitana del Estado de Hidalgo

16- Instituto Técnico Superior de Zacapoaxtla

20- Escuela Secundaria Técnica N° 4 "José Agustín Arrieta" Tlaxcala

21- Escuela Primaria "Felipe Carrillo Puerto" / Escuela Primaria "Sor Juana Inés de la Cruz"

28- Colegio Público Comanjilla- UMAPS Guanajuato

29- Escuela Primaria 8 Comonfort Guanajuato

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

## INDICE:

1. Universidad Politécnica Metropolitana del Estado de Hidalgo .....	3
2. Universidad Politécnica de Amozoc / Puebla .....	8
3. Explanada del centro de Santiago Yancuitlalpan .....	13
4. Instituto Tecnológico del Altiplano de Tlaxcala / Tlaxcala .....	18
5. Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario 134 San Francisco Tetlanohcan .....	27
6. Explanada municipal de Amozoc Puebla .....	34
7. Universidad Politécnica Metropolitana del Estado de Hidalgo .....	41
8. Tecnológico de Zacapoaxtla .....	46
9. Escuela Secundaria Técnica N <sup>a</sup> 4 "José Agustín" Tlaxcala .....	53
10. Escuela Primaria "Sor Juana Inés de la Cruz" Tequisquiapan .....	59
11. Escuela Primaria "Felipe Carrillo Puerto" Tequisquiapan .....	64
12. Colegio Publico Comanjilla - UMAPS Guanajuato .....	69
13. Escuela Primaria Urbna N <sup>a</sup> 8 Comonfort, Guanajuato .....	73

## Universidad Politécnica Metropolitana del Estado de Hidalgo

Fecha: Miércoles 7 de febrero de 2018

Lugar: Boulevard Acceso a Tolcayuca # 1009, Ex Hacienda de San Javier, 43860 Tolcayuca, Hgo.

Audiencia: 517 personas

Objetivos:

- Domo digital: 1 presentación
- Aula digital móvil: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de historia: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de educación: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de arte y manualidades: 2 presentaciones en 2 turnos
- Cine cultural al aire libre: 1 presentación
- Juego VMV: 517 descargas

El evento inició a 12:10 de la tarde con la bienvenida al equipo de Educación Digital en Movimiento por parte del Profesor Victor Zamudio y el Rector de la Universidad, en la inauguración del evento tuvimos como primeros asistentes al cuerpo docente y directivos del plantel.

Los Profesores pudieron participar en las diferentes actividades del Programa, en el Aula digital móvil adquirieron su pasaporte y se tomaron la foto de su pasaporte. El aula cuenta con programas instalados en las computadoras que los asistentes pudieron utilizar. Después asistieron a las carpas de realidad y carpas de Educación e Historia en donde con ayuda de herramientas y dispositivos digitales pudieron ver recorridos en 360° y videos interactivos.

Al terminar el recorrido de los Profesores y Directivos ingresaron los jóvenes de la universidad y asistentes de las comunidades cercanas a la escuela.

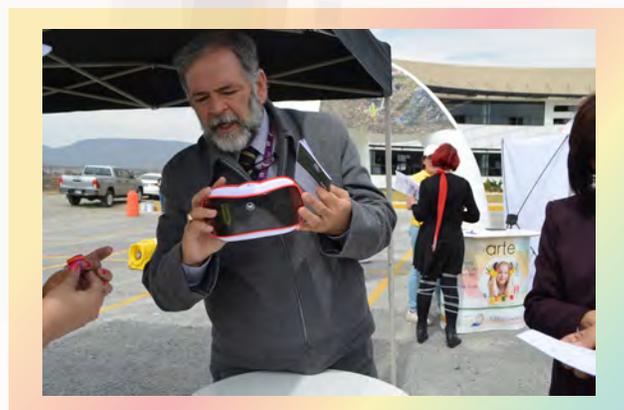
Los niños y jóvenes se registraron para participar en las actividades del Programa, se les explicó cada una de las actividades y el objetivo de ellas. Al llegar al módulo de registro se les entregó un pasaporte, mismo que les serviría para ingresar a las diferentes zonas de actividades.

La primera actividad en la que participaron es el Aula Digital Móvil, ahí dentro pudieron jugar con los programas educativos instalados, así como tomarse la foto de su pasaporte. Al llegar a cada actividad los asistentes entregaron su pasaporte y les colocaron el sello correspondiente a la zona.

El Domo Digital se programó para las 14:00 horas, sin embargo el clima (aires muy fuertes y lluvia ligera) hicieron complicada la proyección dentro del Domo, sin embargo se logró dar la función para los asistentes.

En la carpa Educación pudieron apreciar bailes típicos mexicanos así como escuchar música regional mexicana. La carpa de arte y manualidades tuvo gran asistencia, los niños y jóvenes disfrutaron mucho pintar y jugar en la carpa.

El evento terminó 4:30 de la tarde con la despedida del evento por parte del Profesor Victor Zamudio, agradeció la participación y el apoyo de la Fundación Fortaleciendo los Valores.









## Universidad Politécnica de Amozoc / Puebla

Fecha: Miércoles 14 de febrero de 2017

Lugar: Av. Ampliación Luis Oropeza No. 5202, San Andrés las Vegas 1ra Secc, 72980 Amozoc, Puebla.

Audiencia: 781 personas

Objetivos:

- Domo digital: 3 presentaciones
- Aula digital móvil: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de historia: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de educación: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa arte y manualidades: 2 presentaciones en 2 turnos
- Cine cultural al aire libre: \*\*\*
- Juego VMV: 781 descargas

El evento inició a las 12:00 horas, contamos con la bienvenida al plantel por parte del Maestro Gustavo Bustos.

Contamos con la participación de jóvenes de escuelas cercanas así como de habitantes de comunidades aledañas.

Comenzó el registro de asistentes y entrega de pasaportes, así como la toma de foto para su pasaporte en el Aula Digital Móvil, los asistentes ingresaron al Aula en donde también jugaron y realizaron actividades en las computadoras con las plataformas del Programa. Los asistentes participaron en las zonas de realidad virtual en donde pudieron experimentar de forma virtual un salto en paracaídas y una carrera de coches.

La primera función del Domo se realizó a las 13:00 horas, la segunda a las 14:00 horas y la última a las 15:00 horas. Las funciones presentaron temáticas sobre valores y naturaleza.

En las carpas de Educación e Historia se presentaron recorridos en 360° en donde los asistentes pudieron ver recorridos de zonas más importantes y lugares más representativos de los estados de la república.

La carpa de arte y manualidades ofreció actividades como pintura con acuarela y juegos de mesa mexicanos, sin embargo la actividad que tuvo mayor participación fue pintura con acuarela.

Las actividades del Programa terminaron a las 4 pm con la despedida por parte del Profesor Gustavo Bustos y el agradecimiento a la Fundación Fortaleciendo los Valores por la Participación en el evento "Día de la Comunidad UPAM".









## Explanada del centro de Santiago Yancuitalpan

Fecha: Miércoles 21 de febrero de 2018

Lugar: Santiago Yancuitalpan, Puebla.

Audiencia: 363 personas

Objetivos:

- Domo digital: 4 presentaciones
- Juego VMV: 363 registros

Al municipio se llevó el Domo digital con proyecciones de cortometrajes y documentales con temas de valores, naturaleza y el universo.

El evento inició con la bienvenida del Presidente de la comunidad, el C. Claudio Nochebuena.

Los asistentes se registraron en el módulo en donde se les entregó su pasaporte para ingresar al Domo. La primera función se realizó a las 12:30 horas y fue para niños de Primaria, ingresaron también papás y maestros de la escuela, vieron cortometrajes con temáticas de trabajo en equipo, tolerancia y respeto.

La segunda función se realizó a las 13:00 horas y fue para niños de Preescolar con sus Profesoras y padres de familia, así como personas de la comunidad, vieron cortometrajes con temáticas de trabajo en equipo, tolerancia y respeto.

La tercera función se realizó a las 13:30 horas para alumnos de Secundaria, ingresaron también padres de familia y habitantes de la comunidad, vieron una película del Universo y cómo se conforma el sistema solar.

La última función se realizó a las 2:30 y fue para alumnos del turno vespertino de primarias y secundarias, vieron un documental sobre la vida bajo el mar.

La participación del Presidente de la comunidad con la Fundación fue de mucho compromiso y amabilidad. El evento terminó con el agradecimiento y la invitación del C. Claudio para visitarlos en otra ocasión.









## Instituto Tecnológico del Altiplano de Tlaxcala / Tlaxcala

Fecha: Jueves 22 de febrero de 2018

Lugar: Carretera Federal San Martín Texmelucan- Tlaxcala Km 7.5, San Diego, 90122 Xocoyucan, Tlaxcala.

Audiencia: 869 personas

Objetivos:

- Domo digital: 3 funciones
- Aula digital móvil: 4 presentaciones en 2 turnos
- Carpa de historia: 4 presentaciones en 2 turnos
- Carpa de educación: 4 presentaciones en 2 turnos
- Carpa manualidades: 2 presentaciones en 2 turnos
- Cine cultural al aire libre: 1 presentación
- Juego VMV: 869 registros

El evento inició a las 11:30 con la bienvenida del Profesor Valente Torija.

Los primeros en llegar fueron niños de Primaria, después jóvenes de bachillerato y universidad, se registraron y adquirieron su pasaporte en el módulo del Aula y se tomaron la foto del pasaporte, dentro del Aula Digital Móvil los niños pudieron jugar con las aplicaciones, programas y plataformas instaladas en las computadoras del Aula.

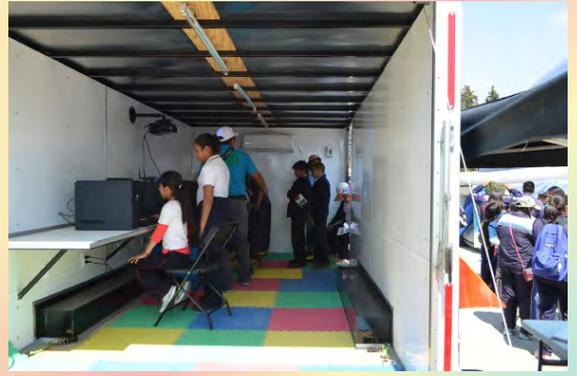
Al salir del Aula los niños pudieron elegir el orden para visitar las zonas del evento, algunos niños se decidieron a participar primero en las zonas de realidad virtual en donde pudieron vivir la experiencia de un salto en paracaídas y una carrera de coches. Otros niños participaron en las carpas de manualidades en donde pudieron pintar con acuarela.

