



UNIVERSIDAD DE OTAVALO

Informe Final del proyecto "DESARROLLO DE HABILIDADES DE PENSAMIENTO Y CREATIVIDAD MEDIANTE EL SOFTWARE KODU EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DEL DISTRITO 10D02.", correspondiente al año 2017

Jefe/s de Proyecto

PHD. RAMON CALA AIELLO
DIRECTOR DE CARRERA

MSC. WILSON HERNÁN ANRANGO COTACACHI
DOCENTE TIEMPO COMPLETO

Otavalo, 11 de julio de 2018

INFORME FINAL

Portada	1
1. Datos Informativos	3
2. Resumen del Proyecto	4
3. Verificación de Resultados	5
4. Liquidación Presupuestaria	6
5. Conclusiones y Recomendaciones	7
INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO	8
1. ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO DEL PROYECTO	8
2. ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO TOTAL	12
3. ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO PRESUPUESTARIO	12
4. EFICIENCIA	12
5. PERTINENCIA	13
6. ANÁLISIS DE IMPACTOS	13

1. Datos Informativos

Carrera/s o Unidad/es

CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Nombre del Proyecto

DESARROLLO DE HABILIDADES DE PENSAMIENTO Y CREATIVIDAD MEDIANTE EL SOFTWARE KODU EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DEL DISTRITO 10D02.

Equipo de Trabajo en el Proyecto

Personal UO

No.	Participantes	Cargo	Función
1	MSC. FREDY RAFAEL NARANJO BASANTES	DOCENTE TIEMPO COMPLETO	
2	PHD. RAMON CALA AIELLO	DIRECTOR DE CARRERA	

Participantes Externos

No.	Participantes	Institución	Función
1	MSC. CIFUENTES MARGOTH	UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO	RECTORA
2	DR. JARAMILLO MILTON	UNIDAD EDUCATIVA OTAVALO	RECTOR
3	LIC. ULLUO MARIANA	UNIDAD EDUCATIVA ESCUELA DEL FUTURO	RECTORA
4	LIC. VALLEJOS NILO	UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO ENRÍQUEZ	RECTOR
5	MSC. - RECTORES	UNIDADES EDUCATIVAS DE LA MUESTRA DEL DISTRITO 10D02	RECTORES UNIDADES EDUCATIVAS DE LA MUESTRA DEL DISTRITO 10D02

Estudiantes

No.	Participantes	Nivel	Carrera	Horas Vinculación
1	FERNANDEZ OCHOA BYRON ALEXANDER	QUINTO	INGENIERÍA EN INFORMÁTICA	60
2	GUERRERO SALCEDO BRYAN ALEXANDER	QUINTO	INGENIERÍA EN INFORMÁTICA	60
3	NAVAS TABANGO FRANCIS BELÉN	QUINTO	INGENIERÍA EN INFORMÁTICA	60
4	ROSETO RUIZ STEPHANY MICAELA	QUINTO	INGENIERÍA EN INFORMÁTICA	60
5	TORRES HIDALGO ANGEL FERNANDO	QUINTO	INGENIERÍA EN INFORMÁTICA	40

Plazo de Ejecución

Del 06/mar/2017 al 29/dic/2017

Objetivo General

Capacitar en el manejo del software Kodu a estudiantes del segundo año de bachillerato de las Unidades Educativas del distrito 10D02, para el desarrollo de habilidades de programación que fomenten el aprovechamiento de su tiempo libre.

Objetivos Específicos

Integrar los resultados diagnósticos del proyecto de investigación de la carrera de informática 2017

Capacitar sobre el manejo de nivel básico del software Kodu con los estudiantes de 2do de bachillerato de las Unidades Educativas del Distrito 10D02.

Desarrollar el 2do campeonato intercolegial KODU Informática 2017 con los estudiantes de 2do de bachillerato de las Unidades Educativas del Distrito 10D02.

Validar los resultados e impactos de las actividades del presente proyecto.

2. Resumen del Proyecto

- Elaboración del contenido básico de Kodu
- Capacitar a los estudiantes de la carrera de Informática en el manejo avanzado del software KODU
- Capacitación sobre el uso del software Kodu a los estudiantes de las Unidades Educativas del Distrito 10D02 de acuerdo a la muestra establecida.
- Coordinar el desarrollo de los concursos internos en cada Unidad Educativa
- 2do campeonato estudiantil provincial Kodu Informática 2017
- Aplicar encuestas para conocer el manejo del tiempo libre de los estudiantes de segundo año de bachillerato

Situación al inicio de la ejecución del proyecto

La Universidad de Otavalo pretende acercar a sus estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Informática a través de la propuesta de capacitar a los estudiantes de las unidades educativas en una herramienta interactiva, muy atractiva para niños y adolescentes, con el fin de compartir este tipo de experiencia de la mejor manera posible.

