



Registro SIP: 20113344

Diseñar e implementar una maqueta física electrónica como modelo tridimensional interactivo bilingüe.

Director de proyecto: RAMON SALAZAR ESCANDON

Participantes: ALMA ROSA ALVAREZ CHAVEZ, IRMA NAVA SANCHEZ

Resumen Con el fin de responder a los cambios educativos y al avance tecnológico, la educación basada en competencias propone a los jóvenes una formación profesional pertinente eficaz y eficiente, por consiguiente el profesor deberá de crear nuevas estrategias de aprendizaje así como la creación de algunos materiales que sean de utilidad para los estudiantes, que los motive para que vayan más allá de lo previsto, tomar decisiones, trabajar en equipo, asumir el liderazgo y aprender a aprender. Por lo anterior y a través de esta investigación se propone realizar una maqueta física y electrónica para la asignatura de obra negra que se imparte en tercer semestre, esta maqueta electrónica llevara por nombre modelo tridimensional interactivo bilingüe que su funcionamiento consiste en un interfaz, que permite el intercambio de información entre la maqueta y la computadora.

El alumno oprimirá un de los botones que se encuentren en la maqueta, del elemento que le interese conocer información de sus procesos constructivos de cada uno de los elementos que componen la obra. Es importante resaltar que se realizará en dos idiomas, inglés y español. Dada la globalización en la que estamos inmersos. Además se agregaran elementos visuales para atraer la atención del alumno, y se más fácil su aprendizaje autónomo.

Por las características de este prototipo tridimensional se ha involucrado a dos especialidades: construcción y sistemas digitales.

Desde el punto de vista multisensorial de este prototipo, brindara a los jóvenes diferentes formas de aprender: lo ven, lo tocan, lo escuchan, lo repiten y luego lo aprenden lo que lo hace motivador y desafiante. Propiciara el desarrollo integral del estudiante enfocara su enseñanza a los contenidos del programa y contribuirá a mejorar su nivel de aprovechamiento.

Objetivo: Elaborar una Maqueta Electrónica la cual será utilizada como recurso didáctico, que genere aprendizaje significativo en la asignatura de obra negra y su representación grafica.

Producto final (descripción)

Dicho producto consistirá en la fabricación física de una Maqueta Electrónica como prototipo interactivo especial que le permitirán, al alumno aplicar sus conocimientos, habilidades y actitudes, es decir que genere en él aprendizaje significativo, de acuerdo a los requerimientos del Modelo Educativo del Instituto Politécnico Nacional.