**Desarrollo de software educativo para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de ingeniería y ciencias exactas**

***Maratón de conocimientos***

**Objetivo del material**

Opción 1: Desarrollar un videojuego educativo que contribuya a fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de conocimientos teóricos en los alumnos, mediante la utilización de una nueva y dinámica herramienta educativa.

Opción 2: Emplear el juego “Maratón de conocimientos” para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación al servicio del aprendizaje del alumno mediante el empleo de una nueva metodología, dinámica, motivadora y participativa, que además integra la práctica de conocimientos generales ayudando también, a una mejora de la convivencia en el aula y el rendimiento académico del estudiantado.

**Competencia general**

Opción 1: Conoce e identifica los contenidos teóricos y/o generales, con base en el uso pertinente y ético del software educativo, a fin de facilitar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Opción 2: Utiliza el software educativo para identificar y comprender conocimientos teóricos y/o generales, a fin de mejorar su aprendizaje y convivencia en el aula.