En la carpa de Educación los niños pudieron apreciar en 360° videos de bailes típicos mexicanos así como de música regional mexicana.

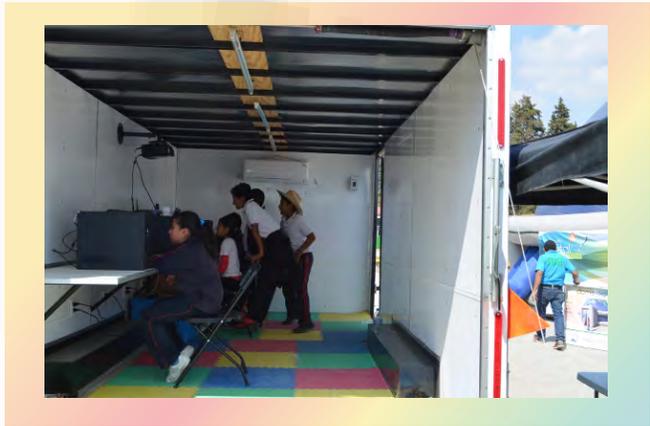
En la carpa de Historia pudieron recorrer en 360° lugares más representativos de México así como los monumentos históricos de los estados de la república mexicana.

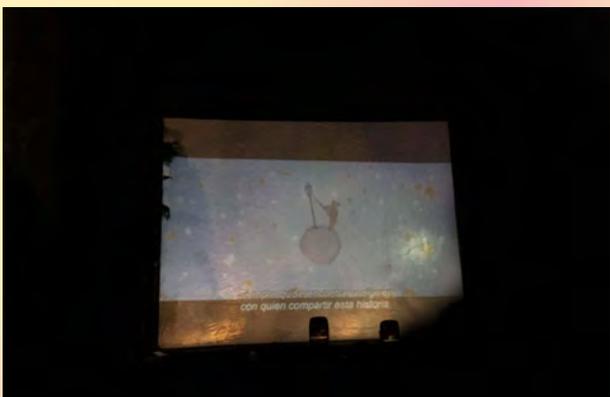
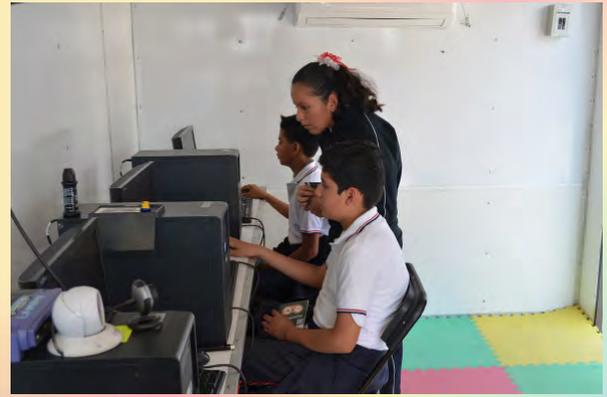
Se realizaron 3 funciones de Domo para los niños y jóvenes en donde se proyectaron cortometrajes y documentales con temas sobre trabajo en equipo, respeto, tolerancia y contenidos como El universo.

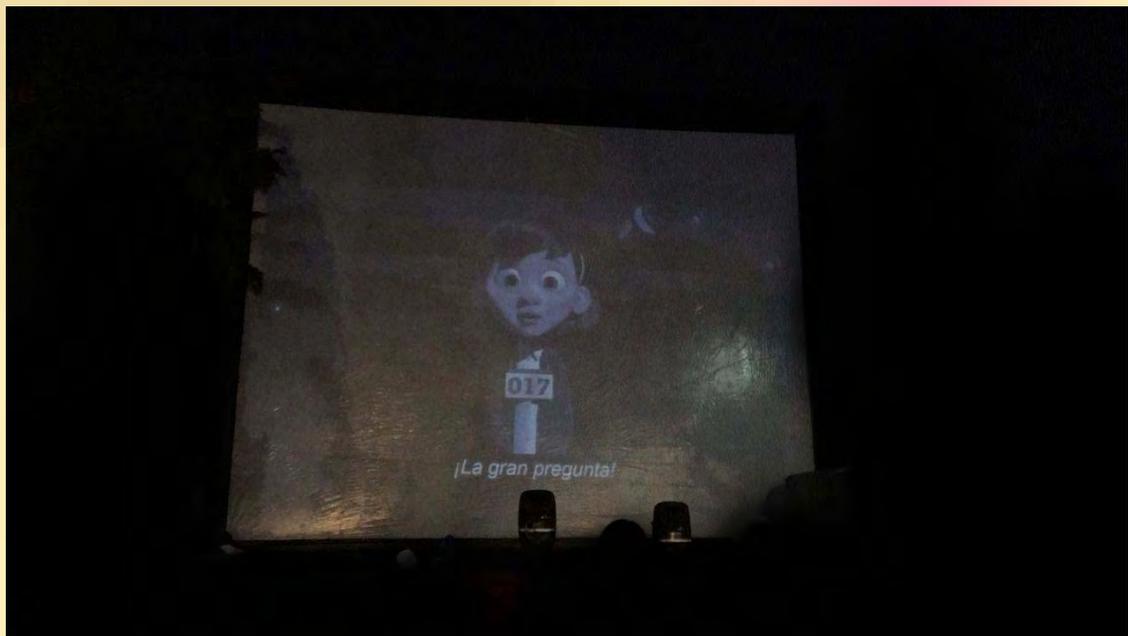
La primera función se realizó a las 12:00 horas para los niños de la escuela Primaria, la segunda función fue a las 13:30 horas para los jóvenes de Preparatoria. La última función fue estudiantes de la universidad y profesores.

















## Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario 134 San Francisco Tetlanohcan

Fecha: Viernes 2 de marzo de 2018

Lugar: Calle Josefa Ortiz de Domínguez 134, Jesús Xolalpan, 90840 San Francisco Tetlanohcan, Tlax.

Audiencia: 2926 personas

Objetivos:

- Domo digital: 3 presentaciones
- Aula digital móvil: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de historia: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de educación: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de arte y manualidades: 2 presentaciones en 2 turnos
- Cine cultural al aire libre: \*\*\*
- Juego VMV: 2926 descargas

El evento inició con la bienvenida de la Maestra Karen quien nos mostró el área para el montaje de las actividades, nos indicó que esperaríamos alumnos de Bachillerato, Secundaria y Primaria.

Las actividades comenzaron a las 10:00 am con los registros de los asistentes en el Aula Digital en donde se les entregó un pasaporte en el cual escribieron sus datos.

La primera función del Domo Digital fue a las 10:00 am, con la proyección de cortometrajes que hablan de temas relacionados con valores como respeto, igualdad, tolerancia y trabajo en equipo. La primera función se realizó para los niños de Primaria y sus profesores. Las zonas de Realidad Virtual presentaron juegos interactivos con gafas VR, los asistentes pudieron jugar con aplicaciones en Realidad Virtual.

Las carpas de Historia y Educación presentaron videos en 360° con temas culturales y artísticos relacionados con monumento y lugares más representativos de la República Mexicana, así como bailes típicos regionales y música típica mexicana.

La segunda función fue a las 11:00 am, la función se dio para los jóvenes de bachillerato de la escuela sede, la proyección fue de cortometrajes al igual que la primera.

La carpa de arte y manualidades tuvo como principal participación a los niños de Primaria, sin embargo los jóvenes de Secundaria y Bachillerato también participaron entusiasmados en las actividades.

La última función del

Domo Digital se dio para los alumnos de Secundaria del turno vespertino, y alumnos de Primaria del mismo turno.

El evento terminó una vez que los profesores y el Director del Centro de Bachillerato terminaron de pintar en la carpa de arte y manualidades. El evento finalizó a las 2:40 con el agradecimiento a la Fundación Fortaleciendo los Valores por parte de la Maestra Karen y Profesores del Instituto.













## Explanada municipal de Amozoc, Puebla.

Fecha: Martes 6 de marzo de 2018

Lugar: Las Animas, 72980 Amozoc, Puebla.

Audiencia: 3289 personas

Objetivos:

- Domo digital: 9 presentaciones
- Aula digital móvil: 6 presentaciones en dos turnos
- Carpa de historia: 6 presentaciones en dos turnos
- Carpa de educación: 6 presentaciones en dos turnos
- Carpa de arte y manualidades: 5 presentaciones en 2 turnos
- Cine cultural al aire libre: \*\*\*
- Juego VMV: 3289 descargas

El evento inició a las 10 am con la bienvenida de Directivos de la Universidad politécnica de Amozoc y personal de la SEP, las actividades comenzaron con la llegada del primer grupo de niños de primaria, llegaron acompañados de sus profesoras y algunos padres de familia. Los niños llegaron en grupos de 60 personas aproximadamente, se registraron y recibieron su pasaporte para iniciar con las actividades del evento.

En el primer turno llegaron 6 grupos de 60 alumnos aproximadamente, participaron niños y profesores de la escuela, así como personas de las comunidades que se encontraban alrededor de la plaza.

La primera función del Domo se dio a las 10 de la mañana con los grupos de alumnos de 3ro y 4to, la segunda función para alumnos de 3ro y 4to de diferentes profesoras, la tercer función fue para alumnos de otra escuela que llegaron cerca de las 11 am, la cuarta, quinta y sexta función fue para los alumnos más grandes de las escuelas (quinto y sexto). A la 1 pm llegó el grupo vespertino, se dieron tres funciones para este grupo de niños. La carpa de manualidades recibió a los niños para que pintaran y dibujaran con acuarelas, profesores y niños de la comunidad también participaron en la actividad.

Las carpas de educación e historia, mostraron videos en 360° con gafas VR, los videos tienen contenidos culturales de diferentes estados de la república mexicana.

Los niños pudieron hacer uso de la zona de hidratación con forme ellos lo decidían, o lo requerían.

