**TRABAJO COMUNAL UNIVERSITARIO**

## Datos del Estudiante

**NOMBRE Y APELLIDOS CORREO ELECTRÓNICO TELÉFONO**

**CARNÉ SEDE AÑO CUATRIMESTRE**

**CARRERA**

### IC IIC IIIC

## Datos del Anteproyecto

**NOMBRE DEL ANTEPROYECTO**

**NOMBRE COMPLETO DE LA INSTITUCÍON**

**NOMBRE DEL SUPERVISOR (A) EN LA INSTITUCIÓN**

**TELÉFONO CORREO ELECTRÓNICO**



**DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN**

**TRABAJO COMUNAL UNIVERSITARIO**

**V-07**

**FECHA DE INICIO DEL PROYECTO**

**FECHA DE FINALIZACIÓN DEL PROYECTO**

## ANTEPROYECTO

**NOMBRE Y APELLIDOS**

**CORREO ELECTRÓNICO**

**FECHA AUTORIZACIÓN (TUTOR)**

**CUATRIMESTRE N°**

 **IC IIC IIIC**



**N° IDENTIFICACIÓN**

**TELÉFONO**

**CARNÉ**

**GRADO**

**CARRERASEDE**

**NOMBRE DEL PROYECTO**

**BENEFICIARIOS**

**CANTIDAD DE HORAS**

**TELÉFONO INSTITUCIÓN**

**UBICACIÓN ESPECÍFICA (CANTÓN Y DISTRITO)**

**NOMBRE DEL GESTOR DE ULATINA**

**CÉDULA JURÍDICA INSTITUCIÓN Y RAZÓN SOCIAL**

|  |
| --- |
|  |

**ANTEPROYECTO DE TCU**

**DESCRIPCIÓN DE LOS BENEFICIARIOS**

Los instructores (docentes) de 84 centros educativos públicos, de primaria y secundaria en todo el territorio nacional, esto mediante el acompañamiento y soporte brindado por los estudiantes de TCU en las diferentes categorías de la First Lego League, de los cuales se han generado 437 equipos de estudiantes de estos centros, significando más de 2,800 participantes como beneficiarios finales. Este programa es avalado y apoyado por el MEP, pero el organismo ejecutor es la Fundación STEAM, quien es la encargada del proceso logístico y asignación de recursos a todos los centros educativos.

**OBJETIVO GENERAL**

Brindar acompañamiento y soporte virtual a docentes de Centros Educativos Públicos a lo largo de su participación en el programa de First Lego League.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

* Promover el desarrollo de habilidades tecnológicas a los usuarios del programa Fisrt Lego League con el fin de favorecer la innovación y la robótica educativa.
* Despertar el interés por la ciencia y la tecnología entre los niños y jóvenes de la educación púbica de nuestro país.

**PERTINENCIA DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA**

Actualmente, no existe un solo día en el cual la educación deje de transformarse. Costa Rica como país en vías de desarrollo debe adoptar la mentalidad de perseguir la enseñanza de primer nivel.

Es preciso reconceptualizar y revalorar la significación y el lugar de la educación y, sobre todo, la profesión docente que, lejos de ceder espacio ante el avance abrumador de la tecnología, es cada vez más importante como punto de encuentro de estudiantes de todos los niveles educativos con su cultura, donde se aprende a convivir, a ser solidario y a vivir en paz. El desarrollo humano comprende la educación que propicia adquisiciones para aprender de forma creativa y crítica a través de toda la vida; esto solo será posible en una escuela inclusiva en todos los órdenes, una escuela y un docente actualizados en las herramientas tecnológicas, metodologías y estrategias que coadyuven al aprendizaje.

Es por lo anterior, que se hace necesario el desarrollo de nuevas habilidades y competencias en nuestros docentes, mediante metodologías innovadoras que les permitan generar el mismo impacto en sus estudiantes, y logren así despertar aún más el interés de estos por su aprendizaje.

El actual proyecto es una propuesta mediante la cual sus participantes a través del TCU se formen, y participen en el FIRST®LEGO®LEAGUE Costa Rica, brindando acompañamiento y soporte a docentes de centros educativos públicos a lo largo de su participación en el programa, lo anterior bajo la modalidad virtual.

**RESULTADOS ESPERADOS**

Los resultados que se esperan es brindar el acompañamiento y soporte a los instructores (docentes) de 84 centros educativos públicos, de primaria y secundaria en todo el territorio nacional, esto mediante brindado por los estudiantes de TCU en las diferentes categorías de la First Lego League, de los cuales se han generado 437 equipos de estudiantes de estos centros, significando más de 2,800 participantes como beneficiarios finales. Este programa es avalado y apoyado por el MEP, pero el organismo ejecutor es la Fundación STEAM, quien es la encargada del proceso logístico y asignación de recursos a todos los centros educativos.

Cada estudiante deberá hacer un aporte de 150 horas efectivas en la formación, acompañamiento y soporte a los docentes que participen en el programa.

**CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN**

Se refiere a la proyección de las horas de trabajo en el tiempo, con el fin de calcular cuánto se tardará en completar las horas y cómo se distribuirán las actividades a lo largo de todo ese lapso de tiempo. Recuerde que cuenta solamente con dos cuatrimestres de tiempo para completar todo el proceso de TCU.

