



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas dirigido a docentes de la asignatura Educación para Aprender, Emprender y Prosperar (EAEP)

Darce, López, Salazar.

Asesor/Tutor

Nombre asesor: Lic. Yeraldin Calderón

HÁREA DE CONOCIMIENTO EDUCACION, ARTE Y HUMANIDADES

¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Área de Conocimiento

Educación, Arte y Humanidades

Recinto Universitario “Rubén Darío”

Nombre de proyecto

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas dirigido a docentes de la asignatura Educación para Aprender, Emprender y Prosperar (EAEP)

Proyecto de Graduación para Optar al Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación con Mención en Innovación y Emprendimiento

Carrera: Innovación y emprendimiento

Autor/es

Br. Ruby esmeralda Darce Sandoval.

Br. Mariana Salome López Rivera.

Br. Julia de los Ángeles Salazar Puerto.

Asesor/es

Lic. Yeraldin Calderón

Diciembre, 2024



Carta aval del docente tutor.



ÁREA DE EDUCACIÓN, ARTE Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

"2024: UNIVERSIDAD GRATUITA Y DE CALIDAD PARA SEGUIR EN VICTORIAS"

CARTA AVAL DEL TUTOR

Por medio de la presente, me dirijo a ustedes para avalar el proyecto de graduación titulado "Diseño de curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas, dirigido a docentes de la asignatura de Educación para Aprender, Emprender y Prosperar (E.A.E.P)", con el fin de optar al título de Licenciatura en Ciencias de la Educación con mención a Innovación y Emprendimiento, presentado por las estudiantes:

- Br. Ruby Esmeralda Darce Sandoval
- Br. Mariana Salomé López Rivera
- Br. Julia de los Ángeles Salazar Puerto.

Considero que dicho el proyecto cumple con los requisitos académicos y metodológicos, además que el resultado aporta al conocimiento en el campo de estudio correspondiente, permitiéndoles continuar a la siguiente fase que corresponde a la presentación final para optar al título de Licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en Innovación y Emprendimiento.

Se extiende la presente, a los 04 días del mes de diciembre del año 2024.

Gcaflón

Lic. Yeraldin Calderón Castilla
Carrera: Innovación y Emprendimiento
Tutora



Dedicatoria y Agradecimiento

Al concluir este proyecto, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a Dios y a todas las personas que de una u otra manera, hicieron posible la realización de este.

Este proyecto es el fruto de años de esfuerzo, dedicación y aprendizajes que hemos tenido el privilegio de experimentar a lo largo de mi formación. Dedicamos este trabajo, en primer lugar, a nuestra familia, cuyo amor, apoyo incondicional y paciencia han sido el pilar fundamental en cada paso.

A los docentes y tutores, quienes con su guía y ejemplo han inspirado nuestro desarrollo profesional y personal, y nos han enseñado el valor del conocimiento.

A nuestros compañeros y amigos, quienes han compartido momentos de aprendizaje, de esfuerzo y de celebración, demostrando que el trabajo en equipo y el apoyo mutuo pueden superar cualquier obstáculo.

1-Resumen Ejecutivo.

El presente trabajo de investigación fue realizado en el Centro Escolar Jaime Torres Bodet, distrito I del municipio de Managua. Se conversó con el director del centro escolar para la realización del proyecto, el cual consiste en el diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad mediante estrategias activas, dirigido a docentes de la asignatura Educación para Aprender, Emprender y Prosperar (EAEP). Para obtener la información, se aplicó una encuesta a los docentes.

El objetivo de esta investigación es diseñar un curso virtual de capacitación para docentes, enfocado en desarrollar la creatividad a través de estrategias activas en la asignatura de EAEP. También se busca evaluar los materiales y recursos necesarios para la ejecución del proyecto y definir las estrategias para su desarrollo, culminando con una presentación final.

Se centró en analizar la frecuencia con la que los docentes utilizan tecnologías de información y comunicación (TIC) al impartir la asignatura y si poseen conocimientos de herramientas tecnológicas que les permitan desarrollar capacidades creativas mediante el uso de herramientas digitales. La investigación incluye la aplicación de encuestas a los docentes para recolectar la información necesaria.

El análisis reveló que el uso de TIC por parte de los docentes al impartir la asignatura varía y que, aunque algunos poseen conocimiento de herramientas tecnológicas, existe una necesidad de capacitación para desarrollar habilidades y destrezas creativas. Las capacitaciones diseñadas están dirigidas específicamente a docentes de EAEP, aunque pueden ser útiles para cualquier docente de secundaria.

En conclusión, el curso virtual de capacitación está diseñado para potenciar la creatividad de los docentes a través de metodologías innovadoras y el uso de TIC. Este enfoque busca optimizar la labor docente y enriquecer el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo una educación inclusiva y efectiva. El proyecto se presentará formalmente al concluir su desarrollo.

Contenido

Dedicatoria y Agradecimiento	5
1-Resumen Ejecutivo.	6
2. Generalidades del proyecto	10
2.1 Descripción del proyecto	10
2.2 Objetivos	11
2.2.1 Objetivo General.....	11
2.2.2 Objetivos específicos	11
2.3 Justificación del proyecto.....	12
2.3.1. Articulaciones entre planes, programas y proyectos.....	14
2.3.2 El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país.	15
3.3.3 Grupo meta y beneficiarios.	15
3. Propuesta de valor.	16
3.1 Diseño de producto / servicio innovador.	16
3.2 La novedad de mi proyecto desde la base de la Propiedad Intelectual.	17
3.3 Ciclo de vida.	18
3.3.1 Fase de Inicio	18
3.3.2 Fase de Planificación.	19
3.3.3 Fase de Ejecución.....	19
3.3.4 Fase de control.	20
3.3.5 Fase de Cierre.....	21
4. Oportunidad en el Mercado.	21
4.1 Perspectiva de la investigación de mercado.....	21
4.2 Planteamiento del problema de la investigación de mercado	22
4.3 Objetivos de la investigación de Mercado.	23
4.3.1 Objetivo General.....	23
4.3.2 Objetivos Específicos.....	23
4.5 Análisis del Mercado	24

4.5.1 Análisis del Entorno General del Mercado.....	24
4.5.2 Análisis específico del mercado (tomando en cuenta los criterios para la segmentación del mercado).....	28
4.5.3 Costumbres del cliente.....	29
4.5.4 Producto o servicio (aceptabilidad del proyecto).....	29
4.5.5 Competencia actual y a futuro.....	30
5. Diseño de la propuesta de proyecto.....	30
5.1. Nombre del curso.....	30
5.1.2 A quién está dirigido el curso Dirigido a.....	30
5.1.3. Justificación.....	31
5.1.4 Objetivos del curso.....	31
5.1.5 Metodología del curso.....	31
5.1.6 Tabla con los contenidos.....	32
5.1.7 Infraestructura.....	33
5.1.8 Requerimientos mínimos.....	34
5.2. Micro planificación.....	34
5.2.1-Datos Generales del curso.....	34
5.2.2-Competencia General del curso.....	34
5.2.3-Estructura del curso (Mapa del Curso).....	35
5.2.4-Producto Integrador del curso.....	36
5.2.5-Desglose de actividades por unidades.....	37
5.2.6-Producto integrador.....	45
5.2.7. Diseño de la propuesta del proyecto.....	48
5.3. Montaje virtual.....	50
6. Presupuesto.....	50
6.1 Contratación de Servicios.....	51
6.2 Visibilidad del Proyecto.....	51
6.3 Fuentes de financiamiento.....	51

7 Marco lógico	52
8. Riesgos y Amenazas	54
9.Cronograma de actividades	55
10. Conclusiones	56
11.Recomendaciones	57
12 material complementario.	58
12.1. Bibliografía	58
12.2. Anexos.	59

2. Generalidades del proyecto

2.1 Descripción del proyecto

El propósito del presente proyecto es desarrollar la creatividad en los docentes por medio de un curso virtual mediante la implementación de estrategias activas para fortalecer los conocimientos por medio de las clases que se imparten. Por ende, los estudiantes logren aprender de una forma más dinámica y activa, ayudando a conservar la memoria y el desarrollo de otras habilidades mediante ejercicios mentales, pensamiento lógico y confianza creativa.

La creatividad es una habilidad fundamental en la educación moderna, ya que promueve el pensamiento crítico y la innovación. Este curso virtual se centra en el desarrollo de la creatividad a través de estrategias activas, enfatizando la participación y el compromiso del estudiante.