Las zonas d

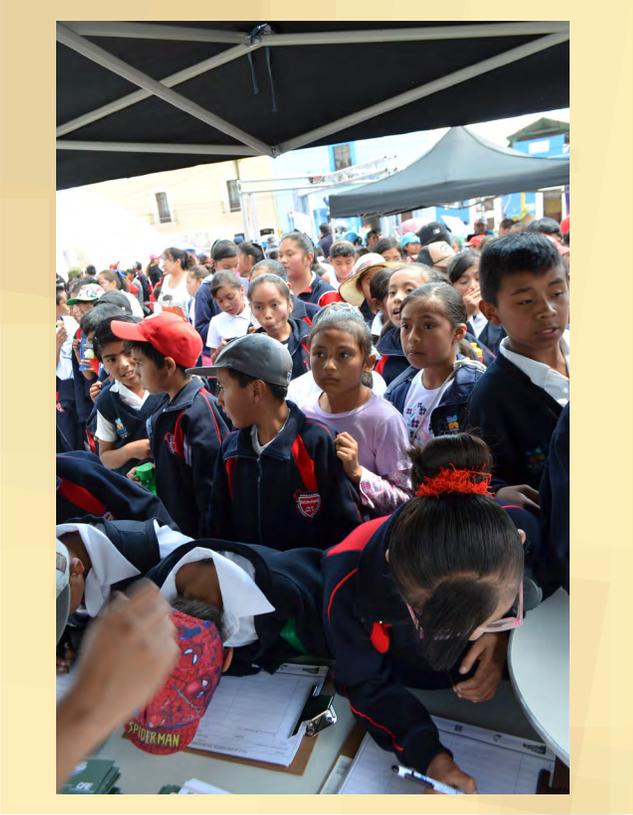
e realidad virtual presentaron juegos y aplicaciones que los niños pudieron experimentar, y disfrutar.

Al final del día se recibieron 3 escuelas en la mañana y una en la tarde, con un total de aproximadamente 9 grupos.

Se terminaron las actividades a las 3 de la tarde con la despedida de la última escuela y el agradecimiento de los directivos de la UPAM a la Fundación Fortaleciendo los Valores y a CFE.













## Universidad Politécnica Metropolitana del Estado de Hidalgo

Fecha: Jueves 8 de marzo de 2018

Lugar: Boulevard Acceso a Tolcayuca # 1009, Ex Hacienda de San Javier, 43860 Tolcayuca, Hgo.

Audiencia: 407 personas

Objetivos:

- Domo digital: 4 presentaciones
- Aula digital móvil: 2 presentaciones
- Carpa de historia: 2 presentaciones
- Carpa de educación: 2 presentaciones
- Carpa de arte y manualidades: 2 presentaciones
- Cine cultural al aire libre: \*\*\*
- Juego VMV: 407 descargas

Las actividades iniciaron a las 12:20 pm con la llegada de alumnos de la universidad que se registraron y recibieron su pasaporte para participar en las actividades.

Los jóvenes participaron en las carpas de historia y educación en donde pudieron ver los videos en 360° con contenidos de cultura como monumentos históricos, bailes típicos regionales y música mexicana.

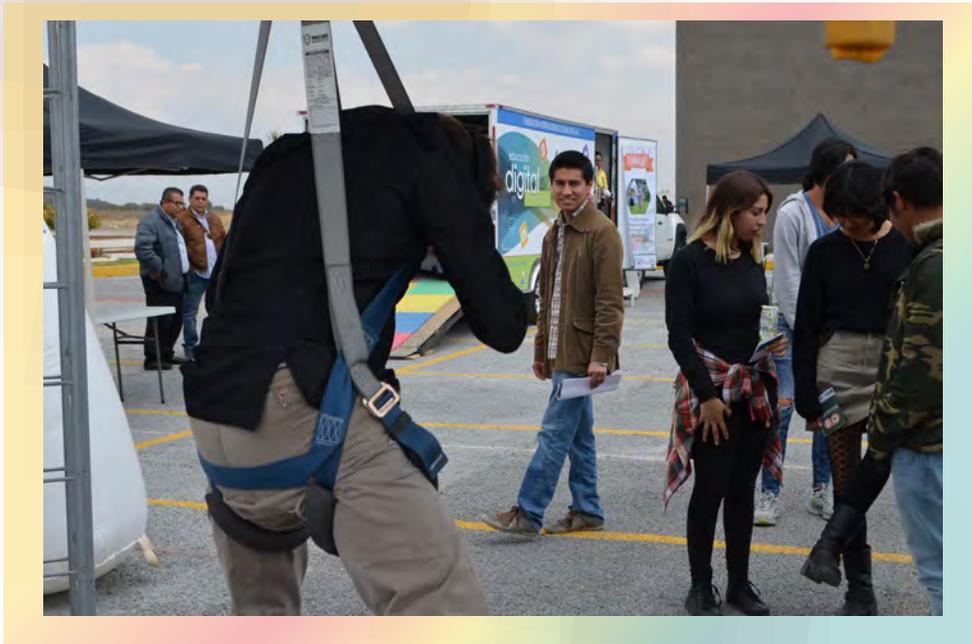
La primera función del Domo Digital se realizó a las 12:30 pm con la proyección del documental "nuestro universo". La segunda función fue a las 13:40 pm para otro grupo de jóvenes, la tercera función fue a las 14:40 pm y la última función fue a las 15:20 pm.

Los alumnos pudieron conocer el Aula Digital Móvil y utilizar las diferentes herramientas y plataformas que ofrece, así como jugar con las aplicaciones instaladas en las computadoras del Aula Digital Móvil.

La asistencia en el evento fue de alumnos de la universidad, sin embargo la llegada de niños de 6 a 12 años no fue posible por la falta de difusión de la Institución educativa de apoyo a vinculación con escuelas primarias aledañas a su Universidad.

La asistencia al evento fue muy baja a comparación a eventos anteriores, sin embargo los jóvenes mostraron gran interés en participar en las diferentes actividades de "Educación digital en movimiento".









## Centro de convenciones Zacapoaxtla

Fecha: Viernes 16 de marzo de 2018

Lugar: 73680 Centro, 2 de Abril Sur 4, Centro, 73680 Zacapoaxtla, Puebla.

Audiencia: 1572 personas

Objetivos:

- Domo digital: 4 presentaciones
- Aula digital móvil: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de historia: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de educación: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de arte y manualidades: 2 presentaciones en 2 turnos
- Cine cultural al aire libre: 1 presentación
- Juego VMV: 1572 descargas

El evento dio inicio a las 10:15 de la mañana con la participación de escuelas cercanas a la explanada municipal, se realizó el montaje en el Teatro del Pueblo y en la explanada municipal de Zacapoaxtla. El recibimiento al evento fue por parte del Maestro Pablo Flores, quien nos apoyó con el contacto del municipio.

Los alumnos ingresaron en grupos de 30 niños aproximadamente, se registraron y recibieron sus pasaportes. Se realizó la primera presentación del domo a las 10:30 am con la participación de los niños y profesores. El aula Digital Móvil estuvo funcionando en la explanada municipal en donde los niños pudieron realizar las actividades de las plataformas y programas instalados en las computadoras del Aula.

Los niños participaron en todas las actividades del evento, con gran entusiasmo, expresando comentarios acerca de lo mucho que les gusta la realidad virtual.

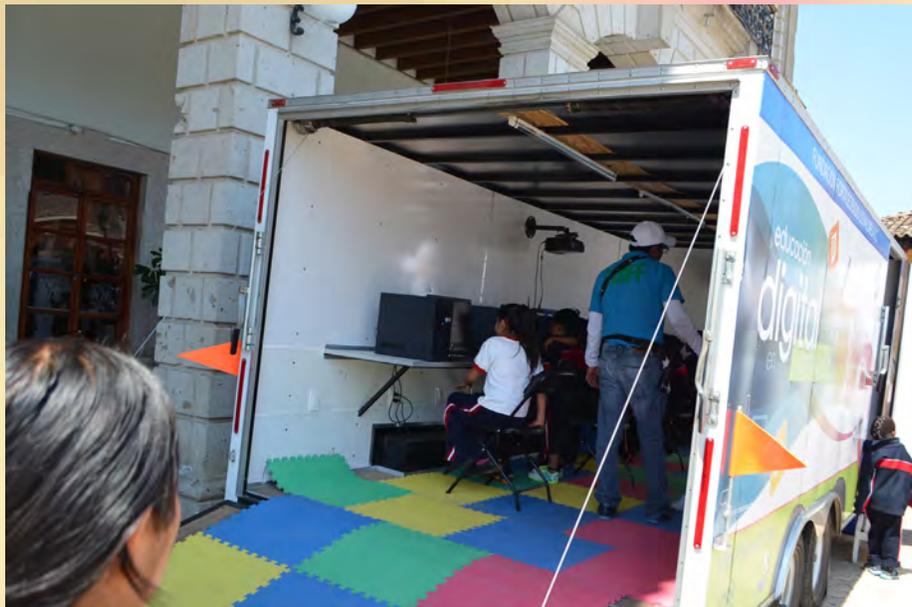
Las zonas de realidad virtual son de las que más disfrutaron los niños, incluso los profesores se formaron para tener la experiencia de visitar lugares más representativos de México y poder apreciar en 180° bailes típicos mexicanos.

El Domo digital ofreció un total de 4 presentaciones con Cortometrajes que fomentan valores como respeto, tolerancia y trabajo en equipo.

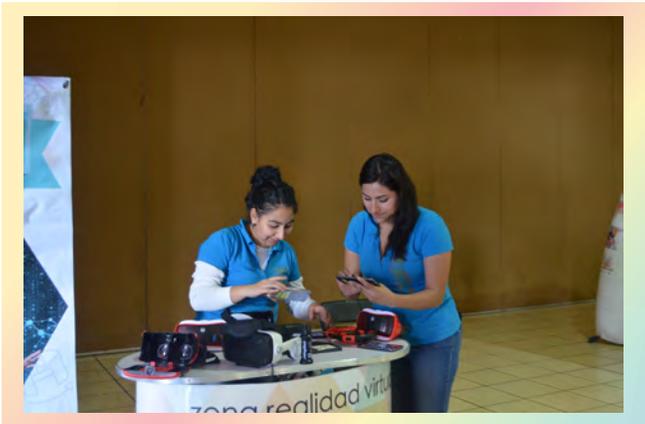
El evento se extendió 1 hora y media más de lo planeado debido a la cantidad de niños que se tuvieron así que las actividades terminaron a las 3:30.

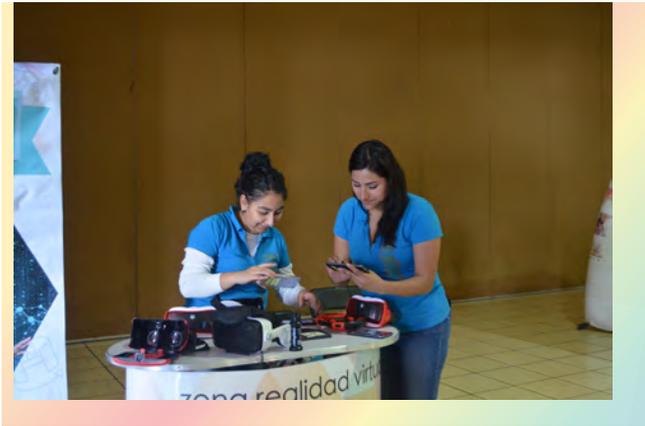
La Pantalla Gigante se instaló en la explanada municipal a las 6 de la tarde y la proyección de la película dio inicio a las 7 pm, la película terminó a las 9 pm y se realizó el desmontaje a las 9:30 pm.