En el cronograma se deben incluir las 30 horas correspondientes a los procesos de PLANIFICACIÓN, y al final, la sumatoria debe ser igual o superior a 150 horas.

Se presenta en un formato tipo tabla, como la siguiente:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FECHAS | CANTIDAD  DE HORAS | ACTIVIDADES |
| 12 – 16 Mayo | 25 | Descripción general de las actividades planeadas |
| 19 de Mayo | 8 | Descripción general de las actividades planeadas |
| 23 y 24 de Mayo | 14 | Descripción general de las actividades planeadas |
| Etc… | Etc… | Etc… |
| **Total** | 150 horas |  |

**TAXONOMÍA DE BLOOM**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONOCIMIENTO** | **COMPRENSIÓN** | **APLICACIÓN** | **ANÁLISIS** | **SÍNTESIS** | **EVALUACIÓN** |
| Adquirir  Bosquejar  Calcular  Citar  Clasificar  Conocer  Contar  Decir  Definir  Describir  Distinguir  Encontrar  Enlistar  Enumerar  Escoger  Etiquetar  Fijar  Formular  Identificar  Indicar  Localizar  Mostrar  Nombrar  Ordenar  Organizar  Recitar  Recordar  Registrar  Relatar  Repetir  Reproducir  Rotular  Seleccionar  Señalar  Subrayar  Traducir | Anular  Cambiar  Comentar  Comparar  Confeccionar  Construir  Decir  Describir  Determinar  Dibujar  Diferenciar  Discutir  Distinguir  Explicar  Ejemplificar  Expresar  Extraer conclusiones  Fundamentar  Generalizar  Hacer listas  Identificar  Ilustrar  Inferir  Informar  Interpretar  Justificar  Leer  Memorizar  Narrar  Organizar  Ordenar  Reafirmar  Recitar  Preparar  Recitar  Reconocer  Recordar  Relacionar  Relatar  Repetir  Replantear  Representar  Resumir  Revisar  Traducir  Transformar  Ubicar  Clasificar | Aplicar  Calcular  Clasificar  Comparar  Comprobar  ***Construir\****  ***Convertir\****  ***Demostrar\****  ***Desarrollar\****  Descubrir  Dirigir  ***Diseñar\****  Dramatizar  ***Efectuar\****  Ejemplificar  Ejercitar  ***Elaborar\****  Emplear  Encuestar  Ensamblar  Ensayar  Entrevistar  Escoger  ***Establecer\****  Estimar  Experimentar  ***Fabricar\****  ***Fomentar\****  Hacer  Ilustrar  Interpretar  Llevar a cabo  Modelar  ***Modificar\****  Operar  Ordenar  ***Organizar\****  Planear  Planificar  Practicar  Preparar  ***Producir\****  Programar  ***Realizar\****  Redactar  ***Reestructurar\****  Relacionar  Resolver  Sintetizar  Transformar  Usar | Aclamar  ***Analizar\****  Asociar  Calcar  Calcular  Categorizar  Clasificar  Comparar  Componer  Concluir  Constatar  Contrastar  Criticar  Cuestionar  Debatir  Desarmar  Descomponer  Descubrir  Desmenuzar  Determinar  Diagramar  Diferenciar  Discutir  Distinguir  Dividir  Enfocar  Estimar  Examinar  Experimentar  Explicar  Inducir  Inferir  Inspeccionar  Inventar  Investigar  Observar  Probar  Relacionar  Señalar  Ver | Adoptar  Arreglar  Cambiar  Clasificar  Coleccionar  Combinar  Compilar  Concebir  Confeccionar  ***Construir\****  ***Crear\****  Deducir  Definir  ***Desarrollar\****  ***Diseñar\****  ***Elaborar\****  Eliminar  Escribir  Especificar  Esquematizar  ***Fabricar\****  Formular  Generalizar  Gestionar  Hacer  ***Idear\****  Imaginar  ***Implementar\****  Integrar  Intuir  Inventar  Juntar  Manejar  Maximizar  Minimizar  Modificar  Ordenar  ***Organizar\****  Planificar  ***Producir\****  ***Proponer\****  Proyectar  Reconstruir  Redactar  Relatar  Resumir  Revisar  Sintetizar  Suponer  Teorizar  Trazar | Aceptar  Aportar  Apreciar  Aprobar  Argumentar  Asignar puntos  Asignar valor  Auscultar  Avaluar  Calcular  Calificar  Categorizar  Clasificar  Comparar  Comprobar  Concluir  Considerar  Constatar  Criticar  Debatir  Decidir  Defender  Descubrir  Determinar  Discutir  Elegir  Escoger  Estimar  Evaluar  Explicar  Interpretar  Jerarquizar  Justificar  Juzgar  Lograr  Medir  Opinar  Preferir  Priorizar  Probar  Rechazar  Reglamentar  Reprobar  Revisar  Tipificar  Valorar  Valuar |

*\* Los verbos marcados con asterisco (\*) se pueden utilizar como verbos de objetivo general.*