La solución propuesta busca incentivar a los docentes a utilizar con mayor frecuencia las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los centros educativos, promoviendo la creatividad en los docentes y beneficiando de esta manera a los estudiantes a través de estrategias activas. Para ello, se plantea el diseño de un curso virtual de capacitación dirigido a los docentes, con el objetivo de mejorar el desarrollo de las clases impartidas en la asignatura EAEP. Este curso ayudará a los estudiantes a adquirir conocimientos de manera más efectiva, y que puedan desarrollar sus capacidades y habilidades, aprendiendo a utilizar de manera adecuada las herramientas digitales para fortalecer el entorno educativo.

2.2 Objetivos

2.2.1 Objetivo General

Diseñar un curso virtual que capacite a los docentes de la asignatura Educación para Aprender, Emprender y Prosperar (EAEP) en la aplicación de estrategias activas para desarrollar la creatividad en el aula, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el pensamiento innovador y emprendedor en los estudiantes.

2.2.2 Objetivos específicos

- ✓ Realizar una investigación de mercado de las competencias actuales y necesidades de los docentes en relación con la integración de creatividad y estrategias activas en la enseñanza de la asignatura EAEP.
- ✓ Definir las estrategias y herramientas tecnológicas que se implementaran para llevar a cabo el proyecto.
- ✓ Determinar el presupuesto para el diseño e implementación del curso virtual que permita desarrollar creatividad con base en Estrategias activas.

2.3 Justificación del proyecto

En la actualidad la creatividad se ha convertido en una competencia esencial para los estudiantes del siglo XXI, ya que fomenta el pensamiento crítico, la innovación y la capacidad de resolver problemas, estas competencias son indispensables para el éxito en el entorno educativo y profesional.

La creatividad, aunque es difícil de definir, ha sido abordada desde distintos enfoques. A través de teorías propuestas por investigadores reconocidos, se obtiene información relevante sobre este tema, centrada en la persona creativa, el proceso y el producto. Entre los principales indicadores que se consideran están la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, los cuales se relacionan con la creatividad y contribuyen al desarrollo del pensamiento divergente (Araya, 2005, p. 26).

Las personas creativas encuentran en su entorno cultural diversas fuentes de inspiración para generar ideas originales, lo que enriquece el conjunto de soluciones creativas que han mejorado la calidad de vida en la sociedad. Este repertorio de soluciones ingeniosas en diferentes áreas también influye de manera positiva en el sistema educativo, haciéndolo más eficaz en la transmisión de la imaginación y la innovación. Como resultado, se potencia el desarrollo creativo de los estudiantes, cerrando así un círculo virtuoso que impulsa la creatividad y la innovación en el crecimiento del país (Guilera, 2020, pp. 31-33).

La creatividad es un componente fundamental, no solo en la vida espiritual, sino también en los ámbitos material y económico tanto de las sociedades como de los individuos. Se reconoce como un recurso inagotable y accesible, presente en todas partes, lo que nos brinda la capacidad de generar nuevas oportunidades para construir el mundo que deseamos: un mundo más equitativo e inclusivo, en el que nadie quede rezagado ni excluido (Cepal 2015).

En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desempeñan un papel crucial como herramientas pedagógicas para estimular la creatividad en el proceso de aprendizaje en la asignatura de EAP. Es necesario fortalecer el dominio de las TIC por parte del profesorado y aplicarlas de manera innovadora, con el objetivo de

mejorar la calidad de la práctica educativa y ofrecer una enseñanza más dinámica, interactiva y efectiva. Esto no sólo enriquecerá la experiencia de los estudiantes, sino que también fomentará un entorno de aprendizaje más participativo y efectivo.

Uno de los mayores retos que enfrentan los docentes para promover la creatividad es la limitación de tiempo para diseñar e implementar estrategias innovadoras y activas, además del uso eficaz de la tecnología en la educación. También se observa una falta de formación especializada en metodologías creativas, lo cual es crucial en el entorno educativo actual, ya que la integración de estos conocimientos resulta esencial para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este proyecto tiene como finalidad lograr la aceptación del diseño de un curso virtual enfocado en desarrollar la creatividad mediante estrategias activas, dirigido a docentes de educación secundaria. Esto impulsará el uso de herramientas digitales durante la práctica, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos, una mejor adaptación, y proporcionando recursos y herramientas que respalden sus contenidos, favoreciendo así las estrategias de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo.

Este curso surge a partir de los resultados de una encuesta que reveló una necesidad clave la cual revela que, aunque los recursos y profesionales están disponibles, no se utilizan adecuadamente las herramientas digitales para garantizar los aprendizajes. A pesar de que los docentes están familiarizados con las tecnologías digitales, carecen de las competencias necesarias para integrarlas exitosamente en sus prácticas pedagógicas, lo que limita su potencial formativo. Por ello, este curso de capacitación virtual ofrece una variedad de recursos y herramientas, como la creación de presentaciones, infografías e imágenes, para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje, beneficiando a docentes y estudiantes por igual.

2.3.1. Articulaciones entre planes, programas y proyectos.

Este proyecto se enmarca dentro de los planes, programas y proyectos establecidos en el capítulo IV del Plan Nacional de Lucha contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano, específicamente en el apartado "Desarrollo de los talentos humanos para el desarrollo nacional desde el Sistema Nacional de Educación". El curso virtual propuesto contribuirá significativamente al fortalecimiento de los docentes que imparten la asignatura de EAEP, brindándoles herramientas y conocimientos actualizados que potenciarán su capacidad de enseñanza y su impacto en el desarrollo integral de los docentes.

En 2010, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) lanzó su iniciativa "Educación para el Desarrollo Sostenible" (EDS), la cual promueve la incorporación de enfoques creativos e innovadores en el sistema educativo. Desde entonces, la UNESCO ha seguido publicando informes y desarrollando actividades que resaltan la necesidad de transformar la educación mediante la creatividad y la innovación, con el propósito de preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos actuales y futuros.

Por otro lado, la UNESCO ha promovido el desarrollo de la creatividad y la innovación en los docentes mediante diversas iniciativas y publicaciones. Estas iniciativas destacan la importancia de incorporar enfoques innovadores en la educación para elevar la calidad del aprendizaje. La organización subraya que los educadores deben recibir orientación para transformar el proceso de enseñanza a través de la creatividad y el uso de las artes, fomentando metodologías que estimulan el pensamiento crítico y la innovación entre los estudiantes.

Uno de los enfoques destacados es la implementación de tecnologías innovadoras en la enseñanza, lo que permite a los docentes crear entornos de aprendizaje más dinámicos y atractivos. Esto no solo beneficia a los alumnos, sino que también proporciona a los docentes herramientas para enriquecer su práctica pedagógica y adaptarse a las demandas contemporáneas del entorno educativo.

2.3.2 El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país.

Este curso está alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en particular con el ODS 4, que reconoce la educación como un pilar clave para el desarrollo humano y promueve una educación inclusiva y de calidad. La formación de docentes no solo eleva los estándares educativos, sino que también contribuye al desarrollo de una fuerza laboral competente y creativa, lo que resulta esencial para el crecimiento económico y social del país Organización de las Naciones Unidas (ONU,2015)

Este proyecto está alineado a los requerimientos establecidos en la nueva Estrategia Nacional de Educación en todas sus modalidades “Bendiciones y Victorias” relacionados a los ejes 3, 13 y 14 enfocados a “Educación Creativa”, “Calidad Educativa” y “Formación Docente” los cuales promueven la curiosidad desde la infancia, desarrollando habilidades y talentos para emprender acciones creativas e innovadoras en las distintas situaciones y ámbitos de la vida, la integración del uso de tecnologías en los planes de estudio de todas las modalidades educativas. Así mismo la formación continua de docentes, en todas las modalidades educativas para mejora de los procesos de aprendizajes.

Este curso virtual de capacitación docente tiene como objetivo fortalecer la creatividad y fomentar la innovación tecnológica. En un mundo donde la tecnología es un componente esencial de nuestras vidas, el curso facilita la adaptación de los educadores a los constantes avances tecnológicos, ofreciéndoles recursos y herramientas que mejoran la calidad de sus enseñanzas.

A través de este curso, se promoverán iniciativas que potencien las habilidades, capacidades y destrezas tanto de estudiantes como de docentes, impulsando acciones creativas e innovadoras. Se ofrecerá una plataforma de creatividad e innovación destinada al desarrollo de proyectos, que abarca componentes académicos, técnicos, tecnológicos.

3.3.3 Grupo meta y beneficiarios.

La población general de este proyecto está compuesta por los docentes de educación secundaria que imparten la asignatura Educación Aprender Emprender Prosperar (EAEP).