El evento terminó con el agradecimiento del municipio y de profesores del Instituto Superior de Zacapoaxtla.













## Escuela Secundaria Técnica No. 4

Fecha: Martes 20 de marzo de 2018

Lugar: Juan Escutia Pte. s/n, Los Álamos, 90800, Tlaxcala, Tlaxcala.

Audiencia: 440 personas

Objetivos:

- Domo digital: 2 presentaciones
- Aula digital móvil: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de historia: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de educación: 4 presentaciones en dos turnos
- Carpa de arte y manualidades: 2 presentaciones en 2 turnos
- Cine cultural al aire libre: \*\*\*
- Juego VMV: 440 descargas

Las actividades iniciaron a la 1:30 de la tarde con el recibimiento de la Profesora Citlali Quiñones, las actividades fueron para los niños del turno de la tarde. Las zonas de actividades estuvieron en 2 secciones, la parte superior de la escuela fue para las zonas de realidad virtual y las carpas de Educación, Historia y Arte.

La parte inferior de la escuela se utilizó para el Domo digital y para el Aula digital.

Los niños de la Secundaria ingresaron por grado a las actividades, los niños de Primer grado comenzaron actividades a la 1:30 de la tarde. La primera función del Domo fue a la 1:40 de la tarde y se proyectaron cortometrajes relacionados con el fomento de valores.

La segunda función del Domo se realizó a las 2:30 pm para los alumnos del siguiente grado. Los alumnos participaron en todas las actividades mostrando gran interés en los temas de realidad virtual.

Los niños asistieron más de una vez a las carpas de realidad virtual y recorridos en 360°.

La carpa de arte y manualidades recibió a niños y jóvenes que pudieron pintar con acuarela diversos dibujos, pintar les gustó mucho a los alumnos, pues se quedaban más del tiempo estimado para la actividad de la carpa.

El evento terminó a las 4:40 de la tarde cuando todos los alumnos lograron participar en las actividades. Al finalizar el evento, la Profesora Citlali agradeció a Fundación Fortaleciendo los Valores y a CFE por el evento.











## Escuela Primaria Felipe Carillo Puerto

Fecha: Miércoles 21 de marzo de 2018

Lugar: Josefa Ortiz de Domínguez s/n, La Magdalena, Querétaro

Audiencia: 187 personas

Objetivos:

- Domo digital: 3 presentaciones
- Aula digital móvil: 2 presentaciones
- Carpa de historia: 2 presentaciones
- Carpa de educación: 2 presentaciones
- Carpa de arte y manualidades: 2 presentaciones
- Cine cultural al aire libre: \*\*\*
- Juego VMV: 187 descargas

El montaje del evento inició a las 7 de la mañana en el arco-techo del patio de la escuela. El evento comenzó a las 9 de la mañana con el recibimiento del director de la Primaria y la participación de los niños de primer grado de la Primaria, los niños se registraron y recibieron su pasaporte.

La primera actividad en la que los niños participaron fue la visita al Domo digital, mientras 3 grupos estaban adentro del Domo, otros tres grupos pudieron participar en las zonas de Realidad Virtual y zonas de Historia y Educación, la carpa de Arte también recibió a un grupo de 40 niños que pudieron pintar dibujos.

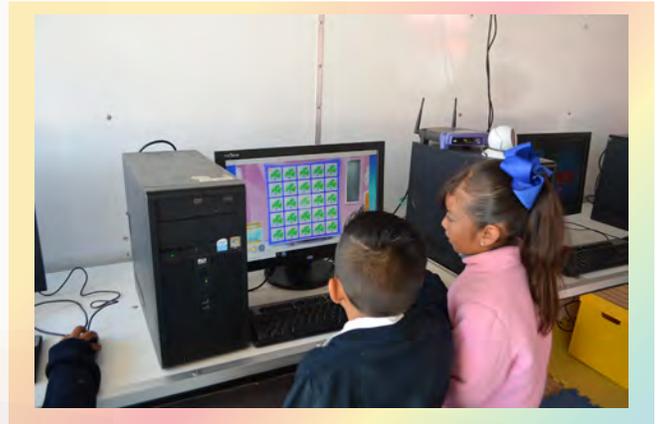
Al finalizar la película en el Domo, los niños que salieron se integraron en las actividades de las carpas, y los niños que salieron de carpas ingresaron al Domo.

Los grupos de segundo y tercer año llegaron juntos y una vez registrados y con su pasaporte en mano pudieron participar en las actividades del evento, cuando se fueron los niños de primer grado llegaron los niños de cuarto, quinto y sexto. Se registraron e ingresaron al Domo.

En total se dieron 3 funciones del Domo con cortometrajes con contenidos de fomento a los valores como respeto, tolerancia, trabajo en equipo y perseverancia.

El evento terminó a las 12:30 de la tarde, con la salida de los niños del turno matutino. El Profesor Armando González agradeció la participación de la Fundación para con sus niños e hizo la invitación para próximos proyectos de la Fundación Fortaleciendo los Valores.









## Escuela Primaria Sor Juana Inés de la Cruz

Fecha: Miércoles 21 de marzo de 2018

Lugar: Josefa Ortiz de Domínguez s/n, La Magdalena, Querétaro

Audiencia: 275 personas

Objetivos:

- Domo digital: 2 presentaciones
- Aula digital móvil: 2 presentaciones
- Carpa de historia: 2 presentaciones
- Carpa de educación: 2 presentaciones
- Carpa de arte y manualidades: 2 presentaciones
- Cine cultural al aire libre: \*\*\*
- Juego VMV: 275 descargas

El evento comenzó a las 2 pm con la participación de los alumnos del turno vespertino, comenzamos actividades con los niños de los tres primeros grados de la escuela, los profesores ingresaron con sus alumnos al Aula digital en donde se registraron y recibieron su pasaporte, los niños pudieron participar en las actividades del Aula, pudieron jugar con las aplicaciones y plataformas cargadas en las computadoras del Aula digital móvil.

Al salir del Aula los niños ingresaron al Domo en donde pudieron ver cortometrajes relacionados al fomento de valores como respeto, tolerancia y trabajo en equipo, los niños salieron del Domo expresando gusto por lo que habían visto dentro y sobre la forma diferente de ver películas.

Los niños de cuarto, quinto y sexto ingresaron a las actividades mientras sus compañeros estaban en el Domo, lo primero que hicieron fue registrarse en el Aula Digital y recibir su pasaporte.

Con el primer sello del Aula pudieron pasar después a las carpas de Realidad Virtual, y a las carpas de Historia y Educación en donde pudieron ver recorridos en 360° de lugares más importantes y representativos de México, los niños hacían comentarios como que no conocían el centro de Puebla o el centro de Guanajuato, también comentaban que la ropa que utilizaban para los bailes típicos era muy diferente de la que ellos conocían.

La carapa de Arte también recibió a todos los niños, pudieron pintar y trabajar con acuarelas y pinceles, pudieron elegir también crayolas y gises para dibujar.

Las actividades terminaron a las 6 de la tarde con la salida del último grupo de la escuela y el agradecimiento de la Directora por haber participado con el evento en su escuela.









## Colegio público Comanjilla-Umaps

Fecha: Miércoles 28 de marzo de 2018

Lugar: Calle San Felipe, Comanjilla, Guanajuato.

Audiencia: 173 personas

Objetivos:

- Domo digital: 3 presentaciones
- Aula digital móvil: 1 presentación
- Carpa de historia: 2 presentaciones
- Carpa de educación: 2 presentaciones
- Carpa de arte y manualidades: 1 presentación
- Cine cultural al aire libre: \*\*\*
- Juego VMV: 173 descargas

El montaje del evento se realizó a las 7 de la mañana en el patio del Colegio, iniciamos actividades a las 9 de la mañana con el recibimiento de la Directora y de representantes de la comunidad quienes brindaron algunas palabras al personal de la Fundación Fortaleciendo los Valores.

Las actividades iniciaron con la participación de los primeros grupos de la escuela y de niños de las comunidades cercanas a la escuela, la primer actividad que se realizó con los niños fue la visita al Domo digital con proyecciones de cortometrajes que fomentan el trabajo en equipo, la cooperación, el respeto y la tolerancia, en las zonas de Realidad Virtual niños y adultos pudieron observar en 360° recorridos de lugares más representativos de México, así como bailes típicos regionales de estados de la República como Querétaro, Puebla, Guanajuato, Hidalgo y Tlaxcala.

La segunda función fue para niños y adultos de la comunidad que al salir del Domo se dirigieron a las carpas de Realidad Virtual en donde pudieron jugar con aplicaciones en realidad virtual con ayuda de gafas VR.

Las actividades fueron para los niños de la escuela y también para niños y adultos de comunidades cercanas, participaron adultos mayores y expresaron su asombro al entrar al Domo, al Aula y a las zonas de realidad virtual.

La última función del Domo fue para los niños de la escuela del turno vespertino y algunos niños de la comunidad.

El evento terminó a la 1 de la tarde con el agradecimiento de la Directora y la despedida de los niños de la escuela y los habitantes de la comunidad.







## Escuela Primaria Urbana 8

Fecha: Jueves 29 de marzo de 2018

Lugar: Centro, Ferrocarril 45, Empalme Escobedo, 38200 Comonfort, Guanajuato.

Audiencia: 209 personas

Objetivos:

- Domo digital: 3 presentaciones
- Aula digital móvil: \*\*\*
- Carpa de historia: 2 presentaciones
- Carpa de educación: 2 presentaciones
- Carpa de arte y manualidades: 1 presentación
- Cine cultural al aire libre: \*\*\*
- Juego VMV: 209 descargas

El montaje del evento se realizó a las 7 de la mañana e inició a las 9 de la mañana. La inauguración del evento estuvo a cargo del Director Juan Carlos, presentó a la coordinadora académica con el personal de la Fundación e indicó que llevarían a los grupos de 3 en 3.

El Aula digital no pudo ingresar a la Primaria ya que la puerta de acceso a la escuela fue más chica que las medidas del Aula y se tuvo que quedar afuera.

