

DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN SOCIAL FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

CARRERA:

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO:

DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN INFORMÁTICA CON LA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE T-BOX, EN EL COMPLEJO EDUCATIVO ESPÍRITU SANTO".

RESPONSABLE:

KARLA RAQUEL CALERO SALINAS U20181626

CICLO:

01-2024

LUGAR Y FECHA DE ENTREGA:

CIUDAD UNIVERSITARIA UNIVO, QUELEPA, 07 DE JUNIO DEL 2024

Contenido

UBICACIÓN DE PROYECTO:	3
2. REGIÓN: ORIENTAL	3
3. ÁREA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO	3
4. LÍNEA DE ACCIÓN DE VINCULACIÓN SOCIAL:	3
5. DESCRIPCIÓN:	3
6. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.	4
7. JUSTIFICACIÓN:	4
8. OBJETIVOS:	4
9 ACTIVIDADES:	5
10. Metas:	6
11. Población beneficiada:	6
12. Horario trabajo:	7
13. Periodo de realización:	
14. Instituciones participantes:	7
15. RECURSOS:	7
16. Presupuesto:	8
17. Cronograma de actividades en el año.	8
18. ANEXO1	13

UBICACIÓN DE PROYECTO:

Nombre de la institución: Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo

Dirección: San Miguel, Ciudad pacífica segunda etapa Avenida Los Héroes

Teléfono: 2670-1285

Persona Responsable de supervisar al estudiante en la institución: Licd. Ana Roberlyn Maldonado

Cargo: Docente de informática.

2. REGIÓN: ORIENTAL

3. ÁREA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Ingeniería y Técnico en Desarrollo de Software, Ingeniería en Energía y Eficiencia Energética, Licenciatura y Técnico en Ciencias de la Computación (Tecnología).

4. LÍNEA DE ACCIÓN DE VINCULACIÓN SOCIAL:

Niñez, adolescencia y juventud. Trabajar en proyectos enfocados en los niños, niñas y adolescentes. Proveer educación inclusiva, equitativa y de calidad.

5. DESCRIPCIÓN:

TBox Academy es una plataforma de aprendizaje especialmente diseñada para crear, publicar y dar seguimiento al avance y resultados de proyectos educativos. Estos proyectos pueden ser dirigidos a estudiantes desde primaria a secundaria, así como docentes y padres de familia.

Básicamente las principales metas de Tbox es incrementar el número de usuarios registrados y así aumentar la taza de usuarias a un 20% y así tener un aumento de la tasa de aprobación de estudiantes y padres de familia entre mayor prestigio tenga la plataforma mayor es el número de expansión a nuevas instituciones educativas y poniendo en practica los objetivos de la plataforma Tbox se logra alcanzar el alto nivel de calidad y satisfacción para todos los usuarios.

6. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.

La incorporación de nuevas tecnologías dentro de las escuelas ha cambiado los métodos educativos a tal grado que se abren espacios para la cultura digital en salones de clases y la transformación digital que ha introducida la participación de la tecnología en la educación, también conocida como tecnología educativa.

7. JUSTIFICACIÓN:

La tecnología permite implementar modelos de enseñanza innovadoras que proporciona accesos a una variedad de recursos educativos que mejoran la calidad de la experiencia estudiantil.

La institución aplica diversos métodos de aprendizajes para que sus estudiantes puedan desarrollarse en el mundo de las tecnologías a temprana edad.

Cada Proyecto educativo inicia con una historia que presenta de una forma interesante y coloridas que se tratan las actividades a realizar. En esa etapa se fomenta la imaginación, la atención, la lectura y escritura para aplicar el propósito de esta fase es que los estudiantes apliquen lo aprendido a lo largo del proyecto en una actividad que vaya más allá del salón de clases. Ejemplo los estudiantes podrán colaborar en la difusión de un mensaje en su familia, en su institución educativa o en la comunidad con esto instruimos a los estudiantes a completar la tarea central el proyecto poniendo practica lo aprendido con eso ellos solucionan el desafío planteado usando su pensamiento computacional.

8. OBJETIVOS:

Objetivos generales.

♣ Desarrollar competencias en informática con la plataforma de aprendizaje t-box, en el Complejo Educativo Espíritu Santo.

Objetivos específicos.

- ♣ Manejar de forma eficiente y responsable la información.
- 🖶 Trabajar adecuadamente en equipo.
- **↓** Comunicar ideas y opiniones de forma efectiva.

