



## DESCRIPCION DE LAS CATEGORIAS DE PARTICIPACIÓN

### Software Interactivo

Es un programa de cómputo, creado con la finalidad de ser utilizado como medio didáctico para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje, utilizando como herramienta una computadora personal.

### ESPECIFICACIONES.

#### Herramienta de desarrollo.

- Considerar el lenguaje de computadora o apoyo de software utilizado para crear una aplicación. Por ejemplo, aquellos que permiten la programación orientada a objetos, eventos, interface gráfica y otros.

#### Aplicación pedagógica.

- Considerar la cobertura del software o multimedia en los objetivos de aprendizaje, del curso para el cual fue diseñado.

#### Presentación del programa generado.

- El Software Educativo debe generar el interés de los usuarios, además presentar estándares de color y disposición de los elementos en la pantalla, así como los archivos de ayuda en línea del programa.

#### Interactivo.

- Contesta inmediatamente las acciones de los usuarios y permite un diálogo y un intercambio de informaciones entre la computadora y los mismos.



☞ **Fácil de usar.**

- Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

☞ **Documentación técnica del software.**

- Llenar el formato de registro para la Expo Ciencia en línea:  
<http://eventos.ucol.mx/digedpa-cambioclimatico/regisexpo.htm>
- Enviar el Resumen del Software Educativo al correo [cambioclimatico@ucol.mx](mailto:cambioclimatico@ucol.mx)  
Estructura del resumen: <https://goo.gl/4uzWtX>

☞ **Factibilidad de Desarrollo.**

- Considerar las posibilidades de multiplicar el software educativo.



## Prototipo Didáctico y/o maqueta

Tiene como propósito mostrar un recurso didáctico original que ayude a los estudiantes a observar y comprender un principio científico.

### ESPECIFICACIONES

Para el desarrollo de aparatos didácticos deberá considerar los siguientes criterios:

#### **Aplicación pedagógica.**

- El trabajo debe reunir las características necesarias para promover los saberes previos y los nuevos aprendizajes en el estudiante, por lo tanto, el prototipo debe ser:

#### ***Funcional***

Relacionado con los contenidos temáticos indicados en la Convocatoria del Congreso y contextualizados para dar respuesta a los problemas reales que enfrenta el cambio climático

#### ***Seguro***

Eliminar o reducir el riesgo de provocar accidentes al momento de su producción y durante su exhibición pública

#### ***Buena presentación***

El acabado no debe tener escurrimiento de pintura, rebabas de soldadura, aspereza en la madera, roturas o deterioros, etc.

#### **Creatividad.**

- Consiste en desarrollar un producto innovador, considerando en todo momento, la originalidad e inventiva de los estudiantes.



## Documentación técnica del prototipo.

- Llenar el formato de registro para la Expo Ciencia en línea:  
<http://eventos.ucol.mx/digedpa-cambioclimatico/regisexpo.htm>
- Enviar el Resumen del Prototipo al correo [cambioclimatico@ucol.mx](mailto:cambioclimatico@ucol.mx)  
Estructura del resumen: <https://goo.gl/4uzWtX>