El registro se hizo en el módulo del Domo y se entregaron los pasaportes a los niños para participar en las actividades.

Los grupos que ingresaron al domo fueron uno de primero y dos de segundo año, mientras estaban dentro del Domo, afuera se realizó el registro de los siguientes 3 grupos y la entrega de pasaportes, cuando terminó la primera función ingresaron al domo los grupos de tercero y cuarto año y los niños de primero y segundo se formaron en la carpa de Realidad Virtual, cuando los niños de tercero y cuarto salieron del domo pudieron formarse en las carpas de Historia y Educación para ver recorridos en 360° de zonas y lugares más importantes de México.

Los últimos grupos ingresaron al domo a las 11:40 de la mañana, los niños pudieron ver los cortometrajes con temáticas de fomento de valores como respeto, tolerancia, trabajo en equipo y compañerismo.

Al finaliza la última proyección del Domo los niños salieron y pudieron participar en las carpas de Realidad Virtual, Historia y Educación. Los profesores de los niños también participaron en las actividades junto con sus alumnos.

El evento terminó a las 12:30 con la salida de los niños de la escuela, el Director agradeció la participación y ofreció su apoyo para proyectos futuros.











# Comprobación por rubro

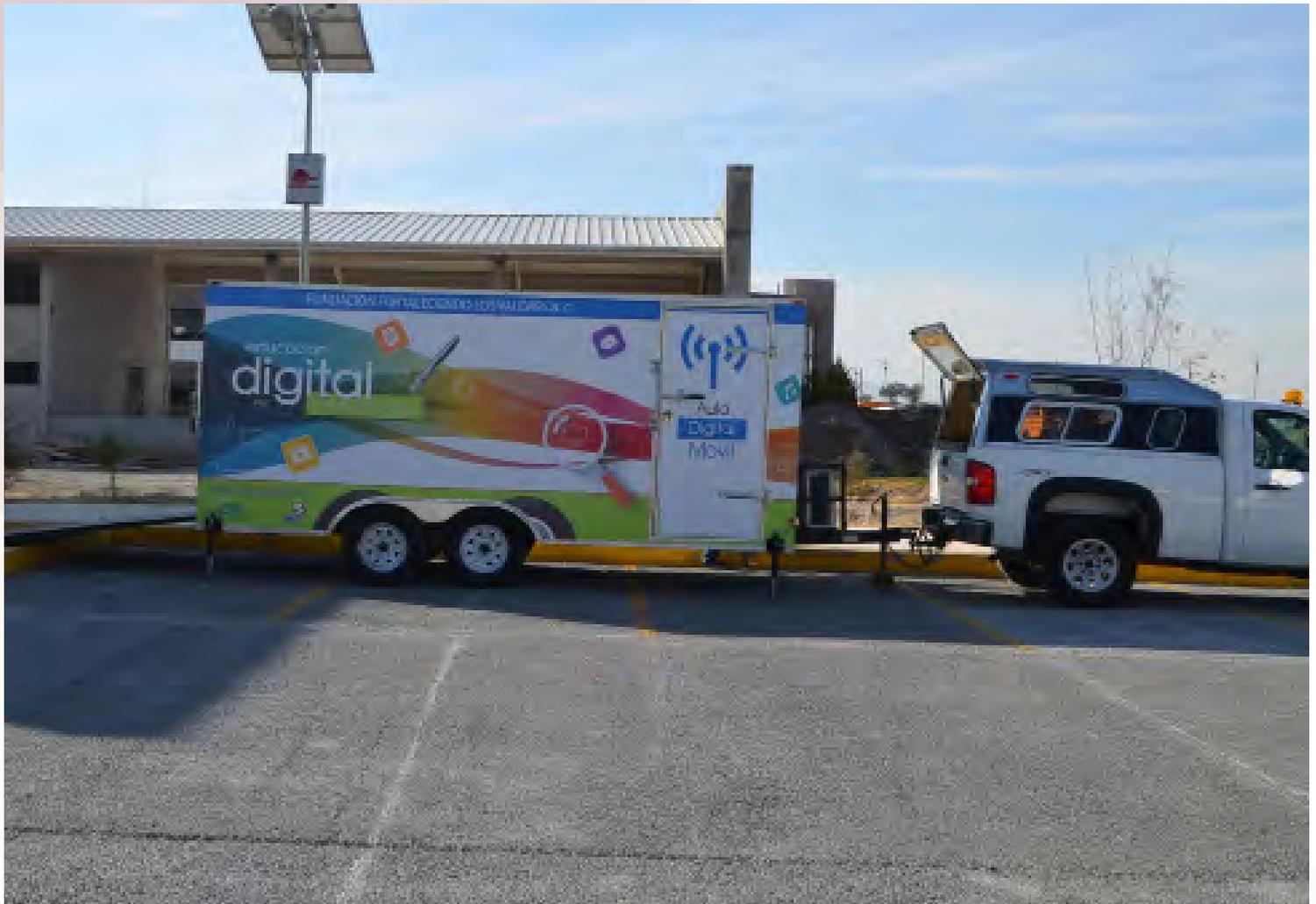
# Domo Digital



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.



# Aula Digital



Remolque no motorizado de 2.50 x 5 mts, con computadoras, pizarrón interactivo y mini servidor. Plataforma tecnológica, Aula digital, Equipamiento e infraestructura, Papelería 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.)

# Pantalla de Cine



Pantalla Inflable, en un área de 400 mts<sup>2</sup>, 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.



# Zona de Educación



Pantalla Inflable, en un área de 400 mts<sup>2</sup>, 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.

# Zona de Historia

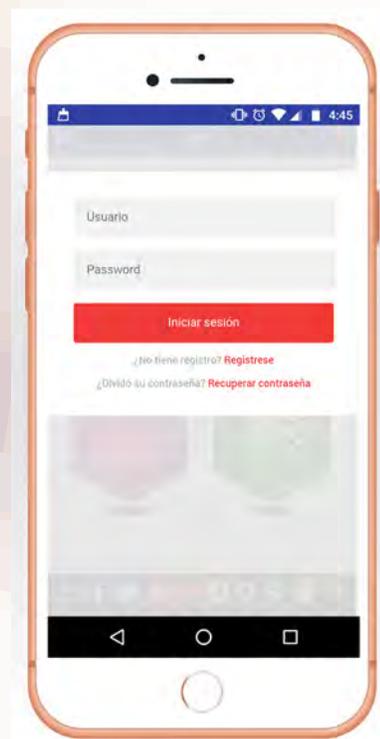
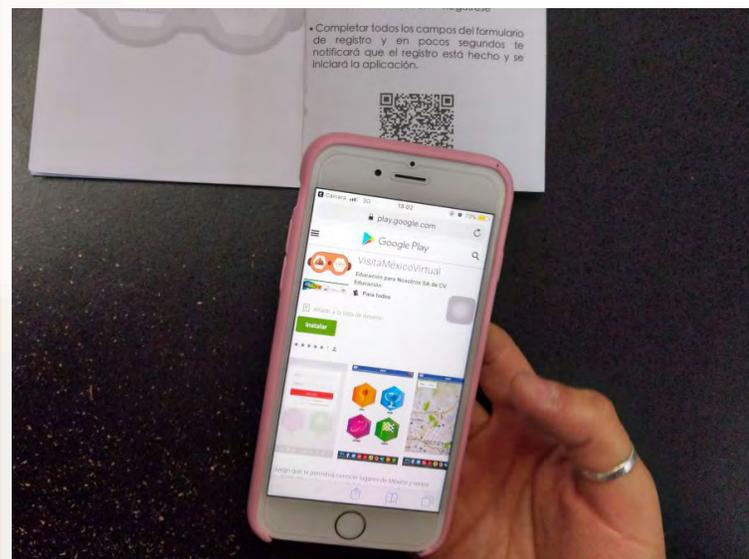
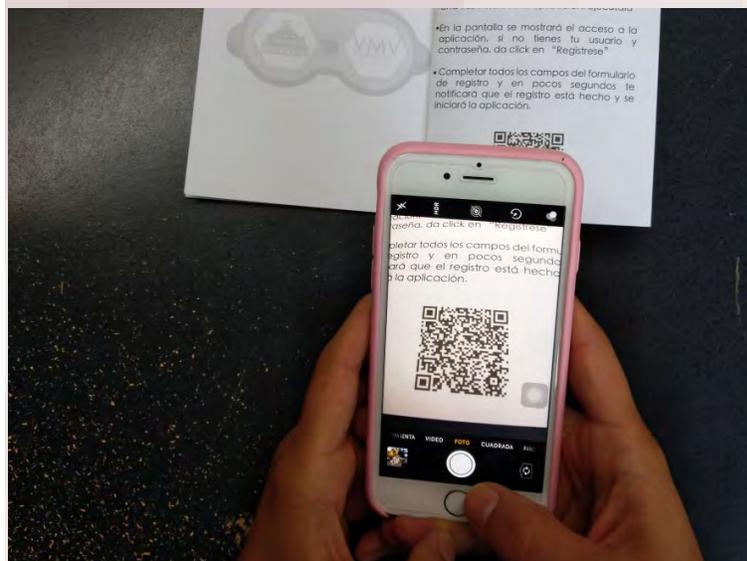


Estructura de realidad virtual, módulo de 3 x 3 mts, recorridos por lugares culturales a través de gafas VR y un dispositivo móvil.

## Zona de Arte



Estructura de realidad virtual, módulo de 3 x 3 mts, recorridos por lugares culturales a través de gafas VR y un dispositivo móvil.

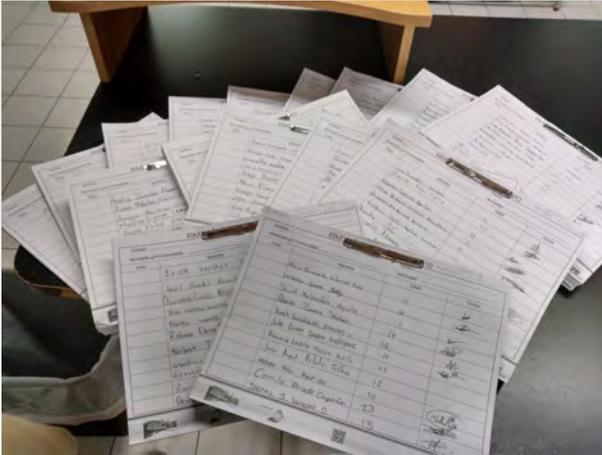


En un juego que se descarga en dispositivos móviles y se ejecuta por medio de unas gafas VR

# Recursos Humanos



# Materiales y Suministros



## Licencia de uso

No. De Licencia de Uso: **B0000000101**

Educación para Nosotros SA de CV otorga una licencia de uso, no exclusiva, para el uso de la **Plataforma Educativa Edu4me**, el contenido de la aplicación, herramientas educativas y funcionalidades integradas en el programa con una vigencia de **1 año** a partir de la fecha al calce del presente documento.

