



**REPÚBLICA DE PANAMÁ
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
MAESTRÍA EN CURRÍCULUM POR COMPETENCIAS**

TÍTULO DEL TRABAJO DE MAGISTER

**PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA DISCENTES DE LA ESCUELA LA
REPRESA DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS**

**PROYECTO DE TRABAJO PARA OPTAR AL GRADO DE MAGISTER EN
CURRÍCULUM POR COMPETENCIA**

Tutor: Nagib Yassir

Autoras: Icelma Merel

Lizet Góndola

Ciudad de Panamá, agosto de 2020



**REPÚBLICA DE PANAMÁ
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
MAESTRÍA EN CURRÍCULUM POR COMPETENCIAS**

TÍTULO DEL TRABAJO DE MAGISTER

**PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA DISCENTES DE LA ESCUELA LA
REPRESA DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS**

**PROYECTO DE TRABAJO PARA OPTAR AL GRADO DE MAGISTER EN
CURRÍCULUM POR COMPETENCIA**

**Autoras: Icelma Merel
Lizet Góndola**

Ciudad de Panamá, agosto de 2020

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerzas para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

También agradecemos a nuestros docentes, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión, de manera especial, al profesor Nagib Yasssir tutor encargado de nuestro proyecto quien nos ha guiado con su paciencia, y su rectitud como docente, y a los habitantes de la comunidad de La Represa por su valioso aporte para nuestra investigación.

Icelma Merel

Gracias a Dios por haberme dado todas las fuerzas para culminar esta meta, a mi hijo que es mi inspiración para seguir.

A cada una de muchas personas que me apoyaron incondicional gracias, a mi amiga, colega y compañera de trabajo Lizet Góndola por su responsabilidad y dedicación en todas nuestras asignaciones.

Lizet Góndola

Padre todopoderoso gracias por tu infinito amor, por ser nuestra principal guía y fuente de inspiración, por darnos la sabiduría para cumplir una meta tan anhelada, la culminación de nuestro proyecto, agradezco a mis seres queridos, hijos y esposo, mis amigas, colegas y compañeras de trabajo, Icelma Merel, y Sheyla Bennett por su apoyo, dedicación, motivación, y esmero entregado a lo largo de este camino de formación profesional.

INDICE GENERAL

PORTADA	1
PORTADA INTERNA	2
DEDICATORIA.....	3
INDICE GENERAL.....	4
INDICE DE GRÁFICOS.....	5
RESUMEN	7
ABSTRAC	8
INTRODUCCIÓN	9
DESCRIPCIÓN	10
CAPITULO I.....	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.2. objetivos del proyecto	13
objetivo general.....	13
objetivo específico.....	13
1.3 justificación del problema	14
CAPITULO II	15
MARCO TEÓRICO	15
2.1 Integración de las TICs en el Currículo Escolar	17
2.1.2 Antecedentes relacionados con la formación del docente en el uso de las TIC'S como parte de la enseñanza.....	21
2.2. El proceso formativo activo, autónomo, participante.....	23
2.3. Glosario.....	25
2.4 Cuadro de operacionalización de las Variables	30
CAPTULO III.....	33
MARCO METODOLÓGICO.....	33
3.1 metodología del trabajo.....	33
3.2 Técnicas de recolección de datos.....	35
CAPÍTULO IV.....	37
ALCANCE DEL PROYECTO Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	37
4.1 Alcance del proyecto.....	37

4.2 Análisis de los resultados	37
CAPITULO V	46
DISEÑO DE PROPUESTA DEL PROYECTO	46
5.1 Diseño de la propuesta	46
5.4. Cronograma de actividades	47
5.4.1. Cronogramas de temas a desarrollar.....	48
CONCLUSIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	52
ANEXOS	54
1. Validez del Instrumento cuestionario	54
2. Ubicación de la escuela	71
3. Espacio físico.....	71

INDICE DE GRÁFICOS

1. Tabla de operacionalización de variables	30
2. Resultados y análisis de los resultados	35
3. Cronograma de os temas del proyecto.....	47



**REPÚBLICA DE PANAMÁ
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
MAESTRÍA EN CURRÍCULUM POR COMPETENCIAS**

**TÍTULO DEL DE TRABAJO DE GRADO
PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA DISCENTES DE LA ESCUELA LA
REPRESA DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS**

**Tutor: Nagib Yassir
Autoras: Icelma Merel
Lizet Góndola
Año: 2020**

RESUMEN

El propósito fundamental de este proyecto es diseñar un programa de formación, dirigido a discentes de cuarto, quinto y sexto grado de la escuela La Represa ubicada en el corregimiento de Cativa, provincia de Colón, República de Panamá, una vez implementado, orientará a los discentes en el uso de herramientas tecnológicas. Partiendo de las necesidades evidenciadas en los resultados que arrojaron los instrumentos, las mostraron una deficiencia marcada en conocimiento sobre el uso de las tecnologías. Con esta iniciativa se busca orientarlos en los cambios acelerados en virtud de los avances de la tecnología y dominio en el uso de las herramientas tecnológicas. Para este proyecto, el centro educativo cuenta con un laboratorio de cómputo. Como resultado de la encuesta, aplicada a 34 discentes de una población de 68, se evidenció la necesidad de crear un programa dirigido a estos estudiantes, mediante unos lineamientos metodología teóricos prácticos en la cual se dé oportunidad de adquirir conocimientos y aplicarlos en sus estudios y en sus vidas. Para este proyecto pudimos contar con el apoyo de un grupo de voluntarios expertos y conocedores de la materia, se desarrolló un plan que consiste en un programa de formación en el uso de herramientas tecnológicas (talleres prácticos, teóricos y tutorías extracurriculares).

Descriptores. Programa, formación, discentes, herramientas tecnológicas.



**REPUBLIC OF PANAMA
INTERNATIONAL UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY
MASTER IN CURRICULUM BY COMPETENCES**

DEGREE WORK TITLE

**TRAINING PROGRAM FOR DISCENTS OF THE SCHOOL LA REPRESA OF
THE USE OF TECHNOLOGICAL TOOLS**

**Tutor: Nagib Yassir
Authors: Icelma Merel
Lizet Góndola
Year: 2020**

ABSTRAC

The main purpose of this project is to design a training program, aimed at fourth, fifth and sixth grade students at La Represa school located in the town of Cativa, Colón province, Republic of Panama, once implemented, it will guide students students in the use of technological tools. Starting from the needs evidenced in the results produced by the instruments, they showed a marked deficiency in knowledge about the use of technologies. This initiative seeks to guide them in accelerated changes due to advances in technology and mastery in the use of technological tools. For this project, the educational center has a computer lab. As a result of the survey, applied to 34 students out of a population of 68, the need to create a program aimed at these students was evidenced, through practical theoretical methodology guidelines in which there is an opportunity to acquire knowledge and apply it in their studies and In their lives. For this project, we were able to count on the support of a group of expert and knowledgeable volunteers on the subject, a plan was developed that consists of a training program in the use of technological tools (practical and theoretical workshops and extracurricular tutorials).

Descriptors. Program, training, students, technological tools.

INTRODUCCIÓN

En el siguiente proyecto buscamos desarrollar un programa dirigido a la formación para discentes de nivel superior 4°, 5° y 6° grados de la escuela La Represa, ubicada en la provincia de Colón, en una zona semi urbana, con la finalidad de obtener resultados favorables, en cuanto al manejo y dominio de las herramientas tecnológicas por parte de estos.

Enfocándonos en la realidad que enfrentamos a nivel nacional en el dominio de las Tics, y los cambios acelerados en virtud de avances en la tecnología, decidimos realizar una investigación en dicha institución, indagando mediante encuestas realizadas a una población estudiantil en cuanto al manejo y dominio de estas.

Con apoyo de un grupo de voluntarios expertos y conocedores de la materia se realizará el desarrollo un plan específico que consiste en brindar capacitaciones y tutorías extracurriculares para reforzar algunos temas y contenidos.

La importancia de este último punto nos permitirá entender el sentido que se da a la educación tecnológica debido a que la mayoría de los problemas radican en el conocimiento y habilidad de los estudiantes, escasos de materiales y espacios tecnológicos adecuados.

DESCRIPCIÓN

Este proyecto propone la formación sobre el uso de herramientas tecnológicas que ayuden al discente en su proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello se realizará una planificación previa de talleres prácticos y teóricos y guías sobre uso y manejo de la herramienta tecnológica Classroom.

Como primera instancia se realizará una encuesta, para recoger datos e información, y así tomar como criterio las necesidades o carencias que tienen los discentes sobre el conocimiento, uso y manejo de equipo de cómputo y herramientas tecnológicas.

En segunda instancia se elaborará el plan formación con todos contenidos a desarrollar en la formación estudiantil. Posteriormente se estará dictando la capacitación a los discentes sobre el uso de herramientas tecnológicas,

Con este propósito, se desarrollarán habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas, despejando todas las dudas referentes a las actividades presentadas, al mismo tiempo el discente realizará actividades prácticas, en la cual debe ir tomando apuntes o pasos que le ayudará al manejo de la herramienta a utilizar.

Este proyecto pretende que al finalizar la formación los discentes adquieran habilidades y destrezas en el uso de las herramientas tecnológías y sean capaces de utilizarlo en su proceso de enseñanza-aprendizaje o situaciones de su entorno.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 EL PROBLEMA

Ante la situación que presenta la educación panameña, en cuanto a los cambios acelerados, retos y los avances tecnológicos, presentamos un proyecto dirigido a niños de primaria, a través de la innovación y aplicación tecnológica en el uso de herramientas tecnológicas, que los ayuden en su desenvolvimiento y autonomía personal.

Con este proyecto se busca, que los niños manejen diferentes herramientas para alcanzar los niveles esperados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de forma significativa, en el área de tecnología.

Mediante la aplicación de diversos talleres teórico -prácticos con herramientas tecnológicas se les permitirá a los discentes manejar y facilitar la entrega de asignaciones, con el fin de interactuar con sus compañeros y docentes, asimismo lograr la independencia académica y la responsabilidad personal.

La escuela cuenta con un aula de cómputo bastante equipada, por lo que cada niño puede acceder al mismo, dándonos la oportunidad .de hacer uso de este bien para el desarrollo efectivo de nuestro proyecto. Pretendemos utilizar otros recursos como las clases extracurriculares, tutorías entre otras, para reforzar algunos temas y contenidos, con el apoyo de personal idóneo, pero de manera voluntaria porque el estudiante necesita un aprendizaje significativo.

Según la Dirección Nacional de Currículo y Tecnología Educativa versión actualizada 2014, habla de mejorar la calidad de la Educación Básica General con estrategias de formación integral postulado por la UNESCO de una educación para el siglo XXI, como trabajo en equipo, comunicación con diversas audiencias, la creatividad y la innovación en producción de conocimientos y en el desarrollo de tecnología. Puesto que integran un enfoque por Formación en Competencias de

modo que integran rasgos del perfil según las competencias a trabajar por asignaturas.

