

Proporcionar una herramienta educativa digital a 2,000 estudiantes en Yucatán, México



Resumen del proyecto:

El objetivo de nuestro proyecto es proporcionar contenido educativo de calidad a 6 escuelas de bajos recursos (2,000 niños y 40 docentes en total) ubicadas en cinco localidades del estado de Yucatán en México. Capacitaremos a los docentes en el uso de herramientas digitales; les enseñaremos a integrar videojuegos educativos en su planeación docente y a utilizar una herramienta digital de apoyo para la docencia. Las escuelas recibirán: acceso a las herramientas educativas digitales; una visita tecnológica; tres capacitaciones pedagógicas, e informes de avance en el uso de los videojuegos educativos. De esa forma promovemos la equidad en la educación y reducimos la brecha digital.

Proporcionar una herramienta educativa digital a 2,000 estudiantes en Yucatán, México

¿Cuál es el problema o reto?

De acuerdo con pruebas estandarizadas mexicanas e internacionales, más de la mitad de los jóvenes mexicanos tienen conocimientos insuficientes o básicos. Este porcentaje es mayor en los niños de las escuelas rurales como las de este proyecto. La falta de una educación básica de calidad limita en muchos niños la oportunidad de convertirse en actores con una participación productiva en la sociedad, de ser así, la movilidad social es mínima y ello perpetúa la desigualdad, incentiva el crimen, el bajo crecimiento económico, entre otros.



Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A.C. (Inoma) es una asociación civil sin fines de lucro fundada en 2011, cuyo concepto y operación empezaron desde el 2009. El objetivo de Inoma, entre otros, es lograr que los niños por sí mismos aprendan y/o reafirmen lo que aprendieron de una manera divertida a través del uso de la tecnología (al jugar videojuegos específicamente).

¿Cómo esto va a resolver el problema?

Nuestro proyecto apoya, complementa y refuerza la educación tradicional a través de videojuegos educativos los cuales propician la participación proactiva de los niños en su proceso de aprendizaje. De esta manera los niños aumentan sus conocimientos y habilidades lo que significa una mejora en su educación. Esto permite que más niños obtengan una educación básica de calidad y habilidades digitales, alienta a las comunidades a mejorar su calidad de vida y apoya uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU: Educación de calidad.

Proporcionar una herramienta educativa digital a 2,000 estudiantes en Yucatán, México

Impacto potencial a largo plazo:

En 2012 realizamos a cabo pruebas estandarizadas y comprobamos que el uso de nuestro sistema de enseñanza basado en videojuegos educativos mejora el rendimiento académico de 5%, aproximadamente, por jugar 40 minutos a la semana. De esta forma, los 2,000 estudiantes beneficiados por nuestro proyecto ganarán más habilidades y conocimiento; y los 40 maestros mejorarán su calidad de enseñanza y posteriormente beneficiarán a más niños. De esa manera, los niños de Yucatán tendrán acceso a una mejor educación lo que les permitirá obtener un mejor trabajo y, en consecuencia, producirán más desarrollo en las comunidades, el estado y el país.

Montos (en dólares):

10- Otorga una herramienta lúdica educativa a un niño de una comunidad rural de Yucatán.

25- Paga la capacitación en tecnología educativa a un docente para que mejore la calidad de sus cursos.

50- Paga por la optimización de 20 computadoras en una escuela rural de Yucatán.

100- Paga por la capacitación de 4 docentes mayas para que enseñen a través de videojuegos educativos.

200- Cubre el costo de dar a 20 niños una herramienta digital para mejorar su educación.

500- Paga por la capacitación en tecnología educativa a 20 docentes para que mejoren la calidad de sus cursos.

1000- Otorga videojuegos educativos a más de 5 escuelas para mejorar su calidad educativa.