9.- ACTIVIDADES: Cronograma de actividades hechas de kínder 4 hasta tercer grado en el Centro Escolar Católico Franciscano Espíritu Santo.

Kínder 4.

- ¿Qué hago con la tecnología?
- > ¿Cómo soy?
- Proyecto 2: "Conociendo la escuela"
- > Proyecto 3: ¿Qué compramos?
- > Proyecto 4: ¡En la granja!

Kínder 5

- > ¡Jugando con los dispositivos!
- > Proyecto 1: ¿Qué hacen mis sentidos?
- > Proyecto 2: Expedición por la comunidad.
- > Proyecto 3: ¿En que trabajan las personas?
- > Proyecto 4: Un tour por mi país.

Parvularia 6

- Viviendo en línea.
- > Proyecto 1: Tbox Sports.
- > Proyecto 2: Tbox TV.
- > Proyecto 3: Tbox Web.
- > Proyecto 4: Tbox News.

Primer Grado.

- Conozcamos los dispositivos tecnológicos.
- > Edición de imágenes: Eco Amigos.
- Procesadores de textos: Protectores de la naturaleza.
- > Hojas de cálculo: Crea tu parque zoológico.

Segundo Grado.

- Exploremos los sistemas operativos
- Búsqueda de información: Detectives del arte.
- Correo electrónico: Cazadores de cultura.
- Programación: Espectáculo artístico.

Tercer Grado.

- Un poco de historia.
- ➤ Hojas de cálculo: ¡Come sano!
- Procesador de textos: Deportes en Tbox City.
- > Edición de imágenes: Familias saludables.

10. Metas:

Tbox City es una propuesta educativa innovadora que facilita el uso de múltiples herramientas tecnológicas para que los estudiantes resuelvan tareas del mundo real, Tbox promueve el uso creativo, seguro y relevante de la tecnología en formación integral de los niños y jóvenes y el principal objetivo de Tbox es fortalecer en los estudiantes el pensamiento computacional esto implica el combinar el poder de la tecnología con el pensamiento critico para poder resolver problemas concretos. Al desarrollar habilidades de pensamientos los estudiantes pueden aplicar el pensamiento computacional en diversas asignaturas escolares: Básicamente Tbox City propone áreas tecnológicas y el objetivo específico para los estudiantes es abarcar todas sus habilidades iniciales hasta competencias mas avanzadas en el uso de tecnologías como hojas de cálculo, correo electrónico, base de datos, diseños de sitios web.

11. Población beneficiada:

NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
208	205	413

12. Horario trabajo:

HORA	DIAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
AM		7:am/12:30	7:am/12:30	7:am/12:30	7:am/12:30	7:am/12:30

13. Periodo de realización:

Fecha de inicio: 2 de abril del 2024

Fecha de finalización: 10 de septiembre del 2024 un aproximado.

14. Instituciones participantes:

✓ Universidad de Oriente

✓ Centro Escolar Católico Franciscano Espíritu Santo.

15. RECURSOS:

- ✓ En este desarrollo de actividades con los estudiantes del Centro Escolar Católico Franciscano Espíritu Santo somos tres personas encargadas de dirigir todas las actividades la encargada principal es Licenciada Ana Roberly Maldonado, Licenciada Sonia García y mi persona Karla Raquel Calero Salinas.
- ✓ Contamos con centro de cómputo que contas de 41 computadoras con sus respectivas mesas, silla, teclado, mouse, aire acondicionado y un proyector para dar instrucciones a los estudiantes y wifi de 100GB para uso de las instalaciones.

16. Presupuesto:

Cantidad	Descripción	Costo Unitario	Costo Total
30	Alimentación	\$2.50	\$75
500	Un solo colaborador	\$1	\$500
	Total, General		\$575

17. Cronograma de actividades en el año.

							ME	SES			
N	ACTIVIDA DES	FEBR ERO	MAR ZO	ABR IL	MAY O	JUN IO	LI	AGOS TO	SEPTIE MBRE	OCTU BRE	NOVIEM BRE
							0				
1	KINDER 4										
	¿Qué hago con la tecnología?										
2	¿Cómo soy?										
3	Proyecto 2: "Conociend o la escuela"										
4	Proyecto 3: ¿Qué compramos ?										