INSTITUCIÓN, EMPRESA O COMUNIDAD BENEFICIADA CON EL PROYECTO

La escuela La Represa, ubicada en la provincia de Colón, en una zona semi urbana, la misma tiene el compromiso de formar niños con amplios valores a través de una educación de calidad en un entorno sano, basado en la convivencia armónica y en la participación ciudadana que conlleven a la solución de situaciones de manera positiva y a ser críticos de la gestión y participación en la sociedad.; es decir, preparar a los ciudadanos desde su etapa inicial para su formación profesional.

Se puede decir que su enfoque pedagógico es constructivista, ya que su sistema es trabajar en la formación integral, cultural y un aprendizaje significativo en el educando.

Dicha institución es oficial y tiene una matrícula de 200 estudiantes en el nivel de básica general desde el prekínder, hasta sexto grado.

Dentro de las herramientas tecnológicas a utilizar podemos mencionar

- Utilizaremos la **aplicación Classroom**: Classroom es una herramienta que se integra a la suite gratuita de Google, Google apps for Education, la cual incluye varias funciones que permiten a los docentes la colaboración rápida y sencilla con sus alumnos desde documentos almacenados en la nube y que pueden ser editados, revisados y administrados desde cualquier dispositivo móvil o computadora.
- **Google drive**: es un servicio de alojamiento de archivos que fue introducido por la empresa estadounidense Google el 24 de abril de 2012.

Es el reemplazo de Google Docs. que ha cambiado su dirección URL, entre otras cualidades.

Cada usuario cuenta con 15 gigabytes de espacio gratuito para almacenar sus archivos, ampliables mediante diferentes planes de pago. Es accesible a través del

sitio web desde computadoras y disponen de aplicaciones para Android e iOS que permiten editar documentos y hojas de cálculo.

Con el lanzamiento de Drive, Google unificó el almacenamiento disponible para un único usuario de tal manera que en esos 15 GB se guardan también los mensajes de correo electrónico de Gmail y las imágenes de Google, Otra de las funciones que integra la herramienta es la posibilidad de crear automáticamente carpetas en Google Drive para que cada estudiante pueda organizar las tarea o proyectos y mantenerse al día con su trabajo.

- **Programas Office:** Los programas del paquete **Office incluyen** programas como Word (procesador de textos), Excel (hojas de cálculo), PowerPoint (para realizar presentaciones)
- **Una cuenta de Gmail:** **Gmail** o Google mail es un servicio de correo electrónico gratuito proporcionado por el motor de búsqueda Google. Está disponible en más de 50 idiomas y se financia mediante publicidad. Con **Gmail**, los mensajes de correo electrónico se pueden enviar y recibir a través de una interfaz de navegador en un equipo doméstico.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Una vez aplicada la encuesta, los datos estadísticos nos indican una población de estudiantes con poco o nulo conocimiento en el manejo de herramientas tecnológicas, de allí surge la necesidad de diseñar un programa educativo que brinde la oportunidad de aprender y aplicar el uso de estas.

Partiendo de la situación por la cual está atravesando la educación en nuestro país en estos momentos y los cambios acelerados a los cuales deben enfrentar los estudiantes en la inserción de la virtualidad durante los siguientes años de estudio, buscamos presentar y dar seguimiento a la ejecución de nuestro proyecto, con el fin de que coadyuve en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

1.2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

Proponer un programa de formación a discentes de la escuela La Represa, en los niveles de primaria superior 4º, 5º y 6º grados, en el uso de herramientas tecnológicas, que coadyuve en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

OBJETIVO ESPECIFICO

- ❖ Diagnosticar al total de la población de discentes, mediante una prueba mixta para indagar las necesidades que presentan en cuanto al manejo herramientas tecnológicas en su entorno educativo.
- ❖ Identificar las herramientas tecnológicas que permitirán el desarrollo del proceso de enseñanza para los estudiantes (Classroom).
- ❖ Diseñar y construir un ambiente virtual con actividades donde el estudiante utilice herramientas tecnológicas e informáticas que le permitan lograr un aprendizaje significativo, mediante talleres teóricos-prácticos
- ❖ Proponer un diseño talleres teóricos-prácticos con diferentes tipos de herramientas tecnológicas posibles a utilizar.

1.3 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Este proyecto ha sido diseñado con la finalidad e intencionalidad de desarrollarse a corto plazo, buscando dar respuesta inmediata a la problemática presentados a través de resultados obtenidos mediante encuestas dirigidas a la población estudiantil nivel primario superior de la escuela La Represa, área semiurbana de la provincia de Colón, la aplicación del programa propuesto, permitirá y garantizará aumentar el nivel de aprendizaje y dominio en el uso y manejo de herramientas tecnológicas de los discentes, ya que carecen de los conocimientos necesarios para formarse en estas tecnologías.

Si bien es cierto, la educación panameña requiere con urgencia de planes y estructuras curriculares enfocadas en la virtualidad, para que en situaciones emergentes como la que estamos atravesando hoy día, se pueda implementar planes con obtención de resultados favorables inmediatos para las escuelas y los más beneficiados, los niños estudiantes, docente, padres y madres de familia.

Una pieza clave para dar paso al desarrollo y evolución de la enseñanza virtual sería precisamente incorporar programas dirigidos a los tres pilares de la educación, como es el caso del que estamos dando a conocer en estos momentos.

Este programa de formación para discentes de la escuela la Represa, del uso de herramientas tecnológicas, confiamos en Dios que será puente para abrir nuevas puertas al mundo globalizado de la tecnología en nuestra provincia de Colón que tanto lo necesita.

CAPITULO II MARCO TEÓRICO

En este proyecto se encuentran algunos ejes temáticos que sustentan la importancia del conocimiento y uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En lo que concierne a los adelantes tecnológicos, Jaime Benjumea Pamplona, en su libro titulado “Educación en Tecnología”, año 2006, dice: la vida actual del ser humano se desarrolla en un mundo donde lo que se suele llamar “natural” va modificándose aceleradamente. Se acrecienta de manera considerable la dependencia de objetos, tangibles o intangibles, que satisfacen necesidades y demandas, artefactos que van determinando cambios en las actividades humanas. El mundo ha cambiado y seguirá cambiando; en cada momento se producen innovaciones que entran de inmediato a formar parte de la vida de las personas. La época en que vivimos se caracteriza por los cambios radicales en los objetos producidos.

Castells y otros, (1986); Gilbert y otros, (1992); y Cebrián Herreros, (1992) (citados por Cabero 1996) señalan que las características de las TIC son:

- **Inmaterialidad:** su materia prima es la información en cuanto a su generación y procesamiento, así se permite el acceso de grandes masas de datos en cortos períodos de tiempo, presentándola por diferentes tipos de códigos lingüísticos y su transmisión a lugares lejanos.
- **Interactividad:** permite una relación sujeto-maquina adaptada a las características de los usuarios.
- **Instantaneidad:** facilita que se rompan las barreras temporales y espaciales de las naciones y las culturas.
- **Innovación:** persigue la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de sus predecesoras, elevando los parámetros de calidad en imagen y sonido.

- **Digitalización de la imagen y sonido:** lo que facilita su manipulación y distribución con parámetros más elevados de calidad y a costos menores de distribución, centrada más en los procesos que en los productos.
- **Automatización e interconexión:** pueden funcionar independientemente, su combinación permite ampliar sus posibilidades, así como su alcance.
- **Diversidad:** las tecnologías que giran en torno a algunas de las características anteriormente señaladas y por la diversidad de funciones que pueden desempeñar.

Estas características, hacen que las transformaciones sociales, culturales y económicas que enmarcan la sociedad del siglo XXI sean avasallantes. Además permiten su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje ya sea presencial o virtual, en forma unidireccional o bidireccional, propician el intercambio de roles y mensajes, en otras palabras median el proceso de comunicación entre estudiantes, estudiantes - docentes y estudiantes – materiales, entes que consumen, producen y distribuyen información, que se puede utilizar en tiempo real o ser almacenada para tener acceso a ella cuando los interesados así lo requieran, incrementando la posibilidad de acceso a la educación a todos aquellos cuyos horarios del trabajo no le permitan asistir en un momento determinado.

Las TIC, son cada vez más amigables, accesibles, adaptables, herramienta que las escuelas asumen y actúan sobre el rendimiento personal y organizacional. Las escuelas que incorporan la computadora con el propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo, promueven la continuidad de la educación y apoya el desarrollo integral de los discentes. Allí la computadora como elemento de comunicación, promueve el desarrollo de habilidades y destrezas para que el educando busque la información, discrimine, construya, simule y compruebe hipótesis (Papert en Darías, 2001). Además, también permite aumentar la cantidad de población atendida. Por ende, extender la posibilidad que la educación llegue a más hogares y la potencial mejora de su calidad de vida.

En nuestros días se cuenta con un equipamiento tecnológico que divide a los actores del proceso escolar respecto a su uso; se discuten las ventajas y desventajas del uso de computadoras, la conveniencia o el ineludible. Con respecto a este tema Kustcher y St. Pierre (2001 p.31), consideran que las TIC que tienen impacto en la educación son las siguientes:

- Las computadoras y los periféricos que manejan utilizan, almacenan información digital (velocidad, potencia, sonido, una variedad de colores, video, unidad de CD-ROM, calculadora, cámara digital, impresora a color, scanner).
- Información digital (programas de aplicación y programas que muestran o administran la información: programa de aplicación didáctica, página WEB, base de datos, programa de aplicación de procesamiento de palabras, hoja electrónica de cálculo).
- Comunicación digital (mensajería electrónica, “charla”, foros electrónicos, novedades electrónicas, teleconferencia, audio y videoconferencia). Herramienta en la producción, circulación y consumo de saberes.

2.1 Integración de las Tics en el Currículo Escolar

Los cambios acelerados que se producen en la sociedad y los avances de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), a la vez que entrañan grandes retos, ofrecen un enorme potencial para transformar la educación.

En este sentido, a los gobiernos de América Latina se les presenta ahora la gran oportunidad de aprovechar ese potencial para: modernizar y renovar sus sistemas educativos; mejorar la calidad de sus escuelas; reducir la inequidad de oportunidades disponibles en sus países para jóvenes de estratos socioeconómicos bajos; y preparar a su población para enfrentar con éxito los retos que entraña la economía globalizada en la que están viviendo y que es especialmente competitiva por ser producto de la sociedad del conocimiento que caracteriza este Siglo XXI.

Si nos preguntamos "El porqué de las TIC en educación", la respuesta nos lleva a considerar tres razones de peso. La primera, tiene que ver con la avalancha de

información o de contenidos de conocimiento disponibles ahora en Internet; la segunda hace referencia al potencial de las TIC para actualizar, transformar y enriquecer, a bajo costo, los ambientes de aprendizaje en los que se educan niños y jóvenes latinoamericanos; la tercera, a la que la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU) propone llamar experticia, atiende la necesidad de desarrollar la competencia en TIC para poder responder a las nuevas demandas originadas en la revolución, que en los distintos campos del quehacer humano, han generado estas. Debe quedar muy claro que las demandas anteriores las debe atender cualquier sistema escolar contemporáneo que se precie de tener altos estándares de calidad.

