

CONTRATO DE DONACIÓN QUE CELEBRAN POR UNA PARTE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, EN LO SUCESIVO "**LA DONANTE**", REPRESENTADA EN ESTE ACTO POR EL LIC. GUILLERMO E. BERNAL MIRANDA, OFICIAL MAYOR DE LA MISMA, Y POR LA OTRA FUNDACIÓN PROACCESO ECO, A.C., EN ADELANTE "**EL DONATARIO**", REPRESENTADO POR EL LIC. ALEPH TORRES GUTIÉRREZ, REPRESENTANTE LEGAL, CON LA PARTICIPACIÓN DE LA LIC. ADRIANA REYES PABLO, RESPONSABLE INTERNO SOLIDARIO, AL TENOR DE LAS DECLARACIONES Y CLÁUSULAS SIGUIENTES:

DECLARACIONES

I. De LA DONANTE, que:

- a) Es una dependencia de la Administración Pública Federal de conformidad con los artículos 90 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 2, 26 y 38 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, y que entre sus facultades se encuentra la función social educativa;
- b) De conformidad con el artículo 80, fracción I de la Ley Federal de Presupuesto y Responsabilidad Hacendaria, en lo sucesivo la "**LEY DE PRESUPUESTO**", cuenta con recursos aprobados por Cámara de Diputados en su presupuesto para otorgar el donativo materia del presente instrumento;
- c) Con fecha 1 de octubre de 2010, el Titular de la Secretaría de Educación Pública autorizó el otorgamiento del donativo objeto de este contrato, en términos del artículo 80, fracción II, de la **LEY DE PRESUPUESTO**;
- d) El donativo materia del presente contrato cumple con las disposiciones aplicables para su otorgamiento, y en sus archivos obran los soportes documentales que justifican la solicitud del mismo;
- e) Su representante tiene facultades suficientes para suscribir el presente contrato, en términos del artículo 7, fracción VI, del Reglamento Interior de la Secretaría de Educación Pública, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 21 de enero de 2005, y
- f) Para todos los efectos legales que deriven de este contrato, señala como su domicilio el ubicado en Calle de República de Argentina No. 28, Colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06020, en la Ciudad de México.

II. De EL DONATARIO, que:

- a) Es una asociación no lucrativa legalmente constituida conforme a las leyes mexicanas, según consta en el testimonio de la escritura pública número 90,205 de fecha 2 de diciembre de 2008, otorgada ante la fe del Licenciado Amando Mastachi Aguario, Notario Público número 121 del Distrito Federal, inscrito en el Folio de Personas Morales Civiles número 86064, del Registro Público de la Propiedad y del Comercio del Distrito Federal.
- b) Para dar cumplimiento al artículo 80 de la **LEY DE PRESUPUESTO**, manifiesta bajo protesta de decir verdad que: i) está al corriente en sus obligaciones fiscales; ii) sus principales ingresos no provienen del Presupuesto de Egresos de la Federación; iii) no está integrado en algún otro padrón de beneficiarios de programas a cargo del Gobierno Federal; iv) no está vinculado a asociaciones religiosas o a partidos y agrupaciones políticas nacionales, y v) no está sujeto a

proceso legal alguno, derivado de irregularidades en su funcionamiento, cuya manifestación escrita se agrega al presente contrato como anexo "A";

- c) Presentó a **LA DONANTE** la opinión de la instancia competente del Servicio de Administración Tributaria, en la que consta que se encuentra al corriente en sus respectivas obligaciones fiscales, la cual se adjunta a este contrato como anexo "B";
- d) Presentó a **LA DONANTE** el proyecto que justifica y fundamenta la utilidad social de las actividades educativas a financiar con el monto del donativo, el cual se adjunta como Anexo "C" al presente contrato como parte del mismo;
- e) Entre sus fines, objeto o actividades se encuentran las de: a) Desarrollar actividades de educación y/o capacitación para el trabajo enfocadas a personas de escasos recursos, a través de tecnologías de la información, computación, cursos interactivos, redes, centros de aprendizaje e infraestructura tecnológica en general; b) Desarrollar y ofrecer, por sí misma o a través de terceros, cursos interactivos de educación o capacitación, plataformas tecnológicas y esquemas de aprendizaje para personas de escasos recursos y c) Establecer espacios de aprendizaje e innovación en los que personas de escasos recursos, especialmente estudiantes, puedan tener acceso a tecnologías de la información, internet, equipo de cómputo e infraestructura tecnológica en general;
- f) Su representante tiene facultades suficientes para suscribir el presente contrato, en términos del testimonio de la escritura pública número 90,205 de fecha 2 de diciembre de 2008, otorgada ante la fe del Licenciado Amando Mastachi Aguario, Notario Público número 121 del Distrito Federal, inscrito en el Folio de Personas Morales Civiles número 86064, del Registro Público de la Propiedad y del Comercio del Distrito Federal.
- g) Designa a la **LIC. ADRIANA REYES PABLO**, que fungirá como responsable interno solidario del donatario respecto de la correcta aplicación de los recursos del donativo a que se refiere el presente instrumento, y
- h) Para todos los efectos legales que deriven de este contrato, señala como su domicilio el ubicado en Paseo Colón, número 224-55, Colonia Centro, C.P. 50000, en la Ciudad de Toluca Estado de México.

III: Del responsable interno solidario de EL DONATARIO, que:

- a) La **LIC. ADRIANA REYES PABLO**, de nacionalidad [REDACTED] tiene como actividad la de [REDACTED], se encuentra inscrita en el Registro Federal de Contribuyentes bajo la clave [REDACTED], lo que acredita con copia de dicho documento y ocupa el cargo de Coordinador Administrativo de **EL DONATARIO**;
- b) Acepta la designación que le hace **EL DONATARIO** para fungir como responsable interno solidario de la correcta aplicación de los recursos del donativo objeto del presente instrumento, y reconoce que dicha aceptación implica que sea considerado como particular que maneja o aplica recursos públicos, en términos de las disposiciones aplicables, y
- c) Para todos los efectos legales que deriven de este contrato, señala como su domicilio el ubicado en Paseo Colón, número 224-55, Colonia Centro, C.P. 50000, en la Ciudad de Toluca Estado de México.

Se testan datos personales con fundamento en el artículo 3 fracción II en relación con el 18 fracción II, ambos de la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.