Actualmente las instituciones educativas no mantienen este tipo de convenios institucionales que permitan a sus estudiantes conocer sobre nuevas tecnologías, se ha realizado el monitoreo de los estudiantes que fueron capacitados el año anterior en el manejo del software KODU y se ha identificado que un 15% de estos estudiantes emplean su tiempo libre en la investigación y el desarrollo de aplicaciones en el software KODU. Se han identificado a 200 estudiantes como muestra de la población que son todos los estudiantes de 2do de bachillerato de las Unidades Educativas del Distrito de Educación 10D02, mismos que tienen acceso a equipos tecnológicos, en esta etapa del proyecto se plantea trabajar con Unidades Educativas Urbanas.

De la misma manera se tendrá por lo menos 6 instituciones educativas como muestra, los cuales también son beneficiarios directos, al compartir los nuevos desafíos de la tecnología, que apoyan al proceso integral del estudiante en su aprendizaje.

3. Verificación de Resultados

Cumplimiento de los indicadores

Indicador	Valor Indicador			Observación
	Planificado	Ejecutado	% Cumplimiento	
Estudiantes del segundo año de bachillerato que manejan un nivel básico del software KODU	75.00 %	75.00 %	100 %	
% de integración de los resultados diagnósticos	100.00 %	100.00 %	100 %	
% de cumplimiento de capacitación de Kodu a estudiantes de acuerdo a la muestra planteada.	100.00 %	100.00 %	100 %	
% del cumplimiento del desarrollo del 2do campeonato provincial de Kodu	100.00 %	100.00 %	100 %	
% de cumplimiento del proyecto	100.00 %	100.00 %	100 %	

Beneficiarios directos e indirectos

Beneficiarios Directos:

Al menos 200 estudiantes de 6 Unidades Educativas quienes serán capacitados para el manejo de la plataforma KODU y participarán en un concurso intercolegial, en el cual las mejores aplicaciones desarrolladas ganarán diferentes premios que motiven la participación en concursos de este tipo.

Beneficiarios Indirectos:

Se encuentra la sociedad, en la cual conocerá sobre el proyecto que se ejecuta, y que lo pueden poner en práctica con sus hijos, hermanos o parientes.

Directo / Indirecto Personas / Grupos de Personas / Entidad Cantidad Beneficio Esperado

DIRECTO Estudiantes 200 Emplear su tiempo libre en el desarrollo de aplicaciones para el Buen Vivir.

DIRECTO Unidades Educativas del Distrito 10D02 6 Compartir los nuevos desafíos de la tecnología, que apoyan al proceso integral del estudiante en su aprendizaje.

INDIRECTO Sociedad 1000 Conocerá sobre el proyecto que se ejecuta, y que lo pueden poner en práctica con sus hijos, hermanos o parientes.

Situación actual de los beneficiarios

Impacto alcanzado

Resultados de la evaluación de la satisfacción de los usuarios

Cumplimiento de Objetivos

Objetivo	% Cumplimiento	Observación
Capacitar en el manejo del software Kodu a estudiantes del segundo año de bachillerato de las Unidades Educativas del distrito 10D02, para el desarrollo de habilidades de programación que fomenten el aprovechamiento de su tiempo libre.	100.00 %	
Integrar los resultados diagnósticos del proyecto de investigación de la carrera de informática 2017	100.00 %	
Capacitar sobre el manejo de nivel básico del software Kodu con los estudiantes de 2do de bachillerato de las Unidades Educativas del Distrito 10D02.	100.00 %	
Desarrollar el 2do campeonato intercolegial KODU Informática 2017 con los estudiantes de 2do de bachillerato de las Unidades Educativas del Distrito 10D02.	100.00 %	
Validar los resultados e impactos de las actividades del presente proyecto.	100.00 %	