	Proyecto 4: ¡En la granja!					
5	¡En la					
	granja!					

							ME	SES			
N	ACTIVIDA DES	FEBR ERO	MAR ZO	ABR IL	MAY O	JUN IO	JU LI O	AGOS TO	SEPTIE MBRE	OCTU BRE	NOVIEM BRE
1	KINDER 5										
	¡Jugando con los dispositivos !										
2	Proyecto 1: ¿Qué hacen mis sentidos?										
3	Proyecto 2: Expedición por la comunidad.										
4	Proyecto 3: ¿En que trabajan las personas?										
5	Proyecto 4: Un tour por mi país.										

							ME	SES			
N	ACTIVIDA DES	FEBR ERO	MAR ZO	ABR IL	MAY O	JUN IO	JU LI O	AGOS TO	SEPTIE MBRE	OCTU BRE	NOVIEM BRE
1	PRARVUL ARIA 6										
	¡Viviendo en línea!										
2	Proyecto 1: Tbox Sports.										
3	Proyecto 2: Tbox TV.										
4	Proyecto 3: Tbox Web.										
5	Proyecto 4: Tbox News.										

		MESES									
N	ACTIVIDA DES	FEBR ERO	MAR ZO	ABR IL	MAY O	JUN IO	JU LI O	AGOS TO	SEPTIE MBRE	OCTU BRE	NOVIEM BRE
1	PRIMER GRADO										
	Conozcamo s los dispositivos										

	tecnológicos					
2	Edición de imágenes: Eco Amigos.					
3	Procesadore s de textos: Protectores de la naturaleza.					
4	Hojas de cálculo: Crea tu parque zoológico					

							ME	SES			
N	ACTIVIDA	FEBR	MAR	ABR	MAY	JUN	JU	AGOS	SEPTIE	OCTU	NOVIEM
	DES	ERO	ZO	\mathbf{IL}	0	IO	LI	ТО	MBRE	BRE	BRE
							О				
	SEGUNDO										
1	GRADO										
	Exploremos										
	los sistemas										
	operativos										
	Búsqueda										
2	de										
	información										
	: Detectives										
	del arte.										
	Comoo										
9	Correo										
3	electrónico:										

	Cazadores de cultura.					
4	Programaci ón: Espectáculo artístico.					

		MESES											
N	ACTIVIDA DES	FEBR ERO	MAR ZO	ABR IL	MAY O	JUN IO	O LI JU	AGOS TO	SEPTIE MBRE	OCTU BRE	NOVIEM BRE		
1	TERCER GRADO												
	Un poco de historia.												
2	Hojas de cálculo: ¡Come sano!												
3	Procesador de textos: Deportes en Tbox City.												
4	Edición de imágenes: Familias saludables.												

INFORMATICA										
kínder 4	kínder 5	prepa								
Introducción	Introducción	introducción								
¿Qué hago con la	¡Jugando con los	Viviendo en línea								
tecnología?	dispositivos!									
	-									
Proyecto 1	Proyecto 1	Proyecto 1								
¿Como soy?	¿Qué hacen mis	Tbox shorts								
	sentidos?									
Proyecto 2	Proyecto 2	Proyecto 2								
Conociendo la escuela	Expedición por la	Tbox tv								
	comunidad									
Proyecto 3	Proyecto 3	Proyecto 3								
¿Qué compramos?	¿En que trabajan las	Tbox web								
	personas?									
Proyecto 4	Proyecto 4	Proyecto 4								
¡En la granja!	Un tour por mi país	Tbox News								
Primer Grado	Segundo Grado	Tercer Grado								
Introducción	Introducción	Introducción								
Conozcamos los	Exploremos los sistemas	Un poco de historia								
dispositivos	operativos									
Proyecto 1	Proyecto 1	Proyecto 1								
Edición de imágenes:	Búsqueda de	Hojas de cálculos: ¡Come								
Eco Amigos	información: Detectives	sano!								
	del arte									
Proyecto 2	Proyecto 2	Proyecto 2								
Procesador de textos:	Correo electrónico:	Procesador de textos:								
Protectores de la	Cazadores de cultura	Deportes en Tbox City								
naturaleza										
Proyecto 3	Proyecto 3	Proyecto 3								
Hojas de cálculo: Crea tu	programación:	edición de imágenes:								
parque zoológico	Espectáculo artístico	Familias saludables								