- ✓ **Uso General.** El uso de la **Plataforma Educativa Edu4me** (sus contenidos educativos, herramientas interactivas, secuencias educativas, material y archivos de trabajo de consulta, descargables o interactivos) podrá ser utilizada bajo la licencia de uso otorgada en el presente documento. Su instalación está restringida a 1 (un) equipo de cómputo (pc, laptop o servidor), en caso de instalarse en un servidor, solo podrá compartir la utilización de la **Plataforma Educativa Edu4me** con equipos dentro de su red.
- ✓ **Copia de Seguridad.** No está permitido hacer una copia de seguridad de los archivos de la **Plataforma Educativa Edu4me**.
- ✓ **Derechos de Propiedad Intelectual.** La **Plataforma Educativa Edu4me** es propiedad intelectual de Educación para Nosotros SA de CV con el registro No. 03-2013-021214022900-01 ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR).
- ✓ **Transferencia.** No está permitido arrendar, alquilar, transferir, otorgar licencias ni autorizar la copia total o parcial de la **Plataforma Educativa Edu4me** en otra computadora a excepción de lo permitido expresamente por la presente Licencia de Uso.

**Vigencia de la Licencia de Uso.** Esta Licencia de Uso tiene una vigencia de 1 año (un año) a partir de: **29 de Enero de 2018.**

## Licencia de uso

No. De Licencia de Uso: **B0000000101**

Educación para Nosotros SA de CV otorga una licencia de uso, no exclusiva, para el uso de la **Plataforma Educativa Edu4me**, el contenido de la aplicación, herramientas educativas y funcionalidades integradas en el programa con una vigencia de **1 año** a partir de la fecha al calce del presente documento.

- ✔ **Uso General.** El uso de la **Plataforma Educativa Edu4me** (sus contenidos educativos, herramientas interactivas, secuencias educativas, material y archivos de trabajo de consulta, descargables o interactivos) podrá ser utilizada bajo la licencia de uso otorgada en el presente documento. Su instalación está restringida a 1 (un) equipo de cómputo (pc, laptop o servidor), en caso de instalarse en un servidor, solo podrá compartir la utilización de la **Plataforma Educativa Edu4me** con equipos dentro de su red,
- ✔ **Copia de Seguridad.** No está permitido hacer una copia de seguridad de los archivos de la **Plataforma Educativa Edu4me**.
- ✔ **Derechos de Propiedad Intelectual.** La **Plataforma Educativa Edu4me** es propiedad intelectual de Educación para Nosotros SA de CV con el registro No. 03-2013-021214022900-01 ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR).
- ✔ **Transferencia.** No está permitido arrendar, alquilar, transferir, otorgar licencias ni autorizar la copia total o parcial de la **Plataforma Educativa Edu4me** en otra computadora a excepción de lo permitido expresamente por la presente Licencia de Uso.

**Vigencia de la Licencia de Uso.** Esta Licencia de Uso tiene una vigencia de 1 año (un año) a partir de: **29 de Enero de 2018**.

## Licencia de uso

No. De Licencia de Uso: **9bmdfo37sfs4w8**

Educación para Nosotros SA de CV otorga una licencia de uso, no exclusiva, para el uso de la **Plataforma Edu4media**, el contenido de la aplicación, herramientas educativas y funcionalidades integradas en el programa con una vigencia de **1 año** a partir de la fecha al calce del presente documento.

- ✔ **Uso General.** El uso de la **Plataforma Edu4media** podrá ser utilizado bajo la licencia de uso otorgada en el presente documento. Su instalación está restringida a 1 (un) equipo de cómputo (pc, laptop o servidor).
- ✔ **Uso en un Servidor.** Se podrá instalar la **Plataforma Edu4media** en un servidor de red con el fin de compartir su utilización con otras computadoras dentro de su red interna, limitándose al Número Permitido de instalaciones.
- ✔ **Copia de Seguridad.** No está permitido hacer una copia de seguridad de los archivos de la **Plataforma Edu4media**.
- ✔ **Derechos de Propiedad Intelectual.** La **Plataforma Edu4media** es propiedad intelectual de Educación para Nosotros SA de CV con el registro No. 03-2014-121812101100-01 ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR).
- ✔ **Transferencia.** No está permitido arrendar, alquilar, transferir, otorgar licencias ni autorizar la copia total o parcial de la **Plataforma Edu4media** en otra computadora, a excepción de lo permitido expresamente por la presente Licencia de Uso.

**Vigencia de la Licencia de Uso.** Esta Licencia de Uso tiene una vigencia de 1 año (un año) a partir de: **29 de Enero de 2018.**

## Licencia de uso

No. De Licencia de Uso: **uW07XMURTuPF**

Educación para Nosotros SA de CV otorga una licencia de uso, no exclusiva, para la utilización del Juego de Realidad Virtual denominado "**Visita México Virtual**" (VMV), el contenido de la aplicación, herramientas educativas y funcionalidades integradas en el programa con una vigencia de **1 año** a partir de la fecha al calce del presente documento.

- ✔ **Uso General.** El uso del Juego de Realidad Virtual "Visita México Virtual" (VMV) podrá ser utilizado bajo la licencia de uso otorgada en el presente documento. Su instalación está restringida a **4,000 (cuatro mil) usuarios**, quienes podrán descargar el juego en sus dispositivos móviles siguiendo el procedimiento de descarga dado a conocer de manera presencial o en la URL [www.vmv.edu4media.com](http://www.vmv.edu4media.com)
- ✔ **Copia de Seguridad.** No está permitido hacer una copia de seguridad de los archivos del Juego de Realidad Virtual "Visita México Virtual" (VMV).
- ✔ **Derechos de Propiedad Intelectual.** El Juego de Realidad Virtual denominado "Visita México Virtual" (VMV) es propiedad intelectual de Educación para Nosotros SA de CV con el registro No. 03-2014-121812101100-01 ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR).
- ✔ **Transferencia.** No está permitido arrendar, alquilar, transferir, otorgar licencias ni autorizar la copia total o parcial del Juego de Realidad Virtual "Visita México Virtual" (VMV), a excepción de lo permitido expresamente por la presente Licencia de Uso.

**Vigencia de la Licencia de Uso.** Esta Licencia de Uso tiene una vigencia de 1 año (un año) a partir de: **29 de Enero de 2018.**

## Licencia de uso

No. De Licencia de Uso: **E4B000000086**

Educación para Nosotros SA de CV otorga una licencia de uso, no exclusiva, para el uso del **Programa para niños emprendedores Edu4business**, que incluye, el contenido del programa educativo edu4business dividido en 10 módulos de enseñanza: medio ambiente, arte, ciencia, servicio a la comunidad, negocios, robótica, ventas, marketing, net y global; aplicación tecnológica en portal web ([www.edu4business.com.mx](http://www.edu4business.com.mx)) y herramientas educativas y funcionalidades integradas en el programa; esta licencia tiene una vigencia de **1 año** a partir de la fecha al calce del presente documento.

- ✓ **Uso General.** El uso del Programa para niños emprendedores Edu4business (sus contenidos educativos, herramientas interactivas y multimedia,) podrá ser utilizado bajo la licencia de uso otorgada en el presente documento. Esta licencia permite el uso del Programa para niños emprendedores Edu4business para 18,000 usuarios.
- ✓ **Copia de Seguridad.** No está permitido hacer una copia de seguridad de los archivos del Programa para niños emprendedores Edu4business.
- ✓ **Derechos de Propiedad Intelectual.** El Programa para niños emprendedores Edu4business es propiedad intelectual de Educación para Nosotros SA de CV con el registro No. 03-2017-010410283900-01 ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR).
- ✓ **Transferencia.** No está permitido arrendar, alquilar, transferir, otorgar licencias ni autorizar la copia total o parcial del Programa para niños emprendedores Edu4business, a excepción de lo permitido expresamente por la presente Licencia de Uso.

**Vigencia de la Licencia de Uso.** Esta Licencia de Uso tiene una vigencia de 1 año (un año) a partir de: **29 de Enero de 2018.**

## CONCLUSIONES DEL PROYECTO EDUCACIÓN DIGITAL EN MOVIMIENTO 2017

El número de impactos registrados superó por mucho a los impactos esperados, en todas las actividades se superó la meta planteada en el proyecto.

El evento llegó a comunidades rurales, semiurbanas y urbanas de los 5 estados programados en el proyecto, dando como resultado el acercamiento de la tecnología y la educación a los habitantes de los municipios y localidades visitadas.

Los niños de las localidades disfrutaron mucho de las actividades que Educación digital en movimiento les ofreció, tuvieron la oportunidad de experimentar con realidad virtual visitas y recorridos por diferentes lugares de México.

Los asistentes pudieron conocer diferentes herramientas tecnológicas y sus aplicaciones a la educación, la cultura, el arte, la historia y entretenimiento.

Algunos de los asistentes a los eventos fueron Profesores de todos los grados escolares, y pudieron conocer diferentes herramientas que pueden servir como apoyo para sus clases, así como plataformas que complementen las técnicas de enseñanza utilizadas en su labor escolar.



un evento de:



<http://www.ffv.mx>

con el apoyo de:



# Resultados

## Beneficiarios impactados por actividad

Actividad	Meta	Real	Resultados %
Domo digital	2400	12008	Más de 500%
Centro digital	7500	11645	Más de 155%
Zona de experiencias HISTORIA	560	11645	Más de 2,000%
Zona de experiencias EDUCACIÓN	560	11645	Más de 2,000%
Zona Arte y manualidades	560	11645	Más de 2,000%
Cine cultural al aire libre	3000	3659	Más de 121%
Juego VR	4000	12035	Más de 300%
Total	18580	74282	



un evento de:



FUNDACIÓN FORTALECIENDO LOS VALORES A.C.