Cumplimiento del cronograma de ejecución del proyecto

-

4. Liquidación Presupuestaria

Descripción del Presupuesto planificado y ejecutado por rubros

No.	Concepto	Rubro	Monto (\$)		Observación
			Planificado	Ejecutado	
1	MATERIALES	Resmas de papel	\$27.00	\$15.00	
2	MATERIALES	Impresiones B/N	\$100.00	\$24.00	
3	MATERIALES	Impresiones Color	\$100.00	\$15.00	
4	MATERIALES	Copias	\$45.00	\$0.00	
5	MATERIALES	PREMIOS DEL CONCURSO	\$175.00	\$0.00	
6	SERVICIOS BÁSICOS	Agua Potable	\$4.50	\$4.50	

7	SERVICIOS BÁSICOS	Internet	\$36.00	\$36.00	
8	SERVICIOS BÁSICOS	Electricidad	\$450.00	\$50.00	
9	ALQUILER DE AULAS O LOCALES	Alquiler Centro de Cómputo	\$260.00	\$90.00	
10	TRANSPORTE	Buseta Otavalo - Atuntaqui /Atuntaqui - Otavalo	\$35.00	\$0.00	
11	OTROS	Refrigerios	\$300.00	\$0.00	
TOTAL PRESUPUESTO			\$1,532.50	\$234.50	

5. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

-

Recomendaciones

-

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

1. ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO DEL PROYECTO

Permite demostrar el grado de cumplimiento que tuvo el proyecto en lo referente a las actividades planificadas y realizadas; este análisis se ejecuta mediante el cumplimiento del cronograma de cada proyecto de acuerdo a las etapas y los objetivos declarados en cada caso. Se pone a modo de ejemplo un atablas con dos objetivos.

IDENTIFICACIÓN			Fecha Planificada		Fecha Ejecutada		Evidencia
Objetivo Específico	Actividad	% Cumplimiento	Inicio	Fin	Inicio	Fin	
	1.1. Análisis de la situación	100.00 %	06/mar/2017	06/mar/2017	06/mar/2017	06/mar/2017	
	1.2. Definición de convenios o cartas de intención	100.00 %	06/mar/2017	06/mar/2017	06/mar/2017	06/mar/2017	

PLANIFICACIÓN			Fecha Planificada		Fecha Ejecutada		Evidencia
Objetivo Específico	Actividad	% Cumplimiento	Inicio	Fin	Inicio	Fin	
	2.1. Redacción del perfil de proyecto y entrega a la CV	100.00 %	06/mar/2017	06/mar/2017	06/mar/2017	06/mar/2017	
	2.2. Aprobación del proyecto	100.00 %	06/mar/2017	06/mar/2017	06/mar/2017	06/mar/2017	

EJECUCIÓN DEL PROYECTO			Fecha Planificada		Fecha Ejecutada		Evidencia
Objetivo Específico	Actividad	% Cumplimiento	Inicio	Fin	Inicio	Fin	
Capacitar sobre el manejo de nivel básico del software Kodu con los estudiantes de 2do de bachillerato de las Unidades Educativas del Distrito 10D02.	Capacitar a los estudiantes de la carrera de Informática en el manejo avanzado del software KODU	100.00 %	27/ago/2017	04/sep/2017	27/ago/2017	04/sep/2017	
Desarrollar el 2do campeonato intercolegial KODU Informática 2017 con los estudiantes de 2do de bachillerato de las Unidades Educativas del Distrito 10D02.	Coordinar el desarrollo de los concursos internos en cada Unidad Educativa	100.00 %	27/nov/2017	29/nov/2017	27/nov/2017	29/nov/2017	
Integrar los resultados diagnósticos del proyecto de investigación de la carrera de informática 2017	1.01. Análisis de los resultados del proyecto de investigación 2017	100.00 %	17/abr/2017	30/jun/2017	17/abr/2017	30/jun/2017	

S

S

S

Capacitar sobre el manejo de nivel básico del software Kodu con los estudiantes de 2do de bachillerato de las Unidades Educativas del Distrito 10D02.	2.0.1. Elaboración del contenido básico de Kodu	100.00 %	03/jul/2017	31/ago/2017	03/jul/2017	31/ago/2017	
Capacitar sobre el manejo de nivel básico del software Kodu con los estudiantes de 2do de bachillerato de las Unidades Educativas del Distrito 10D02.	3.01. Capacitación sobre el uso del software Kodu a los estudiantes de las Unidades Educativas del Distrito 10D02 de acuerdo a la muestra establecida.	100.00 %	04/sep/2017	31/oct/2017	04/sep/2017	31/oct/2017	
Desarrollar el 2do campeonato intercolegial KODU Informática 2017 con los estudiantes de 2do de bachillerato de las Unidades Educativas del Distrito 10D02.	4.01. 2do campeonato estudiantil provincial Kodu Informática 2017	100.00 %	04/dic/2017	04/dic/2017	04/dic/2017	04/dic/2017	
Validar los resultados e impactos de las actividades del presente proyecto.	5.01. Elaboración informe final del proyecto de vinculación Kodu 2017.	100.00 %	06/dic/2017	08/dic/2017	06/dic/2017	08/dic/2017	

