

NOMBRE DEL PROYECTO



“HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS EN LA EDUCACIÓN” LOS KUAAs COMO HERRRAMIENTA METODOLÓGICA

Expositor : *Prof. Willy Poma Achillo*
Distrito : *Santiago de Machaca*
Unidad Educativa : *Añufani*

1. NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA:



“HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS EN LA EDUCACIÓN”

LOS KUAAS COMO HERRRAMIENTA METODOLÓGICA

2. NATURALEZA DE LA EXPERIENCIA:

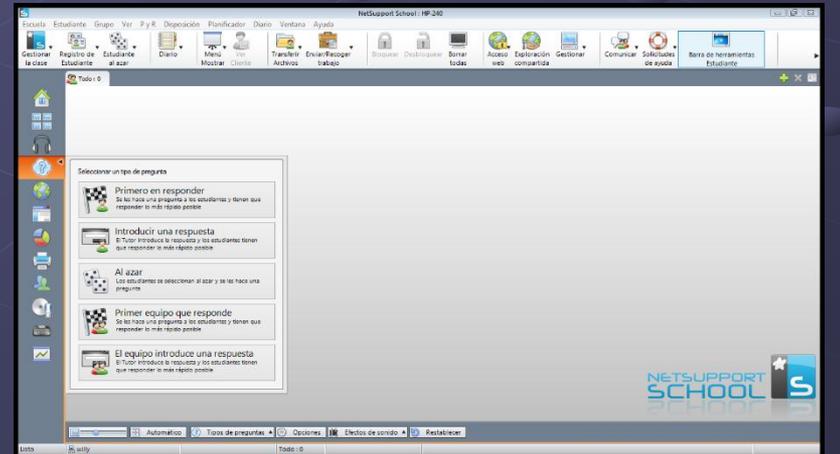
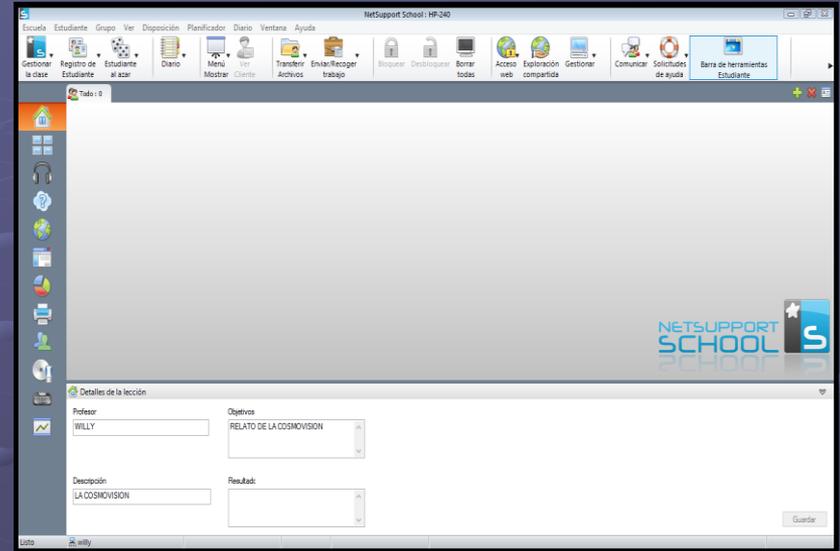
➤ Descripción de la experiencia:



Con la utilización las computadoras kuaas se quiere que los estudiantes estén motivados a la hora de la adquisición de conocimientos, por lo que se quiere unas clases muy dinámicas con estos materiales tecnológicos.

EL USO DE LOS KUAAS EN LA ENSEÑANZA

El programa que facilita para la interacción entre el docente que en este caso es llamado (tutor), y el estudiante llamado también (estudiante), es **NETSUPPORT SCHOOL**.



Justificación o fundamentación:

ANÁLISIS DE NECESIDADES:

La educación actual afronta múltiples retos uno de ellos es la «Sociedad de la Información el Conocimiento y la Comunicación».

El mundo en el que vivimos se identifica con la dinámica, donde lo que es válido hoy, quizás mañana no tenga el mismo valor, siendo la única constante el cambio mismo. Por tal razón educadores y educandos, hemos esperado la llegada de nuevas formas de enseñanza y herramientas que permitan lograr con eficiencia y eficacia.

"AULAS VIRTUALES".



La educación ha recorrido un largo trecho en el uso de herramientas didácticas, desde el uso de las pizarras, el retroproyector, las fotocopias y los textos impresos. Sin embargo, en la actualidad las herramientas tecnológicas se consideran motivacionales.

Por consiguiente, en la actualidad nos enfrentamos a una sociedad que exige cada vez más de los individuos. Por ello, el objetivo de la educación es principalmente formar individuos, que podrán desarrollarse en un sistema de competencias.

➤ **Objetivos holísticos:**

(SER)Desarrollamos capacidades científicas y tecnológicas del uso adecuados de las computadoras kuaas (SABER), como una estrategia metodológica dentro el proceso de enseñanza aprendizaje (HACER), a través de los recursos didácticos tecnológicos fundamentales, tales como, el Word, Excel, Power point, writer, calc, impress, entre otros, además de plataformas como moodle y dokeos por mencionar algunas (DECIDIR), para que esté sumergida a la tecnología y de esta manera se desarrollen recursos digitales para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes promoviendo una cultura y ciudadanía digital, fomentando el uso y aprovechamiento de los recursos digitales en la programación y desarrollo en las actividades educativas siendo el principal protagonista.

➤ Dimensiones de la propuesta

El uso de la computadora se ubica dentro del conjunto de herramientas didácticas del educador, para lograr una labor cada vez más integral no solo como transmisión de conocimientos sino como generación de un sistema de aprendizaje activo



El uso de la computadora en la enseñanza debe responder a modelos bien establecidos en función de los propósitos y alcances fijados con los medios y las metodologías para realizar una práctica docente activa y productiva.

Beneficiarios:

Los beneficiarios son todos aquellos que lo aplican dentro de este modelo educativo ya que permite una completa interacción bastante activa, dinámica, entre el estudiante y el docente que lo aplica así también la comunidad en su conjunto.



Productos o resultados esperados:



En sí con la aplicación de las computadoras kuaas resulta una actividad de enseñanza aprendizaje más dinámica y además creativa e innovadora, que permite a los estudiantes desarrollar nuevas capacidades tecnológicas, a la par de evolución de ciencia y tecnología en donde el principal protagonista tiene que ser el estudiante, aprovechar a lo máximo la tecnología de hoy.

Pero a tomar en cuenta que una computadora no puede remplazar la difusión de conocimiento como la de un profesor.

3. PERTINENCIA DE LA EXPERIENCIA CON EL MODELO EDUCATIVO SOCIOCOMUNITARIO:

El motivo por la que se plantea la estrategia metodológica en el contexto es porque muchos estudiantes no tienen el acceso a las nuevas tecnologías, razón porque tienen bajos recursos económicos para adquirir sus propias computadoras, y obviamente actualizarse cotidianamente.

Además la importancia de manejar las computadoras kuaas en los procesos de enseñanza aprendizaje no solo para el estudiante así también para el docente y por qué no decir también para la comunidad en general.

Según estudios científicos la persona capta información más cuando ve o mira y mejor cuando ve y escucha, en hay existe una verdadera adquisición de conocimientos.

4. DESCRIPCIÓN DE LA OPERATIVIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y TAREAS (METODOLOGÍA)

UNIDAD EDUCATIVA : AÑUFANI
 NIVEL : SEUNDARIO
 AÑO DE ESCOLARIDAD : SEGUNDO
 BIMESTRE : TERCERO
 CAMPOS : COSMOS Y PENSAMIENTO
 ÁREA : COSMOVISIONES FILOSOFIA Y SICOLOGIA
 TIEMPO : 8 periodos

PROYECTO SOCIO PRODUCTIVO "PRODUCCION DE HORTALIZAS"

TEMATICA ORIENTADORA: Orientación y formación vocacional de acuerdo a las potencialidades productivas territoriales.

OBJETIVO HOLISTICO: socializamos de manera conjunta rescatando los valores ancestrales, el consumo y comercialización de las hortalizas y cómo influye en el desarrollo emocional, los valores, a través de sondeo de preguntas en la población de Añufani, sobre el consumo y comercialización de las hortalizas, para identificar sus efectos en el desarrollo emocional, y la práctica de los valores.

CONTENIDOS:

1: PLANIFICACION PERSONAL, EMOCIONAL Y AFECTIVA

- el desarrollo emocional y afectivo de la adolescencia, mediante el consumo de las hortalizas.

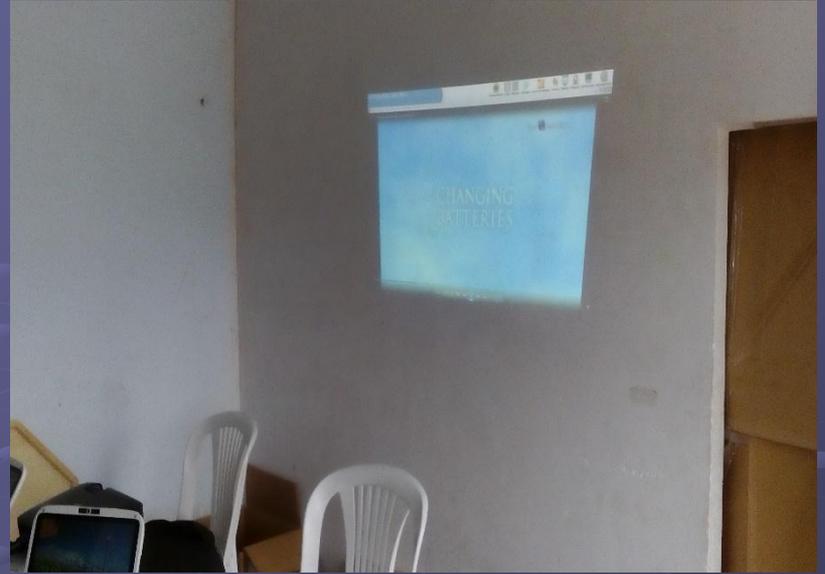
ORIENTACIONES METODOLOGICAS (ACTIVIDADES)	RECURSOS/ MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACION SER-SABER-HACER-DECIDIR
<ul style="list-style-type: none"> ❖ repartimos por red la lectura de reflexión de 10 minutos estudiantes. ❖ Participación al azar sobre la reflexión leída. ❖ Miramos un video relacionado con el tema mediante el data show. ❖ Se invita a dos estudiantes para que participen acerca de lo entendido del video. ❖ Conceptualizamos en tema mediante diapositivas para su mejor comprensión. 	<p>MATERIALES DE VIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ conocimientos innatos acerca del tema. 	<p>SER: Manifestación de ayuda mutua en las actividades desarrolladas. Cooperación reciproca entre los estudiantes.</p> <p>SABER: Intervención oportuna en las explicaciones del tema.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizamos dibujos en <u>power point</u> de las hortalizas acerca de las propiedades que tiene cada una de ellas. ❖ Análisis sobre la temática planteada. ❖ Conceptualización sobre los temas planteados. ❖ Explicación oportuna del tema. ❖ Reflexionamos sobre la importancia del tema. ❖ Valoramos la importancia del tema en nuestro contexto. ❖ Preparación de imágenes en <u>power point</u> para socialización con el contexto. ❖ Preparación de imágenes, gráficos y sus respectivos símbolos de las diferentes hortalizas de la de manera detallada para su socialización en el contexto. ❖ importancia de convivencia comunitaria. 	<p>PRODUCCION DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ imágenes en <u>power point</u> ➤ Producción de artículos escritos, ➤ carteles. <p>MATERIALES ANALOGICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ computadoras <u>kuaas</u> ➤ programas tecnológicos para la elaboración de gráficos y artículos. 	<p>HACER: Participación activa en la preparación de los materiales, para la producción de conocimientos.</p> <p>DECIDIR: Manifestación de creatividad para socialización en el contexto.</p>
<p>PRODUCTO: Redacción de artículos con imágenes creativas acerca de su valor nutricional y beneficio de cada hortaliza y cual importante es conocer y consumir de manera cotidiana y la realizamos en papelógrafos para la socialización en el contexto.</p>		
<p>BIBLIOGRAFIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Nociones de psicología edición 2013 • Encarta. 2009. • Diccionario psicológico. • Editorial Kipus. 		

LUGAR Y FECHA: Añufani 9 de agosto de 2018

FIRMA DEL PROFESOR

FIRMA DEL DIRECTOR





5. DETERMINACIÓN DE LOS RECURSOS NECESARIOS (MATERIALES Y FINANCIEROS)



Prof. Willy Roma Achillo

COSMOS Y PENSAMIENTO



Los recursos que se son necesarios para la ejecución del proyecto son las siguientes.

Recursos	Humanos	Materiales	Técnicos	Financieros
Actividad	Padres de familia, junta escolar y la comunidad en general	Ladrillos, cemento, y puertas.	Aulas con acceso a red <u>wi-fi</u> e internet.	Gobierno municipal de Santiago de Machaca
Construcción de 3 aulas virtuales				
Mobiliario para las aulas virtuales	Gobierno municipal de Santiago de Machaca	Sillas, mesas	Octogonales,	Gobierno municipal de Santiago de Machaca.
Equipamiento de las aulas virtuales	Gobierno central	Las computadoras <u>KUAAS</u> , pizarras <u>tactiles</u>	Con todos los programas necesarios	Gobierno central.

Cálculo de los costos de ejecución o elaboración del presupuesto.

Fuentes	Discriminación detallada de recursos	Unidades que se requieren de cada recurso	Valor monetario de cada unidad	Costo total
Gobierno municipal de Santiago de Machaca.	Materiales de construcción	10.000 ladrillos	Bs 2	Bs 8.000
		300 bolsas de cemento	Bs 57	Bs 17.100
		3 Puertas	Bs 800	Bs 2.400
		Calaminas	Bs 100	10.000
		4 Ventanas	Bs 200	800
		Estuco	Bs 17	3000
		Madera	Bs 200	Bs 20.000
	Mobiliario y equipamiento	20 Computadoras <u>kuaas</u> .	Bs 2000	Bs 40.000
		Pizarra táctil.	Bs 6.000	Bs 18.000
		20 Mesas.	Bs 200	Bs 4.000
		20 Sillas.	Bs 100	Bs 2.000
	Mano de obra	Padres de familia y la comunidad	Padres de familia y la comunidad	Padres de familia y la comunidad

6. Impacto sociocomunitario educativo de la experiencia.

La escuela que conocemos fue pensada para otros tiempos y otros alumnos: enfrenta uno de sus mayores desafíos de transformación.

En si la experiencia ha sido positiva ya que los estudiantes se sintieron más animado para adquirir conocimientos, con todas las actividades tecnológicas desarrolladas en las clases se pudo captar la atención de manera clara y así mismo la participación de la mayoría de los estudiantes.

Los educadores tienen también en sus manos el poder de hacer que sus recursos educativos interactúen con los estudiantes, algo que regularmente no pueden hacer los programas de televisión. La interactividad en este contexto se refiere a que el programa educativo modifica su comportamiento dependiendo del estímulo que reciba del estudiante.

Considero que las computadoras kuaas y los materiales tecnológicos en la sala de clase son una herramienta muy importante y efectiva porque son de interés para los estudiantes. Cuando ellos ven una computadora se motivan a trabajar sin mucha insistencia y con empeño. Además con el avance tecnológico se debe preparar a nuestros estudiantes para el futuro.



Gracias por su atención