Sin embargo, la población objetivo son los docentes del turno vespertino del Centro Escolar Jaime Torres Bodet, ubicado en el Distrito I del municipio de Managua. Actualmente, el centro cuenta con 15 docentes, de los cuales 5 son responsables de impartir la asignatura EAEP.

Por tanto, los beneficiarios directos de este proyecto incluyen al director, docentes y estudiantes ya que fomenta una interacción conjunta que contribuirá a mantener altos niveles de motivación, mejorar las expectativas de aprendizaje y promover la innovación tecnológica en el aula.

3. Propuesta de valor.

3.1 Diseño de producto / servicio innovador.

Este proyecto propone un curso virtual innovador dirigido a los docentes que imparten la asignatura EAEP, con el fin de capacitarlos en el uso de estrategias activas que promuevan la creatividad en el aula. El objetivo principal es dotar a los docentes de secundaria de herramientas pedagógicas prácticas y tecnológicas, que les permitan transformar sus clases en espacios más dinámicos y centrados en el aprendizaje interactivo. De esta forma, se busca mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que se fomenta un pensamiento innovador y emprendedor en los estudiantes.

Asimismo, el curso proporcionará a los docentes competencias esenciales para integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en su práctica educativa, lo que les permitirá diseñar actividades más atractivas y efectivas. Esto no solo beneficiará el desarrollo creativo de los estudiantes, sino que también contribuirá a que los docentes mantengan altos niveles de motivación y compromiso en sus aulas.

La implementación de este curso virtual tendrá un impacto positivo no solo en los docentes, sino también en el centro educativo y la comunidad en general. Al fortalecer las habilidades pedagógicas y creativas de los educadores, se contribuirá a la creación de un entorno educativo más innovador y adaptado a las exigencias del siglo XXI.

Es importante destacar que este curso está abierto a cualquier docente que imparta educación secundaria; sin embargo, está dirigido específicamente a aquellos que enseñan la asignatura de Educación para Aprender, Emprender.

3.2 La novedad de mi proyecto desde la base de la Propiedad Intelectual.

Desde la perspectiva de la Propiedad Intelectual, este proyecto ofrece un valor único al diseñar un curso virtual de capacitación docente centrado en estrategias activas para desarrollar la creatividad. Este enfoque innovador no solo aporta valor pedagógico, sino que también los docentes tendrán mayores oportunidades de fomentar la creatividad a través del uso de herramientas digitales, lo que les permitirá ofrecer a los estudiantes experiencias significativas al emplear las TIC en sus tareas diarias. y esto permitirá desarrollar habilidades y nuevos conocimientos.

Este curso de capacitación, centrado en la creatividad y el uso de las TIC, ofrece a los docentes herramientas, recursos y metodologías para crear entornos de aprendizaje innovadores. Este enfoque no solo fortalece la práctica educativa de los docentes, sino que también mejora la experiencia de los estudiantes, alineándose con los objetivos de desarrollo educativo. El proyecto se destaca por integrar estrategias activas y herramientas digitales en la enseñanza, fomentando un uso más interactivo y tecnológico de las aulas TIC. Estas actividades promueven el desarrollo de habilidades creativas y su aplicación en el entorno educativo.

Además, el curso impulsa el aprendizaje colaborativo, enriqueciendo las perspectivas y enfoques pedagógicos a través del intercambio de ideas y buenas prácticas entre colegas, lo que es esencial para desarrollar un pensamiento creativo y flexible. La capacitación introduce metodologías que promueven el aprendizaje activo, permitiendo a los docentes experimentar con nuevas técnicas de enseñanza. Esto no solo estimula su creatividad, sino que también motiva a los estudiantes a involucrarse en el proceso de aprendizaje.

3.3 Ciclo de vida.

Figura 1.

Ciclo de vida del proyecto.



En este particular, Bucero (2013) menciona que el ciclo de vida de un proyecto establece las etapas que conectan el inicio con su finalización. Cabe señalar que las fases del ciclo de vida de un proyecto no son equivalentes a los cinco procesos definidos por el PMI en el PMBOK (Inicio, Planificación, Ejecución, control y cierre).

3.3.1 Fase de Inicio

En la fase de inicio, se establecen los objetivos del proyecto, se identifican las partes interesadas clave y se evalúa su viabilidad, lo cual es fundamental para justificar su ejecución. Bucero (2013) enfatiza que en esta etapa es necesario asignar un director de proyecto, definir el producto final y documentar los objetivos. También es el momento de decidir qué acciones deben realizarse y evaluar si todas ellas son necesarias. Verificar la viabilidad del proyecto y crear un entorno de trabajo adecuado son aspectos que deben verificarse en esta etapa.

En el presente proyecto, durante esta fase se seleccionará el centro escolar específico, ya que abordar varios no es viable. Se identificará un problema clave y se diseñarán encuestas para los docentes, cuya aplicación permitirá recopilar datos para un análisis posterior. Además, se establecerán los objetivos a alcanzar y el trabajo que se debe entregar.

3.3.2 Fase de Planificación.

La planificación es el proceso más crucial en un proyecto, y su duración debe estar directamente relacionada con la duración total del mismo. Este proceso se extiende a lo largo de todo el proyecto, y las interacciones con otros procesos de planificación varían según las características de cada proyecto. En ciertas situaciones, los riesgos no se identifican hasta que se ha completado gran parte de la planificación, momento en el cual el equipo puede darse cuenta de que los objetivos de costo y tiempo son demasiado ambiciosos y presentan riesgos significativos (Bucero, 2013).

En esta fase, se calculará el presupuesto y se desarrollará un plan financiero, utilizando las estimaciones de costos para determinar el gasto total del proyecto y se definirán los temas del curso según la malla curricular del Ministerio de Educación, tomando como referencia la Unidad I "Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras". Se abordarán contenidos esenciales como los elementos básicos de la asignatura "EAEP", las cualidades Emprendedoras, valores que debe poseer un líder, y experiencias de emprendedores en los ámbitos cultural y deportivo. Además, se explorará el uso de las TIC en proyectos emprendedores. Las estrategias se basarán en metodologías activas y se llevarán a cabo actividades como mapas mentales, murales, infografías y un portafolio creativo utilizando herramientas digitales como Canvas, Paddle y Geneally.

3.3.3 Fase de Ejecución.

En relación a esta fase, Bucero (2013) señala que las personas o el equipo llevan a cabo el trabajo de acuerdo con el plan del proyecto. Este proceso básico incluye los siguientes pasos: Plan de ejecución. Administración de contratos. La fase de ejecución será más sencilla en la medida en que la planificación sea más detallada, y aunque nunca será un camino de rosas si que evitará bastantes problemas.

La fase de ejecución es una de las más cruciales dentro del ciclo de vida en este proyecto, ya que es el momento en que se implementan todas las acciones planificadas. En esta etapa, se llevarán a cabo las siguientes actividades.

- Se creará el curso virtual, calculado en las estrategias y metodologías previamente definidas.
- Al implementar las estrategias activas y las herramientas digitales seleccionadas, se dará forma y coherencia al curso.
- Evaluar el desempeño y la efectividad de las herramientas digitales permitirá identificar áreas de deficiencias estratégicas para realizar las mejoras correspondientes.
- Garantizar que los objetivos se cumplan dentro del plazo establecido y conforme a los requisitos definidos en fases anteriores es esencial para asegurar su cumplimiento.

3.3.4 Fase de control.

Según el Instituto de Innovación Digital de Profesiones INESDI (2023), durante esta fase se supervisará el avance real del proyecto en comparación con el plan inicial, y se implementarán las correctas medidas necesarias. Por muy bien estructurado que esté el plan, siempre se requerirán ajustes en la práctica, lo que hace que esta fase sea crucial. A medida que se monitorea el avance, es común identificar desviaciones y variaciones típicas de entornos dinámicos y cambiantes. Al comparar el progreso real con lo planificado, es posible detectar discrepancias y tomar medidas correctivas oportunas que, además de ajustar el plan y los recursos, pueden requerir adaptarse.

En esta fase se evaluarán de manera continua los detalles y problemáticas que surjan durante la ejecución del proyecto, con el fin de implementar las mejoras necesarias de forma oportuna. Asimismo, se identificarán oportunidades de optimización a lo largo del proceso, y se realizará un monitoreo constante del desempeño para asegurar el cumplimiento de los objetivos.

