

## Plan de Desarrollo del Programa One Laptop Per Child [1:1]

### Objetivos

Con este plan se pretende un desarrollo sostenible del proyecto, ya que en nicaragua es uno de los proyectos en la cual se esta invirtiendo para la educación de los niño@s de nicaragua.

Este plan de ejecuta en los siguiente módulos.

### Modulo I – Alfabetización de Nuevas herramientas Tecnológicas TIC'S

#### Objetivos.

En esta parte del modulo los docentes tendrán la habilidad de manipular la computadora usando paquete como editores de texto entre otros pero lo mas importante es tendrán nociones de los nuevos sistemas operativos que están en el mercado desde su instalación y configuración tales como:

- GNU/Linux Fedora y Ubuntu
- Windows XP
- OpenSolaris

#### Cronograma de Trabajo

Duración del Modulo: 2 meses

Nro de Horas: 72 horas

Modulo I				
Temario	Objetivo	Duración	Evaluación	Logros a alcanzar
Introducción a la Informática	Dar a conocer los términos informáticos y la evolución de la tecnología en el mundo y como se manifiesta en nuestra vida diaria	2 encuentros equivalentes a 18 horas	La forma de evaluación sera diaria	Lograr que los docentes tenga un conocimiento claro de que es un sistema operativos y un computadora en si
Introducción a Linux	Introducir a maestro en el entorno de Linux ya que es una plataforma en que se basa el proyecto de olpc con esto se lograra una buena base para los maestros en el entrono GNU y KDE	2 encuentros equivalentes a 18 horas	Tres pruebas escritas y dos en simuladores	Desarrollar las habilidades de computo en cuanto mecanografía e configuración e instalación pero desde Terminal de Linux
Principios Básicos de Terminal	Enseñarles a los maestros por lo menos los 120 comando básico de Linux ya que esto le servirá para resolver muchos problemas básicos	2 encuentros equivalentes a 18 horas	Pruebas diarias	Complementar todos los conocimiento adquiridos a través del todo el curso

Que es software libre y software privativos	Demostrar las equivalentes de programad de Windows en Linux (Programas Educativos como Edubuntu)	2 encuentros equivalentes a 18 horas	Pruebas diarias	Dar por finalizado todo los conocimiento adquiridos y que el maestro pueda instalar y configurar solo una computadora con Linux
---	--	--------------------------------------	-----------------	---

#### Material

- Pizarrón
- Marcadores
- Proyector
- Una computadora (si se logran conseguir mas computadoras seria muy buena para que cada maestro practique en la suya).
- Internet
- Local

#### Modulo II – Manipulación de SUGAR

##### Objetivos.

Se pretende que los maestro hagan una buena manipulación de sugar tanto de la interfaz gráfica como la no gráfica de sugar ademas desarrollar las habilidades en las 32 actividades básicas para la adaptación de las actividades al curriculum de nicaragua haciendo practicas constante con maestros y estudiante.

Ademas en cada actividad a realizar en el modulo II se realizaran planes de clase para probar en las aulas de clase

##### Cronograma de Trabajo

Duración del Modulo: 3 meses

Nro de Horas: 72 horas

Modulo II				
Actividad (Sugar)	Objetivo	Duración	Evaluación	Logros a alcanzar
TortugArte	Desarrollo de contenidos matemáticos desde 3er grado hasta 6to .	4 sesiones de 4 horas	En este punto ver las destreza de los maestro con la adaptación de la actividad	Manipulación compresiva de la actividad.  Desarrollar manual de apoyo para la actividad
Scrash	Implementar una nueva manera de dar vida a los objetos gráficos a través de Multimedia	4 sesiones de 4 horas	Cada maestro presentara un proyecto diferente la cual sera documentado	Llegar a un punto exacto de donde incluir esta actividad para la clase.

En el cuadro de desarrollo de tomaron en cuenta que estas actividades son las mas complejas por lo que requiere mas tiempo por que cuando se inicia el programa es difícil poder adaptarlas.

Con relación al resto de actividades que caso de actividades son 29 se les impartirá de igual manera pero ya que estas son de fácil aplicación a los niños. Donde se llevara mas tiempo es en desarrollar los planes de clases adaptando la XO como herramienta.

#### Materiales

1. Marcadores
2. Pizarra
3. Las laptops XO de los maestro + una para el facilitador.
4. Local

#### Modulo III – Introducción a Moodle

##### Objetivos.

Moodle es una plataforma de enseñanza nueva que se implementa en varios países, el objetivo principal es optimizar el tiempo de los maestro en cuanto a las evaluación y planeación de las clases

Ademas en cada actividad a realizar en el modulo III se realizaran planes de clase para probar en las aulas de clase

##### Cronograma de Trabajo

Duración del Modulo: 3 meses

Nro de Horas: 72 horas

##### Aplicaciones

- Registro por medio de archivos CSV
- Aprendiendo a hacer foros
- Métodos de evaluación
  - Online
  - Offline
- Creación de libros Digitales
- Administrar Moodle desde la XO
- Sistema de Auto-evaluación
- administración de usuarios

##### Proyectos Futuros.

- En un futuro desarrollar actividades acordes a las necesidades del colegio
- Traer a capacitadores extranjeros y nacionales para compartir experiencias
- Desarrollar un wiki para subir la información del proyecto y compartirlos a nivel internacional
- Crear una cadena de comunicación para transmitir conocimientos a otros proyectos

##### Recursos

- Una laptop para desarrollar todo el material necesario
- Facilitación de viáticos de transporte y alimentación para las capacitaciones y gastos de movilización. (C\$ 250 estimado semanal)