

PROGRAMA: DOCENTE DIGITAL SIGLO XXI

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de competencias digitales en los sistemas educativos actuales colombianos requiere un compromiso compartido entre la institución, el docente, el estudiante y el entorno, con el objetivo de modernizar las metodologías educativas y permitir una formación que asegure la inclusión y el desarrollo del conocimiento hacia la excelencia humana, siendo la tecnología parte fundamental en la captación de herramientas prácticas e innovadoras que permiten una mayor experiencia hacia la interpretación del educando.

La tecnología ha cambiado el mundo y ha dado lugar a nuevas formas de educación, los estudiantes están más formados digitalmente que en cualquier otro momento anterior; pasan más tiempo interactuando con dispositivos móviles de lo que interactúan con su entorno.

Los docentes definitivamente necesitan desarrollar competencias que los doten de un mejor dominio de esas tecnologías. Es un reto al cual nos enfrentamos con el objetivo de generar un cambio de enfoque pedagógico y metodológico dirigido a aumentar la participación del alumnado en el proceso de aprendizaje.

JUSTIFICACION.

En el año 2007, McKinsey & Company publica una investigación sobre las características de los sistemas educativos en los países con mejores resultados en las pruebas PISA, confirmando que uno de los principales indicadores de calidad educativa es la calidad en la formación y aprendizaje permanente de sus profesores. Determinando de esta manera que el incremento de la formación tecnológica del profesorado, el fomento de la innovación y el aumento cuantitativo de tecnologías en las instituciones; que los alumnos que se enfrentan ante TICs incrementan la motivación a producir más conocimiento asertivo traspasando las fronteras del aula de clase.

De igual manera el estudio propone una integración escolar donde generalicen los modelos pedagógicos en las cuales las tecnologías sean empleadas desde una perspectiva innovadora.

Según el programa Vive Digital del gobierno nacional de Colombia un maestro digital tiene como objetivo la integración y apropiación de uso de las TIC del maestro para así incrementar la calidad de la pedagogía y educación acorde con las necesidades de la sociedad actual.

El banco de recursos de herramientas educativas y aplicaciones móviles libres para docentes Educational Technology an Mobile Learning presenta un listado de 33 competencias digitales que todo maestro del siglo XXI debería poseer, y de las cuales apuntamos para la consolidación de la mejora educativa en nuestro Municipio:

1 - Crear y editar audio digital 2 - Utilizar marcadores sociales para compartir los

recursos con/entre los estudiantes 3 - Usar blogs y wikis para generar plataformas de aprendizaje en línea dirigidas a sus estudiantes 4 - Aprovechar las imágenes digitales para su uso en el aula 5 - Usar contenidos audiovisuales y vídeos para involucrar a los estudiantes 6 - Utilizar infografías para estimular visualmente a los estudiantes 7 - Utilizar las redes sociales para conectarse con colegas y crecer profesionalmente 8 - Crear y entregar presentaciones y sesiones de capacitación 9 - Compilar un e-portafolio para su autodesarrollo 10 - Tener un conocimiento sobre seguridad online 11 - Ser capaz de detectar el plagio en los trabajos de sus estudiantes 12 - Crear videos con capturas de pantalla y vídeo-tutoriales 13 - Recopilar contenido Web apto para el aprendizaje en el aula 14 - Usar y proporcionar a los estudiantes las herramientas de gestión de tareas necesarias para organizar su trabajo y planificar su aprendizaje de forma óptima 15 - Conocer el software de votación: se puede utilizar, por ejemplo, para crear una encuesta en tiempo real en la clase 16 - Entender las cuestiones relacionadas con derechos de autor y uso honesto de los materiales. 17 - Aprovechar los juegos de ordenador y videoconsola con fines pedagógicos 18 - Utilizar herramientas digitales para crear cuestionarios de evaluación 19 - Uso de herramientas de colaboración para la construcción y edición de textos 20 - Encontrar y evaluar el contenido web 21 - Usar dispositivos móviles 22 - Identificar recursos didácticos online seguros para los estudiantes. 23 - Utilizar las herramientas digitales para gestionar el tiempo adecuadamente 24 - Conocer el uso de YouTube y sus potencialidades dentro del aula 25 - Usar herramientas de anotación y compartir ese contenido con sus alumnas y alumnos 26 - Compartir las páginas web y las fuentes de los recursos que ha expuesto en clase 27 - Usar organizadores gráficos, online e imprimibles 28 - Usar notas adhesivas (post-it) en línea para captar ideas interesantes 29 - Usar herramientas para crear y compartir tutoriales con la grabación filmica de capturas de pantalla 30 - Aprovechar las herramientas de trabajo online en grupo/en equipo que utilizan mensajería 31 - Buscar eficazmente en internet empleando el mínimo tiempo posible 32 - Llevar a cabo un trabajo de investigación utilizando herramientas digitales 33 - Usar herramientas para compartir archivos y documentos con los estudiantes.