3.3.5 Fase de Cierre

Durante esta fase, Bucero (2013) afirma que "la aceptación documentada de los resultados del proyecto. El director del proyecto y, a veces, el resto de involucrados revisan el proyecto completo. Aquí La Dirección de proyectos. Una nueva visión recoge toda la información que podría ser válida para utilizarla en otro proyecto similar. Estos resultados concretos tienen una conexión directa entre los procesos (la salida de uno es el ingreso del otro). Dicho proyecto debe realizarse en un plazo establecido. Tendremos que preparar estimaciones y un presupuesto y hemos de supervisar. y controlar el trabajo. Podemos conseguir la ayuda, el consejo y la cooperación de personas que no estén involucradas directamente en el proyecto, pero una única persona es responsable de alcanzar los resultados.

En esta fase, se evaluará el cumplimiento de los objetivos establecidos tras la finalización del programa, realizando pruebas exhaustivas para garantizar tanto la calidad como la funcionalidad de la plataforma y el contenido. El proyecto se presentará a través de una exposición visualmente atractiva, acompañada de documentación detallada que respalde todo el proceso.

4. Oportunidad en el Mercado.

4.1 Perspectiva de la investigación de mercado.

El propósito de la presente investigación de mercado se centra en identificar la demanda y el potencial de un curso en virtual para capacitar a los docentes en el desarrollo de la creatividad a través de estrategias activas, así como también evaluar la aceptación del diseño e implementación del mismo, el cual está dirigido a docentes que atienden la asignatura EAEP, en el Centro Escolar Jaime Torres Bodet.

Uno de los principales beneficios de este proyecto es el fortalecimiento del desarrollo de la creatividad en los estudiantes a través de la capacitación virtual dirigida a los docentes que imparten la asignatura de EAEP. Como resultado, los estudiantes desarrollarán habilidades y competencias de manera más dinámica y activa, fomentando un aprendizaje significativo. Se espera no solo potenciar el aprendizaje, sino también contribuir al desarrollo de habilidades.

Tabla 1.

Pasos clave para fomentar la creatividad en la Asignatura EAEP:

Presentación del curso Virtual a los docentes
Conocer la aceptación y sugerencias de los Docentes
Realizar mejoras en las estrategias activas a implementar
Aplicación de estrategias activas en el aula de clases.
Desarrollo de habilidades y destrezas creativas haciendo uso de las TIC
Promover un entorno educativo más interactivo.

4.2 Planteamiento del problema de la investigación de mercado

Este proyecto surge a partir de los resultados de una encuesta que destaca una necesidad, aunque los recursos digitales y el personal docente están disponibles, las herramientas digitales no se están utilizando de manera eficaz para potenciar el aprendizaje. A pesar de que los docentes tienen un conocimiento básico de las tecnologías digitales, muchos carecen de las competencias necesarias para integrarlas de forma efectiva en sus prácticas pedagógicas, lo que limita su impacto educativo. Para abordar esta brecha, se ha diseñado un curso de capacitación virtual que proporciona una amplia gama de recursos y herramientas digitales, como la creación de presentaciones, infografías, murales creativos, con el fin de enriquecer la enseñanza y el aprendizaje. Este enfoque beneficiará tanto a los docentes, al mejorar sus habilidades pedagógicas, como a los estudiantes, al hacer más dinámico y efectivo el proceso de aprendizaje.

4.3 Objetivos de la investigación de Mercado.

4.3.1 Objetivo General

- Evaluar la viabilidad de un curso virtual de capacitación para desarrollar creatividad con base en Estrategias Activas, dirigido a docentes de educación secundaria.

4.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar las necesidades de formación en creatividad y estrategias activas que tienen los docentes de EAEP.
- Definir las características socio demográficas y tecnológicas de la población objetivo
- Valorar la aceptación del proyecto con la población objetivo.

4.4. Metodología

La presente investigación es descriptiva porque se centra en brindar una descripción de las necesidades de formación en creatividad y habilidades en estrategias activas que tienen los docentes de la Asignatura EAEP. Asimismo, se centra en describir el perfil sociodemográfico y tecnológico y acceso a recursos digitales, lo cual proporciona un contexto integral sobre quiénes son los destinatarios del curso. Lo anterior lo sustenta Hinojosa et al. (2024) al expresar que este tipo de estudio científico se enfoca en recolectar, mostrar y detallar hechos, características o fenómenos exactamente como ocurren en un contexto determinado, sin intervenir o alterar las variables.

Un proyecto cuantitativo se caracteriza por un enfoque deductivo que comienza con una teoría o hipótesis existente, la cual se prueba mediante la recopilación y análisis de datos. Los diseños de investigación en este tipo de proyectos pueden ser experimentales, permitiendo al investigador controlar y manipular las variables, o no experimentales, como en estudios observacionales y encuestas. La recolección de datos se realiza a través de instrumentos estandarizados como encuestas y cuestionarios, garantizando así la uniformidad y comparabilidad de los resultados (Hinojosa, et al., 2024).

Esta investigación adopta un enfoque cuantitativo, orientado a recopilar y analizar datos numéricos y medibles de la población objetivo, lo que facilita una comprensión objetiva y generalizable de las características y necesidades de los docentes. La población de estudio incluyó al director, subdirector y 4 docentes que imparten la asignatura de EAEP en el Centro Escolar Jaime Torres Bodet.

4.5 Análisis del Mercado

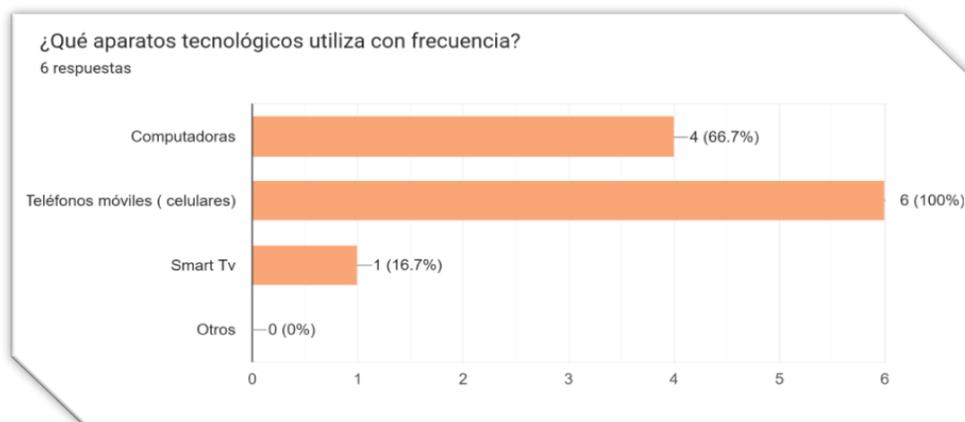
4.5.1 Análisis del Entorno General del Mercado.

Este proyecto se desarrolla en el ámbito de la educación e innovación en la asignatura de EAEP en el Centro Escolar Jaime Torres Bodet. A través de una encuesta realizada a los docentes, se identificó un problema clave: a pesar de contar con recursos y profesionales capacitados, las herramientas digitales no se utilizan de manera efectiva para garantizar un aprendizaje significativo. Si bien los docentes están familiarizados con la tecnología, carecen de las competencias necesarias para integrarse plenamente en sus prácticas pedagógicas, lo que reduce su impacto.

A partir de los datos obtenidos, se diseña un curso virtual de capacitación docente, enfocado en el desarrollo de la creatividad mediante estrategias activas en la asignatura de EAEP. Este curso busca proveer a los docentes herramientas y metodologías que optimizan su trabajo pedagógico, potenciando el aprendizaje y participación de los estudiantes.

Figura 2.

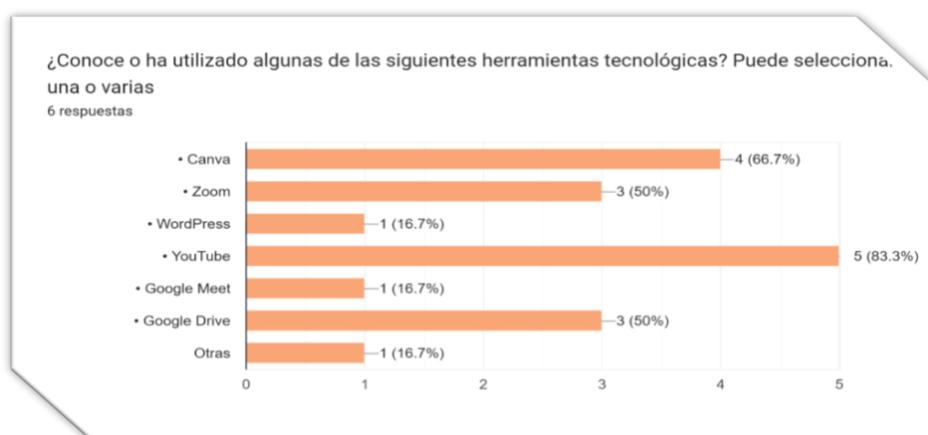
Frecuencia de uso de las TIC



La totalidad de los docentes encuestados (100%) utilizan teléfonos celulares, lo que indica una amplia disponibilidad y acceso a dispositivos móviles en su práctica diaria. Además, el 66,7% emplea computadoras como herramienta de apoyo, lo cual facilita el acceso a plataformas educativas y recursos digitales. Por otro lado, un 16,7% de los docentes reporta el uso de televisores inteligentes, evidenciando que, aunque menos común, algunos cuentan con este tipo de tecnología para complementar sus actividades pedagógicas.

