

Diplomado en Gobernabilidad e Innovación Pública  
para Líderes y Lideresas de América Latina y el Caribe

---

**Nombre Del Proyecto:** Uso de las Tecnologías de información y comunicación (TIC) en la formación académica de niños de 6 a 12 años de la U.E. Rafael Urdaneta, del municipio El Hatillo, estado Miranda - Venezuela.

### **Integrantes Del Equipo**

**Carrillo, Carlos. Lic en Comunicación Social**, experiencia en la empresa privada prestando servicios de tecnología a Alcaldías en Venezuela y República Dominicana. Actualmente trabaja en un INVICTUS trading and consulting.

**González, Grecia. Lic en Estudios Internacionales (UCV)**, interés en la investigación en temas de innovación, políticas públicas y gestión de proyectos. Experiencia en análisis internacional y político, planificación de eventos y administración.

**Laurens, Thamara. Lic en Comunicación Social**, diplomado en responsabilidad social empresarial (USB). Comunicaciones estratégicas y consultor en relaciones públicas. Acompañamiento a organizaciones en definición y ejecución de planes de acción social. Comunicaciones y responsabilidad social en Todoticket Grupo Banesco.

**Zambrano, Ayda. Sociólogo**, Postgrado en Planificación del Desarrollo y Especialización en Políticas Públicas y Capacitación en las áreas de planificación, tecnología e innovación. Cargos en la administración pública en los sectores de ciencia y tecnología, industria y sector eléctrico. Gerencia de Planificación de CORPOELEC como Jefe de División de Planificación Estratégica.

### **Presentación:**

En 2020 desde el inicio de la pandemia se hizo más evidente la incapacidad del estado para satisfacer las necesidades básicas de los sectores más vulnerables. Específicamente en el sector educativo la cuarentena visibilizó con mayor fuerza su crisis en las fallas en los servicios básicos, deterioro de infraestructura física de las escuelas, bajos salarios del personal docente y administrativo, dificultad de

Diplomado en Gobernabilidad e Innovación Pública  
para Líderes y Lideresas de América Latina y el Caribe

---

movilización y especialmente altos niveles de deserción escolar, tanto de profesores como de alumnos. Las comunidades estudiantiles del mundo entero vivieron las ventajas y desventajas de una educación a distancia con las tecnologías de la información y comunicación como soporte, donde el manejo y uso de las mismas afecta el proceso educativo, las oportunidades de crecimiento y el rendimiento académico.

El diseño del presente proyecto está dirigido a promover habilidades y competencias en los docentes, niños y representantes de la U.E Rafael Urdaneta con la finalidad de contribuir a la reducción de la brecha digital que actualmente experimentan los procesos educativos, como factor clave para el desarrollo. La UE Rafael Urdaneta, se encuentra ubicada en la zona rural del municipio El Hatillo, en una comunidad de estrato socioeconómico bajo y una infraestructura limitada en cuanto a espacios físico, (4 salones, 2 áreas de recreación, cocina – comedor y un área administrativa), un plantel estudiantil de 240 alumnos, 6 profesores y 4 asistentes administrativos.

### **Fundamentación:**

Con el objetivo de validar nuestras percepciones y expectativas con respecto al uso de las TIC en el ámbito académico de la U.E. Rafael Urdaneta, procedimos al levantamiento y elaboración de los Mapas de Empatía con los principales usuarios o beneficiarios de nuestra propuesta de proyecto, a partir de visitas y conversaciones con directivos del área educativa de la Alcaldía del municipio El Hatillo, la directora, docentes, alumnos y representantes de la UE Rafael Urdaneta. Con los Mapas de Empatía se consignaron como principales hallazgos:

- 50% de los maestros encuestados, el uso de la tecnología tiene una relevancia importante en el aprendizaje. 35,7% la califica como alta y el 12, 5% como media.

Diplomado en Gobernabilidad e Innovación Pública  
para Líderes y Lideresas de América Latina y el Caribe

---

- 66% de los representantes piensan que el uso de las TIC implicaría ser mejores estudiantes en la siguiente etapa educativa; que ayudan al desarrollo de competencias necesarias en el proceso y que se adquieren herramientas valoradas en el mundo laboral.
- 84,4% de los alumnos consideran más fácil aprender las clases o materias con el uso de las TIC y admiten que les permite aprender más allá de lo escolar..
- Durante la pandemia el 94,1% del alumnado recibió clases on line, utilizando como medio principal la aplicación Whatsapp.

Otro de los hallazgos importantes encontrado en nuestro proceso de acercamiento a la comunidad estudiantil objeto de esta investigación, es el papel preponderante del género femenino en el proceso educativo, el 87% de los representantes y 93% de los maestros encuestados son mujeres. Por esto, la perspectiva de género se considera como dinamizador de este proyecto o de cualquier política pública de esta naturaleza dado que es clave para su desarrollo.

