Innovacción Virtual: Segundo ciclo general

Mega Hackathon

Smart education for the future

**Proyecto Bildung**

“la educación online es una oportunidad para los docentes de poner en juego su saber pedagógico y didáctico”

**Planteamiento del problema**

A causa del confinamiento por COVID-19, la educación actualmente ha tenido grandes inconformes por su falta de efectividad; por ende, se necesita un cambio en la didáctica de la modalidad de clases y un diseño más atractivo en las plataformas. Por lo tanto, la tecnología puede ayudar al docente a plantear nuevas formas de presentar su clase con una modalidad más amigable y efectiva para el alumno; pero sin que ninguna de las dos partes pase la mayor parte del tiempo frente al computador.

**Pregunta detonante**

¿Cómo potencializar la didáctica de la clase en el beneficio alumno- maestro con la ayuda de las tecnologías?

Sin que se tenga una intervención exhaustiva por parte de los padres y docentes

**Objetivo general**

Crear una herramienta para los profesores y alumnos que pueda facilitar el aprendizaje y lograr que la información que se transmita sea de calidad, logrando así un mayor interés por parte de los alumnos.

**Delimitación de campo de acción**

Niveles educativos

* Secundaria en México
  + Justificación: El nivel básico es la base en la educación en cualquier persona.
  + Sistema regido por la SEP

Lugar

* Zona urbana
  + Justificación: Ya se tienen más facilidades para el acceso a dispositivos y conexiones de internet, por lo tanto, solo se necesitará cambiar la forma de transmitir la información por medio de la virtualidad.

Temporalidad

* 2021-2031
  + Las clases por plataformas virtuales se han convertido “nueva normalidad” para la mayoría de los niños y jóvenes estudiantes.