Figura 3

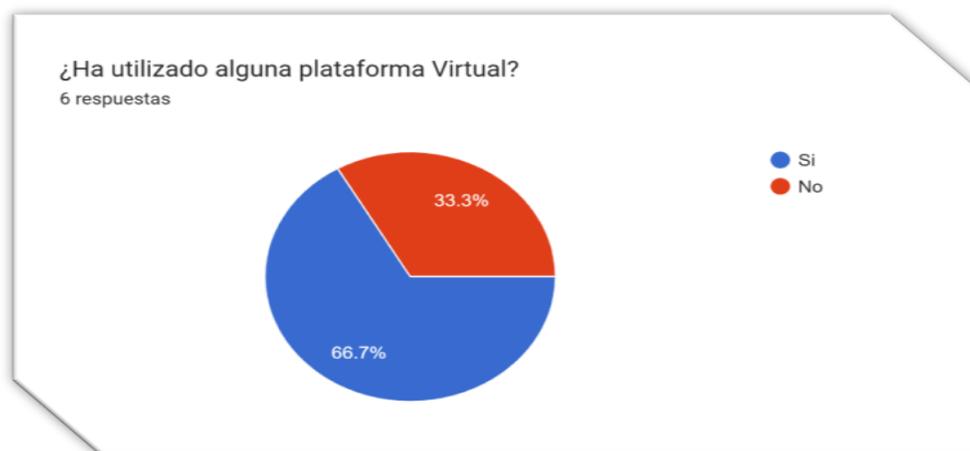
Uso herramientas TIC



La mayoría de los docentes encuestados (83,3%) conoce y utiliza YouTube, lo cual refleja un alto uso de esta plataforma para acceder y compartir recursos educativos en video. Canva es utilizado por el 66,7% de los docentes, lo que indica un interés en herramientas de diseño gráfico para crear materiales visuales atractivos. Asimismo, el 50% está familiarizado con Google Drive y Zoom, plataformas que facilitan tanto el almacenamiento y la organización de documentos como la comunicación y colaboración en línea. Por otro lado, un 16,7% utiliza WordPress, evidenciando un menor uso de esta herramienta.

Figura 4

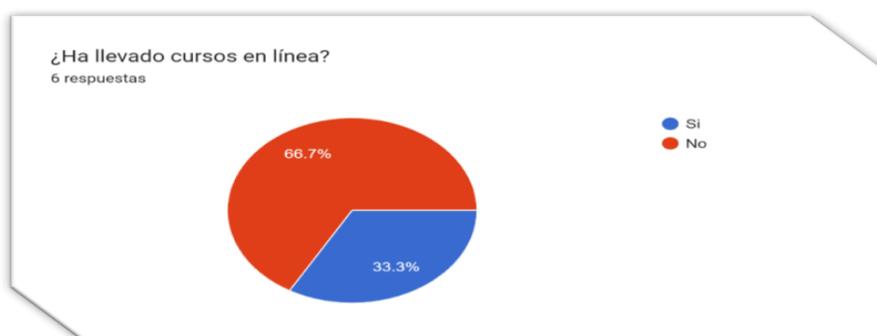
Uso de plataformas virtuales.



El 66.7% de los docentes ha utilizado alguna plataforma virtual, lo que sugiere que la mayoría cuenta con cierta experiencia en entornos digitales de aprendizaje, facilitando la integración de herramientas tecnológicas en su práctica educativa. Sin embargo, el 33.3% de los docentes no ha empleado ninguna plataforma virtual, lo cual evidencia la existencia de un grupo que podría requerir capacitación adicional para adaptarse al uso de estas herramientas.

Figura 5

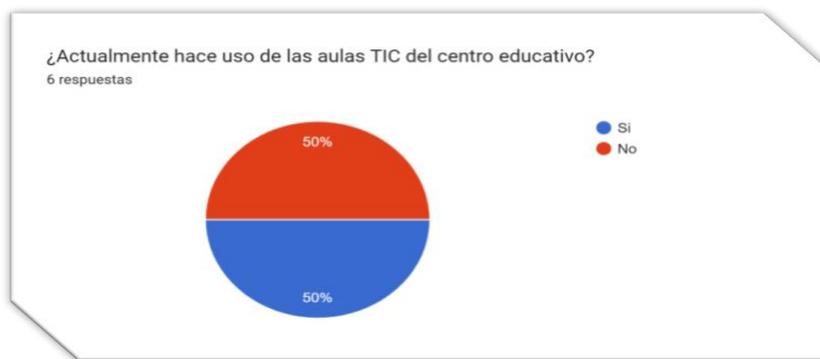
Participación de cursos en línea



El 66,7% de los docentes ha participado en cursos en línea, lo que indica una tendencia favorable hacia el aprendizaje en entornos virtuales y una disposición a integrar nuevas tecnologías en su formación. En contraste, el 33.3% no ha tenido esta experiencia, y un 16.7% adicional reporta no haber realizado ninguna capacitación en línea.

Figura 6

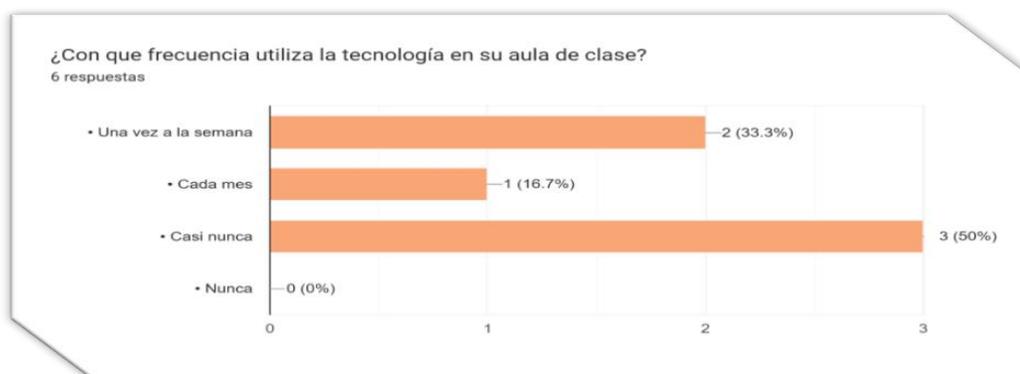
El uso de las TIC en el centro escolar.



El uso de las Aulas TIC en el centro escolar se divide equitativamente entre los docentes, con un 50% que las utilizan y otro 50% que no hace uso de ellas. Esta distribución sugiere que, aunque la mitad de los docentes encuentra en las Aulas TIC un recurso útil para sus actividades pedagógicas, la otra podría enfrentar barreras o desconocimiento de la mitad sobre su potencial. Esta situación resalta la importancia de promover una capacitación específica o incentivos que impulsen a más docentes a aprovechar estas herramientas tecnológicas.

Figura 7

Uso de la tecnología en el aula.



El uso de la tecnología en el aula varía considerablemente entre los docentes encuestados. Un 50% de ellos reporta que casi nunca emplea tecnología durante sus clases, lo que podría indicar limitaciones en su acceso o en su integración pedagógica. En contraste, un 33.3% utiliza tecnología al menos una vez a la semana, lo que sugiere un enfoque más regular hacia el uso de herramientas digitales en la enseñanza. Finalmente, un 16.7% emplea tecnología aproximadamente una vez al mes, evidenciando una frecuencia ocasional.

Los docentes encuestados mencionan que el uso de la tecnología en la educación es excelente porque moderniza y actualiza el aprendizaje, tiene muchos beneficios, es interesante, es buena opción para mejorar los aprendizajes. También señalan que enfrentan diversas dificultades al incorporar herramientas tecnológicas en su labor educativa. Estas incluyen problemas con la conexión a internet, la falta de recursos digitales, la ausencia de un docente especializado en TIC, el mal funcionamiento de los dispositivos y la insuficiencia de equipos tecnológicos en el centro escolar para satisfacer las necesidades de los estudiantes. Además, mencionan la prohibición del uso de celulares y la limitación del tiempo disponible como obstáculos significativos.