La incorporación de las TIC en la educación de los alumnos de la U.E. Rafael Urdaneta favorecerá un mejor desempeño de los estudiantes y profesores en su proceso educativo, esto implica cambios importantes en su entorno social inmediato dado la disponibilidad de información en tiempo real al alcance de todos, diversas formas de presentar y acceder a la información, además de favorecer el desarrollo de entornos educativos no formales desde el seno familiar, así como la creación de comunidades de aprendizaje virtuales en otras áreas (recreación, servicios, oficios), la generación de nuevas estrategia de comunicación e información, lo que en definitiva contribuye a la creación de una sociedad del conocimiento basada en las TIC.

**Antecedentes:**

## Diplomado en Gobernabilidad e Innovación Pública para Líderes y Lideresas de América Latina y el Caribe

---

El gobierno local (alcaldía) ha realizado algunos esfuerzos por mejorar la infraestructura tecnológica de la U.E. Rafael Urdaneta, sin embargo no han sido persistentes en cuanto a su actualización y se han quedado solo en la infraestructura, sin abordar la dimensión humana, como lo es la capacitación y entrenamiento del personal y los alumnos en el uso y aplicación de las TIC en el área educativa. Su uso se vio forzado por la pandemia que los obligó a salir adelante con lo que tenían disponible (teléfonos y whatsapp) para mantener la interacción entre los alumnos y docentes. Aunque la actividad académica se ha regularizado, las comunicaciones vía herramientas tecnológicas siguen estando dentro de las principales opciones.

### **Justificación:**

El presente proyecto se enmarca dentro de las áreas de investigación que promueve la CAF, en las referidas al Bienestar Social Inclusivo - Políticas para la igualdad de oportunidades y Transformación Digital e Integración. En estas áreas se involucra la atención a la infancia, la igualdad de oportunidades y se promueve transformación digital en materia educativa.

Por otra parte, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible aprobada por la Asamblea General de las Naciones en septiembre 2015, estableció 17 objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS), 169 metas y 231 indicadores, suscrita por los 193 países miembros. Entre los ODS, se encuentra el N° 4 denominado: Educación de Calidad, dirigido a: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos. La meta 4.4 establece: De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento. 4.4.1 Proporción de jóvenes y adultos con conocimientos de tecnología de la información y las comunicaciones (TIC).

Diplomado en Gobernabilidad e Innovación Pública  
para Líderes y Lideresas de América Latina y el Caribe

---

**Objetivo General:**

Impulsar la adquisición de competencias y habilidades en el uso y acceso a las TIC en estudiantes, docentes y representantes de la U.E. Rafael Urdaneta ubicada en Gavilán del municipio El Hatillo, estado Miranda, favoreciendo la inclusión digital y la transformación en su proceso educativo.

**Objetivos Específicos:**

1. Diseñar un programa de capacitación y formación sobre el uso de las TIC para los docentes, representantes y alumnos de la U.E. Rafael Urdaneta.
2. Integrar y fomentar el uso de las TIC en el proceso educativo de niños de 6 a 12 años de la U.E. Rafael Urdaneta.
3. Promover el acondicionamiento de la infraestructura tecnológica (Laboratorio) de la U.E. Rafael Urdaneta, del Municipio El Hatillo - estado Miranda.

**Valor Social**

Este proyecto está orientado a generar valor social a través del desarrollo de una política pública enfocada en impartir educación de calidad, al mismo tiempo garantizar la inclusión y promoción de igualdad de oportunidades de aprendizaje, impulsando el uso de las TIC para lograr competencias técnicas y profesionales que puedan ser utilizadas por alumnos, docentes y representantes de la U.E. Rafael Urdaneta ubicada en el municipio El Hatillo, del estado Miranda - Venezuela.

**Público**

Alumnos de 6 a 12 años, representantes y profesores de educación primaria en la Unidad Educativa Rafael Urdaneta, ubicada en el municipio El Hatillo, del estado Miranda - Venezuela, que carecen de capacidades para el uso de las tecnologías de información en sus actividades educativas.

## Diplomado en Gobernabilidad e Innovación Pública para Líderes y Lideresas de América Latina y el Caribe

---

El proyecto se plantea como beneficiarios directos alrededor de 204 niños que conforman la plantilla estudiantil de los alumnos que cursan de primer a sexto grado, así como a 10 docentes del nivel primaria y al menos a 120 padres o representantes de los niños, que representan el 50% de los mismos.