Sin embargo, para que un sistema educativo pueda atender dichas demandas, sus docentes deben diseñar, implementar y evaluar experiencias de aprendizaje enriquecidas con TIC. Al respecto, entidades tan reconocidas como UNESCO e ISTE establecen claramente las competencias en TIC que deben demostrar los docentes y los estándares que en estas deben alcanzar los estudiantes en el transcurso de la educación Básica y Media. Dice la primera en su documento "Estándares UNESCO de Competencia en TIC para Docentes" que equipados con esas competencias los docentes pueden ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades necesarias para llegar a ser:

- Competentes para utilizar tecnologías de la información (TIC)
- Buscadores, analizadores y evaluadores de información
- Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones
- Usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad
- Comunicadores, colaboradores, publicadores y productores
- Ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.
- Por su parte, ISTE actualizó recientemente sus Estándares Nacionales (EE. UU.) de TIC tanto para Docentes como para Estudiantes. Los Estándares en TIC para Docentes, puestos a disposición de la comunidad educativa en NECC 2008, incluyen indicadores de desempeño y Matrices de Valoración

(Rúbricas) para Docentes de la Era Digital y están organizados en torno a 6 categorías:

- Facilitar e inspirar el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes
- Diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje y evaluaciones propias de la era digital
- Modelar el trabajo y el aprendizaje característicos de la era digital
- Promover y ejemplificar tanto la ciudadanía digital, como la responsabilidad
- Comprometerse con el crecimiento profesional y con el liderazgo
- Respecto a los estándares para estudiantes, cuando ISTE revisó en el 2007 sus "Estándares Nacionales (EE. UU.) de TIC para estudiantes: "La Próxima Generación", estableció claramente "lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de hacer para aprender efectivamente y vivir productivamente en un mundo cada vez más digital."

Estos estándares para estudiantes están compuestos por 6 categorías:

1. Creatividad e Innovación
2. Comunicación y Colaboración
3. Investigación y Localización efectiva de Información
4. Pensamiento Crítico, Solución de problemas y Toma de decisiones
5. Ciudadanía Digital
6. Operación y Conceptos de TIC

Si los revisamos cuidadosamente, observamos que la sociedad para la que se formularon está tan permeada por computadores y periféricos que a la competencia en su manejo y uso adecuado la ubican en último lugar. Situación ésta bien diferente a la que se vive en los países Latinoamericanos dónde se requiere priorizar la enseñanza en el uso de las TIC, pues no solo sirve de base a todo lo demás, sino

que para muchos estudiantes la Institución Educativa es la única posibilidad que tienen de relacionarse con ellas.

Si bien es cierto que las competencias en TIC que deben demostrar los docentes constituyen una variable de primer orden, también existen otros factores que se deben atender para generar Ambientes de Aprendizaje enriquecidos con TIC. Por la importancia que tienen esos otros factores y fruto de la experiencia de 10 años de la FGPU asesorando y acompañando Instituciones Educativas en el uso efectivo de las TIC, nació y se refinó el Modelo que a continuación ofrecemos. Con él se busca no solamente transformar las Instituciones Educativas sino generar los Ambientes de Aprendizaje enriquecidos que aseguren a los estudiantes una educación no solo de calidad sino acorde con las exigencias del mundo actual que les posibilite una participación plena, tanto en la sociedad del conocimiento, como en el mercado laboral.

El Modelo de Integración de las TIC al currículo escolar consta de cinco ejes fundamentales que en concepto de la FGPU debe atender cualquier Institución Educativa que quiera lograr transformaciones significativas en la enseñanza de las TIC y en la integración de estas en sus procesos educativos. Presentamos a continuación tanto la gráfica del Modelo como la definición de cada uno de los ejes.

La FGPU está convencida que para que la integración de las TIC en el currículo escolar sea un proceso firme, que a la vez que vaya transformando la IE permita alcanzar los resultados deseados, el proceso que se siga debe ser no solo gradual sino atender el comportamiento de las diversas variables relacionadas con sus cinco ejes:

- Dirección Institucional: hace referencia al liderazgo administrativo, pedagógico y técnico requerido por parte de las directivas de la Institución Educativa y, a los cambios necesarios en su estructura y en su cultura organizacional.

- Infraestructura TIC: atiende los recursos tecnológicos propiamente dichos: hardware, software (sistema operativo y otras aplicaciones básicas), conectividad y soporte técnico.
- Coordinación y Docencia TIC: trata las funciones que deben desempeñar dentro de la Institución tanto el Coordinador Informático, como los docentes de esta asignatura.
- Docentes de otras Áreas: se refiere a las competencias que estos deben tener para poder integrar las TIC en la enseñanza de sus materias/asignaturas.
- Recursos Digitales: atiende la disponibilidad y correcta utilización de software y recursos Web.

2.1.2 Antecedentes relacionados con la formación del docente en el uso de las TIC'S

Hay consenso en que la incorporación de las TIC en los procesos de formación de los docentes resulta indispensable para acometer los desafíos de la sociedad del conocimiento. La incorporación de las TIC en el aula debe abordarse desde dos dimensiones, por una parte, desde el personal que trabaja en las aulas y que no ha sido formado con TIC y por otra, para el que está en proceso de formación en las universidades y que requiere ser preparado para incorporar tales herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para el primero, la literatura hace énfasis en que cualquier cambio en la práctica laboral de los docentes pasa por reconocer la experiencia de trabajo del educador y su desarrollo profesional. Implica que sean considerados los estilos de enseñanza y aprendizaje de los docentes, así como la práctica pedagógica. Igualmente deben estudiarse los sistemas de evaluación y la gestión administrativa y curricular del centro educativo. Otro elemento para considerar es la relación de este con el entorno social (Perfiles 2013). En esta misma línea los estudios, Unicef (2013) señalan que la incorporación de las TIC a la práctica pedagógica por parte de los docentes, en ejercicio o en formación, se relaciona con tres grupos de factores; a)

competencia básica en el manejo de esta, b) el uso pedagógico apropiado de las tecnologías y c) la actitud. La condición de buen manejo y familiaridad con las TIC es importante pero no condición suficiente para que maestros y profesores las incorporen en sus actividades docentes.¹

El conocimiento y uso de las TIC tanto en su actividad cotidiana como en la aplicación a los procesos de enseñanza por parte de los profesores de las materias indicadas, es diferente a situación promedio de los profesores de la Facultad de educación, aquellos están en una posición de ventaja significativa.

Un estudio realizado por Ríos (2013) en relación con el conocimiento sobre TIC revela los siguientes datos significativos:

El uso y conocimiento de aplicaciones informáticas, es en general, moderado y en algunos casos básico. Hay una debilidad relacionada con el uso de software especializado, apenas hay un uso de herramientas de creación. Parece haber una relación positiva entre la capacitación y la posterior aplicación de los conocimientos recibidos, porque el profesorado prefiere y utiliza más las herramientas en las que fue capacitado. Se detectó una debilidad relacionada con las ofertas de capacitación. Aunque hay organismos especializados, hay deficiencias que afectan la participación de docentes en las ofertas de educación continua. Hay una necesidad latente de capacitarse en integración pedagógica de las TIC.

Además, se identifican las siguientes necesidades relacionadas con las competencias tecnológicas y didácticas por parte de los profesores:

Competencias tecnológicas:

- Uso de Internet y de la búsqueda y selección de información.
- Capacitación en uso de redes sociales con fines educativos, la verificación de obras y materiales didácticos, el uso de software y aplicaciones para el diseño de material didáctico, el uso de equipo multimedia especializado.

¹ Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, ISBN: 978-84-7666-210-6 – Artículo 1159

- Uso de software especializado.

Competencias didácticas:

- Los docentes señalan una debilidad relacionada con la aplicación de enfoques educativos que permitan la apropiación pedagógica de la tecnología.²

2.2. El proceso formativo activo, autónomo, participante.

El proceso de aprendizaje no solo atañe a la sala de clases, sino que es permanente y los educadores deben lograr que los alumnos aprendan más, de mejor calidad y deseen seguir haciéndolo. Para alcanzar este objetivo, una de las funciones que le corresponde a la educación es la de capacitar al estudiante para producir conocimientos y seguir aprendiendo de forma permanente. Esta habilidad requiere que, durante el proceso formativo en la escuela se desarrolle en el estudiante la capacidad de investigar, cuestionar y generar hipótesis.

En la actualidad, el uso excesivo de pruebas estandarizadas puede llevar a un debilitamiento del currículo, que podría excluir nuevas temáticas formativas e incluso reducir el currículo de las disciplinas evaluadas. Considerando estas limitaciones, las pruebas estandarizadas proporcionan información para diagnosticar y monitorear los aprendizajes adquiridos por los niños y jóvenes. De acuerdo con este planteamiento, el debate contemporáneo sobre la calidad educativa, si bien no puede reducirse a los resultados de estas pruebas, tampoco puede obviarlos. Las pruebas estandarizadas han recibido un impulso adicional que proviene de las pruebas internacionales (especialmente TIMSS y PISA), por la importancia que han adquirido en el campo de las políticas educacionales. El propósito último de la preocupación por la calidad educativa es aumentar la cantidad y mejorar la calidad de las oportunidades de aprendizaje que los sistemas educacionales ofrecen a sus estudiantes.³

² Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, ISBN: 978-84-7666-210-6 – Artículo 1159

³ UnaMiradaHistoricaDelImpactoDeLasTICEnLaSociedadDe-6529351.pdf

El gran desafío, como país, en competencias digitales es mejorar la calidad de la educación mediante contenidos, innovación pedagógica-tecnológica y estrategias digitales, para profesores y para estudiantes. Por lo mismo, es fundamental que, en la formación inicial docente, el enfoque se centre en los recursos pedagógicos–digitales, con el fin de fortalecer el desarrollo de Habilidades en Tecnologías de la Información para el Aprendizaje (HTPA). Lo mismo es válido para los docentes en ejercicio.⁴

⁴ UnaMiradaHistoricaDelImpactoDeLasTICEnLaSociedadDe-6529351.pdf

2.3. Glosario de terminología básica.

Aprendizaje: proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Automatización: conjunto de métodos que sirven para realizar tareas repetitivas en un ordenador.

Digitalización de la imagen y sonido: es traducir información a un formato que puedan entender los microprocesadores, es el proceso de convertir información analógica en formato digital.

Discentes: Persona que cursa estudios y recibe enseñanzas. Estudiante.

Diversidad: se refiere a la diferencia o a la distinción entre personas, animales o cosas, a la variedad, a la infinidad o a la abundancia de cosas diferentes, a la semejanza, a la disparidad o a la multiplicidad.

Enseñanza: es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de elementos: uno o varios profesores, docentes o facilitadores, uno o varios alumnos o estudiantes, el objeto de conocimiento, y el entorno o mundo educativos donde se ponen en contacto a profesores y alumnos.

Formación: en Pedagogía y de un modo muy amplio, la formación hace referencia al proceso educativo o de enseñanza-aprendizaje. Se identifica también con un conjunto de conocimientos.

Herramientas tecnológicas: son aquellos programas o aplicaciones que nos permiten tener acceso a la información, y están a disposición de todas las personas, en la mayoría de los casos, de manera gratuita.