4.5.2 Análisis específico del mercado (tomando en cuenta los criterios para la segmentación del mercado)

El público objetivo meta al cual está dirigido este curso virtual de capacitación para desarrollar creatividad son docentes de 7mo grado de secundaria que imparten la Asignatura de EAEP específicamente para el Centro Escolar Jaime Torrez Bodet del departamento de managua, cabe señalar que este curso lo puede recibir cualquier docente que esté interesado en adquirir nuevos conocimientos y fortalecer sus habilidades.

Las características de los docentes incluyen la capacidad de motivar a sus estudiantes, brindándoles habilidades tecnológicas sólidas y la habilidad de adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y a las necesidades específicas de sus alumnos. En la investigación recopilada, se ha identificado que el diseño de un Curso virtual de capacitación docente para desarrollar creatividad con base a estrategias activas, y el uso de las TIC se enseñará a los docentes a utilizar estrategias activas de enseñanza que promuevan la participación y el aprendizaje significativo. Esto incluye métodos como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo

colaborativo y el aprendizaje experiencial. El curso proporcionará formación sobre cómo integrar las TIC en el aula. Esto incluye el uso de herramientas digitales para crear contenido, facilitar la comunicación y fomentar la colaboración entre estudiantes.

4.5.3 Costumbres del cliente.

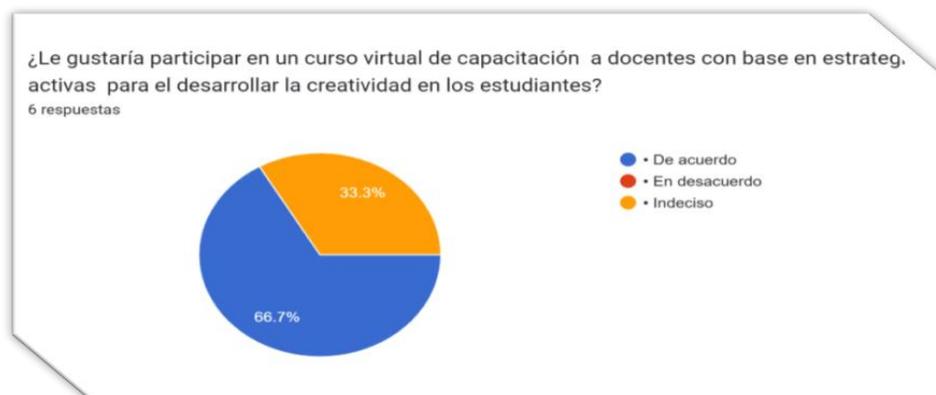
Según las costumbres del cliente entre las edades de 35 a 51 años son docentes habitantes del municipio de Managua, nacidos y crecidos ahí mismo. En el cual sus intereses son integrar las TIC en el aula, y explorar nuevas herramientas digitales y recursos que mejoren el aprendizaje, la interacción con los estudiantes y fomentar un ambiente de colaboración entre los estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo y la resolución conjunta de problemas.

Al desarrollar la creatividad, los docentes tienen la oportunidad de explorar diversas perspectivas y encontrar soluciones innovadoras a los desafíos que enfrentan. Por esta razón, es fundamental que estén capacitados en el uso de las TIC para integrar herramientas digitales que faciliten un aprendizaje creativo. Esto abarca la elaboración de presentaciones interactivas, la utilización de plataformas de colaboración y el acceso a recursos educativos en línea.

4.5.4 Producto o servicio (aceptabilidad del proyecto)

Figura 8

Aceptabilidad del curso virtual



Los docentes encuestados afirman (66,7%) que está interesada en un curso virtual sobre estrategias para desarrollar la creatividad. Esto indica que existe una demanda significativa.

Por otro lado, un (33.3%) de los encuestados no está interesado en participar en el curso, lo cual puede deberse a varios factores, como la falta de necesidad percibida, interés en otros métodos de formación, o tal vez preferir o impartir sus clases normales.

En general, los resultados sugieren que un curso de este tipo tendría un público considerablemente receptivo, aunque habría que analizar los motivos detrás de la falta de interés de la minoría para adaptar el enfoque o contenido.

4.5.5 Competencia actual y a futuro.

Con relación a la competencia para realizar este producto de diseño que se centra en la necesidad de un recurso educativo tecnológico que potencie las habilidades de motivación en los docentes, un área donde se identifican deficiencias actualmente. En este contexto, el uso de las TIC podría jugar un papel fundamental para llenar ese vacío, ofreciendo un recurso innovador que incrementa la motivación docente y su efectividad.

En cuanto a la competencia, en el casco urbano de Managua ya existen productos similares, lo que podría representar un desafío para el nuevo recurso, ya que enfrentaría competencia directa en el mercado local. A pesar de esto, se reconoce que, con el tiempo, los docentes podrían desarrollar nuevas ideas y metodologías.

5. Diseño de la propuesta de proyecto

5.1. Nombre del curso

Desarrollando creatividad haciendo uso de las TIC

5.1.2 A quién está dirigido el curso Dirigido a

Este curso está dirigido a docentes de secundaria que imparten la asignatura EAEP, con el objetivo de apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de tecnologías. Se proporcionarán herramientas y estrategias pedagógicas basadas en la investigación para

optimizar la integración de recursos tecnológicos en el aula, mejorando así la efectividad y la calidad de la educación.

5.1.3. Justificación

Esta capacitación virtual permitirá a los docentes mantenerse actualizados con las últimas tendencias, metodologías y herramientas educativas, asegurando que sus prácticas pedagógicas sean modernas y eficaces. El uso eficaz de las TIC en la educación, esencial para modernizar y enriquecer las prácticas pedagógicas ya que proporciona acceso a una amplia gama de recursos y materiales educativos que pueden ser utilizados para enriquecer el currículo y las estrategias de enseñanza.

La idea principal de esta propuesta es apoyar y motivar a los docentes para diseñar actividades interactivas y personalizadas, mejorando significativamente el aprendizaje de los estudiantes. Además, busca desarrollar la creatividad e innovación en las prácticas educativas. Esto contribuirá a mejorar la calidad de la enseñanza y a preparar a los estudiantes para los desafíos futuros. En este sentido, se propone un curso de capacitación virtual que no solo enriquece e integra el entorno de aprendizaje, sino que también fortalece el rol del docente como facilitador y guía en el proceso educativo.

5.1.4 Objetivos del curso

Generales

- Capacitar a docentes en la utilización de herramientas tecnológicas para la enseñanza.

Específicos

- Fomentar la creación de contenidos educativos interactivos y personalizados.
- Desarrollar habilidades para integrar las TIC de manera efectiva en el aula.
- Promover el uso de metodologías y estrategias en base activas e innovadoras que mejoren la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

5.1.5 Metodología del curso.

Este curso ha sido diseñado para implementarse de manera virtual, utilizando la plataforma Moodle para facilitar la interacción y el aprendizaje. Se enfoca en humanizar los contenidos

y proporcionar un acompañamiento continuo a los participantes a través de una retroalimentación constructiva. El curso está estructurado en una unidad principal que abarca cinco contenidos específicos, cada uno con actividades y recursos que promueven la interacción activa de los participantes. La duración total del curso es de cuatro semanas, durante las cuales se evaluarán sistemáticamente las actividades realizadas por los participantes para asegurar un aprendizaje efectivo y significativo.

Para comenzar, se trabajará con la Unidad 1 de la maya curricular de la asignatura EAEP, la cual lleva por título: "Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras".