CENTRO ESCOLAR CATÓLICO FRANCISCANO "ESPIRITU SANTO"

Nivel: Preescolar

	500	D	L	М	М	1	v	s		Paso A [4 años]	Paso B [5	años]	Paso C [6 años]				
		7	- 8:	9	10	21	12	-13										
	E N	14	15	16	17	18	19	20										
	E	21	22	23	24	25	26	27										
		28	29	30	31	1	2	3										
	F	4	5	6	7	8	9	10		INFORMATICA								
	F E	11	12	13	14	15	16	17	Ш									
		18 25	19 26	20	21	22	23	24	1 2 3 1 2	¿Qué hago con la tecnología?	¡Jugando con los	dispositivos!	Viviendo	en línea				
	100000	3	4	5	6	7	8	9	3	MouseBox ESP	PaintBox 2.0	ESP	PaintBox	ESP				
	м	10	11	12	13	14	15	16	1		- Charles and the same of the			ALCOHOL:				
	A	17	18	19	20	21	22	23	2	Proyecto 1:	Proyecto	0.1:	Proye	to 1:				
		24	25	26	27	28	29	30										
	А		1	2	3	4	5	6	3									
		7	8	9	10	11	12	13	4									
	В	14	15	16	17	18	19	20	5	(Cámo cou)	¿Qué hacen mis	sentidos?	TBox Sports					
	34248	21	22	23	24	25	26	27	3 4 5 6 7	¿Cómo soy?								
	R	28	29	30	1	2	3	4										
	1000	5	6	7	8	9	10	11	8	PaintBox 2.0 ESP	PaintBox 2.0	ESP	PaintBox	ESP				
	M A	12	13	14	15	16	17	18	1			100						
	Ÿ	19	20	21	22	23	24	25	2									
		26	27	28	29	30	31	1	3	Proyecto 2:	Proyecto	. 2.	Proye	4n 2				
	1	2	3	4	5	6	7	8	4	Conociendo la escuela		CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	TBox					
2	-	9	10	11	12	13	14	15	5	Conociendo la escueia	Expedición por la	comunidad	150)	v				
	U	16		18	19	20	21		6									
	N	23	24	25	26	27	28	29	8 1 2 3 4 5 6			-						
		30	1	2	3	4	5	6	8	StoryBox ESP	StoryBox	ESP	StoryBox	ESP				
		7	8	9	10	11	12	13	2				*					
	r 1	14	15	16	17	18	19	20	2	Proyecto 3:	Proyecto	o 3:	Proye	to 3:				
		21	22	23	24	25	26	27	3									
		28	29	30	31													
	A				7	8	9	10	4									
	G	11	12	13	14	15	16	17	5	¿Qué compramos?	¿En qué trab	ajan las	TBox	Woh				
		18	19	20	21	22	23	24	6	¿que compramos?	persona	ss?	IBOX	wen				
	0	25	26	27	28	29	30	31	7									
-	s	1	2	3	4	5	6	1	8	PaintBox 2.0 ESP	PaintBox. 2.0	ESP	PaintBox 2.0	ESP				
		8	9	10	11	12	13	-14	1	***								
	E	15	16	17	18	19	20	21	2									
	р	22	23	24	25	26	27	28	3	Proyecto 4:	Proyecto	var.	Proye	to 4				
- 1	,	29	30	1	2	3	4	5	4	¡En la granja!	Un tour por		TBox I					
	20	6	7	8	9	10	11	12	5	(cn la granja)	on tour por	, pois	TBOX	· · · ·				
	о с	13	14	15	16	17	18	19	6									
		20	21	22	23	24	25	26	4 5 6 7 8 1 2 3 4 5 6 7									
		27	28	29	30	31	1	2	8	StoryBox ESP	StoryBox	ESP	StoryBox	ESP				
		4	5	6	7	8	9	10	1.48									
	2	11	12	13	14	15	16	17										
	0	18	19	20	21	22	23	24										
	V	25	26	27	28	29	30											

Cantidad	Descripción	Costo Unitario	Costo Total
30	Alimentación	\$2.50	\$75
500	Un solo colaborador	\$1	\$500
	Total, General		\$575

Números de contacto: 7218-7176

Nombre del estudiante:
Karla Raquel Calero Salinas
Teléfono:
72187176
Correo:
Raquelsalinass@gmail.com
Karlysalinas20@outlook.es