Inmaterialidad: cualidad, condición, estado o característica de lo inmaterial, que no corresponde o pertenece a la materia sino a través del alma y el espíritu de la persona o del individuo, lo que es irreal, ficticio, imaginario o también a lo abstracto.

Innovación: es un cambio que introduce novedades, y que se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos, aunque también es posible en la implementación de elementos totalmente nuevos.

Instantaneidad: cualidad, condición, constitución, estado, propiedad, índole, atributo, naturaleza, esencia o particularidad, virtud y característica de instantáneo, lo que se puede dura de una manera instante o súbito o que ocurre de una manera o modo rápido.

Interactividad: se utiliza para referirnos a la relación de participación entre los usuarios, sistemas informáticos, libros, etc... Es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras.

Interconexión: el término suele usarse respecto a la conexión lógica y física de las redes de telecomunicaciones.

Operacionalización: es un proceso que consiste en definir estrictamente variables en factores medibles. El proceso define conceptos difusos y les permite ser medidos empírica y cuantitativamente.

Proceso: es una secuencia de pasos dispuesta con algún tipo de lógica que se enfoca en lograr algún resultado específico. Los procesos son mecanismos de comportamiento que diseñan los hombres para mejorar la productividad de algo, para establecer un orden o eliminar algún tipo de problema.

Programa: es un elemento imprescindible para el normal funcionamiento de una computadora.

Técnicas: Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de su práctica y requieren habilidad.

Tecnología: es la aplicación de la ciencia a la resolución de problemas concretos. Constituye un conjunto de conocimientos científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente, así como la satisfacción de las necesidades individuales esenciales y las aspiraciones de la humanidad.

TIC'S: es una sigla que significa Tecnología de la Información y la **Comunicación**. Últimamente las Tics aparecen en los medios de comunicación, en educación, en páginas web.

Variables: es un símbolo que representa un elemento no especificado de un conjunto dado.

2.4 Cuadro de operacionalización de las Variables

Objetivo General: Proponer un programa de formación a discentes de la escuela La Represa, en los niveles de primaria superior 4º, 5º y 6º grados, en el uso de herramientas tecnológicas, que coadyuve en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Objetivo Especifico	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems o pregunta
1. Diagnosticar las necesidades de discentes, en cuanto al manejo de herramientas tecnológicas en su entorno educativo	Experiencia en el uso del computador y herramientas tecnológicas	Desarrollo de programas tecnológicos	Conocimiento y uso de herramientas tecnológicas	<ol style="list-style-type: none"> 1 ¿Conoces algunas herramientas tecnológicas? 2 ¿Crees que es importante manejar algún tipo de herramienta tecnológica que ayuden en tu proceso de aprendizaje? 3 ¿Tu salón de clases cuenta con tecnología y comunicación? 4 ¿La escuela tiene salón de cómputo? 5 ¿Has tomado cursos de tecnología fuera de la escuela en verano? 6 ¿Sabes abrir un archivo o Documento? 7 ¿Sabes Imprimir un documento

<p>2. Identificar las herramientas tecnológicas que permitirán el desarrollo del proceso de aprendizaje en los estudiantes, mediante el manejo de la tecnología</p>	<p>Frecuencia de uso del computador y herramientas tecnológicas</p>			<p>8 ¿Sabes Instalar o desinstalar un programa</p> <p>9 ¿Sabes crear un documento de texto (Office Word)</p> <p>10 ¿Sabes crear una presentación (PowerPoint)</p>	
				<p>• Disponibilidad y uso de herramientas tecnológicas en el aula</p>	<p>11 ¿Tu salón cuenta con Tablero electrónico, computadoras, bocinas y proyector?</p> <p>12 ¿Tu maestro utiliza las herramientas tecnológicas en clases?</p> <p>13 ¿Te da gusto recibir clases de tecnología?</p> <p>14 ¿Compartes tu aprendizaje de tecnología con tus compañeros y maestro?</p>
				<p>• Valoración y aceptación de los programas tecnológicos</p>	<p>15 ¿La escuela cuenta con internet?</p> <p>16 ¿Tienes internet en tu casa</p> <p>17 ¿Te conectas a redes de internet con amigos?</p> <p>18 ¿Te conectas con vecinos?</p>
				<p>• Equipos y acceso a</p>	<p>19 ¿Sabe lo que es Classroom?</p> <p>20 ¿Manejas redes sociales?,</p>

			redes de internet	
			<ul style="list-style-type: none"> Disponibilidad de Equipos tecnológicos en casa 	<p>21 ¿Tienes computadora en casa?</p> <p>22 ¿Tus papás saben usar computadoras?</p>

CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 METODOLOGÍA DEL TRABAJO

La investigación es un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno. Esta investigación es de enfoque cuantitativo. Según Hernández, (2010) El enfoque cuantitativo representa un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio. Cada etapa procede a la siguiente y no podemos brincar o eludir pasos, el orden es riguroso, aunque, desde luego, podemos redefinir alguna fase.

3.2 El Tipo de investigación:

El estudio que se llevó a cabo es de tipo descriptivo, este es un método científico que implica observar y describir el comportamiento de un sujeto sin influir sobre él, para Ríos, (2017), describir es definir algo, presentado sus partes y prioridades de manera que se da una idea completa de lo descrito, la investigación descriptiva se aplica cuando hay un escaso conocimiento sobre determinada realidad y hay interés por saber más sobre ella. las descripciones buscan especificar las características más importantes de actividades, procesos, personas, comunidades o cualquier otro hecho, fenómeno u objeto que se estudie. se ocupa principalmente de informar sobre cantidad, ubicación, capacidad, tipo y situación general del problema.

Por otra parte, Hernández (2010) señala que la investigación descriptiva no se limita a la acumulación de datos, sino que estos se recogen sobre la base de preguntas o teorías, a fin de proveer un registro sistemático de los hechos. todo lo cual permite elaborar una representación del fenómeno, establecer relaciones entre variables, destacando procesos, formas de expresión e inserción en el contexto y poder así llegar a generalizaciones descriptiva no se manipulan variables ni se estudian relaciones causales entre los eventos. algunos ejemplos

son el estudio de la oferta o la demanda de un producto, la determinación de necesidades en un contexto, etc.

Este estudio también se identifica, como una investigación proyectiva, que consiste en buscar soluciones a distintos problemas, analizando de forma integral todos sus aspectos y proponiendo nuevas acciones que mejoren una situación de manera práctica y funcional, bien sea a través de diseños, modelos, etc.

3.3 El Diseño de la Investigación:

La presente investigación tiene un diseño de campo y transeccional. En este sentido, Sabino (1992) plantea que el diseño de la investigación es posible categorizarla en función del tipo de datos a ser recogidos, clasificándolas en dos grandes grupos, por una parte, la investigación de tipo bibliográfico, y por otra la investigación de campo.

De lo mencionado en lo anterior se puede decir que la investigación es de campo, ya que se procederá a recoger la información directamente de los discentes.

Según Hernández y otros (2003) afirman que el diseño transaccional descriptivo tiene como objeto indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una o más variable dentro de un enfoque cuantitativo o ubicar, categorizar y proporcionar una visión de una comunidad, un evento, un contexto, un fenómeno o una situación describirla con su nombre lo indica dentro del enfoque cualitativo. El procedimiento consiste en medir o ubicar a un grupo de personas, objetos situaciones, contexto, fenómenos, en una variable o concepto generalmente más de una variable o concepto y proporcionan una descripción. son, por lo tanto, estudio puramente descriptivo y cuando establecen hipótesis, estas son también descriptivas.

Según Román, Cardemil y Carrasco, (2011) el docente debe diseñar situaciones de aprendizaje con Tics centradas en los estudiantes y asegurarse de que éstos utilicen el recurso más adecuado en su proceso de aprendizaje. El reto continúa siendo la orientación y aprovechamiento de las habilidades tecnológicas de los estudiantes para el desarrollo de actividades académicas. No obstante, la actitud y el comportamiento reflejado por el docente en torno al uso de las Tic en las prácticas educativas es determinante para la motivación y el interés que los alumnos manifiesten para aprender con y a través de ella.

De acuerdo con Alvarado (2014), a lo largo de la historia la educación ha pasado por diferentes etapas y en cada una se han implementado estrategias, modelos y metodologías que han cubierto requerimientos en contextos vigentes. En la actualidad, a esta evolución de la educación se han integrado las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas de aprendizaje. En Molina et al. (2015) se menciona que hoy en día existe un interés pedagógico por adoptar las TIC para mejorar el aprendizaje y el conocimiento. De manera similar, afirman que las TIC tienen un enorme potencial para la mejora de la enseñanza, tanto a nivel institucional como curricular y didáctico., el proyecto factible se desarrollará en las siguientes etapas: diagnóstico, fundamentación teórica y diseño de la propuesta

3.2 Técnicas de recolección de datos

Esta etapa se llevó a cabo a través de la técnica de la encuesta y el cuestionario como instrumento de investigación. Las encuestas se aplicaron a una muestra de 34 alumnos, de una población total de 68 discentes que representa el100%.

Una vez diseñado el instrumento, fue sometido su validez a juicio de expertos, para que una vez que realizaran la revisión, dieran su opinión sobre la estructura de la pregunta, su redacción y su coherencia con los objetivos, las dimensiones, y los indicadores. Se hizo las correcciones que dieron lugar para su aplicación definitiva.

3.3 Población y muestra.

3.4 La Población y muestra

Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones Selltriz (1980.)

Según Tamaño (2001) el universo o población es el conjunto de cosas, individuos u objetos que poseen las mismas cualidades de la cual se puede extraer una muestra representativa de las unidades que poseen una característica común.

En este estudio, la población estuvo integrada por 68 discentes y una muestra de 34 discente, lo que resulta que se tomó el 50% de la población, lo cual infiere un alto grado de representatividad.

Duración del proyecto.

El tiempo de duración del proyecto será de 16 semanas; es decir, será desarrollado a corto plazo, y se distribuirá de la siguiente manera: se tomará 1 semana para reuniones con la comunidad educativa, 3 semanas para buscar todos los recursos y personal idóneo para la elaboración del proyecto, 2 semanas para hacer la investigación diagnóstica de la problemática que le servirá de base y obtención de pruebas para desarrollar los diversos talleres, 8 semanas para la capacitación y 2 semanas para realizar la evaluación sobre el avance de la formación estudiantil.

Una vez los estudiantes culminen su etapa de formación, basado en los aprendizajes y competencias adquiridas, podrán poner en práctica lo aprendido lo cual les servirá de apoyo para el desarrollo de sus actividades educativa, siguiendo los lineamientos del docente.

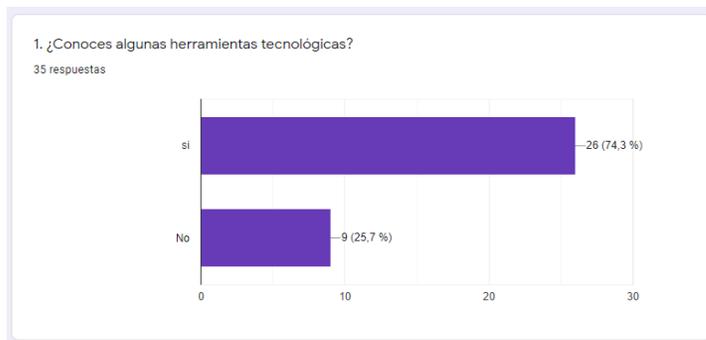
CAPÍTULO IV ALCANCE DEL PROYECTO Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1 Alcance del proyecto

El alcance del proyecto va dirigido acorde a los resultados arrojados en la encuesta en el desconocimiento, poco o nulo uso de las herramientas tecnológicas, con esto buscamos desarrollar habilidades y destreza en los docentes de primaria de 4°, 5° y 6° grados de la escuela La Represa en manejo y uso de herramientas tecnológicas que lo ayuden en su proceso de enseñanza-aprendizaje, también a desarrollar sus capacidades y a enfrentar las problemáticas que se les presenten, por lo tanto, este proyecto es a corto plazo.

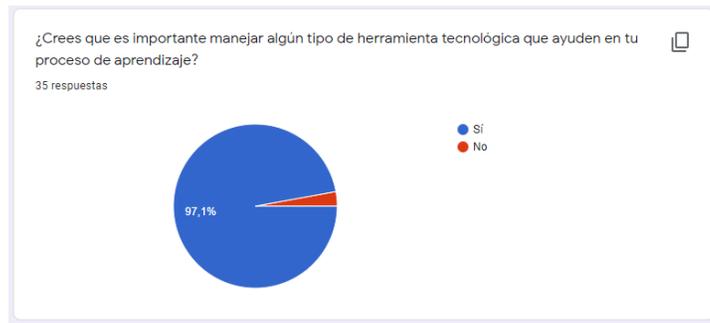
4.2 Análisis de los resultados

Gráfico # 1



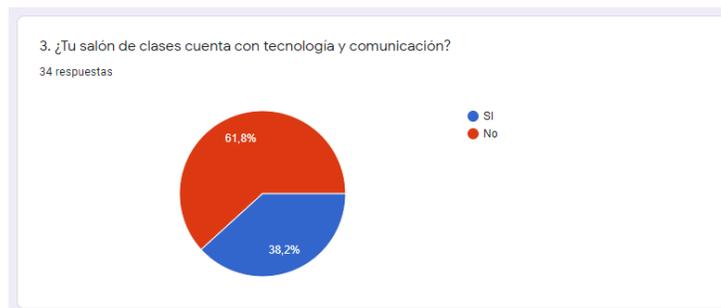
En esta gráfica se puede observar que el total de los encuestados fue de treinta y cinco (35), lo cual arrojó que el 75.3 % tiene desconocimiento en herramientas tecnológicas.

Gráfica #2



En esta gráfica se puede observar que el total de 97.1% respondió que si era importante manejar algún tipo de herramienta tecnológica para mejorar el proceso de aprendizaje.

Gráfico # 3



El gráfico # 3 nos arroja que el 61.8 % indica que NO cuentan con un salón de comunicación y tecnología, conociendo el espacio físico del centro educativo contar con un salón en si de tecnología NO hay, pero observándola gráfica # 4 el 77.1% nos confirma que SÍ tienen un salón de cómputo.

Gráfico # 4

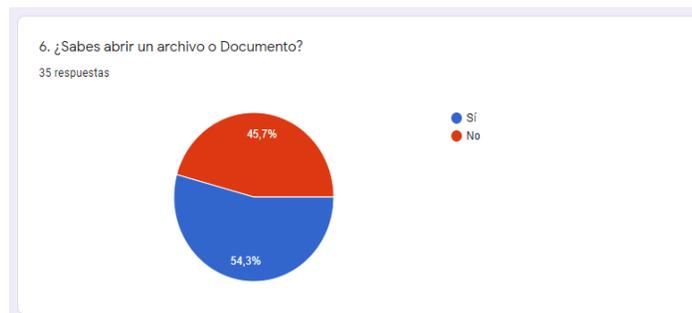


Gráfico # 5



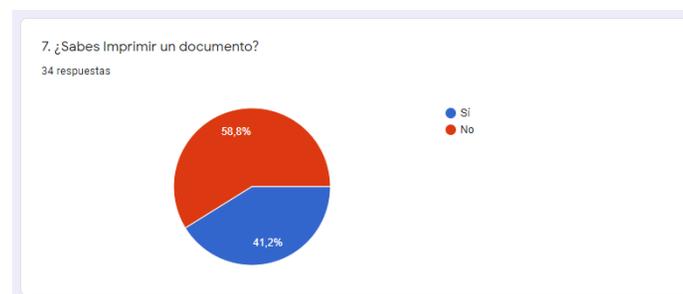
El resultado de la encuesta en esta gráfica muestra que el 71.4 % no ha tomado curso de tecnología en verano.

Gráfico # 6



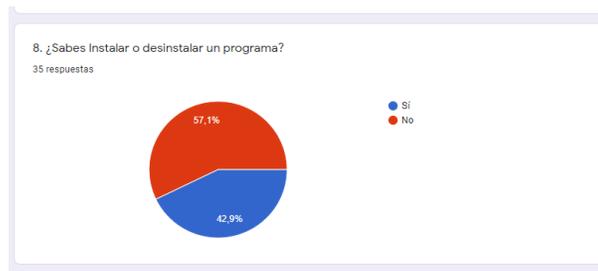
En la ejecución de algunos archivos básicos muestra que 45.7% NO sabe abrir un documento o archivo.

Gráfico # 7



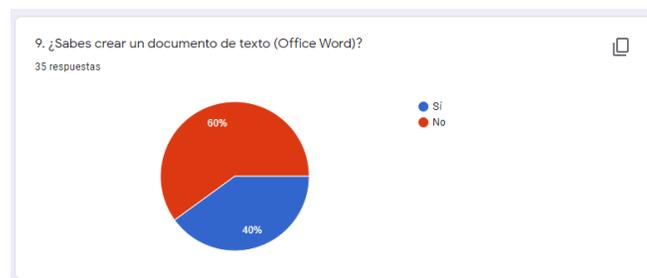
En esta ponderación indica que el 58.8% No sabe imprimir un documento

Gráfico # 8



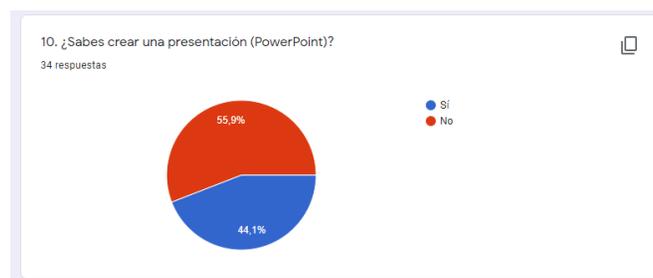
En este gráfico se observa que el 57.1% No sabe instalar o desinstalar programas

Gráfico # 9



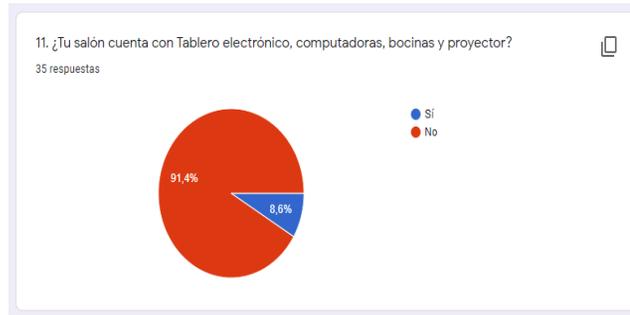
En cuanto a la creación de programas de textos (office) un 60% del encuestado indica que NO sabe crear un documento de textos.

Gráfico # 10



El porcentaje de este gráfico nos indica que un 55.9% No sabe crear un documento PPT.

Gráfico #11



La falta de herramientas tecnológicas es evidente, luego de observar que el porcentaje más elevado en la gráfica fue 91.4 % No cuentan con los equipos necesarios.

Gráfico #12

En el siguiente gráfico el resultado obtenido es 65.7 % respondió que los maestros No utilizan herramientas tecnológicas en clases.

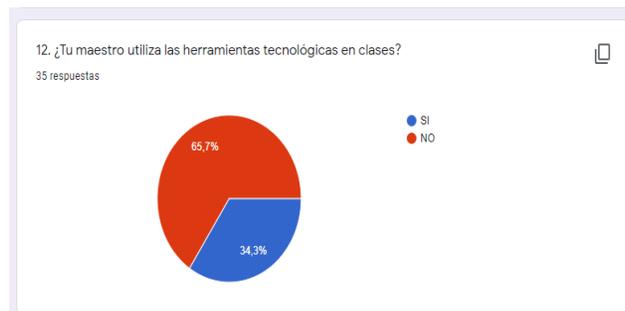


Gráfico # 13

En esta encuesta se muestra el resultado evidente en cuanto a la falta de internet en la escuela con un porcentaje 51.4 % de negatividad.

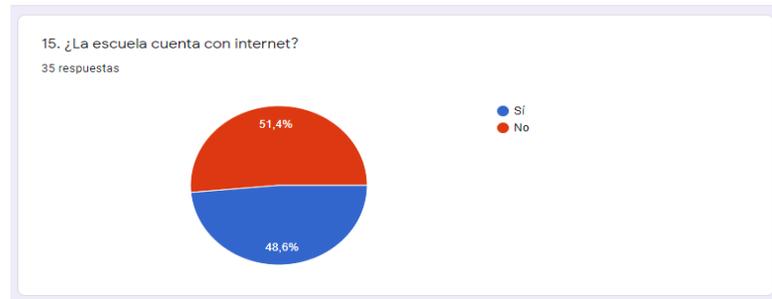


Gráfico # 14

Luego de observar los resultados en esta gráfica nos sentimos mucho más comprometidas con el desarrollo del proyecto, debido al interés que muestran los niños, un porcentaje de 80% dijo gustarles las clases tecnológicas.

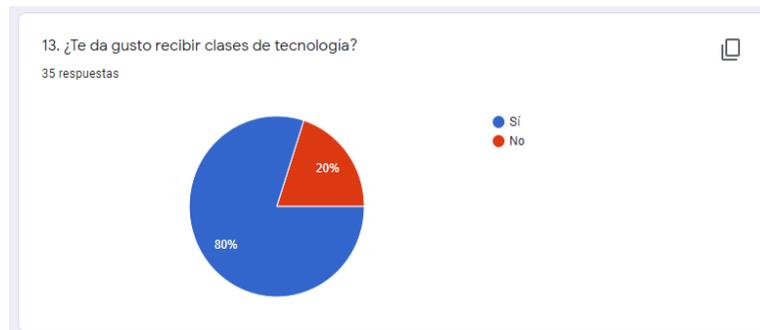


Gráfico # 15

La población encuestada manifestó a través de sus respuestas un 60% de manera negativa no contar con internet en casa. Datos realmente preocupantes ya los aleja mucho del acceso a la tecnología.

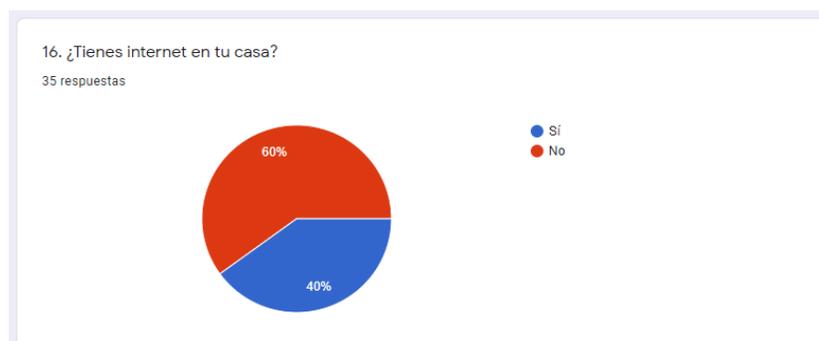


Gráfico # 16

Luego de realizar la pregunta si los niños se conectaban con algún vecino nos muestra el grafico la carencia de internet al responder un 70.8% con total negación.

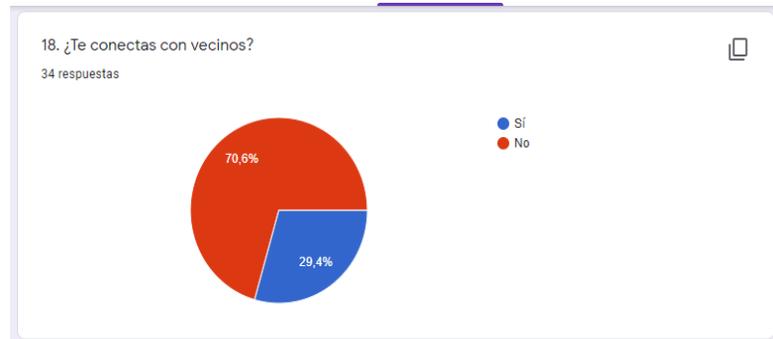


Gráfico # 17

Datos obtenidos mediante encuesta el porcentaje 62.9% de los participantes respondió desconocer la plataforma Classroom.

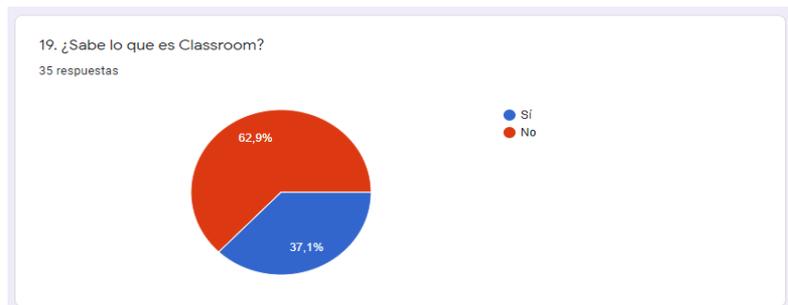


Gráfico # 18

En la siguiente gráfica el 62.9 % respondió de manera afirmativa en cuanto al manejo de redes sociales.

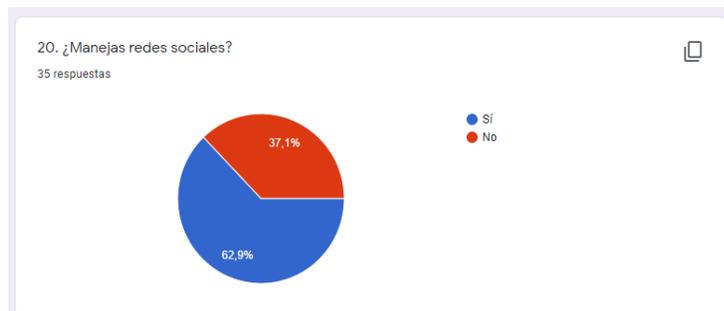


Gráfico # 19

La totalidad de 52.1 % de manera negativa asume no contar con computadora en casa.

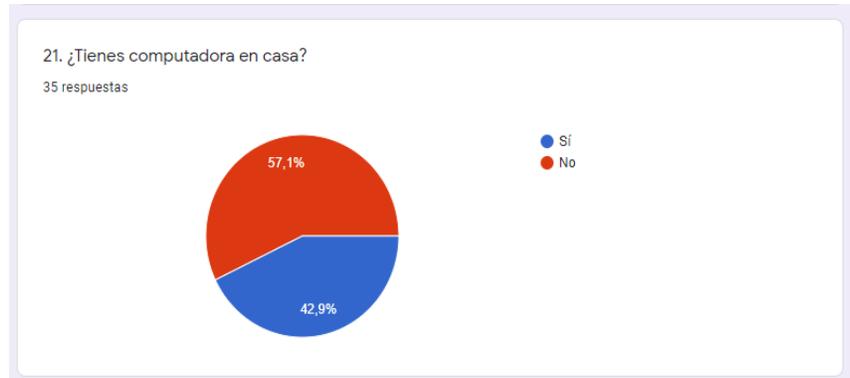


Gráfico #20

La brecha que existe en cuanto al uso y manejo de Tic se evidencia en estos datos obtenidos, ya que los papás tampoco saben usar computadoras el porcentaje fue de: 65.7% negativo.

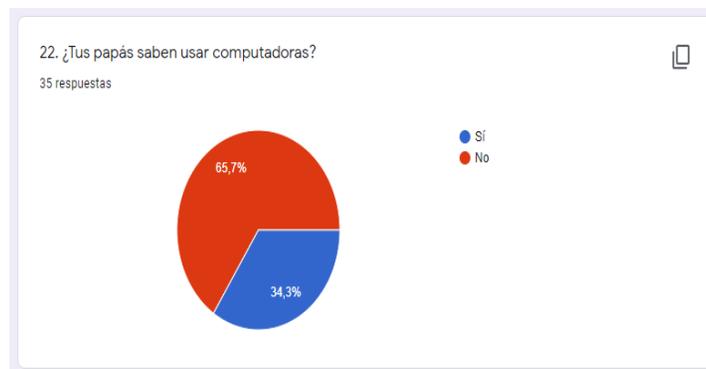


Gráfico # 21

Este dato refleja un 51.4% de niños No conectados a redes de amigos.

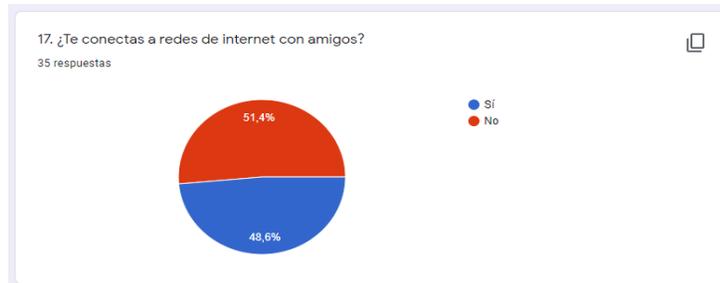
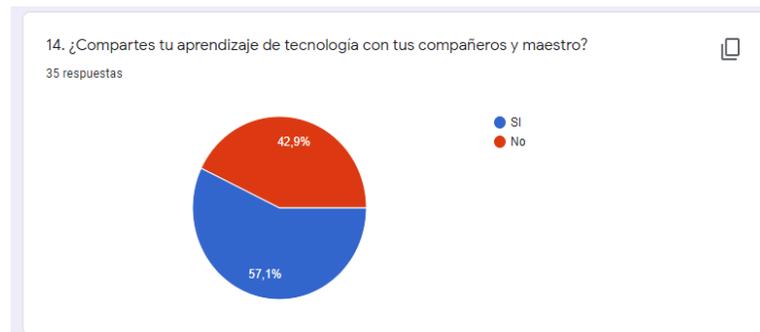


Gráfico # 22

La última gráfica presentada, nos indica que, si se logra la aplicación del programa, la transmisión de conocimientos puede ser más efectiva, ya que el 57.1% dijo compartir con sus compañeros y maestros su aprendizaje, esto resultaría bastante interesante.



CAPITULO V

DISEÑO DE LA PROPUESTA EN EL PROYECTO

5.1 Diseño de la propuesta

Este diseño consiste en una proponer un plan de formación a los docentes de la Escuela La Represa, la cual se beneficiará una población de aproximadamente 68 (sesenta y ocho alumnos (as), de 4 °, 5° y 6° grados en el manejo y uso de herramientas tecnológicas que los ayuden en su proceso de enseñanza aprendizaje.

La metodología que se aplicará para la realización de dicha propuesta es una encuesta de campo dirigidos a los discentes, para conocer directamente de cada discente, la necesidad en cuanto a su formación tecnológica, de acuerdo a su edad y condición.

Presentaremos el diseño con detalles para su ejecución.

5.2 Propuesta general del proyecto. Papel del docente en el proyecto.

El docente juega un rol muy importante en el desarrollo de este proyecto ya que depende de la integración de herramientas en la planificación que sirvan de apoyo en el proceso de enseñanza –aprendizaje. El mismo cumplirá con el acompañamiento de los estudiantes durante este proceso actuando como guía en su pleno desarrollo y evolución.

Al finalizar el proyecto el docente deberá entregar un informe dando constancia del progreso de cada discente durante su afianzamiento tecnológico.

Los docentes son el punto focal ante el uso y aplicación de las Tics, ya que se convierten en el guía de la consecución y aplicación de los conocimientos, porque pasa a ser el orientador en el diseño del aprendizaje para los discentes.

Su ejecución se realizará de la siguiente manera:

- Solicitaremos personal capacitado del MEDUCA.
- Todos los talleres serán prácticos
- También se realizará formación fuera de la jornada, con previa autorización de directivos y padres de familia, para todo aquel estudiante que así lo desee.

5.3 Perfil del egresado

Una vez culmine la fase de formación los egresados habrán desarrollados competencias tecnológicas del tratamiento de la información y digital tales como:

- Disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información y para transformarla en conocimiento.
- Incorporar habilidades, que crean desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratado.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

5.4. Cronograma de actividades

La puesta en práctica se llevará a cabo según el horario establecido por la institución educativa, es decir que los alumnos deben asistir a su formación en día y hora de la asignatura de informática.

Contenidos	Actividades	Evaluación	Recursos Duración/responsables
Llenar la encuesta	Observación		Encuesta Google forms Semana 5 y 6 encargadas del proyecto
Manejo de equipos tecnológicos(computadora)	Identifica correctamente el CPU y monitor.	Guía de observación	Equipo (computadoras) Encargadas del proyecto

	Enciende y apaga correctamente el computador.		
Procesador de textos: (Word, Excel, PPT)	Abre el procesador indicado y realiza la actividad indicada Guarda en archivo el documento con su nombre.	Guía de observación	Equipo (computadoras) Encargadas del proyecto.
Navegación en internet	Abre el navegador y busca la información dada	Guía de observación	Equipo (computadoras) Encargadas del proyecto. Internet
Crear correos electrónicos	Abre el navegador, busca la aplicación Gmail y crea su correo. Envía a su correo la asignación creada en el procesador de texto	Guía de observación	Equipo (computadoras) Encargadas del proyecto. Internet
Uso de la herramienta Classroom -drive	Con su correo entra a la herramienta Classroom y se anotará a la clase con el código dado por las encargadas del proyecto	Guía de observación	Equipo (computadoras) Encargadas del proyecto. Internet

5.4.1. Cronogramas de temas a desarrollar

Contenidos	Actividades	Evaluación	Recursos Duración/responsables
<ul style="list-style-type: none"> Manejo de equipos tecnológicos(computadora) Semana 1	<ul style="list-style-type: none"> Identifica correctamente el CPU y monitor. 	Guía de observación.	Equipo (computadoras) Encargadas del proyecto Invitados del MEDUCA

	<ul style="list-style-type: none"> • Enciende y apaga correctamente el computador. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Procesador de textos: (Word, Excel, PPT) <p>Semana 2-3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Abre el procesador indicado y realiza la actividad indicada • Guarda en archivo el documento con su nombre. 	Guía de observación	Equipo (computadoras) Encargadas del proyecto e invitado del MEDUCA
<ul style="list-style-type: none"> • Navegación en internet <p>Semana 4-5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Abre el navegador y busca la información dada 	Guía de observación	Equipo (computadoras) Encargadas del proyecto. Internet
<ul style="list-style-type: none"> • Crear correos electrónicos <p>Semana 5-6</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Abre el navegador, busca la aplicación Gmail y crea su correo. • Envía a su correo la asignación creada en el procesador de texto 	Guía de observación	Equipo (computadoras) Encargadas del proyecto. Internet
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la herramienta Classroom -drive <p>Semana 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con su correo entra a la herramienta Classroom y se anotará a la clase con el código dado por las encargadas del proyecto 	Guía de observación	Equipo (computadoras) Encargadas del proyecto. Internet

CONCLUSIONES

- El presente proyecto atiende las necesidades sociales e individuales que presenta los estudiantes en cuanto al manejo de las herramientas tecnológicas, permitiéndole realizar un aprendizaje de calidad, manteniéndose con una comunicación asertiva y actualizado a cambios tecnológicos.
- Cabe destacar que la escuela, los contextos socioculturales a los que pertenecen cada plantel y los precedentes de formación contribuyen a la constitución de sujetos. Por lo tanto, el desarrollo y la expresión de las competencias genéricas será el resultado de todo ello. Este perfil se logrará mediante los procesos y prácticas educativas relativas a los diferentes niveles de concreción del currículo, como se ilustra a continuación: Diseño curricular (nivel interinstitucional), modelo educativo, planes y programas de estudios (nivel institucional), adecuaciones por centro escolar y finalmente, currículum impartido en el aula. En todos estos niveles se requiere la participación y colaboración de los diversos actores involucrados en la Educación Básica General.
- Introduciendo así, las bases para entender lo que significa el uso de herramientas tecnológicas como apoyo en el proceso de aprendizaje.
- Confirmar la importancia de la metodología de investigación en el uso de herramientas tecnológicas.
- Uso de la TIC como apoyo en el proceso de enseñanza -aprendizaje
- Formar discentes en uso de tecnologías
- Variar los recursos de aprendizaje para el desarrollo y tratamiento de la información.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones para considerar en este proyecto, ayudará en la formación de los discentes en su proceso de enseñanza-aprendizaje, entre ellas podemos mencionar tomando como referencia el currículo del MEDUCA en la básica general:

- Es necesario tener una infraestructura adecuada y equiparado con equipos tecnológicos.
- Mantenimiento continuo a los equipos
- Contar con un docente de informática de planta
- Utilizar a menudo las herramientas innovadoras para captar el interés de los alumnos.
- Disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información al discente.
- Incorporar habilidades, que crean desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratado.
- Dominar las TIC'S como elemento esencial para informarse, enseñar y comunicarse.

REFERENCIAS DE FUENTES DE INFORMACIÓN

Almenara, J. C. (1996). Organizar los recursos tecnológicos: Centros de recursos. In *Integración curricular de los recursos tecnológicos* (pp. 403-426). Oikos-Tau.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=993732>

Anciani, J. D. C. R. (2020). Lineamientos orientadores de las TIC como recurso didáctico en la Educación Primaria. *Revista Cientific*, 5(15), 150-167.

http://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/286

Berumen, S. A., & Ibarra, K. A. (2008). *Evolución y desarrollo de las TIC en la economía del conocimiento*. Ecobook.

[https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=DWw4AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA185&dq=Berumen,+Sergio+A+y+Ibarra,+Karen+Arriaza+\(2008\).+&ots=eBytzlOe4A&sig=Rba6sFh7f05LdkCg-tlGzysbg6c](https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=DWw4AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA185&dq=Berumen,+Sergio+A+y+Ibarra,+Karen+Arriaza+(2008).+&ots=eBytzlOe4A&sig=Rba6sFh7f05LdkCg-tlGzysbg6c)

De Yano, José Gregorio, Et Al (2008). Propuesta de Integración de las Tecnología de Información y la Comunicación. Venezuela. ISBN 978-980-7135-05-4.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la. *Ciudad de México: Mc Graw H*. <http://petroquimex.com/PDF/SepOct17/Desarrolla-IMP-Metodologia.pdf>

Jiménez-Zarco, A. I., Martínez-Ruiz, M. P., & González-Benito, Ó. (2008). Implicaciones de la orientación proactiva hacia el mercado, la cooperación y el uso de las TIC en los procesos de innovación de productos y servicios. *Universia Business Review*, (20), 54-67.

https://www.researchgate.net/profile/Ana_Jimenez-Zarco/publication/26604891_Implicaciones_de_la_orientacion_proactiva_hacia_el_mercado_la_cooperacion_y_el_uso_de_las_TIC_en_los_procesos_de_innovacion_de_productos_y_servicios/links/0deec52657a39cbd12000000/Implicaciones-de-la-orientacion-proactiva-hacia-el-mercado-la-cooperacion-y-el-uso-de-las-TIC-en-los-procesos-de-innovacion-de-productos-y-servicios.pdf

Laurus ISSN: 1315-883X revistalaurus@gmail.com Universidad Pedagógica Experimental Libertador Venezuela <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>

M. Ruíz, Et Al (2004). Las TIC, Un Reto para Nuevos Aprendizajes: Usar Información, Comunicarse y Usar Recursos. España. ISBN 84-277-1460-2.

Nortón, Peter, (1999). Introducción a la Computación. Tercera Edición. México. ISBN 002-804386-3.

Rangel, Y., Corzo, J. G., & Manrique, Z. (2008). RECICLAJE Y REHUSÓ DE COMPUTADORAS COMO BENEFICIO AL MEDIO AMBIENTE.

<http://www.residuoselectronicos.net/archivos/panorama/pais/ve/docs/propuestadeproyecto.pdf>

Ríos, J. G. S. (2013). Responsabilidad social y gestión del conocimiento como estrategias de gestión humana. *Estudios gerenciales*, 29(126), 110-117.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0123592313700263>

Román, M., Cardemil, C., & Carrasco, Á. (2011). 1. REVISIÓN DE LA LITERATURA. *Enfoque*, 4(2).

http://www.rinace.net/riee/numeros/vol4-num2/art1_hm.html

Sabino, C. (1992). El conocimiento científico. C. Sabino, *EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN*.

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/31667_109189.pdf

St-Pierre, A., Kustcher, N., & Hirschfeld, A. L. (2001). *Pedagogía e internet: Aprovechamiento de las Nuevas Tecnologías*. Trillas.

<https://scholar.google.com/citations?user=FnGXmwYAAAAJ&hl=es&oi=sra>

ANEXOS

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
PROGRAMA DE MAESTRÍA - MAESTRÍA PROFESIONAL
CURRÍCULUM POR COMPETENCIA



Validez del Instrumento cuestionario

Autoras: Lizet Góndola

Icelma Merel

Panamá, agosto de 2020

Estimado Licenciado, Magíster o Doctor

Saludo de paz y bien,

Con toda atención, nos permitimos solicitar sus buenos oficios como juez evaluador del instrumento cuestionario, el cual hemos diseñado con la finalidad de recabar información requerida para el desarrollo de la investigación titulada:

Programa de formación a discentes de la escuela La Represa, en los niveles de primaria superior 4º, 5º y 6º grados, en el uso de herramientas tecnológicas, que coadyuve en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, agradeceremos evaluar la pertinencia de la variable, dimensiones e indicadores, así como la redacción de las preguntas del instrumento de recolección de datos, diseñado para obtener la información necesaria a fin de cumplir con el objetivo específico planteado en esta investigación.

Nuestra gratitud, por su atención y colaboración a esta solicitud. Estaremos atentos a sus comentarios

Cortésmente



Icelma Esther Merel

Firma del estudiante (s) investigador (es)

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombres: Felipe

Apellidos: Waisome

Título o Profesión: Abogado y docente

Institución donde trabaja: Universidad de Panamá (C.R.U.C)

Cargo: Docente de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

IDENTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA DISCENTES DE LA ESCUELA LA REPRESA DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

OBJETIVO GENERAL: Proponer un programa de formación a discentes de la escuela La Represa, en los niveles de primaria superior 4º, 5º y 6º grados, en el uso de herramientas tecnológicas, que coadyuve en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ❖ Diagnóstico a una población aproximada de 89 discentes, mediante una prueba mixta para indagar las necesidades que presentan en cuanto al manejo herramientas tecnológicas en su entorno educativo.
- ❖ Identificar las herramientas tecnológicas que permitirán el desarrollo del proceso de enseñanza para los estudiantes (Classroom).
- ❖ Proponer un diseño talleres teóricos-prácticos con diferentes tipos de herramientas tecnológicas posibles a utilizar.
- ❖ Diseñar y construir un ambiente virtual con actividades donde el estudiante utilice herramientas tecnológicas e informáticas que le permitan lograr un aprendizaje significativo.

POBLACIÓN:

La población beneficiada con el programa de formación para discentes de primaria superior 4º, 5º y 6º grados de la escuela La Represa ubicada en la provincia de Colón, corregimiento de Cativa, Ciudad de Panamá, del uso de herramientas tecnológicas es aproximadamente de 68 estudiantes.

TIPO DE INSTRUMENTO: Cuestionario

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Título: PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA DISCENTES DE LA ESCUELA LA REPRESA DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

Objetivo General: Proponer un programa de formación a discentes de la escuela La Represa, en los niveles de primaria superior 4º, 5º y 6º grados, en el uso de herramientas tecnológicas, que coadyuve en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Objetivo Especifico	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems o pregunta
1. Diagnosticar las necesidades de discentes, en cuanto al manejo de herramientas tecnológicas en su entorno educativo	Experiencia en el uso del computador y herramientas tecnológicas	Desarrollo de programas tecnológicos	Conocimiento y uso de herramientas tecnológicas	¿Conoces algunas herramientas tecnológicas? ¿Crees que es importante manejar algún tipo de herramienta tecnológica que ayuden en tu proceso de aprendizaje? ¿Tu salón de clases cuenta con tecnología y comunicación? ¿La escuela tiene salón de cómputo? ¿Has tomado cursos de tecnología fuera de la escuela en verano?

<p>2. Identificar las herramientas tecnológicas que permitirán el desarrollo del proceso de aprendizaje en los estudiantes, mediante el manejo de la tecnología</p>	<p>Frecuencia de uso del computador y herramientas tecnológicas</p>		<p>¿Sabes abrir un archivo o Documento?</p> <p>¿Sabes Imprimir un documento</p> <p>¿Sabes Instalar o desinstalar un programa?</p> <p>¿Sabes crear un documento de texto (Office Word)?</p> <p>¿Sabes crear una presentación (PowerPoint)?</p>	
			<ul style="list-style-type: none"> • Disponibilidad y uso de herramientas tecnológicas en el aula 	<p>¿Tu salón cuenta con Tablero electrónico, computadoras, bocinas y proyector?</p> <p>¿Tu maestro utiliza las herramientas tecnológicas en clases?</p> <p>¿Te da gusto recibir clases de tecnología?</p> <p>¿Compartes tu aprendizaje de tecnología con tus compañeros y maestro?</p>
			<ul style="list-style-type: none"> • Valoración y aceptación de los programas tecnológicos 	<p>¿La escuela cuenta con internet?</p> <p>¿Tienes internet en tu casa</p> <p>¿Te conectas a redes de internet con amigos?</p>

				¿Te conectas con vecinos?
			<ul style="list-style-type: none"> Equipos y acceso a redes de internet 	¿Sabe lo que es Classroom? ¿Manejas redes sociales?,
			<ul style="list-style-type: none"> Disponibilidad de Equipos tecnológicos en casa 	¿Tienes computadora en casa? ¿Tus papás saben usar computadoras?

INSTRUMENTO

ÍTEMS	SI	NO
1. ¿Conoces algunas herramientas tecnológicas?		
2. ¿Crees que es importante manejar algún tipo de herramienta tecnológica que ayuden en tu proceso de aprendizaje?		
3. ¿Tu salón de clases cuenta con tecnología y comunicación?		
4. ¿La escuela tiene salón de cómputo?		
5. ¿Has tomado cursos de tecnología fuera de la escuela en verano?		
6. ¿Sabes abrir un archivo o Documento?		
7. ¿Sabes Imprimir un documento?		
8. ¿Sabes Instalar o desinstalar un programa?		
9. ¿Sabes crear un documento de texto (Office Word)?		
10. ¿Sabes crear una presentación (PowerPoint)?		
11. ¿Tu salón cuenta con Tablero electrónico, computadoras, bocinas y proyector?		
12. ¿Tu maestro utiliza las herramientas tecnológicas en clases?		
13. ¿Te da gusto recibir clases de tecnología?		
14. ¿Compartes tu aprendizaje de tecnología con tus compañeros y maestro?		
15. ¿La escuela cuenta con internet?		
16. ¿Tienes internet en tu casa?		

17. ¿Te conectas a redes de internet con amigos?		
18. ¿Te conectas con vecinos?		
19. ¿Sabe lo que es Classroom?		
20. ¿Manejas redes sociales?		
21. ¿Tienes computadora en casa?		
22. ¿Tus papás saben usar computadoras?		

F. W. S. -

Firma

EVALUACIÓN DEL EXPERTO:

1. ¿Considera que los ítems son pertinentes con el objetivo u objetivos?

Sí _____

No _____

Observaciones: Las interrogantes o ítems, están dirigidas a obtener los resultados deseados en los objetivos.

2. ¿Considera que los ítems miden las variables?

Sí _____

No _____

Observaciones: Con la información suministrada, es indiscutible que se puede medir las variables, toda vez que se va lograr establecer la experiencia y frecuencia en el uso de las distintas herramientas tecnológicas.

3. ¿Considera que los ítems miden las dimensiones?

Sí _____

No _____

Observaciones: _____

4. ¿Considera que los ítems miden los indicadores?

Sí _____

No _____

Observaciones: Al lograr medir las variables, resulta fácil medir los indicadores, por ello en este proyecto vemos que los ítems miden los indicadores.

5. ¿Considera válido el instrumento?

Sí _____

No _____

Observaciones: revisar ortografía preguntas



Firma

Ítems	PERTINENCIA											
	Objetivo		Variable		Dimensión		Indicador		Tipo de Pregunta		Redacción	
	A	I	A	I	A	I	A	I	A	I	A	I
1	X		X		X		X		X		X	
2	X		X		X		X		X		X	
3	X		X		X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X		X	
7	X		X		x		X		X		X	
8	X		X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X		X	
11	X		X		X		X		X		X	
12	x		x		X		X		x		X	
13	x		X		X		X		X		X	
14	X		X		X		X		X		X	
15	X		X		X		X		X		X	
16	X		X		X		X		X		X	
17	X		X		X		X		X		X	
18	X		X		X		X		X		X	
19	X		X		X		X		X		X	
20	X		X		X		X		X		X	
21	X		X		X		X		X		X	
22	X		X		X		X		X		X	

A: Adecuado

I: Inadecuado

F. W. S. -

Firma

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombres: Manuel

Apellidos: Aronategui

Título o Profesión: Magister en educación

Institución donde trabaja: La Salle Margarita, CETES

Cargo: Docente de Español y Física

IDENTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA DISCENTES DE LA ESCUELA LA REPRESA DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

OBJETIVO GENERAL: Proponer un programa de formación a discentes de la escuela La Represa, en los niveles de primaria superior 4º, 5º y 6º grados, en el uso de herramientas tecnológicas, que coadyuve en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ❖ Diagnóstico a una población aproximada de 89 discentes, mediante una prueba mixta para indagar las necesidades que presentan en cuanto al manejo herramientas tecnológicas en su entorno educativo.
- ❖ Identificar las herramientas tecnológicas que permitirán el desarrollo del proceso de enseñanza para los estudiantes (Classroom).
- ❖ Proponer un diseño talleres teóricos-prácticos con diferentes tipos de herramientas tecnológicas posibles a utilizar.
- ❖ Diseñar y construir un ambiente virtual con actividades donde el estudiante utilice herramientas tecnológicas e informáticas que le permitan lograr un aprendizaje significativo.

POBLACIÓN:

La población beneficiada con el programa de formación para discentes de primaria superior 4º, 5º y 6º grados de la escuela La Represa ubicada en la provincia de

Colón, corregimiento de Cativa, Ciudad de Panamá, del uso de herramientas tecnológicas es aproximadamente de 68 estudiantes.

TIPO DE INSTRUMENTO: Cuestionario

EVALUACIÓN DEL EXPERTO:

1. ¿Considera que los ítems son pertinentes con el objetivo u objetivos?
Sí No

Observaciones: _____

2. ¿Considera que los ítems miden las variables?

Sí No

Observaciones: _____

3. ¿Considera que los ítems miden las dimensiones?

Sí No

Observaciones: _____

4. ¿Considera que los ítems miden los indicadores?

Sí No

Observaciones: _____

5. ¿Considera válido el instrumento?

Sí No

Observaciones: revisar ortografía preguntas y cuándo se trata de una pregunta específica se debe resaltar en negrita



Firma

A: Adecuado

I: Inadecuado

Ítems	PERTINENCIA											
	Objetivo		Variable		Dimensión		Indicador		Tipo de Pregunta		Redacción	
	A	I	A	I	A	I	A	I	A	I	A	I
1	X		X		X		X		X		X	
2	X		X		X		X		X		X	
3	X		X		X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X		X	
7	X		X		x		X		X		X	
8	X		X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X		X	
11	X		X		X		X		X		X	
12	x		x		X		x		x		X	
13	x		X		X		X		X		X	
14	X		X		X		X		X		X	
15	X		X		X		X		X		X	
16	X		X		X		X		X		X	
17	X		X		X		X		X		X	
18	X		X		X		X		X		X	
19	X		X		X		X		X		X	
20	X		X		X		X		X		X	
21	X		X		X		X		X		X	
22	X		X		X		X		X		X	



Firma

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombres: Roberto

Apellidos: Humprhries

Título o Profesión: Magister en docencia

Institución donde trabaja: Centro Técnico de Estudios Superiores

Cargo: Docente de Logística

IDENTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA DISCENTES DE LA ESCUELA LA REPRESA DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

OBJETIVO GENERAL: Proponer un programa de formación a discentes de la escuela La Represa, en los niveles de primaria superior 4º, 5º y 6º grados, en el uso de herramientas tecnológicas, que coadyuve en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ❖ Diagnóstico a una población aproximada de 89 discentes, mediante una prueba mixta para indagar las necesidades que presentan en cuanto al manejo herramientas tecnológicas en su entorno educativo.
- ❖ Identificar las herramientas tecnológicas que permitirán el desarrollo del proceso de enseñanza para los estudiantes (Classroom).
- ❖ Proponer un diseño talleres teóricos-prácticos con diferentes tipos de herramientas tecnológicas posibles a utilizar.
- ❖ Diseñar y construir un ambiente virtual con actividades donde el estudiante utilice herramientas tecnológicas e informáticas que le permitan lograr un aprendizaje significativo.

POBLACIÓN:

La población beneficiada con el programa de formación para discentes de primaria superior 4º , 5º y 6º grados de la escuela La Represa ubicada en la provincia de Colón, corregimiento de Cativá, Ciudad de Panamá, del uso de herramientas tecnológicas es aproximadamente de 68 estudiantes.

TIPO DE INSTRUMENTO: Cuestionario

EVALUACIÓN DEL EXPERTO:

1. ¿Considera que los ítems son pertinentes con el objetivo u objetivos?

Sí _____

No _____

Observaciones: _____

2. ¿Considera que los ítems miden las variables?

Sí _____

No _____

Observaciones: _____

3. ¿Considera que los ítems miden las dimensiones?

Sí _____

No _____

Observaciones: _____

4. ¿Considera que los ítems miden los indicadores?

Sí _____

No _____

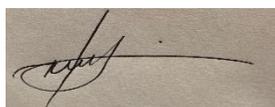
Observaciones: _____

5. ¿Considera válido el instrumento?

Sí _____

No _____

Observaciones: revisar ortografía preguntas

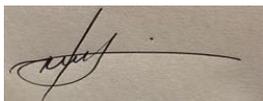


Ítems	PERTINENCIA											
	Objetivo		Variable		Dimensión		Indicador		Tipo de Pregunta		Redacción	
	A	I	A	I	A	I	A	I	A	I	A	I
1	X		X		X		X		X		X	
2	X		X		X		X		X		X	
3	X		X		X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X		X	
7	X		X		x		X		X		X	
8	X		X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X		X	
11	X		X		X		X		X		X	
12	x		x		X		x		x		X	
13	x		X		X		X		X		X	
14	X		X		X		X		X		X	
15	X		X		X		X		X		X	
16	X		X		X		X		X		X	
17	X		X		X		X		X		X	
18	X		X		X		X		X		X	
19	X		X		X		X		X		X	
20	X		X		X		X		X		X	
21	X		X		X		X		X		X	
22	X		X		X		X		X		X	

Firma

A: Adecuado

I: Inadecuado



Firma

2. Ubicación de la escuela

Cerca de 8,500,000 resultados (0.00 segundos)



3. Espacio físico