En la primera semana se desarrollarán el contenido. Elementos básicos de la asignatura Educación para Aprender, Empezar, Prosperar. - Propósitos de la asignatura - Significado de Aprender, Empezar, Prosperar. - Rol como protagonista, en la semana dos se trabajará los contenidos Cualidades emprendedoras y Los valores que debe poseer un líder. En la semana tres se abordará los contenidos Experiencias de personas emprendedoras e innovadoras en el ámbito cultural y deportivo. Y El uso de las TIC en su idea emprendedora. Por último, en la semana cuatro, se realizará una recopilación de todas las actividades realizadas durante el curso, culminando en un producto integrador. En esta etapa, los participantes entregarán un portafolio creativo que refleje su aprendizaje y aplicación de los contenidos abordados

5.1.6 Tabla con los contenidos.

Nombre de la unidad	Tiempo sugerido	Competencias:
Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras	25 horas clases para cada grado.	<ul style="list-style-type: none">• Fortalece sus valores y autoestima al participar en diferentes actividades emprendedoras que se desarrollan en la escuela y comunidad.• Demuestra autoconfianza y seguridad en sí mismo al reconocer sus cualidades,

		<p>capacidades y habilidades emprendedoras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza sus habilidades comunicativas al expresar sus ideas e historias de personas emprendedoras e innovadoras de su comunidad.
--	--	--

Desarrollo de la Unidad I

- Tiempo sugerido: 25 horas clases

Duración	Unidad 1	Contenidos	Tiempo
	Nombre de la unidad: Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras		
Semana 1		Elementos básicos de la asignatura Educación para Aprender, Empezar, Prosperar. - Propósitos de la asignatura - Significado de Aprender, Empezar, Prosperar. - Rol como protagonista,	5hrs
Semana 2		Cualidades emprendedoras y Los valores que debe poseer un líder	5hrs
Semana 3		Experiencias de personas emprendedoras e innovadoras en el ámbito cultural y deportivo. Y El uso de las TIC	5hrs
Semana 4		Producto integrador.	5hrs

5.1.7 Infraestructura.

Se propone realizar la capacitación en la plataforma virtual Moodle donde los participantes puedan acceder a los contenidos, por tal motivo se realizará una copia de la seguridad del curso. El docente debe poseer un dispositivo móvil ya sea computadora o Tablet o cualquier ayuda tecnológica para la realización de sus actividades.

5.1.8 Requerimientos mínimos

- ✓ Computadora.
- ✓ Conexión a internet.
- ✓ Software
- ✓ Documentos interactivos.

5.2. Micro planificación.

Diseño didáctico del curso virtual Desarrollando habilidades creativas haciendo uso de las TIC

5.2.1-Datos Generales del curso

a) Nombre del curso	Desarrollando habilidades creativas usando las TIC
b) Modalidad del curso:	Virtual / en línea
c) Total de horas del curso	30
d) Año Académico:	2024
f) Nombre del Experto Disciplinar:	<ul style="list-style-type: none">➤ Julia de los Ángeles Salazar Puerto➤ Ruby Esmeralda Darce➤ Mariana Salome López Rivera
g) Nombre del Asesor Metodológico:	Matilde Salame Gómez

5.2.2-Competencia General del curso

Competencia Generales del curso
Integrar estrategias activas para desarrollar la creatividad mediante el uso de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC), demuestra autoconfianza en su capacidad para comunicarse y expresarse de forma efectiva.

5.2.3-Estructura del curso (Mapa del Curso)

Descripción de la unidad	Unidad 1	Unidad 1	Unidad 1	Producto Integrador de Curso
Título:	Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras	Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras	Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras	
Competencia de Unidad:	Fortalece sus valores y autoestima al participar en diferentes actividades emprendedoras que se desarrollen en la escuela y comunidad.	Demuestra autoconfianza y seguridad en sí mismo al reconocer sus cualidades, capacidades y habilidades emprendedoras.	Utiliza sus habilidades comunicativas al expresar sus ideas e historias de personas emprendedoras e innovadoras de su comunidad.	
Contenidos y sub contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos básicos de la asignatura Educación para Aprender, Emprender y Prosperar. ○ Propósito de la asignatura. ○ Significado de Aprender, Emprender, Prosperar. ○ Rol como protagonista. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cualidades emprendedoras <ul style="list-style-type: none"> ○ Persistencia ○ Constancia ○ Paciencia ○ Abierto al cambio ○ Honestidad ○ Transparencia • Los valores que debe poseer un líder. <ul style="list-style-type: none"> ○ Valiente ○ Solidario ○ Responsable ○ Comunicativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencia de personas emprendedoras e innovadoras en el ámbito cultural y deportivo. • El uso de Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en su idea emprendedora. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mapa conceptual de propósito, significado y rol de la asignatura Aprender, Emprender y Prosperar. ➤ Mural creativo sobre las cualidades emprendedoras. ➤ Infografía de cualidades y valores de un líder. ➤ Infografía sobre el beneficio que aportan las TIC en los emprendimientos.

¡Universidad del Pueblo y para el pueblo!

Rotonda Universitaria Rigoberto López Pérez, 150 metros al Este. | Recinto Universitario "Rubén Darío"
Cod. Postal 663 – Managua, Nicaragua | Telf.: 2278 6764 / Ext. 5250 | www.unan.edu.ni

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

Producto de la unidad:	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de propósito, significado y rol de la asignatura Aprender, Emprender y Prosperar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mural creativo sobre las cualidades emprendedoras. • Infografía de cualidades y valores de un líder. 	<ul style="list-style-type: none"> • Infografía sobre el beneficio que aportan las TIC en los emprendimientos. 	Entrega de Portafolio creativo
Duración en semanas:	1 semana	1 semana	1 semana	3 semana

5.2.4-Producto Integrador del curso

Título del Producto Integrador	Elaboración de un portafolio creativo
Descripción de la evidencia de aprendizaje: (Describir brevemente productos de unidad, hasta alcanzar el producto integrador del curso)	<p>Como producto integrador los participantes deberán elaborar un portafolio creativo, que contendrá todos los trabajos elaborados en la finalización de cada semana, haciendo uso de la herramienta digital, CANVAS, posteriormente se le brindara al participante un manual acerca de cómo hacer un portafolio con esta herramienta, sin embargo, primero deberán cumplir con las siguientes etapas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Entrega de Mapa conceptual sobre los elementos básicos de la asignatura EAEP, plasmando su significado, propósito y el rol como protagonista. ➤ Mural creativo sobre las cualidades emprendedoras. ➤ Entrega de Infografía sobre las cualidades emprendedoras que reconoce que posee y los valores de un líder con los que se identifica.

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

	➤ Infografía sobre el beneficio que aportan las TIC en los emprendimientos.
Forma de entrega: (Se refiere al formato y herramienta del LMS a utilizar)	El producto del curso será entregado en la cuarta semana del curso, en un envío de tarea tipo archivo, en el cual, compartirá el archivo de su portafolio creativo con todos los trabajos que se realizaron en las semanas anteriores.

5.2.5-Desglose de actividades por unidades

Producto de Unidad I: Potenciando mis habilidades y actitudes emprendedoras.						
Competencia de unidad	Actividades por semana	Dimensión Pedagógica-Didáctica				
		Estrategias de aprendizaje	Descripción de las actividades de aprendizaje	Recursos didácticos	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación Instrumento de evaluación / Puntaje
Fortalece sus valores y autoestima al participar en diferentes actividades emprendedoras	Semana 1 Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Elementos básicos de la asignatura de la asignatura Educación para Aprender, Emprender y Prosperar ○ Propósito de la asignatura ○ Significado Aprender, Emprender y Prosperar ○ Rol como protagonista 					

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

que se desarrollan en la escuela y comunidad.	Actividad 1.1: Conozcámonos	Integración grupal	<p>Se le facilitará al participante un espacio para socializar y presentarse con sus compañeros y docentes, en su aportación deberá compartir la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombres y apellidos ▪ Profesión u ocupación ▪ Campo que se desempeña ▪ Expectativas del curso <p>Y otros detalles que desee compartir con sus compañeros.</p>	• Foro debate Sencillo	• Presentación del participante	•
	Actividad 1.2: Conocimientos previos	Preguntas al grupo	<p>Se le facilitar participante un documento de lectura sobre “los elementos básicos de la asignatura EAEP”. seguidamente se le facilita un espacio para que reflexione y repase los conocimientos previos que usted conoce acerca de Aprender, Emprender y Prosperar, las interrogantes a reflexionar son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propósito de la asignatura ¿En qué piensas cuando escuchas el término emprendedor? Justifique y comparta su experiencia. • Significado de la asignatura 	• Foro preguntas y respuestas	• Respuestas a las preguntas de reflexión	•

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

			<p>¿Qué significa Aprender, Emprender y Prosperar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rol como protagonista <p>¿Cuál crees que es el rol como protagonista?</p>			
	Actividad 1.3: Mapa conceptual	Elaboración individual de organizadores grafico	<p>Se le facilitará al participante un manual de uso de la herramienta digital Canvas, el cual indicará cómo ingresar y trabajar en el mapa conceptual. Tomando en cuenta los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propósito de la asignatura • Significado de AEP • Como protagonista <p>Posterior, deberá descargarlo en formato imagen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Documento de lectura 1: Elementos básicos de la asignatura Educación para Aprender, Emprender y Prosperar. • Envió de tarea- tipo archivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual con todos elementos de la asignatura AEP 	<ul style="list-style-type: none"> •