### **Resultados Esperados**

La implementación de este proyecto pretende alcanzar resultados en pro de la adquisición de competencias y habilidades para el uso y acceso a las TIC de la U.E. Rafael Urdaneta, del Municipio El Hatillo - estado Miranda: Aumentando el uso de las tecnologías de información y comunicación en la educación, para influir positivamente en el rendimiento académico. Capacitando a los docentes para un mejor manejo e implementación de las TIC en las aulas. Favoreciendo la inclusión de la comunidad estudiantil reduciendo la brecha digital y la desigualdad de acceso a las TIC. Los resultados que se esperan obtener son:

- Alianzas conformadas con expertos en educación y tecnología.
- 100% Docentes capacitados en el uso y aplicación de las TIC.
- 80% de los alumnos capacitados en el uso y aplicación.
- 60% de los representantes con conocimientos sobre las TIC adquiridos en temas de hardware y software.
- 100% Docentes, alumnos y representantes con información sobre la importancia de la educación y las TIC.
- Laboratorio de computación instalado e infraestructura física acondicionada en la U.E. Rafael Urdaneta.

Por medio de estos resultados se espera generar impacto en las siguientes áreas:

- Identificar una organización con facilitadores y procedimientos para dictar actividades de capacitación sobre las TIC.
- Un total de 60% de los representantes, 100% de docentes y 70% alumnos adquieren habilidades y competencias sobre la importancia de las TIC en la formación académica, en un lapso de 6 meses (enero - junio).

## Diplomado en Gobernabilidad e Innovación Pública para Líderes y Lideresas de América Latina y el Caribe

---

- 60% de los representantes, docentes y estudiantes participaron en Webinars de páginas web y aplicaciones educativas gratuitas.
- 50% de las actividades académicas se llevan a cabo con el uso de las tecnologías, en el primer trimestre del siguiente año escolar (octubre - diciembre).
- 60% de los representantes, docentes y estudiantes realizan un proyecto educativo en whatsapp u otra aplicación, en el segundo y tercer trimestre del siguiente año escolar (enero- junio).
- 60% de los alumnos, representantes y docentes reciben asesoría de facilitadores clases semanales sobre las TIC, en el segundo y tercer trimestre del siguiente año escolar (enero- junio).
- 100% de docentes, 60% representantes y 70% alumnos participan en la presentación/socialización de proyectos en anfiteatro en un evento de 3 horas de duración.
- Conseguir en un periodo de 8 meses de 1 a 5 donativos económicos para recuperación y/o compra de equipos para el acondicionamiento del laboratorio de computación de la U.E. Rafael Urdaneta.
- Acondicionamiento de espacio para la instalación del Laboratorio de computación en un lapso de 6 meses.

### **Plan de Actividades y Tareas**

El plan de tareas se focaliza principalmente en tres aspectos: Capacitación, Información y dotación de infraestructura. En tal sentido se diseñan actividades de capacitación para docentes, alumnos y representantes, actividades dirigidas a sensibilizar y difundir la importancia y uso de las TIC a través de la participación de expertos y la disponibilidad de materiales físicos y digitales. Igualmente se contempla acondicionar y poner en funcionamiento una infraestructura básica que incluya la instalación y acondicionamiento de equipos, sistemas y espacios físicos para dar continuidad al uso

## Diplomado en Gobernabilidad e Innovación Pública para Líderes y Lideresas de América Latina y el Caribe

---

de las TIC de forma regular en la educación de los alumnos de la institución. Este plan se encuentra reflejado en los anexos del presente documento.

### **Indicadores de logro**

60% de los representantes, 100% de los docentes y 70% alumnos asistieron a las sesiones dictadas sobre el uso, importancia e impacto de las TIC, adquiriendo competencias y habilidades sobre el tema y el manejo de herramientas gratuitas como canva, google, kahoot en la educación. 60% de los estudiantes desarrollan un proyecto educativo, sobre el uso académico de las TIC, generando experiencias de aprendizaje innovadoras. Se espera que estos indicadores sean alcanzados en el transcurso de un año a partir del inicio de implementación del proyecto. Todos los indicadores se encuentran reflejados en los anexos de este documento.

### **Recursos y Alianzas**

- Apoyo de la Dirección de Educación de la Alcaldía del municipio El Hatillo, la cual tiene la función de coordinar y promulgar las directrices en materia de educación en atención a los lineamientos estatales y nacionales.
- Acceso a la comunidad estudiantil, existe contacto con la Directora del Colegio, profesores, representantes y alumnos.
- Contactos con organizaciones no gubernamentales (ONG) con experiencias en la formación académica con el uso de las TIC.
- Contactos con empresas proveedoras de equipos y servicios en el área tecnológica.