FORMULACION DE LA PROPUESTA SOCIAL MUNICIPIO DE CHIA "DESCRIPCION FASES DE PROYECTO.	
CARACTERISTICAS	<p>CARACTERISTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorece un aumento significativo de la productividad y la creatividad de los docentes. • Crear escenarios de aprendizaje basados en TICS es una oportunidad para transformar deberes en retos, premiar a los estudiantes por su dedicación y eficiencia, además de ofrecer un espacio para que los líderes surjan de manera natural. • En las TICs se pueden provocar situaciones tanto de competición como de colaboración, siempre en situaciones divertidas. • Facilita generar un compromiso con la actividad que realiza y así construir. • Experiencias positivas de aprendizaje.

OBJETIVOS	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Apoyar el desarrollo y la formación de profesores del Municipio de Chía en conceptos de nuevas tecnologías docente y de emprendimiento.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garantizar una educación inclusiva y responsable para con el docente. • Fomentar la innovación educativa enfocada en herramientas tecnológicas. • Desarrollar métodos de aprendizaje prácticos que aseguren la adaptabilidad a la tecnología en la educación
------------------	--

	<p align="center">FORMULACION DE LA PROPUESTA EDUCATIVA PARA EL MUNICIPIO DE CHIA "DESCRIPCION FASES DE PROYECTO.</p>
<p>DESCRIPCION GENERAL</p>	<p>PARA QUE:</p> <p>El fomento de nuevas estrategias y metodologías puedan facilitar a profesores y estudiantes la integración, motivación y la diversión por medio del uso de TICs en el aula de clase. Así Aportando a mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje, que da como resultado el mejoramiento en la calidad educativa.</p> <p>COMO LO HAREMOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La presentación del programa se realizará a través de una convocatoria para los docentes del área de tecnología de las Instituciones educativas a través de medios digitales, donde se dará a conocer los módulos de educación junto al cronograma de ejecución de cada una de las actividades propuestas. • Se conformarán grupos de profesores, se establecerán horarios y espacios para las actividades. • Se realizará una articulación entre los proponentes y la Secretaria de Educación del Municipio de Chía. • El proyecto responde de manera contundente en la búsqueda de proyecciones de implementación tecnológica, ya que cuenta con implementaciones en áreas de investigación, formación y socialización. <p>CUANDO Y DONDE:</p> <p>En el transcurso del año escolar, en las locaciones físicas e instituciones del municipio y biblioteca municipal para consolidar resultados e indicadores.</p>

FORMULACION DE LA PROPUESTA SOCIAL MUNICIPIO DE CHIA "DESCRIPCION FASES DE PROYECTO.	
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	<p>INTRODUCCION DEL PROYECTO Y RESULTADOS DOCUMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sondeo, encuestas, diagnóstico y socialización con la comunidad educativa. • Implementación técnica, bases de datos del proyecto. • Formulación de la estructura de resultados e indicadores, a través de la ejecución del Proyecto y por medio de la experiencia de los docentes y estudiantes participantes. <p>CONFERENCIAS DE TECNOLOGÍA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a las nuevas TICs y computación en la nube. • Las TIC y las TAC. • TICs y transformación social. <p>EJECUCION DEL PROYECTO PILOTO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio charlas, talleres y juegos grupales. • Implementación herramientas en plataforma. • Aplicaciones y desarrollo de proyectos con lo aprendido.
	<p>BENEFICIOS:</p> <p>Las TICs actúa como estimulante de la superación personal, a partir de la experimentación del éxito, base de la propia confianza y con el juego conectamos con la emoción, la complicidad, el vínculo e, incluso, con el compromiso Gamificación genera alternativas de apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a las siguientes razones: Retroalimentación inmediata, autonomía de decisión en situaciones abiertas, posibilidad de intentar infinita, progreso personal, evaluación en tiempo real y reglas claras sencillas. Y quizás hay que poner especial atención en recuperar esa esencia que nos conecta con la creatividad, el descubrimiento, la curiosidad, la pasión... con puras ganas de vivir.</p> <p>IMPACTO EDUCATIVO:</p> <p>Generar la transformación en procesos de calidad educativa del municipio y que aporten beneficios hacia toda la comunidad educativa. Este Proyecto permite lograr una mayor integración, entre los docentes educativos y estudiantes, socializar los modelos innovadores que se impulsan a nivel mundial, en la utilización nuevas metodologías, que involucran la educación transversal e innovación social.</p>