EVALUACIÓN Y CIERRE DEL PROYECTO			Fecha Planificada		Fecha Ejecutada		Evidencia
Objetivo Específico	Actividad	% Cumplimiento	Inicio	Fin	Inicio	Fin	
Validar los resultados e impactos de las actividades del presente proyecto.	Aplicar encuestas para conocer el manejo del tiempo libre de los estudiantes de segundo año de bachillerato	100.00 %	06/dic/2017	06/dic/2017	06/dic/2017	06/dic/2017	
	4.1. Hito de seguimiento y control	100.00 %	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	
	4.2. Evaluación de los indicadores del proyecto	100.00 %	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	
	4.3. Aplicación de encuestas para evaluar la satisfacción de clientes, beneficiarios, etc.	100.00 %	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	
	4.4. Redacción del informe final	100.00 %	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	
	4.5. Completamiento de evidencias y avales	100.00 %	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	
	4.6. Entrega del informe final con sus anexos	100.00 %	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	29/dic/2017	

$$\text{ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO DEL PROYECTO (ICproy)} = \frac{18.00 \text{ Actividades Ejecutadas}}{18.00 \text{ Actividades Planificadas}}$$

$$\text{ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO DEL PROYECTO (ICproy)} = 1.00 (\%)$$



S



Análisis ICproy (Eficacia)

2. ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO TOTAL

Permite relacionar el grado de cumplimiento de actividades en el tiempo previsto en lo referente a las actividades planificadas con las actividades ejecutadas. Para realizar este análisis se acude al cronograma y se analiza lo planificado y lo ejecutado por fechas.

$$\text{ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO TOTAL (ICT)} = \frac{18.00 \text{ Act. Ejecutadas en el tiempo previsto}}{18.00 \text{ Act. Planificadas en el tiempo previsto}}$$

$$\text{ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO TOTAL (ICT)} = 1.00 (\%)$$

Análisis ICT (Eficacia)

3. ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO PRESUPUESTARIO

Permite demostrar el grado de cumplimiento que tuvo el proyecto en lo referente a las asignaciones presupuestadas solicitadas con las asignaciones ejecutadas; este análisis se realiza en base a los montos de los diferentes rubros presupuestarios.

$$\text{ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO PRESUPUESTARIO (ICpre)} = \frac{\$234.50 \text{ Presupuesto Ejecutado}}{\$1,532.50 \text{ Presupuesto Planificado}}$$

$$\text{ÍNDICE DE CUMPLIMIENTO PRESUPUESTARIO (ICpre)} = 0.15 (\%)$$

Análisis ICpre (Eficacia)

4. EFICIENCIA

La eficiencia debe partir del análisis de los resultados en relación con el costo y el cumplimiento temporal.

$$\text{AVANCE DEL PROYECTO RESPECTO AL CUMPLIMIENTO TEMPORAL (APCT)} = 1.00 \text{ ICproy}$$

1.00 ICT

AVANCE DEL PROYECTO RESPECTO AL CUMPLIMIENTO TEMPORAL (APCT) = 1.00 (%)

AVANCE DEL PROYECTO RESPECTO A LA EJECUCIÓN DEL PRESUPUESTO (APEP) = $\frac{1.00 \text{ ICproy}}{0.15 \text{ ICpre}}$

AVANCE DEL PROYECTO RESPECTO A LA EJECUCIÓN DEL PRESUPUESTO (APEP) = 6.67 (%)

Análisis APCT (Eficiencia)

Análisis APEP (Eficiencia)

5. PERTINENCIA

6. ANÁLISIS DE IMPACTOS

6.0.

INDICADORES	NIVEL DE IMPACTOS	VALOR
	TOTAL	

PHD. RAMON CALA AIELLO
Jefe del Proyecto

MSC. WILSON HERNÁN ANRANGO COTACACHI
Jefe del Proyecto