Se requiere concretar el apoyo económico de la Alcaldía y otras organizaciones para:

- Financiamiento
- Donación de equipos

## Diplomado en Gobernabilidad e Innovación Pública para Líderes y Lideresas de América Latina y el Caribe

---

- Capacitadores y facilitadores de talleres
- Diseño de talleres para representantes
- Personal técnico y logística para instalación de laboratorio
- Personal obrero y materiales para mejorar la infraestructura del laboratorio

Alianzas estratégicas con:

- Plataformas digitales y organizaciones no gubernamentales con amplia experiencia, recursos y metodologías propias de educación digital, tales como:
  - Profuturo de Fundación Telefónica Movistar Venezuela
  - Google for Education
  - Nearpod: aplicación gratuita en Internet para uso de clases de docentes
  - @LauraLevin: Capacitadora. Educadora. Directora ABS International
  - Bootcamp Competencias Digitales para la Educación en Línea de la UNiversidad Metropolitana (UNIMET)

### **Presupuesto**

El monto total del presupuesto asciende a la cantidad de USD 18.183 el cual se distribuye en: Honorarios profesionales, equipamiento, reacondicionamiento y mano de obra. El mismo se encuentra detallado en los anexos del presente documento.

### **ANEXOS:**

- ✓ Mapas de Empatía
- ✓ Matriz Formulación de Proyectos
- ✓ Matriz de Indicadores
- ✓ Plan de actividades y tareas
- ✓ Agenda del proyecto
- ✓ Tabla de Presupuesto

## Piensen / Sienten

El 55,6% cataloga como “muy importante” el uso de la tecnología, el 22,2% como importante y el 22,2% medianamente importante. El 66% piensa que el uso de la tecnología implicaría ser mejores estudiantes en la siguiente etapa educativa. El 55% indica que con la tecnología se tiene educación de calidad. 66% opina que es necesaria la formación de docentes, conectividad y equipos en casa.

## Qué dicen y hacen

El 77% de los encuestados dice que el uso de las TIC ayuda a el desarrollo de competencias necesarias en el siglo XXI. El 66% expresa que se adquieren herramientas valoradas en el mundo laboral.

## Quiénes son

Muestra de **representantes** de la U.E. Rafael Urdaneta, municipio El Hatillo a los que se les realizó una encuesta voluntaria. Los encuestados indicaron ser de género femenino (77,8%) y masculino (22,2%), se ubicaron en el rango de edad de 14 a 58 años.

## A qué se dedican

La población encuestada se dedica 33,3% a empleos en el sector público, 33,3% trabaja de forma independiente y 33,3% no especifica.

## Que ven y escuchan

El 89,9% indica que sus representados recibieron clases online durante la pandemia y usaron Whatsapp como medio, asimismo, el 44,4% calificó esto como fácil de usar, el porcentaje restante indica que ya habían usado la herramienta. Dicen haber escuchado planes para usar la tecnología en la educación. El 77% ve necesario la conectividad y equipos en la institución y el apoyo de representantes.

## Piensen / Sienten

El 66,7% cataloga como “muy importante” el uso de la tecnología, el 20% como importante y el 13,3% medianamente importante. Dicen haber escuchado planes para incorporar la tecnología en educación primaria: Del colegio 6 personas; de los políticos 5 personas, de la zona educativa 2 px y 1 de los consejos comunales.

Su principal preocupación es Conseguir apoyo del gobierno local (40%) y Mejor pago a los maestros (26,7%),

## Qué dicen y hacen

Los maestros están totalmente de acuerdo (mas de 4 respuestas) con el uso de la tecnología en primaria porque los alumnos Adquieren competencias valoradas en el mundo laboral, Ayudan a que el alumno desarrolle las competencias necesarias en el siglo XXI, Son medios y recursos al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje, Son herramientas cada vez más imprescindibles para facilitar la gestión de la información y del conocimiento, Permiten la comunicación y la colaboración entre compañeros y con el profesor, La utilización de tecnología como parte del aprendizaje facilita el trabajo y el estudio fuera del aula.

Consideran como importante los siguientes items para implementar el uso de tecnología en la primaria de este colegio, Conectividad y equipos en casa, Conectividad y equipos en el colegio, Directrices de la zona educativa, Políticas públicas gubernamentales, Apoyo de los familiares y representantes, Recursos económicos, Formación de profesores y Promover y modelar ciudadanía digital

## Quiénes son

**Muestra de maestros** de la U.E. Rafael Urdaneta, municipio El Hatillo a los que se les realizó una encuesta voluntaria. Los encuestados indicaron ser de género femenino (14 personas = 93,3%) y masculino (1 px = 6,7%, se ubicaron en el rango de edad de 24 a 43 años (73,3%) considerados como Millenials y de 44 a 58 años (26,7%) considerados como Generación X.

## A qué se dedican

La población encuestada indica que ofrece clases: 1er grado - 20%; 2do grado 6,7%; 4to grado 20%, 5to grado 13,3% y 6o grado 13,3%. El restante 33, 4% ofrece clases en media y diversificado.

Experiencia como maestros: 44% entre 5 y 10 años; 33,3% mas de 10 años, 13,3% menos de 3 años.

Como ingreso familiar 66,7% responde que proviene de empleo del sector público y 13,3% de empleo del sector privado y trabaja por su cuenta, respectivamente

## Qué ven y escuchan

Durante la pandemia 80% ofreció clases on line. 13,3% no lo hizo y 6,7% ofreció clases híbrida. El 71.4% usó Whatsapp como medio, y 7,1% por You Tube, Zoom, Google Classroom y otros, respectivamente. El 92,9% no continuó dictando clases online después de la pandemia. El 100% indicó no haber recibido inducción para dar clases online. 20% indicó que utilizaron whatsapp por fácil de usar, conectividad disponibles, los alumnos aprendieron las lecciones; 10% indica que el colegio lo decidió así y cuentas con el equipo tecnológico.

## Piensen / Sienten

Los alumnos les gustaría aprender con la tecnología, más allá de lo escolar a ser profesional (11), ser programador (5), conocer otros países (4), compartir con tus familiares que está fuera (5) jugar, valores (2), influenciar (1)

## Qué dicen y hacen

Los alumnos manifiestan que la tecnología les permite: Aprender cosas nuevas, Que puedo acceder a más información, Que nos da Herramientas para hacer trabajos, rapidez en la que recibes información, Que puedo ver a mi familia x vídeo llamadas, buscar recetas de comida y moda. Ayuda a resolver problemas, encuentro mis tareas más fáciles, investigar y jugar, entretenimiento

## Quiénes son

**Muestra de alumnos** de la U.E. Rafael Urdaneta, municipio El Hatillo a los que se les realizó una encuesta voluntaria. Los encuestados indicaron ser 51% de género femenino y 49% masculino. Se ubicaron en el rango de edad de 7 a 0 años (59,6%), de 10 a 13 años (38,5%) y de 10 a 13 años (1,9%).

## A qué se dedican

La población encuestada indica que estudian: 1er grado - 5,8%; 2do grado 21,2%; 3er grado (19,2%), 4to grado 11,5%, 5to grado 15,4% y 6o grado 26,9%. El restante 33, 4% ofrece clases en media y diversificado. El 70% estudia en el colegio desde Preescolar.

## Qué ven y escuchan

Durante la pandemia 94,1% recibió clases on line. 2% no lo hizo y 3,9% ofreció clases híbrida. El 100% usó Whatsapp como medio, Indicar conocer las siguientes tecnologías: Whatsapp 76,9%, Juegos 13,5%, YouTube 5,8%, computadoras en el colegio con juegos educativos 1,9% 82,4% considera más fácil aprender las clases o materias con el uso de estas tecnologías, 17,6% dice que No.