<http://www.ffv.mx>

con el apoyo de:



# Resultados

## TOTAL DE IMPACTOS POR LOCALIDAD ATENDIDA

Nº de evento	Municipio/Localidad	Domo Digital	Centro Digital	Zona de experiencia HISTORIA	Zona de experiencia EDUCACIÓN	Zona de Arte y Manualidades	Cine cultural al aire libre	Juego VR
1	Tolcayuca, Hidalgo.	517	517	517	517	517	517	517
2	Amozoc, Puebla.	781	781	781	781	781	781	781
3	Santiago Yancuitalpan, Puebla.	363	0	0	0	0	0	363
4	Xocoyucan, Tlaxcala.	869	896	896	896	896	896	896
5	Tetlanohcan, Tlaxcala.	2926	2926	2926	2926	2926	2926	2926
6	Explanada Municipal de Amozoc, Puebla.	3289	3289	3289	3289	3289	3289	3289
7	Tolcayuca, Hidalgo.	407	407	407	407	407	407	407
8	Zacapoaxtla, Puebla.	1572	1572	1572	1572	1572	1789	1572
9	Tlaxcala, Tlaxcala.	440	440	440	440	440	0	440
10	La Magdalena, Queretáro.	187	187	187	187	187	0	187
11	La Magdalena, Queretáro.	275	275	275	275	275	0	275
12	Comanjilla, Guanajuato.	173	173	173	173	173	0	173
13	Comonfort, Guanajuato.	209	209	209	209	209	0	209
	<b>TOTAL</b>	<b>12008</b>	<b>11645</b>	<b>11645</b>	<b>11645</b>	<b>11645</b>	<b>3659</b>	<b>12035</b>



un evento de:



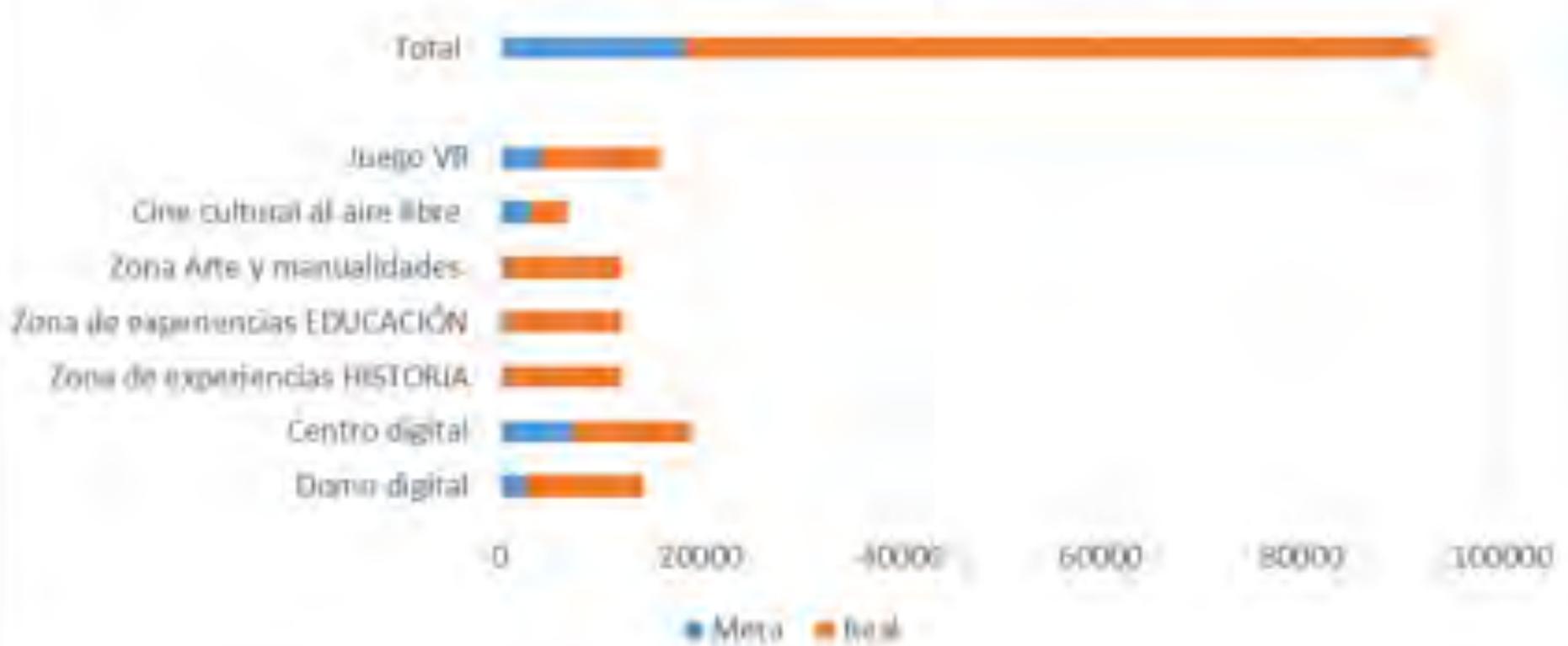
FUNDACIÓN FORTALECIENDO LOS VALORES A.C.

<http://www.ffv.mx>

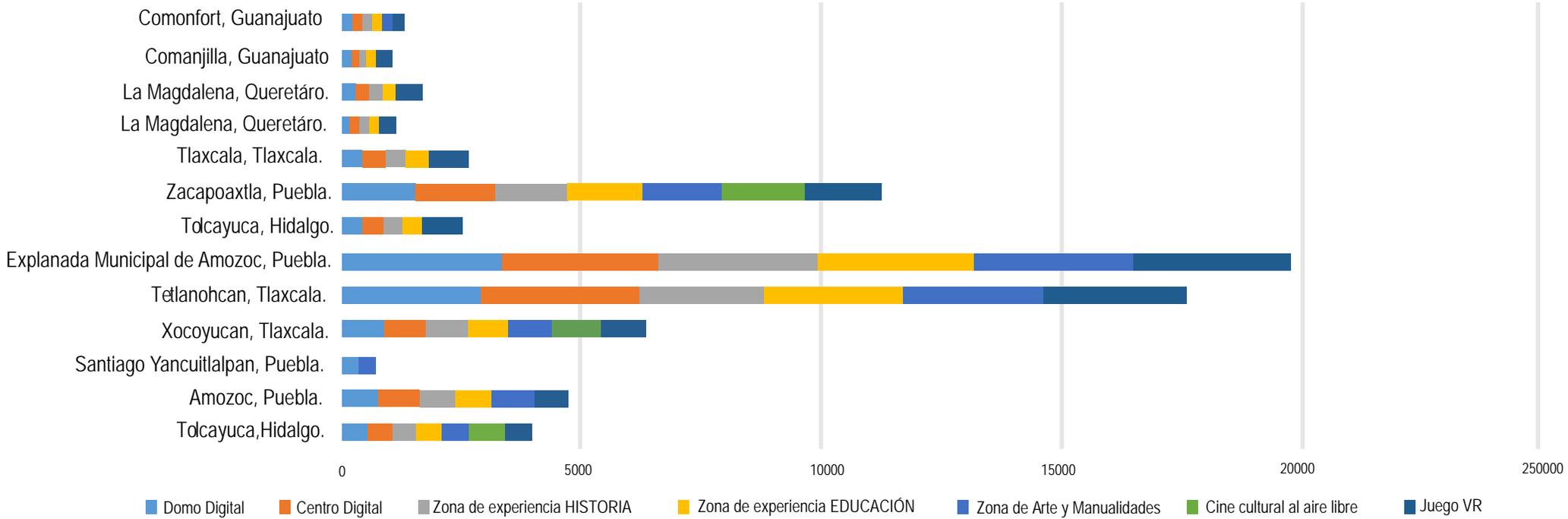
con el apoyo de:



## Beneficiarios impactados por actividad



## TOTAL DE IMPACTOS POR LOCALIDAD ATENDIDA



un evento de:



FUNDACIÓN FORTALECIENDO LOS VALORES A.C.

<http://www.ffv.mx>

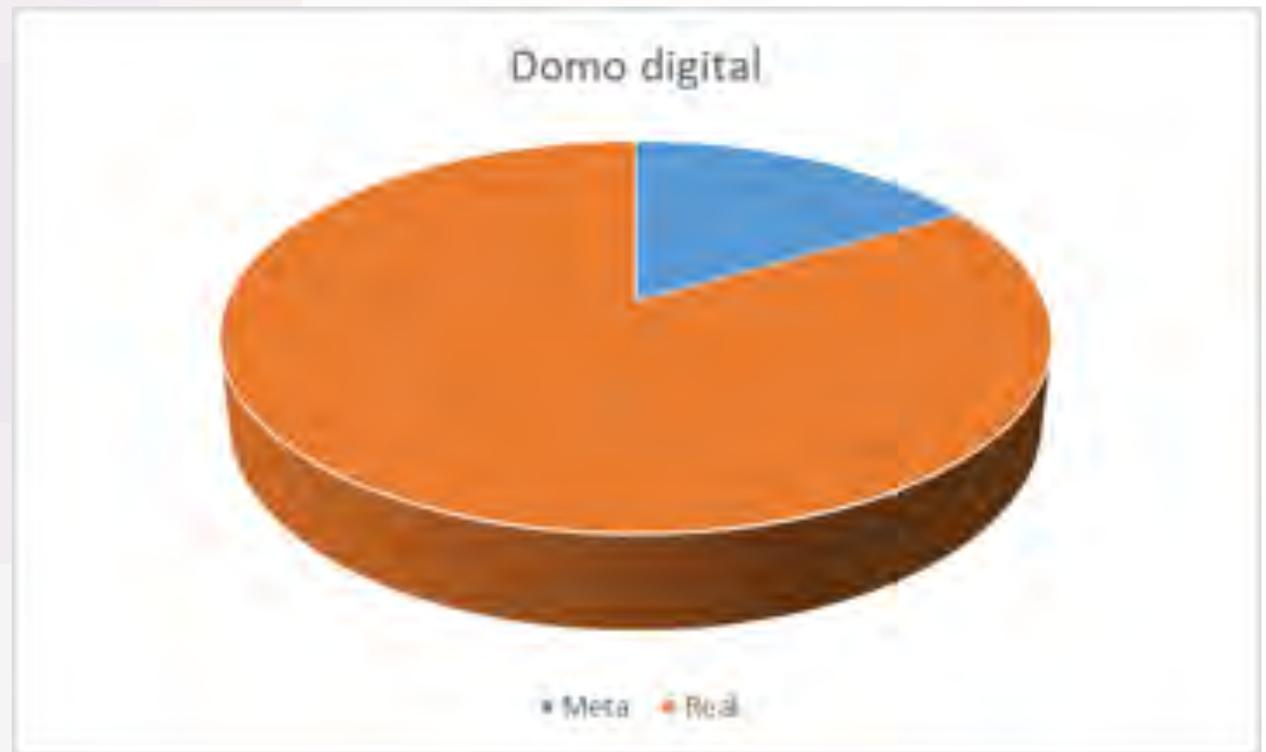
con el apoyo de:



## Domo digital móvil

El Domo digital cumplió con un total de 12008 impactos a lo largo del programa, ofreciendo a niños y adultos presentaciones de cortometrajes y documentales relacionados al fomento de valores tales como: respeto, amistad, cooperación, tolerancia, trabajo en equipo, equidad e igualdad. Participantes de diversas edades (principalmente niños) pudieron ver las proyecciones en 180° dentro del Domo.