De acuerdo con las declaraciones anteriores, con fundamento en los artículos 80 de la **LEY DE PRESUPUESTO**, 183 de su Reglamento y demás disposiciones aplicables, **LA DONANTE, EL DONATARIO** y el responsable interno solidario, se obligan al tenor de las siguientes:

CLÁUSULAS

PRIMERA. LA DONANTE otorga a **EL DONATARIO** y éste lo acepta, un donativo por la cantidad de **\$2,000,000.00 (Dos Millones de Pesos 00/100 Moneda Nacional)**, a efecto de que el mismo sea destinado a: 1) Desarrollar cinco objetos de aprendizaje (videojuegos) para el nivel de tercero de primaria con el propósito de que los estudiantes mejoren sus competencias educativas sustentadas en métodos lúdicos y 2) Desarrollar e implementar un portal de internet cuyos contenidos electrónicos refuercen y complementen el aprendizaje de las materias de matemáticas, español y civismo de los niños que cursen 3º de primaria, con el propósito de que mejoren sus competencias educativas a través de la utilización de tecnologías de la información.

EL DONATARIO cuenta con un plazo de ocho meses para la aplicación de los recursos y con un plazo de ocho meses para el cumplimiento de los objetivos a que se refiere el párrafo anterior.

SEGUNDA. EL DONATARIO abrirá una cuenta bancaria específica que dará a conocer a **LA DONANTE** para depositar en ella el donativo, en la que permanecerán los recursos hasta en tanto se realiza su disposición y aplicación, a efecto de mantenerlos debidamente identificados y separados del resto de los bienes o recursos con los que cuente o llegare a contar.

EL DONATARIO informará trimestralmente a **LA DONANTE** el saldo de la cuenta bancaria específica a que se refiere el párrafo anterior, incluyendo los rendimientos obtenidos y los egresos efectuados, así como respecto al avance en la consecución de los objetivos para los cuales se otorgó.

TERCERA. EL DONATARIO está obligado a responder por:

1. La correcta aplicación de los recursos federales que le sean otorgados vía donativo en virtud de este instrumento;
2. El cumplimiento de los objetivos específicos a alcanzar con la aplicación de los recursos en términos de la cláusula primera de este contrato; así como a realizar un buen uso de los mismos bajo criterios de eficiencia, eficacia, austeridad, transparencia, comprobación y rendición de cuentas sobre su ejercicio, y
3. La observancia de los plazos establecidos tanto para la aplicación de los recursos que le sean otorgados, como para el cumplimiento de los objetivos a los que deberá destinarse, referidos en la cláusula primera de este contrato.

CUARTA. EL DONATARIO se obliga a proporcionar la información relativa a la aplicación del donativo que para efectos de control, vigilancia y fiscalización de los recursos otorgados, le requieran **LA DONANTE** y las Secretarías de Hacienda y Crédito Público y de la Función Pública, así como cualquier otra autoridad competente en materia de fiscalización del ejercicio de recursos presupuestarios federales.

Asimismo, **EL DONATARIO** facilitará la realización de auditorías que, en su caso, se lleven a cabo por parte de la Secretaría de la Función Pública y el Órgano Interno de Control de **LA DONANTE**, respecto de la aplicación de los recursos federales que le sean otorgados como donativos, así como a colaborar en la realización de las actividades conducentes.

QUINTA. El responsable interno solidario de **EL DONATARIO** está de acuerdo en ser considerado como un particular que maneja o aplica recursos públicos federales, con las responsabilidades y obligaciones que conforme a la legislación aplicable le corresponden por el correcto manejo y aplicación del donativo materia del presente instrumento.

EL DONATARIO sólo podrá revocar la designación del responsable interno solidario, previa suscripción del convenio modificador correspondiente, en el que designará a quien lo sustituya, siempre que éste acepte obligarse en términos de lo previsto en el presente instrumento.

SEXTA. En el supuesto de que **EL DONATARIO** incumpla con cualquiera de las obligaciones y responsabilidades derivadas del presente contrato, **LA DONANTE**, sin necesidad de declaración judicial, solicitará la restitución de los recursos disponibles del donativo que aún no se hubieren ejercido y que no estén comprometidos, incluyendo, en su caso, los rendimientos financieros obtenidos, a fin de concentrarlos en la Tesorería de la Federación.

SÉPTIMA. Si derivado de los requerimientos de información o auditorías que se realicen, se determina que **EL DONATARIO** no cuenta con la documentación que acredite que los recursos del donativo se utilizaron en los objetivos específicos para los que fueron entregados de conformidad con el presente instrumento, las partes convienen en que **LA DONANTE**, sin necesidad de declaración judicial, requerirá a **EL DONATARIO** la restitución de los recursos cuya debida aplicación no esté comprobada incluyendo, en su caso, los rendimientos financieros que se hubiesen obtenido por su depósito en la cuenta bancaria específica respectiva, a fin de concentrarlos en la Tesorería de la Federación.

OCTAVA. En caso de que **EL DONATARIO** incumpla con la restitución de los recursos en los términos que le sean requeridos por **LA DONANTE**, de acuerdo con lo estipulado en las cláusulas sexta y séptima anteriores, el monto correspondiente comenzará a generar intereses hasta su restitución total a una tasa de conformidad con lo previsto por el artículo 27, segundo párrafo, del Reglamento de la Ley del Servicio de Tesorería de la Federación.

NOVENA. En los supuestos referidos en las cláusulas sexta y séptima anteriores **LA DONANTE** podrá dar por rescindido el presente contrato sin necesidad de declaración judicial, e invariablemente informará lo conducente a la Secretaría de la Función Pública para que **EL DONATARIO** sea identificado en el Registro Único de los Beneficiarios de los Donativos de la Federación, como beneficiario no elegible de donativos posteriores, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 185 del Reglamento de la **LEY DE PRESUPUESTO**.

Las partes convienen en sujetarse al siguiente procedimiento para efectos de que se lleve a cabo la rescisión del contrato, para lo cual **LA DONANTE**:

1. Comunicará por escrito a **EL DONATARIO** del incumplimiento en que haya incurrido, para que en un término de 5 días hábiles exponga lo que a su derecho convenga y aporte, en su caso, las pruebas pertinentes;
2. Transcurrido el plazo señalado en el numeral anterior, tomando en cuenta los argumentos y pruebas ofrecidos por **EL DONATARIO**, determinará de manera fundada y motivada si resulta procedente o no rescindir el contrato, y
3. Comunicará por escrito a **EL DONATARIO** de su determinación, dentro de los 5 días hábiles siguientes.

DÉCIMA. Todas las notificaciones, avisos o cualquier comunicación que las partes deban enviarse en relación al presente contrato, incluyendo el cambio de domicilio, se realizará por escrito mediante correo certificado con acuse de recibo en los domicilios señalados en las declaraciones de este contrato.

DÉCIMA PRIMERA. Las modificaciones a este contrato se realizarán de conformidad con las disposiciones aplicables, debiendo constar por escrito y estar debidamente suscritas por las partes que en él intervinieron.

DÉCIMA SEGUNDA. La interpretación, cumplimiento y ejecución del presente contrato, estarán sujetos a la normativa que regula el otorgamiento de donativos por parte de la Federación, al Código Civil Federal y a las demás disposiciones aplicables.

Las partes convienen que cualquier controversia que se suscite con motivo del presente contrato se someterá a la jurisdicción de los Tribunales Federales competentes con residencia en el Distrito Federal, por lo que renuncian expresamente al fuero que les pudiera corresponder en razón de sus domicilios presentes o futuros, o por cualquier otra causa.

DÉCIMA TERCERA. El presente contrato estará vigente desde la fecha de su celebración y hasta el 29 de junio de 2011, sin perjuicio de que una vez concluida su vigencia, **EL DONATARIO** proporcione la información que le requieran las instancias fiscalizadoras para el cumplimiento de sus funciones.

Leído el presente contrato y enteradas las partes de su contenido, alcance y fuerza legal, lo firman de conformidad en la Ciudad de México, el día **29 de octubre de 2010**, en cinco ejemplares, quedando tres ejemplares en poder de **LA DONANTE**, un ejemplar en poder de **EL DONATARIO** y un ejemplar en poder del responsable interno solidario.

LA DONANTE

EL DONATARIO



Lic. Guillermo E. Bernal Miranda
Oficial Mayor



Lic. Aleph Torres Gutiérrez
Representante Legal

RESPONSABLE INTERNO SOLIDARIO



Lic. Adriana Reyes Pablo

ANEXO C

Presentación de Proyecto para el que se solicita un donativo

A. Datos Generales de la Institución

Razón social (nombre oficial) de la Institución:

Fundación Proacceso ECO, A.C.

CLUNI (Clave Única en el Registro Federal de Organizaciones de la Sociedad Civil):

FPE0812020901A

RFC:

FPE 081202 KW5

Domicilio Fiscal:

Paseo Colón No 224-55, Col Centro Toluca Estado de México

Teléfono (con clave Lada):

(01 55) 5584 8459

Correo electrónico:

aleph@proacceso.org.mx

Representante legal:

Nombre y apellidos: Aleph Torres Gutiérrez

Teléfono: [REDACTED]

Casa: [REDACTED]

Celular: [REDACTED]

Correo electrónico: [REDACTED]

Se testan datos personales con fundamento en el artículo 3 fracción II en relación con el 18 fracción II, ambos de la ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.

B. El proyecto

Título del proyecto,

Desarrollo e implementación de un portal abierto en Internet para reforzar la enseñanza del 3er. grado de primaria sustentada en métodos lúdicos.

Suma solicitada a SEP

\$2'000,000.00 (dos millones de pesos 00/100 m.n.)

Duración del proyecto

De noviembre de 2010 a de junio de 2011.

Responsable Administrativo del proyecto¹

Nombre y apellidos: Adriana Reyes Pablo

Paseo Colón No 224-55, Col Centro Toluca Estado de México

Teléfono (con clave Lada): [REDACTED]

Correo electrónico: [REDACTED]

Se testan datos personales con fundamento en el artículo 3 fracción II en relación con el 18 fracción II, ambos de la ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.

¹ El responsable administrativo será considerado responsable interno solidario.

Responsable Técnico del proyecto

Nombre y apellidos: Alejandro Leyva Rabinovich

Teléfono (con clave Lada): [REDACTED] Se testan datos personales con fundamento en el artículo 3 fracción II
Correo electrónico: [REDACTED] en relación con el 18 fracción II, ambos de la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.

Descripción del proyecto

El proyecto consiste en el desarrollo e implementación de un portal de juegos educativos en Internet. Su propósito es que los niños aprendan jugando y que mejoren de manera sustantiva su desempeño en las distintas áreas de conocimiento impartidas en la educación primaria. El material que aportaremos, para utilización de niños y maestros, reforzará el aprendizaje presencial con un método divertido y dinámico, con la gama completa del currículo de la SEP, gratuito, a un ritmo individualizado que se pueda utilizar desde una PC.

Plan de trabajo de desarrollo del software

El portal de videojuegos será desarrollado en las siguientes etapas:

- I. **Desarrollo de modelo técnico-pedagógico para los programas educativos y el portal.**
Etapa que consiste en la construcción del marco teórico- pedagógico- instruccional y operativo del programa, a partir de:
 - a. Marco teórico- pedagógico:
 - a. Objetivos didáctico- instruccionales
 - b. Relación con lineamientos curriculares del Plan y programa de Estudio, así como con estándares internacionales que conforman el marco teórico- pedagógico (PISA/ ENLACE/ EXCALE).
 - c. Construcción de indicadores de logro educativo: modelo de evaluación y seguimiento.
 - b. Modelo de producción de e-learning:
 - a. Modelo de Diseño Instruccional.
 - b. Modelo tecnológico
 - i. Desarrollo del modelo de datos
 - ii. Desarrollo del modelo de comunicación
 - iii. Desarrollo del modelo de interactividad
 - iv. Diseño de la estructura organizacional del portal
 - v. Desarrollo del modelo mercadológico
 - vi. Diseño de perfiles de usuarios
 - vii. Diseño del modelo de seguridad de la información
 - viii. Documento Plan de Implementación del Proyecto
 - c. Integración de contenidos: texto+interacción+programación.
 - d. Modelo de pruebas: liberación del producto.
 - c. Plan de trabajo: desarrollo de contenidos
 - a. Textuales/ educativos: diseño instruccional.
 - b. Gráficos/ web/ interactivos: diseño gráfico educativo.
 - c. Programación/ e-learning: programación de objetos de aprendizaje.
 - d. Delimitación de la muestra piloto de escuelas

II. Implantación del modelo de desarrollo de e-learning

- a. Desarrollo de contenidos
- b. Desarrollo de contenidos gráficos
- c. Desarrollo tecnológico:
 - i. Programación de contenidos.
 - ii. Desarrollo de plataforma (portal).
 - iii. Integración de contenidos.
 - iv. Pruebas y ajustes de producto.
 - v. Liberación de producto

III. Implementación del portal en escuelas

- a. Puesta en marcha del portal
- b. Invitación.
- c. Creación del padrón final.
- d. Capacitación:
 - i. Accesibilidad.
 - ii. Uso educativo de la plataforma.
- e. Inicio de prueba piloto.
- f. Evaluación de resultados y aportaciones al logro educativo: mes 1

El sitio de Internet está dirigido a niños de entre 7 y 8 años que cursen tercer año de primaria. En él, los niños podrán navegar y se encontrarán con distintos retos lúdicos para que al jugar reafirmen sus conocimientos y aprendan los que les hagan falta, de acuerdo con el programa de estudios de la SEP. Podrán interactuar con sus amigos y crear comunidades virtuales.

Cada niño ingresará con un nombre de usuario, contará con una membresía gratuita y podrá crear su personaje de acuerdo a las características físicas que prefiera. El niño podrá ingresar a juegos de distintas materias los cuales contarán con distintos niveles de dificultad que pondrán a prueba sus habilidades y destrezas.

Adicionalmente, el sitio será desarrollado de manera que los niños puedan participar en una comunidad con sus amigos o con otros usuarios, compartir sus experiencias en el portal y competir entre sí.



[Handwritten signature]

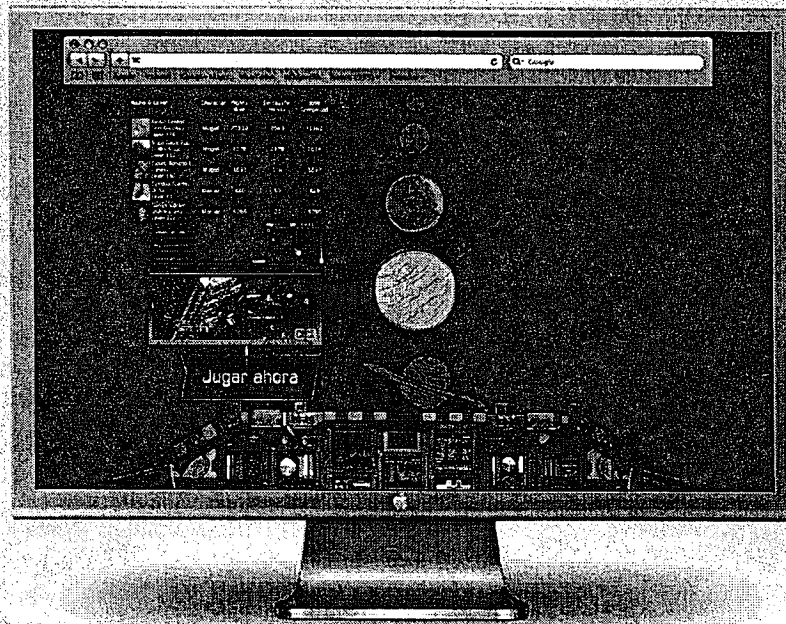
El diseño conceptual desarrollado hasta el momento se describe a continuación a grandes rasgos:

La narrativa presenta como escenario la exploración espacial de distintos sistemas solares. Cada sistema representará una materia y estará compuesto por cierto número de planetas. La apariencia y nombre de cada planeta estará relacionados con la materia que representan. Por ejemplo:

- Lingualandia, es el planeta de las palabras y las lenguas, los habitantes tienen forma de lenguas gigantes y siempre se expresan con corrección, además los edificios están compuestos por palabras;
- Matemáticas, es un lugar lleno de formas, figuras y números, donde los habitantes siempre están buscando la fórmula para dar buenos resultados.

De acuerdo a los tiempos récord y a los puntajes más altos de los juegos se prevé dar a los niños incentivos para que sigan jugando y compitiendo entre sí.

En el proyecto se cubrirán tres materias: matemáticas, español y civismo para el tercer año de primaria. En el área de matemáticas los niños podrán mejorar en temas como geometría, sumas y multiplicaciones; en español, los niños deberán perfeccionar sus habilidades escritas; en civismo, se les enseñarán sus derechos y obligaciones básicas.



Cuando el portal se encuentre funcionando se le hará llegar una carta invitación a escuelas públicas ubicadas en la República Mexicana, que cuenten con un aula de medios en operación, para que participen en una prueba piloto del portal. Se contará con la participación formal de un mínimo de 100 de esas escuelas en las entidades indicadas a continuación:

[Handwritten signature and initials]

Estado	Tipo de escuela	Escuelas con aula de medios	% nacional	Invitaciones	Piloto
Aguascalientes	Primaria Oficial o Estatal - PO	59	1%	2	1
Baja California	Primaria Oficial o Estatal - PO	391	4%	13	4
Baja California Sur	Primaria Oficial o Estatal - PO	71	1%	2	1
Campeche	Primaria Oficial o Estatal - PO	41	0%	1	0
Coahuila	Primaria Oficial o Estatal - PO	238	3%	8	3
Colima	Primaria Oficial o Estatal - PO	72	1%	2	1
Chiapas	Primaria Oficial o Estatal - PO	138	2%	5	2
Chihuahua	Primaria Oficial o Estatal - PO	192	2%	7	2
Distrito Federal	Primaria Oficial o Estatal - PO	254	3%	9	3
Durango	Primaria Oficial o Estatal - PO	378	4%	13	4
Guanajuato	Primaria Oficial o Estatal - PO	201	2%	7	2
Guerrero	Primaria Oficial o Estatal - PO	327	4%	11	4
Hidalgo	Primaria Oficial o Estatal - PO	138	2%	5	2
Jalisco	Primaria Oficial o Estatal - PO	331	4%	11	4
Estado de México	Primaria Oficial o Estatal - PO	1588	18%	54	18
Michoacán	Primaria Oficial o Estatal - PO	659	7%	22	7
Morelos	Primaria Oficial o Estatal - PO	75	1%	3	1
Nayarit	Primaria Oficial o Estatal - PO	49	1%	2	1
Nuevo León	Primaria Oficial o Estatal - PO	237	3%	8	3
Oaxaca	Primaria Oficial o Estatal - PO	46	1%	2	1
Puebla	Primaria Oficial o Estatal - PO	174	2%	6	2
Querétaro	Primaria Oficial o Estatal - PO	122	1%	4	1
Quintana Roo	Primaria Oficial o Estatal - PO	102	1%	3	1
San Luis Potosí	Primaria Oficial o Estatal - PO	150	2%	5	2
Sinaloa	Primaria Oficial o Estatal - PO	528	6%	18	6
Sonora	Primaria Oficial o Estatal - PO	508	6%	17	6
Tabasco	Primaria Oficial o Estatal - PO	89	1%	3	1
Tamaulipas	Primaria Oficial o Estatal - PO	528	6%	18	6
Tlaxcala	Primaria Oficial o Estatal - PO	115	1%	4	1
Veracruz	Primaria Oficial o Estatal - PO	409	5%	14	5
Yucatán	Primaria Oficial o Estatal - PO	488	6%	17	6
Zacatecas	Primaria Oficial o Estatal - PO	113	1%	4	1
Total		8811	100	300	100

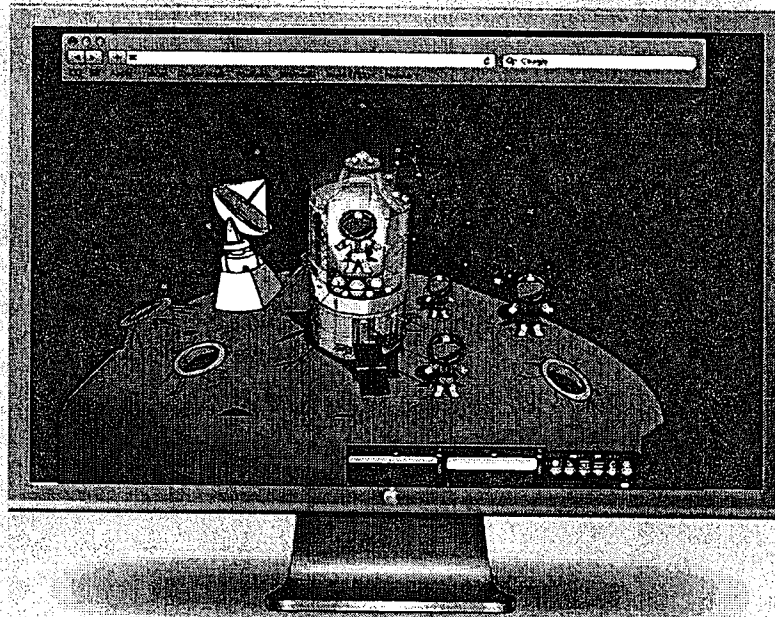
Fuente: SEP/ Red Escolar. Aulas de medios registradas al 30 de septiembre de 2010.

http://comenius2.orbis.org.mx:7777/nesc/nre2_sirangua_ma

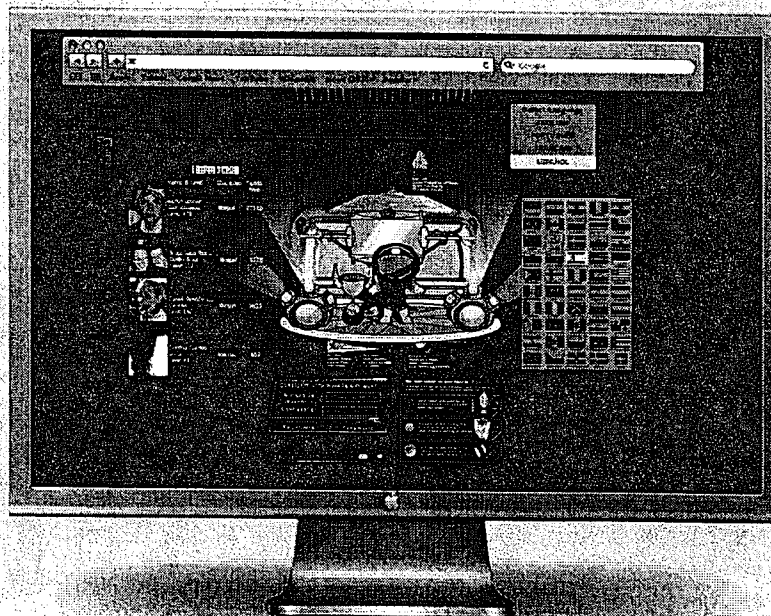
Con el apoyo que se solicita será posible desarrollar el portal de Internet al que podrán ingresar los niños, así como 5 objetos de aprendizaje (juegos educativos dos de español, dos de matemáticas y uno de civismo).

Es importante mencionar que los contenidos de los juegos estarán basados en los programas de estudio de la SEP, de modo que podrán complementar los temas que se ven en el salón de clase

y favorecer su aprendizaje. Además, los objetos de aprendizaje harán énfasis en los temas que resultaron bajos en la prueba ENLACE. Esta información es de carácter público. La Fundación Proceso ECO, A.C., se apoyará en pedagogos y profesores para definir la estrategia educativa que mejor aplique.



Se realizará una prueba de escala, aumentando las materias de los objetos de aprendizaje y aplicándolo en un mayor número de escuelas. Por medio del mismo donativo que se solicita a la SEP, no sólo se agregarán dichas aplicaciones para tercero de primaria, sino se hará también un seguimiento de la evolución de los niños en el sitio Web. Este seguimiento será posible gracias a que se tendrá un registro de los resultados de cada niño, lo que nos permitirá hacer un monitoreo detallado del avance por materia y tema.



Justificación

Los principales puntos en común del Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica (suscrito desde la Secretaría de Educación Pública en 1992, y que dio origen a la reforma de la educación básica de 1993) así como con la Alianza por la Calidad de la Educación (suscrita en mayo de 2008 la cual dio origen a los planes y programas 2009) podemos resumirlos bajo un objetivo colectivo que busca como eje principal, "elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional" a partir de la realización de acciones inmediatas para el fortalecimiento de los contenidos educativos básicos con especial atención a la enseñanza de cuestiones básicas referidas al uso de la lectura y la escritura, a la aplicación de las matemáticas en la solución de problemas, esto con el objetivo de favorecer logros educativos que promuevan la adquisición y desarrollo de habilidades intelectuales (la lectura y la escritura, la expresión oral, la búsqueda y selección de información, la aplicación de las matemáticas a la realidad) que les permitan aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana.

En consecuencia, el Plan y Programa de estudio vigente para la Educación Básica en México, a nivel primaria, impone como la prioridad más alta dentro de los logros educativos que se persiguen, al dominio de la lectura, la escritura y la expresión oral. En los primeros dos grados, se dedica al español el 45 por ciento del tiempo escolar, con objeto de asegurar que los niños logren una alfabetización firme y duradera. Una vez que se cimentaron estos conocimientos, a partir del tercer grado, la enseñanza del español representa directamente el 30 por ciento de las actividades.

Por su parte el otro eje nodal, el de las matemáticas en tercer grado de primaria, la SEP recomienda que se le dedique el 30% de tiempo lectivo de los estudiantes bajo un enfoque que enfatiza la formación de habilidades para la resolución de problemas y el desarrollo del razonamiento matemático a partir de situaciones prácticas.

Por último, es en tercer grado de primaria cuando el estudiante, a partir de los conocimientos construidos en los grados previos posee las habilidades y competencias para comenzar con la cimentación efectiva de las necesidades y logros educativos que darán forma a su proceso educativo en los años siguientes.

El Índice Global de Competitividad del Foro Económico Mundial 2007-2010 establece que en el bienio 2007-2008, México ocupó de entre 131 países, el lugar número 95 en lo que a calidad en educación primaria se refiere.

Diversas investigaciones han demostrado que los videojuegos educativos ayudan a los alumnos a desarrollar un pensamiento crítico y analítico así como una mayor autonomía en su estudio. Pueden ser herramientas efectivas de aprendizaje. Ofrecen algunos beneficios complementarios al método tradicional de aprendizaje.

- Los juegos permiten separar tareas complejas en pasos pequeños y guiar a los jugadores en el proceso.
- Los estudiantes pueden controlar su participación en el juego.
- El juego proporciona al estudiante una retroalimentación inmediata y continua de su desempeño.
- Los juegos pueden ser adaptados para funcionar de acuerdo con la habilidad del estudiante.
- Los juegos basados en tareas requieren que los estudiantes formulen hipótesis y experimentos.

- Los juegos permiten el desarrollo de nuevas estrategias de aprendizaje, basadas en nuevos patrones de interactividad. Desarrollan habilidades psicomotoras, toma de decisiones y perseverancia.
- El principal beneficio de jugar es la capacidad de procesar información de manera simultánea, desarrollando con ello la capacidad de pensar de manera no lineal.

Cada una de estas características permite alcanzar un mejor aprendizaje. Lo anterior demuestra la importancia de la implementación de esta técnica en los programas escolares. El presente proyecto propone hacer uso de esta estrategia educativa con el objeto de trasladar sus beneficios a los estudiantes de primaria de México.

El portal de videojuegos educativos acercará a los niños a la cultura digital. Les brindará la oportunidad de familiarizarse con el Internet y el uso de las computadoras, las cuales hoy en día son una herramienta indispensable para ser productivo y competitivo. Como lo señala el Plan Nacional de Desarrollo (PND), los métodos educativos deben reflejar el ritmo acelerado del desarrollo científico y tecnológico y los contenidos de la enseñanza requieren ser capaces de incorporar el conocimiento que se genera constantemente gracias a las nuevas tecnologías.

Vinculación de los objetivos del proyecto con el PND y Programa Sectorial SEP

Objetivos del proyecto	Programa Sectorial de Educación 2007-2012	Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012
I. Desarrollar 5 objetos de aprendizaje (videojuegos) para el nivel de tercero de primaria con el propósito de que los estudiantes mejoren sus competencias educativas sustentadas en métodos lúdicos.	Contribuye al cumplimiento del Objetivo 1. Elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional.	Contribuye al cumplimiento del Eje 3, Objetivo 9 y Objetivo 11.
II. Desarrollar e implementar un portal de Internet cuyos contenidos electrónicos refuercen y complementen el aprendizaje de las materias de matemáticas, español y civismo de los niños que cursen 3º de primaria, con el propósito de que mejoren sus competencias educativas a través de la utilización de tecnologías de la información.	Contribuye al cumplimiento del Objetivo 3. Impulsar el desarrollo y utilización de tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento.	Contribuye al cumplimiento del Eje 3, Objetivo 11

La utilidad social del proyecto consiste en que se apoyará a los estudiantes de educación básica para que aprendan de manera autónoma conocimientos que son fundamentales para toda su vida escolar. El proyecto reeditarán no solo en la circunstancia actual de los niños sino en su futuro, al facilitarles que "aprendan a aprender", auxiliados por herramientas tecnológicas mediante un modelo lúdico. Esto los hará personas más competitivas e impactará en su calidad de vida y su productividad.

Los factores que contribuyen a la fortaleza y consistencia de los juegos digitales como herramienta educativa son los siguientes:

- Uso de la fantasía (contexto imaginario, temas y personajes fantásticos)
- Estímulos sensoriales (visuales, auditivos y dramáticos)
- Fomento de la curiosidad

- Grado de involucramiento del jugador

Estos elementos deben estar incorporados en una plataforma integrada que cubra los siguientes puntos:

- Objetivos y reglas claras
- Contexto de aprendizaje significativo
- Historia atractiva
- Retroalimentación inmediata
- Alto nivel de interactividad
- Retos
- Competencias
- Elementos sorpresa aleatorios

La Fundación Proacceso ECO, A.C., con el apoyo de pedagogos y especialistas en tecnología cuidará cada uno de los factores mencionados para producir objetos de aprendizaje con calidad que permitan cumplir con el propósito educativo.

Alcance del proyecto:

En su etapa de implementación dará servicio a 100 planteles de educación primaria de la República Mexicana que cuenten con aula de medios y a los que la Fundación Proacceso les hará llegar una invitación para que formen parte del proceso.

Cabe señalar que el portal podrá ser utilizado por cualquier niño mexicano que tenga la posibilidad de usar una computadora y una conexión a Internet. No habrá restricciones para aquellos niños que quieran hacer uso de los objetos de aprendizaje para complementar sus estudios o recordar un tema aprendido con anterioridad.

Nivel educativo en el que opera el proyecto:

Educación básica (tercer año de primaria).

Población beneficiada:

Estudiantes de 3er año de primaria de 100 planteles escolares ubicados en distintos estados de la República Mexicana.

El número de niños beneficiados podrá ser tan grande como su disponibilidad de acceso a la tecnología se los permita.

Entidad o entidades federativas en las que se llevará a cabo el proyecto²:

Aguascalientes, Baja California, Baja California Sur, Coahuila, Colima, Chiapas, Chihuahua, Distrito Federal, Durango, Guanajuato, Guerrero, Hidalgo, Jalisco, Estado de México, Michoacán, Morelos, Nayarit, Nuevo León, Oaxaca, Puebla, Querétaro, Quintana Roo, San Luis Potosí, Sinaloa, Sonora, Tabasco, Tamaulipas, Tlaxcala, Veracruz, Yucatán y Zacatecas.

² El proyecto tiene la intención de llevarse a cabo en toda la República Mexicana; sin embargo la implementación está sujeta a la aceptación de la invitación a participar de las escuelas públicas en las entidades.

Análisis de las necesidades:

En la actualidad el sector educativo de nuestro país vive una crisis que se evidencia en los indicadores de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico), que nos coloca en los últimos lugares en esta materia, de acuerdo con los resultados de la prueba del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA). De igual forma el Fondo de Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) en su más reciente informe sobre educación en México señala que existen focos rojos.

Las evaluaciones de PISA no se refieren sólo a las escuelas, sino a toda la sociedad; si en un país los resultados son insatisfactorios, significa que su sociedad, incluyendo a sus escuelas, pero también al resto, no está consiguiendo que los jóvenes desarrollen, en medida suficiente, algunas competencias que hoy se identifican como importantes para la vida en las sociedades contemporáneas.

De acuerdo con especialista de la OCDE, las evaluaciones de PISA, y las que se han hecho en México, plantean dos tipos de desafío a las autoridades educativas de países con resultados por debajo del promedio:

1. Reducir sustancialmente el número de alumnos cuyos resultados los ubican en el nivel de desempeño más bajo de los que definen las pruebas, o incluso por debajo de él; esos jóvenes no están preparados para enfrentar la vida adulta con buenas perspectivas de éxito, y una proporción considerable de ellos representa un problema social de primer orden.
2. Aumentar la proporción de alumnos que consigan situarse en los niveles más altos de competencia, lo que significará que están preparados para carreras profesionales académicas, científicas y directivas de alto nivel, tan importantes para los países en el mundo del siglo XXI.

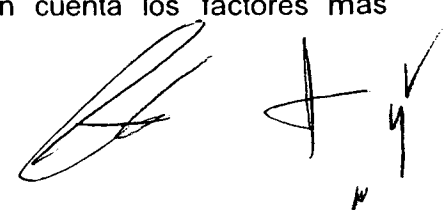
Los resultados de la evaluación PISA del 2006 muestran que el sistema educativo mexicano tiene un desempeño significativamente por debajo del promedio internacional. Además debe enfrentar dos retos importantes: Por una parte, México tiene una proporción elevada de alumnos por debajo del Nivel 2³ (alrededor del 50%), lo que implica que muchos jóvenes no están siendo preparados para una vida fructífera en la sociedad actual. Por otra, nuestro país tiene muy pocos estudiantes en los niveles más altos (menos de 1% en los niveles 5 y 6), lo que significa que los alumnos de mejores resultados no están desarrollando las competencias que se requieren para ocupar puestos de alto nivel en los diversos ámbitos de la sociedad.

Las evaluaciones de la OCDE buscan medir el grado en que los estudiantes manejan competencias básicas para la vida en la sociedad actual, en la que es cada vez más importante que las personas sean capaces de localizar y procesar información, de utilizar herramientas matemáticas para resolver problemas reales, y de aplicar los conocimientos aportados por las ciencias para entender el mundo y tomar decisiones.

La educación básica en México no es sólo un derecho, sino la clave para lograr la igualdad, el crecimiento económico e impulsar la innovación. Por estas razones, tanto a nivel nacional como internacional se han fijado una lista de metas cuyo objetivo principal es lograr una educación básica con cobertura total y de calidad. Los expertos indican que las políticas de Estado deben ser modificadas:

- Deben incluir elementos que atiendan diversos aspectos de la problemática existente.
- Una buena política no podrá ser simple; dada la naturaleza multifactorial de los problemas educativos, deberán diseñarse estrategias que tengan en cuenta los factores más

³ Competencia lectora (410 puntos)



importantes que inciden en ellos, tanto de la escuela como, en la medida en que sea posible, del entorno.

- Involucrar la participación de diversos actores.
- Una buena política no puede estar a cargo sólo de la escuela misma o los docentes; debe involucrar a otros sectores del quehacer gubernamental, así como a los padres de familia y, según los niveles educativos, a las empresas, los medios de comunicación y, en general, a todos los actores relevantes de la comunidad en cuestión. En otras palabras, se debe tomar en serio la afirmación de que la calidad educativa es tarea de todos.

En la búsqueda de estos objetivos hacia un mejor sistema y prácticas educativas; el desarrollo de materiales didácticos innovadores y al nivel de las habilidades y competencias es una de las metas que nuestro país requiere en materia educativa.

Este tipo de recursos educativos, definidos por la OCDE como "cualquier tipo de contenido que promueva el proceso de aprendizaje" además de los tradicionales, hoy se perfilan hacia el desarrollo y uso cada vez más extendido, de medios y herramientas innovadoras que exploten las capacidades de las tecnologías de la información y la comunicación. Caso concreto Internet y las Computadoras, a través de una intervención educativa que maximice sus características a favor del logro educativo, la comunicación y el diálogo en las aulas de las escuelas primarias en nuestro país.

Tercer año de primaria es uno de los niveles escolares más importantes debido a que es en ese grado cuando los niños adquieren conocimientos que les habrán de ser indispensables para adquirir competencias más complejas, en niveles educativos posteriores. Cualquier deficiencia en lo aprendido a ese nivel puede provocar dificultades a los jóvenes en la secundaria y bachillerato.

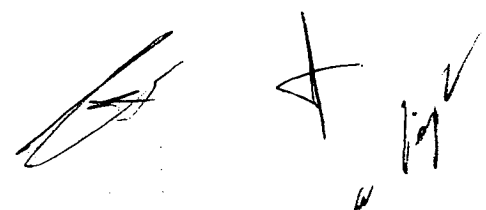
La deserción estudiantil en la secundaria y preparatoria en México es muy alta. Existen múltiples factores socioeconómicos que la provocan, sin embargo una causa importante es la frustración de los niños ante las exigencias de estudio de los niveles medio y superior, y a su falta de habilidad para estudiar y aprobar exámenes por su propia cuenta.

El proyecto proveerá a los niños que hoy cursan el 3er año de primaria, de herramientas y objetos de aprendizaje para que estudien y reafirmen autónomamente conocimientos que son fundamentales para su formación educativa.

Diversos estudios han demostrado que mejorar la educación de los niños tiene el impacto más alto y positivo entre distintas causas sociales, ya que provoca una mejora potencial de la productividad social por cada peso invertido.

El servicio del portal de videojuegos educativos será gratuito y tendrá como principales usuarios potenciales a los niños que tienen acceso a una computadora e Internet en las escuelas públicas de la SEP. Sin embargo también podrá dar atención a los que tengan acceso desde escuelas privadas, cafés internet, centros comunitarios o su propia casa.

Además de que el proyecto si bien está enfocado desde su fase piloto a escuelas primarias del país; al ser un proyecto en y desde Internet, el acceso libre y gratuito estaría garantizado para cualquier mexicano o institución educativa del país que lo requiera.



Beneficios esperados

El presente proyecto tiene como propósito aprovechar los beneficios didácticos que ofrecen los videojuegos educativos para complementar y potenciar la experiencia de aprendizaje de todos los estudiantes mexicanos de tercer año de primaria que tienen acceso a una computadora e Internet. Esta labor deberá servir de manera directa para que los estudiantes de primaria estén mejor preparados y obtengan un mejor resultado en las evaluaciones internacionales. La próxima prueba PISA estará enfocada en las matemáticas y el pensamiento lógico.

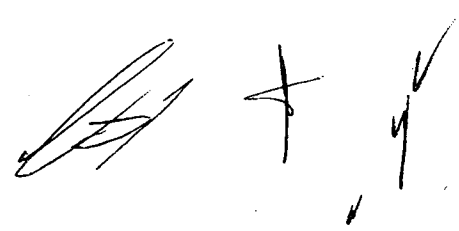
El proyecto complementa los objetivos de la educación básica al fortalecer y contribuir a la educación de los niños. Adicionalmente introduce un componente didáctico y lúdico digital mediante el uso de tecnologías de información. De acuerdo al Programa Sectorial de Educación 2007-2012, se debe atender la modernización educativa a través de la estimulación de nuevas prácticas pedagógicas en el aula para el tratamiento de los contenidos de los libros de texto. Así como de la experimentación e interacción con los contenidos educativos incorporados a las tecnologías de la información y la comunicación.

Los niños tendrán la oportunidad de interactuar de una forma diferente a la acostumbrada con los temas vistos en clase. Los juegos crearán interés en los estudiantes, sin que ellos estén conscientes de que se trata de una forma de aprendizaje. Esta práctica pedagógica fomentará la curiosidad de los niños por los temas y permitirá a cada niño tener un ritmo de aprendizaje individualizado acorde con sus capacidades.

C. Objetivos, actividades y metas:

1. Objetivos:

Objetivo	Meta	Plazo
I. Desarrollar 5 objetos de aprendizaje (videojuegos) para el nivel de tercero de primaria con el propósito de que los estudiantes mejoren sus competencias educativas sustentadas en métodos lúdicos.	5 juegos didácticos	Noviembre del 2010 a junio del 2011
II. Desarrollar e implementar un portal de Internet cuyos contenidos electrónicos refuercen y complementen el aprendizaje de las materias de matemáticas, español y civismo de los niños que cursen 3° de primaria, con el propósito de que mejoren sus competencias educativas a través de la utilización de tecnologías de la información.	Publicar el portal que contenga 5 objetos de aprendizaje.	Marzo a Junio del 2011



2. Programa de actividades

Actividad	Resultado	Tiempo de ejecución
<p>Objetivo I.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Marco teórico- pedagógico. 2. Modelo de e-learning 3. Plan de trabajo: desarrollo de contenidos 4. Delimitación de muestra piloto 5. Desarrollo de contenidos 6. Desarrollo de contenidos gráficos 7. Desarrollo tecnológico 	<p>Cinco juegos educativos funcionando a través del portal.</p>	<p>Noviembre del 2010 a junio del 2011</p>
<p>Objetivo II.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseño y desarrollo del portal Web para la creación de la comunidad virtual y la publicación de los juegos educativos. 2. Puesta en marcha. 3. Invitación a escuelas. 4. Creación del padrón final. 5. Capacitación. 6. Lanzamiento de la prueba piloto 7. Control y seguimiento de la prueba: mes 1 8. Evaluación de resultados: mes 1 9. Publicación de informe de resultados de la prueba: mes 1 	<p>Documento con el plan de implementación del proyecto.</p> <p>Portal de internet en operación.</p> <p>Tablero de Información habilitado para la consulta en tiempo real de su uso y aprovechamiento. Permitirá generar reportes por edad, género, ubicación geográfica y resultados obtenidos.</p>	<p>Marzo a Junio del 2011</p>

3. Productos entregables

Entregables	Forma de entrega	Plazo de entrega
<p>Objetivo I</p> <p>Cinco juegos educativos (dos de matemáticas, dos de español y uno de civismo)</p>	<p>1. Disco compacto y su material audiovisual.</p>	<p>Junio del 2011</p>
<p>Objetivo II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Documento con el plan de implementación del proyecto. 2. Portal de internet en operación. 	<p>Documento PDF en medio magnético.</p> <p>Medio magnético con el material informático y audiovisual que compone el portal.</p> <p>Manual de usuario y clave de acceso para los funcionarios de la SEP determine.</p> <p>Cartas firmadas por cada uno de los 100 planteles escolares que participarán en el proceso de implementación, en el que hacen constar que el portal se encuentra operando y dando servicio a los alumnos.</p>	<p>Junio del 2011</p>

Evaluación de resultados

Al término del proyecto será posible evaluar sus resultados con base en la revisión operativa y funcional de los siguientes productos:

- Portal Web en operación en Internet.
- 5 video juegos educativos publicados y en operación en el portal, así como otros objetos de aprendizaje que se tienen actualmente.
- Tablero de Información para la consulta del uso y aprovechamiento del portal.

Adicionalmente podrán medirse los resultados de la siguiente manera:

1. Revisión del número de afiliados al portal.

El número de niños inscritos al portal será un indicador del resultado e impacto del proyecto. Este número será posible obtenerlo con las herramientas de información del portal en cualquier momento. También podrán ser generados reportes estadísticos por variables como edad, género y ubicación geográfica.

2. Revisión de la demanda del portal y los juegos educativos.

El número de niños que utilizan los videojuegos y la frecuencia de su uso.

Los resultados obtenidos por los niños durante su práctica de juego/estudio.

Cada juego contará con sus propias métricas para determinar su impacto, ya que su demanda dependerá de la materia y grado escolar que atienda.

D. Presupuesto global del proyecto, desglosado por rubro y tipo de gasto

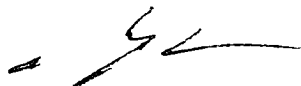
Costos globales del proyecto

Actividad	Recursos Humanos	Recursos Materiales y Servicios Generales	Total por actividad
Objetivo I. 1. Marco teórico- pedagógico. 2. Modelo de e-learning 3. Plan de trabajo: desarrollo de contenidos 4. Delimitación de muestra piloto 5. Desarrollo de contenidos 6. Desarrollo de contenidos gráficos 7. Desarrollo tecnológico	\$0.00	\$500,000.00	\$500,000.00
Objetivo II. 1. Diseño y desarrollo del portal Web para la creación de la comunidad virtual y la publicación de los juegos educativos. 2. Puesta en marcha. 3. Invitación a escuelas. 4. Creación del padrón final. 5. Capacitación. 6. Lanzamiento de la prueba piloto 7. Control y seguimiento de la prueba: mes 1 8. Evaluación de resultados: mes 1 9. Publicación de informe de resultados de la prueba: mes 1	\$0.00	\$1'500,000.00	\$1'500,000.00
	\$0.00	\$2,000,000.00	\$2'000,000.00

Plan de financiamiento del proyecto

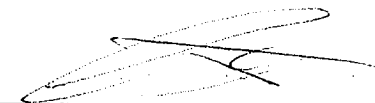
Actividad	Costos globales	Aportación de la misma Institución	Aportes de la SEP	Otros aportes previstos
Objetivo I.	\$500,000.00	\$0.00	\$500,000.00	
1. Marco teórico-pedagógico.				Ninguno
2. Modelo de e-learning				
3. Plan de trabajo: desarrollo de contenidos				Ninguno
4. Delimitación de muestra piloto				
5. Desarrollo de contenidos				
6. Desarrollo de contenidos gráficos				
7. Desarrollo tecnológico				Ninguno
Objetivo II.	\$1'500,000.00	\$0.00	\$1'500,000.00	
1. Diseño y desarrollo del portal Web para la creación de la comunidad virtual y la publicación de los juegos educativos.				Ninguno
2. Puesta en marcha.				
3. Invitación a escuelas.				
4. Creación del padrón final.				
5. Capacitación.				
6. Lanzamiento de la prueba piloto				
7. Control y seguimiento de la prueba: mes 1				
8. Evaluación de resultados: mes 1				
9. Publicación de informe de resultados de la prueba: mes 1				
	\$2,000,000.00	\$0.00	\$2,000,000.00	\$0.00

Representante
Legal



Aleph Torres Gutiérrez

Responsable
Técnico



Alejandro Leyva
Rabinovich

Responsable
Administrativo



Adriana Reyes Pablo