FORMULACION DE LA PROPUESTA SOCIAL MUNICIPIO DE CHIA	
Indicadores	<p>Áreas Docentes: Docentes básica primaria y secundaria del área de Tecnología.</p> <p>Género: Femenino y masculino.</p> <p>Tipo población: Adultos.</p> <p>Personas impactadas: 500 aproximadamente.</p>
Metodología General 01	<p>DEFINICIÓN DE LA ESTRUCTURA PROGRAMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visión y objetivos alcanzados. • Líneas de acción ejecutadas y áreas finalizadas. • Proyecto piloto ejecutado, resultados e indicadores. <p>SOCIALIZACIÓN DE DOCUMENTOS Y RETROALIMENTACIÓN.</p> <p>Socialización, retroalimentación en instancias institucionales para la coordinación de la capacitación, talleres y puesta piloto, mapeo de actividades, instalación técnica y logística de planimetría de capacitación y conferencias.</p> <p>AJUSTES Y EJECUCIÓN PROYECTO FINAL</p> <p>Inicio de actividades, según cronograma establecido.</p>
Metodología 02	<p>INTRODUCCION</p> <p>Plan activo, sensibilizador r informativo trabajando con mesas de concertación, sobre el inicio del programa con autoridades educativas del municipio, y principales representantes docentes de colegios públicos, privados y personeros estudiantiles.</p> <p>CONFERENCIAS. Clasificación por sectores educativos para la ejecución de las temáticas y recolección de datos e indicadores de las actividades.</p> <p>EJECUCIÓN PILOTO EN AULA: desarrollo por medio de herramientas manuales e interactivas web de la implementación piloto en un aula de clase en básica primaria y secundaria.</p>

Propuesta económica Ejecución proyecto Municipio De CHIA.

Tiempo de ejecución 5 meses.

Valor de la inversión \$ 55.500.000

Aporte de la fundación \$-----

DESCRIPCIÓN PROPUESTA ECONÓMICA					
Presupuestos Fases de proyecto.					
ítem	Producto y/o Servicio	Descripción	Producto	Valor global	Valor total
1	Diagnóstico, indicadores encuestas, creación del documento público de índole educativo.	Se realizará la construcción de un diagnóstico participativo que evidencie la situación real del sector educativo en el uso de herramientas informáticas, con el objetivo de ser la base real para crear y construir documento público para medir el nivel de manejo de videojuegos educativos en el municipio y medios interactivos educativos.	1	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000
2	Socialización del proyecto, selección colegios participantes, documentos finales.	Entrevista a personeros estudiantiles, Jóvenes líderes en consejos de juventudes, presentación de los documentos finales ante la secretaria de educación.	1	\$ 3.000.000	\$3.000.000
3	Ejecución del proyecto, conferencistas, coordinadores, técnicos, Logísticos.	Contratación Profesionales, Técnicos, docentes áreas afines equipo de trabajo de la fundación, para la capacitación, talleres conferencias y acompañamiento, seguimiento y otras labores que se requieran en el proyecto, personal logístico para apoyar eventos, conferencias, salidas, talleres y todas las actividades presentadas y movilización de equipos y evento maratón de los videojuegos educativos.	1	\$24.000.000	\$24.000.000
4	Papelería pancartas afiches pendones vallas material litográfico informes medios audiovisuales	Impresiones gran formato, mediano, volantes afiches para la información y socialización de todos los eventos del proyecto. Videobeam, cámara fotografía, alquiler de TVS. Material de apoyo: fotocopias, papel, marcadores y demás materiales requeridos en los talleres y la actividades del proyecto, entrega de informes, indicadores, asistencias, notas, evaluaciones y requerimientos de las entidades municipales.	1	\$7.000.000	\$ 7.000.000

DESCRIPCIÓN PROPUESTA ECONÓMICA					
Presupuestos Fases de proyecto					
ítem	Producto y/o Servicio	Descripción	Producto	Valor unitario	Valor total
5	Salidas presenciales a empresas de videojuegos y eventos de videojuegos lúdicos.	1salidas para Bogotá visitar una industria digital y modelos en industrias creativas. 1 visita evento Colombia 3.0 emprendedores 1 visita corferias evento emprendimiento, "SOFA" incluyen transportes refrigerios almuerzos y seguros.	1	\$ 8.000.000	\$8.000.000
76	Camisetas suvenires distinciones premios medallas certificados Obsequios.	Camisetas con impresión logos y distintivos del municipio y del programa decorativos laser, suvenires logos personalizados, premios sorpresa por participación.	1	\$ 4.000.000	\$ 4.000.000
7	Gastos administrativos operacionales	-----	1	\$7.000.000	\$7.000.000
TOTAL					\$55.500.000

NOTA:

Todos los valores que se aplican a este documento, se pueden ajustar a otro presupuesto, teniendo en cuenta que este proyecto impacta todas las instituciones del municipio y se favorece en la implantación de software que la fundación "educativa Tokinaki Tres fuerzas" donara para el municipio en diferentes áreas y herramientas educativas digitales.