El Domo tuvo más del 500% de impactos sobre las metas del proyecto.

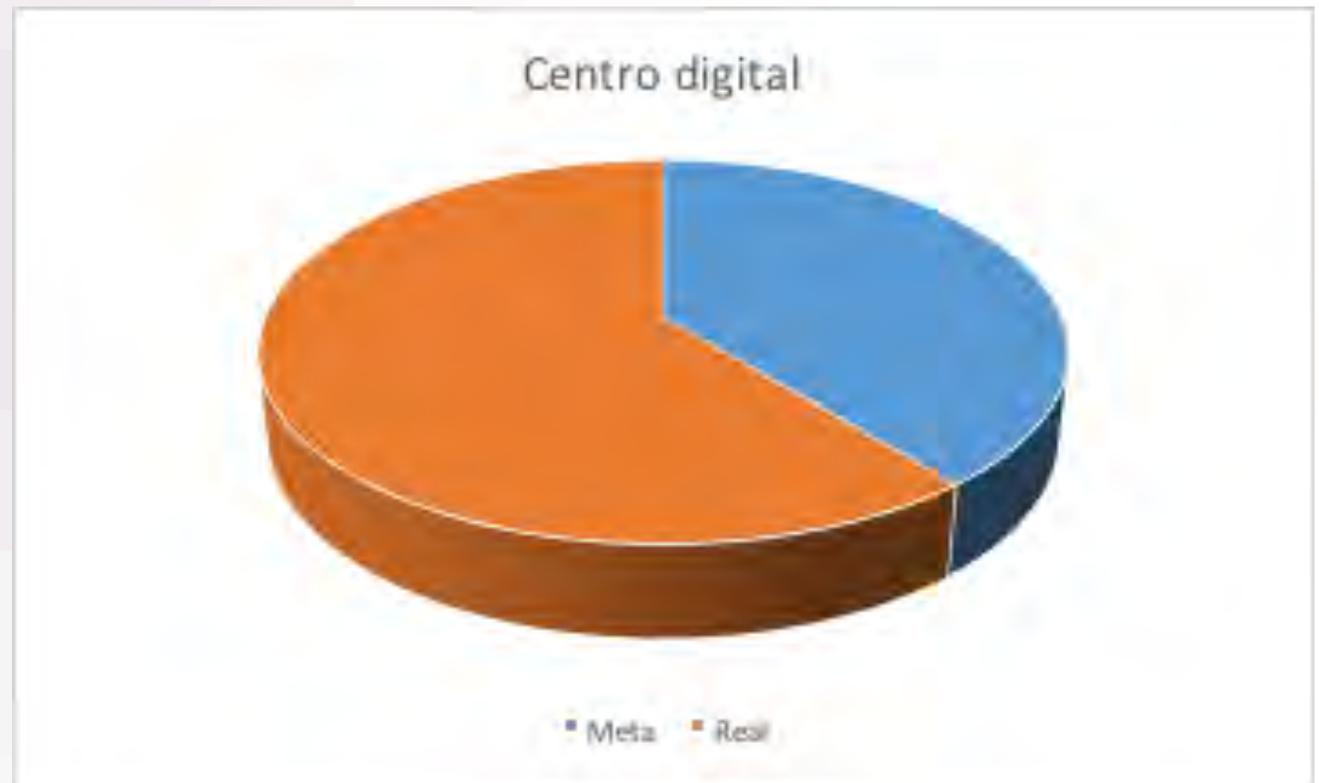


## Centro digital móvil

El Centro digital cumplió con un total de 11545 impactos a lo largo del programa, ofreciendo a niños y jóvenes actividades de las plataformas y aplicaciones instaladas en las computadoras del Centro digital, así como juegos de habilidades visomotoras y de memoria.

Los niños se tomaron una foto digital dentro del aula para su pasaporte.

El Centro digital móvil tuvo más del 155% de impactos sobre las metas del proyecto.



## Zona de experiencias HISTORIA

La zona de Historia cumplió con un total de 11645 impactos a lo largo del programa, ofreciendo a niños, jóvenes y adultos recorridos por lugares culturales a través de gafas VR y un dispositivo móvil, pudieron ver en 360° paisajes y lugares más representativos de México.

Los niños pudieron experimentar la realidad virtual para aprender temas de la historia de México.

La zona de Historia tuvo más del 2000% de impactos sobre las metas del proyecto.



## Zona de experiencias EDUCACIÓN

La zona de Educación cumplió con un total de 11645 impactos a lo largo del programa, ofreciendo a niños, jóvenes y adultos recorridos virtuales (interactuando con la plataforma edu4media) temas como bailes, cultura y tradiciones a través de gafas VR y un dispositivo móvil. Los niños pudieron apreciar los bailes y la música como si estuvieran presentes en los auditorios, haciendo de la educación una experiencia diferente y novedosa.

La zona de Educación tuvo más del 2000% de impactos sobre las metas del proyecto.



## Cine cultural al aire libre

El Cine cumplió con un total de 3659 impactos a lo largo del programa, ofreciendo a niños, jóvenes y adultos proyecciones de películas con contenidos culturales y de fomento de valores. Los asistentes de la comunidad y público en general pudieron apreciar las presentaciones en un formato diferente, en una megapantalla inflable al aire libre y en compañía de sus familiares y amigos pasaron un par de horas muy agradables.

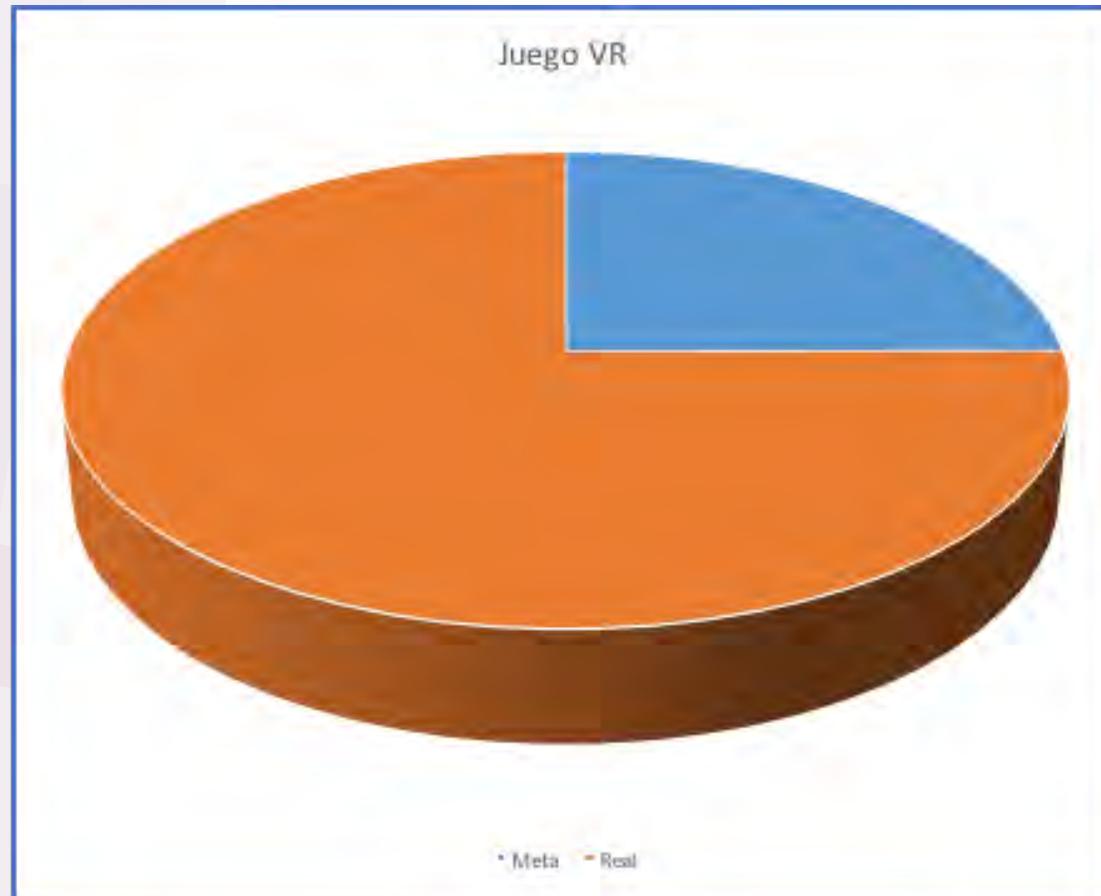
El cine cultural tuvo más del 121% de impactos sobre las metas del proyecto.



## Juego VR para descarga

El juego VMV (Visita México Virtual) cumplió con un total de 12035 de descargas a lo largo del programa, ofreciendo a niños, jóvenes y adultos la posibilidad de participar en un juego colaborativo mediante la aplicación VMV, para que así puedan ver en 180° y 360° recorridos por los lugares más representativos de México, así como subir sus propias ubicaciones y recorridos.

El juego VR tuvo más del 300% de impactos sobre las metas del proyecto.



## Zona de arte y manualidades

Adicional a las actividades del programa se llevó una zona de Arte y manualidades que tuvo un total de 11645 impactos a lo largo del programa, ofreciendo a niños, jóvenes y adultos la posibilidad de participar en actividades como pintura con acuarela, pintura con gises, dibujo con crayola.

La zona de Arte desarrolla en los participantes habilidades motrices finas, desarrollo de la imaginación, fomento del pensamiento creativo, entre otras habilidades. Los niños estaban muy entretenidos con la actividad, sin embargo la sorpresa fue que los adultos estuvieron felices mientras pintaban y dibujaban.

Todos los asistentes disfrutaron de la zona como niños.

La zona Arte tuvo un porcentaje de impactos de más del 2000% de impactos sobre las metas del proyecto.





un evento de:



FUNDACIÓN FORTALECIENDO LOS VALORES A.C.

<http://www.ffv.mx>

con el apoyo de:

