



UNIVERSIDAD
DE COLIMA



La Universidad de Colima, a través de la Dirección General de Educación Media Superior, la Dirección General de Tecnologías Informacionales y los bachilleratos 12 y 13, en coordinación con la Empresa Ternium,

CONVOCA

a participar en

EXPLORA 1.0

VERANO PARA MENTES CURIOSAS

30 de julio al 6 de agosto de 2025



Dirigido al estudiantado de 1° y 2° grado de secundaria con la beca Roberto Rocca de la empresa Ternium del municipio de Cuauhtémoc, con un cupo máximo de 24 participantes.

PROPÓSITO

Despertar el interés por la ciencia y la tecnología a través de experiencias divertidas y prácticas en la Biblioteca Inteligente, con la exploración de herramientas digitales modernas, como videos interactivos (polimedia), impresión 3D, realidad virtual, programación y electrónica, que aporten al desarrollo de la creatividad, a mejorar la forma de pensar, a la resolución de problemas y al trabajo en equipo en un ambiente dinámico y colaborativo.

INFORMACIÓN GENERAL

- **Modalidad:** Presencial
- **Duración:** 15 horas
- **Horarios:** 11:00 a 14:00 h
- **Lugar:** Biblioteca inteligente de los bachilleratos 12 y 13

REQUISITOS PARA PARTICIPAR

- Promedio mínimo de 8.0 en el ciclo escolar actual.
- Disponibilidad de tiempo para participar en actividades y cumplir con los compromisos asignados.
- Actitud positiva y disposición para aprender, especialmente mediante retos y experiencias nuevas.
- Buena conducta, tanto dentro como fuera del entorno escolar, demostrando responsabilidad y respeto.

¿QUÉ ES UNA MISIÓN?

Una misión es un reto o actividad con un objetivo específico que deberás cumplir usando tu creatividad, lógica y trabajo en equipo.

MISIONES

S1 Misión 1. Activa tu voz digital

Tema: Creación de contenidos multimedia

Propósito: familiarizarse con herramientas digitales de producción audiovisual y trabajo colaborativo.

Actividades: recorrido guiado por la Biblioteca Inteligente, "Tu avatar en el futuro", creación de capsulas de video.

S2 Misión 2. Del pixel al objeto

Tema: Diseño y creación en 3D

Propósito: comprender el proceso de diseño tridimensional y experimentar la impresión de un objeto.

Actividades: charla interactiva, impresión de objetos en 3D.

S3 Misión 3. Exploradores del mundo invisible

Tema: Realidad virtual (VR)

Propósito: explorar usos educativos, creativos y científicos de la realidad virtual.

Actividades: charla sobre realidad virtual, práctica con lentes de realidad virtual, desafío de exploración, actividad creativa.

S4 Misión 4. Código en acción

Tema: Pensamiento computacional y programación por bloques (low-code).

Propósito: Introducir conceptos básicos de programación de forma lúdica.

Actividades: programa a tu compañero, creación de juegos animados, reto en parejas.

S5 Misión 5. Tecnología que cobra vida

Tema: Electrónica básica e internet de las cosas (IoT).

Propósito: aplicar conocimientos básicos para materializar ideas con tecnología.

Actividades: actividad práctica, experimentos, actividad lúdica.

S6 Misión 6. Tiempo de reconocer

Tema: entrega de reconocimiento.

Propósito: reconocer y valorar públicamente el esfuerzo, compromiso y logros de los participantes.

Actividades: presentación de productos elaborados, actividad comunitaria.

Atentamente
Estudia • Lucha • Trabaja
Colima, Colima, Colima, julio de 2025

Dr. Christian Jorge Torres Ortiz Zermeno
Rector

PERTINENCIA
QUE TRANSFORMA