## Matriz del Proyecto

<p><b>Enunciado del problema</b> Desconocimiento de las tecnologías de información y su impacto en la educación de niños de 6 a 12 años de edad que influye en el bajo rendimiento académico desde el año 2020 en la UE Rafael Urdaneta, del municipio El Hatillo – estado Miranda, Venezuela.</p>	<p><b>Solución propuesta</b> Fomentar el uso de las tecnologías de información en el sistema educativo de niños de 6 a 12 años de la UE Rafael Urdaneta, del municipio El Hatillo - estado Miranda.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivos</b></p> <p><b>General:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Impulsar la adquisición de competencias y habilidades en el uso y acceso a las TIC en estudiantes, docentes y representantes de la U.E. Rafael Urdaneta ubicada en el Peñón de Gavilán, del municipio El Hatillo, estado Miranda, favoreciendo la inclusión digital y la transformación en su proceso educativo.</li> </ol> <p><b>Específicos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar un programa de capacitación y formación sobre el uso de las TIC para los docentes, representantes y alumnos de la U.E. Rafael Urdaneta</li> <li>2. Integrar y fomentar el uso de las TIC en el proceso educativo de niños de 6 a 12 años de la U.E. Rafael Urdaneta.</li> <li>3. Promover el acondicionamiento de la infraestructura tecnológica (Laboratorio) de la U.E. Rafael Urdaneta, del Municipio El Hatillo, estado Miranda.</li> </ol>	
<p style="text-align: center;"><b>Recursos</b></p> <p>Tenemos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contacto con la dirección de educación de la Alcaldía del Municipio el Hatillo</li> <li>- Salón de computación</li> </ul> <p>Nos falta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadoras</li> <li>- Actividades de Capacitación</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Alianzas estratégicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dirección de Educación de la Alcaldía del Municipio El Hatillo</li> <li>● Directora de la UE Rafael Urdaneta</li> <li>● Proveedores de Tecnología</li> <li>● Profuturo (Telefónica) <a href="https://school.profuturo.education/">https://school.profuturo.education/</a></li> <li>● Leo, juego y aprendo (UNIMET) <a href="https://www.unimet.edu.ve/leo-juego-y-aprendo/">https://www.unimet.edu.ve/leo-juego-y-aprendo/</a></li> <li>● <a href="https://www.guao.org/">https://www.guao.org/</a></li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Resultados esperados</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Docentes y alumnos capacitados para el manejo e implementación de las tecnologías de información en las aulas.</li> <li>● Evaluaciones diagnósticas sobre las competencias digitales implementadas semestralmente a los docente.</li> <li>● Docentes y alumnos con conocimientos adquiridos en temas de hardware y software.</li> <li>● Mejor uso y aprovechamiento de herramientas digitales para la educación y aprendizaje.</li> <li>● Laboratorio de computación instalado en la U.E. Rafael Urdaneta.</li> <li>● Infraestructura escolar mejorada.</li> <li>● Docentes capacitados anualmente sobre el uso y manejo de las TIC.</li> <li>● Acceso regular de docentes y alumnos al laboratorio para el uso de las TIC.</li> <li>● Alianzas conformadas con expertos en educación y tecnología.</li> <li>● Docentes, alumnos y representantes concientizados sobre la importancia de la educación y las TIC.</li> </ul>	

Objetivo Específico	Meta - Impacto	Indicadores	Fuente de Verificación
<p><b>Diseñar un programa de capacitación y formación sobre el uso de las TIC para los docentes, representantes y alumnos de la U.E. Rafael Urdaneta.</b></p>	<p>Se identifica una organización con facilitadores y procedimientos para dictar actividades de capacitación sobre las TIC.</p> <p>Un total de 60% de los representantes, 100% de docentes y 70% alumnos adquieren habilidades y competencias sobre la importancia de las TIC en la formación académica, en un lapso de 6 meses (enero - junio).</p> <p>60% de los representantes, docentes y estudiantes participaron en Webinars de páginas web y aplicaciones educativas gratuitas.</p>	<p>Se consolidó una alianza con organismo con recursos educativos digitales como facilitador de capacitaciones sobre las TIC para mejorar el acceso y uso de las TIC en el ecosistema educativo.</p> <p>60% de los representantes, 100% de los docentes y 70% alumnos asistieron a las sesiones teóricas y prácticas dictadas sobre el uso, importancia e impacto de las TIC, adquiriendo conocimientos, competencias y habilidades sobre el uso de las TIC en la educación.</p> <p>60% de los docentes asistieron a 3 actividades sobre el uso de canva, google, kahoot y otras aplicaciones como herramientas gratuitas de TIC para el aprendizaje en webinars gratuitos, apropiándose de técnicas y metodologías innovadoras para la enseñanza-aprendizaje de las TIC en las aulas.</p>	<p>Documento de alianza entre representantes legales de la organización y la Alcaldía Mun. El Hatillo representando a la U.E. Rafael Urdaneta.</p> <p>Número de participantes, registro fotográfico y audiovisual; distribución de material de apoyo; gastos traslados / transporte y desayunos / almuerzos de participantes. Valoración positiva de lo aprendido en la evaluación (cuestionario) de las sesiones de capacitación</p> <p>Número de participantes, registro fotográfico y audiovisual; distribución de material de apoyo; gastos traslados / transporte, desayunos / almuerzos de participantes y conectividad. Valoración positiva de lo aprendido en la evaluación (cuestionario) de las sesiones de capacitación.</p>
<p><b>Integrar y fomentar el uso de las TIC en el proceso educativo de niños de 6 a 12 años de la U.E. Rafael Urdaneta.</b></p>	<p>50% de las actividades académicas se llevan a cabo con el uso de las tecnologías, en el primer trimestre del siguiente año escolar (octubre - diciembre).</p> <p>60% de los representantes, docentes y estudiantes realizan un proyecto educativo en whatsapp u otra aplicación, en el segundo y tercer trimestre del siguiente año escolar (enero- junio).</p> <p>60% de los alumnos, representantes y docentes reciben asesoría de facilitadores clases semanales sobre las TIC, en el segundo y tercer trimestre del siguiente año escolar (enero-junio).</p> <p>100% de docentes, 60% representantes y 70% alumnos participan en la presentación/socialización de proyectos en anfiteatro en un evento de 3 horas de duración.</p>	<p>70% de los docentes utilizan las tecnologías de información en las actividades académicas lo que favorece un mejor desempeño de los estudiantes, representantes y profesores en su proceso educativo, se producen cambios significativos en su entorno social inmediato porque disponen de información en tiempo real y se crean comunidades de aprendizaje virtuales en otras áreas (recreación, servicios, oficios).</p> <p>60% de los estudiantes desarrollan un proyecto educativo, sobre el uso académico de las TIC, generando experiencias de aprendizaje innovadoras.</p> <p>60% de los alumnos, representantes y docentes reciben asesoría de facilitadores clases semanales sobre las TIC. para la ejecución y desarrollo de proyectos educativos.</p> <p>5 proyectos reciben premios y reconocimientos durante el evento de presentación / socialización de proyectos que mejora la inclusión digital y reduce la brecha digital en el proceso educativo de la U.E. Rafael Urdaneta.</p>	<p>Calificaciones de los alumnos del primer trimestre del periodo escolar. (más del 50% de los alumnos aprueba la evaluación).</p> <p>Número de proyectos desarrollados; horas de asesoría de facilitadores; gastos traslados / transporte de asesorías de facilitadores, conectividad (datos/wifi).</p> <p>Número de horas ofrecidas por facilitadores; gastos en traslados/transporte, conectividad (datos/wifi).</p> <p>Número de participantes en el evento de presentación / socialización; producción del evento, inversión económica en el evento; entrega de premios y reconocimientos; publicaciones en redes y página web de la Alcaldía de El Hatillo.</p>
<p><b>Promover el acondicionamiento de la infraestructura tecnológica (Laboratorio) de la U.E. Rafael Urdaneta, del Municipio El Hatillo, estado Miranda.</b></p>	<p>Conseguir en un periodo de 8 meses de 1 a 5 donativos económicos para recuperación y/o compra de equipos para el acondicionamiento del laboratorio de computación de la U.E. Rafael Urdaneta.</p> <p>Acondicionamiento de espacio para la instalación del Laboratorio de computación en un lapso de 6 meses.</p>	<p>Realizadas alianzas, donativos y convenios para la instalación de un laboratorio de computación en la U.E. Rafael Urdaneta lo que contribuirá con el aprendizaje práctico de las TIC.</p> <p>Se ejecutó el presupuesto para el acondicionamiento e instalación de un Laboratorio de computación en la unidad educativa como aporte a la mejora de infraestructura y condiciones para impartir educación sobre las base de TIC.</p>	<p>Número de convenios de donación y alianzas conseguidas en un plazo de 8 meses.</p> <p>Horas de uso y prácticas en el Laboratorio de computación.</p> <p>Número de docentes, representantes y alumnos en prácticas en el Laboratorio de computación.</p> <p>Adquisición, ubicación, traslado e Instalación de equipos; obras de albañilería, electricidad y conectividad en el plantel.</p>

<b>Objetivo General:</b> Impulsar la adquisición de competencias y habilidades en el uso y acceso a las TIC en estudiantes, docentes y representantes de la U.E. Rafael Urdaneta ubicada en el Peñón de Gavilán, del municipio El Hatillo, estado Miranda, favoreciendo la inclusión digital y la transformación en su proceso educativo.	
<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Actividades / Tareas</b>
<p><b>Objetivo Específico 1:</b></p> <p>Diseñar un programa de capacitación y formación sobre el uso de las TIC para los docentes, representantes y alumnos de la U.E. Rafael Urdaneta.</p> <p><b>Resultados esperados:</b></p> <p>Alianzas conformadas con expertos en educación y tecnología.</p> <p>Docentes, alumnos y representantes capacitados en el uso de las TIC.</p> <p>Docentes y alumnos con conocimientos adquiridos en temas de hardware y software.</p> <p>Docentes capacitados anualmente sobre el uso y manejo de las TIC.</p> <p>Docentes, alumnos y representantes concientizados sobre la importancia de la educación y las TIC.</p>	<p>Actividad 1.1 Identificar 1 organización para dictar actividades de capacitación sobre las TIC.</p> <p>Actividad 1.2 Dictar 5 charlas de inducción sobre la importancia, uso e impacto de las TIC en la educación.</p> <p>Actividad 1.3 Actividad con WhatsApp como aplicación para el aprendizaje (Ejemplo: flash quiz usando la herramienta de encuestas).</p> <p>Actividad 1.4 3 Actividades con páginas web y aplicaciones educativas gratuitas. (kahoot, google, canva).</p>
<p><b>Objetivo Específico 2:</b></p> <p>Integrar y fomentar el uso de las TIC en el proceso educativo de niños de 6 a 12 años de la U.E. Rafael Urdaneta.</p> <p><b>Resultados esperados:</b></p> <p>Docentes y alumnos con mayor conocimiento sobre las TIC para los procesos educativos y de aprendizaje.</p> <p>Evaluaciones diagnósticas sobre las competencias digitales implementadas semestralmente a los docente.</p> <p>Mejor uso y aprovechamiento de herramientas digitales disponibles para la educación y aprendizaje.</p>	<p>Actividad 2.1 2 capacitaciones de 45 minutos sobre como incluir las TIC en las actividades académicas.</p> <p>Actividad 2.2 1 clase semanal sobre las TIC a los alumnos.</p> <p>Actividad 2.3 Presentación de proyecto académico realizado por los alumnos usando las habilidades y herramientas de TIC adquiridas.</p>
<p><b>Objetivo Específico 3:</b></p> <p>Promover el acondicionamiento de la infraestructura tecnológica (Laboratorio) de la U.E. Rafael Urdaneta, del Municipio El Hatillo, estado Miranda.</p> <p><b>Resultados esperados:</b></p> <p>Infraestructura escolar escolar mejorada</p> <p>Equipos nuevos o en buen estado adquiridos para equipar el laboratorio.</p> <p>Laboratorio de computación instalado en la U.E. Rafael Urdaneta.</p> <p>Acceso regular de docentes y alumnos al laboratorio para el uso de las TIC.</p>	<p>Actividad 3.1 Realizar un presupuesto</p> <p>Actividad 3.2 Identificación de organismos o empresas con potencialidad de colaboración.</p> <p>Actividad 3.3 Visita de organismos o empresas a la U.E.</p> <p>Actividad 3.4 Presentación del proyecto a la Dirección de Educación de la alcaldía.</p> <p>Actividad 3.5 Instalación de un laboratorio de informática.</p>



ACTIVIDAD	TIPO	MEDIDA	COSTO UNITARIO (\$)	CANTIDAD	COSTO TOTAL
Realizar 2 capacitaciones semanales de 90 minutos, durante 6 meses (enero - junio) sobre cómo incluir las TIC en las actividades académicas	Personal	Estipendio por clase (profesor)	45	48	2.160,00
	Servicios	Refrigerios por clases	30	48	1.440,00
Realizar actividad con WhatsApp como aplicación para el aprendizaje (Ejemplo: flash quiz usando la herramienta de encuestas)	Personal	Estipendio por clase (profesor)	45	3	135,00
	Servicios	Refrigerios por clases	30	3	90,00
Realizar actividad con WhatsApp para el aprendizaje (Ejemplo: flash quiz usando la herramienta de encuestas, videos tutoriales)	Personal	Estipendio por clase (profesor)	45	4	180,00
	Servicios	Refrigerios por clases	30	4	120,00
Realizar asesorías y tutorías para la formulación de proyectos (facilitadores)	Personal	Estipendio por asesoría	45	50	2.250,00
	Servicios	Refrigerios por clases	40	30	1.200,00
	Materiales	Toner	2	15	30,00
	Materiales	Resma de papel	2	4	8,00
Presentación/socialización de proyectos y entrega de reconocimientos a las 5 mejores ejecuciones	Alquiler de anfiteatro	Local	200	1	200,00
	Transporte	Movilización	50	4	200,00
	Material promocional	Material POP	200	1	200,00
	Premio	Laptop	700	5	3.500,00
Organizar visitas de organismos o empresas con potencialidad de colaboración, alabanzas o donativos	Servicio	Transporte	50	3	150,00
	Logística	Refrigerios	30	3	90,00
Presentar el proyecto a la Dirección de Educación (Gestión Social) de la Alcaldía de El Hatillo y a otras organizaciones	Logística	Refrigerios	30	3	90,00
	Servicios	Traslado de personal	30	3	90,00
Instalar hardware, software y conectividad	Equipo	Computadora	5	700	3.500,00
		Impresora	2	500	1.000,00
		Video Beam	1	100	100,00
	Material	Metro de cable	5	30	150,00
	Personal	Ingeniero	200	1	200,00
Mejorar la infraestructura física (pintura, albañilería, alumbrado, reforzar seguridad)	Material	Material de albañilería y soldadura	200	1	200,00
	Personal	Obrero Calificado (200 por semana)	200	3	600,00
Inauguración de Laboratorio	Servicios	Refrigerio	200	1	200,00
	Material	Material POP	100	1	100,00
<b>TOTAL</b>					<b>18.183,00</b>