Producto de Unidad I: Potenciando mis habilidades y actitudes emprendedoras.						
Competencia de unidad	Actividades por semana	Dimensión Pedagógica-Didáctica				
		Estrategias de aprendizaje	Descripción de las actividades de aprendizaje	Recursos didácticos	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación Instrumento de

						evaluación / Puntaje
Demuestra autoconfianza y seguridad en sí mismo al reconocer sus cualidades, capacidades y habilidades emprendedoras.	Semana 2 Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Cualidades emprendedoras <ul style="list-style-type: none"> ○ Persistencia_ Abierto al Cambio ○ Constancia_ Honestidad ○ Paciencia_ Transparencia. • Los valores que posee un líder <ul style="list-style-type: none"> ○ Valiente_ Solidario. ○ Responsable y comunicativo. 					
	Actividad 2.1: Mural creativo	Trabajo con materiales multimedia interactivos	Ser fácil entrar participante un documento de lectura acerca de “Las cualidades emprendedoras”. Luego organizar el amor creativo en la herramienta cambia en donde plasmará las cualidades emprendedoras que considere que posee. Posterior, descargar la presentación de canvas	<ul style="list-style-type: none"> • Documento de lectura 1: Cualidades Emprendedoras • Envió de tarea- tipo archivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Mural creativo sobre las cualidades emprendedoras que consideres que posees. 	<ul style="list-style-type: none"> •

			a PowerPoint, para ellos y de facilitará un “Manual de cómo descargar una presentación de canvas a PowerPoint”.			
	Actividad 2.2: Valores de un líder	Preguntas al grupo	<p>Se le facilitará participando un documento de lectura sobre “Los valores que debe de poseer un líder”. Se le facilitará el espacio para brindar respuestas, con sus propias palabras las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De los cuatro valores que posee un líder, cuál consideras que son importantes? ¿Y explica por qué? ○ También deberá de contar un valor que considere que 	<ul style="list-style-type: none"> • Documento de lectura 2: Los valores que debe de poseer un líder • Foro uso general 	<ul style="list-style-type: none"> • Respuesta a la pregunta de reflexión 	<ul style="list-style-type: none"> •

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

			posee su compañero.			
	Actividad 2.3: Infografía en Geneally	Elaboración individual de organizadores grafico	Se le facilitará al participante un video por medio de un enlace de cómo elaborar una infografía en Geneally. En la cual, deberá de incluir todas las cualidades emprendedoras y los valores de un líder que considere que posee.	<ul style="list-style-type: none"> • Video tutorial elaboración de infografía en Geneally • Envío de tarea- tipo archivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Infografía sobren las Cualidades Emprendedoras y los Valores de un líder que considere que posee. 	<ul style="list-style-type: none"> •

Producto de Unidad I: Potenciando mis habilidades y actitudes emprendedoras							
Competencia de unidad	Actividades por semana	Dimensión Pedagógica-Didáctica					Criterios de evaluación Instrumento de evaluación / Puntaje
		Estrategias de aprendizaje	Descripción de las actividades de aprendizaje	Recursos didácticos	Evidencia de aprendizaje		
Utiliza sus habilidades comunicativas al expresar sus ideas e	Semana 3 Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Experiencias de personas emprendedoras e innovadoras en el ámbito cultural y deportivo. • El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en su idea emprendedora. 						

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

historias de personas emprendedoras e innovadoras de su comunidad.	Actividad 3.1: Compartiendo experiencias	Compilaciones	Se le facilitará al participante un documento de lectura acerca de las “Experiencias de personas emprendedoras e innovadores en el ámbito cultural y deportivo. Posteriormente, deberá investigar sobre una persona emprendedora en el ámbito cultural y deportivo. Debe de tomar en cuenta que su información no sea la misma de sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Documento de lectura 1: Experiencia de personas Emprendedoras e Innovadoras en el ámbito cultural y deportivo • Foro uso general 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en el foro 	<ul style="list-style-type: none"> •
	Actividad 3.2: Tablero padlet	Trabajo con materiales multimedia interactivos	Se le facilitará al participante un documento de lectura acerca de “El uso de las TIC”. Luego, tendrá a su disposición un enlace sobre la herramienta padlet, para que puede ingresar y hacer uso de su tablero individual. Posteriormente, deberá investigar sobre cómo las TIC han aportado a los emprendimientos en la actualidad. Puede agregar en su tablero un vídeo, una foto o imagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Documento de Lectura 2: El uso de las TIC • Envío de tarea-tipo archivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Compartir el enlace del trabajo realizado en su tablero en padlet 	<ul style="list-style-type: none"> •

			También deberán redactar un pequeño párrafo sobre la investigación realizada. Seguidamente, publicará la información en su tablero padlet.			
	Actividad 3.3: Infografía	Elaboración individual de organizadores graficos	<p>Se le facilitar participante un espacio, para dar respuesta a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué son las TIC? ○ ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas utilizas de manera regular? ○ ¿De qué manera considera que las TIC mejoran su calidad de vida? ○ ¿Qué tan importante consideras que son las TIC en los negocios modernos? ○ ¿De qué manera influyen las TIC en la cultura y deporte? <p>Posterior, deberá elegir una herramienta digital como, por ejemplo: canvas, PowerPoint, Geneally, entre otras. En la cual, realice una infografía en</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Foro uso general 	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas a las preguntas • Elaboración de infografía Las TIC en los emprendimientos 	<ul style="list-style-type: none"> •

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

			donde refleje el beneficio que aportan las TIC en los emprendimientos.			
--	--	--	--	--	--	--

5.2.6-Producto integrador

Producto de Unidad I: Potenciando mis habilidades y actitudes emprendedoras						
Competencia de unidad	Actividades por semana	Dimensión Pedagógica-Didáctica				
		Estrategias de aprendizaje	Descripción de las actividades de aprendizaje	Recursos didácticos	Evidencia de aprendizaje	Criterios de evaluación Instrumento de evaluación / Puntaje
Integrar estrategias activas para desarrollar la creatividad mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), demuestra autoconfianza	Semana 3					
	Contenidos:					
	Actividad 4.1: Compartiendo mi experiencia	Aprendizaje colaborativo	En este espacio deberá compartir su experiencia con los contenidos y actividades de este curso. En su intervención debe redactar como máximo dos párrafos en el cual debe comentar que contenido le ha gustado del curso, y que es lo nuevo que logro aprender, asimismo mencionar cuáles fueron las	<ul style="list-style-type: none"> • Foro de preguntas y respuestas 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en el foro 	<ul style="list-style-type: none"> •

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

<p>en su capacidad para comunicarse y expresarse de forma efectiva.</p>	<p>Actividad 4.2: portafolio creativo</p>	<p>Portafolio de actividades</p>	<p>dificultades que encontró y como logro superarlas.</p> <p>El participante deberá realizar un portafolio creativo, cada una de las entregas realizadas desde la semana 1 a la semana 2. Para elaboración de este portafolio creativo se trabajará con la herramienta digital Canvas, en este debe agregar los siguientes trabajos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de propósito, significado y rol de la asignatura Aprender, Emprender y Prosperar. • Mural creativo sobre las cualidades emprendedoras. • Infografía de cualidades y valores de un líder. • Tablero creativo padre uso de las TIC en su idea emprendedora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Envío de tarea-tipo archivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega portafolio creativo 	<ul style="list-style-type: none"> •
---	---	----------------------------------	---	---	---	---

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

			<ul style="list-style-type: none"> • Infografía sobre el beneficio que aportan las TIC en los emprendimientos. 			
--	--	--	---	--	--	--

Actividades que abona al producto integrador.	
	Entregar
Actividad 1.3	Elaborar un mapa conceptual sobre los elementos básicos de la asignatura Educación para Aprender, Empezar y Prosperar
Actividad 2.1	Elaborar una mural creativo con las cualidades que se identifica, la cual deberá elaborar en Canvas y descargarla en PowerPoint para su debida entrega.
Actividad 2.3	Elaborar una mural creativo con las cualidades que se identifica, la cual deberá elaborar en Canvas y descargarla en PowerPoint para su debida entrega.
Actividad 3.2	Mapa de ideas publicación de tablero del uso de las TIC en su idea emprendedora.
Actividad 3.4	Infografía sobre el uso de la TIC en los emprendimientos ventajas y desventajas. Por medio de exploración de una herramienta TIC
Actividad 4.2	Elaborar un portafolio con todas las tareas que se realizaron en el curso

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

5.2.7. Diseño de la propuesta del proyecto.

Curso virtual

Link presentación del curso: <https://acortar.link/AWPBH4>

Descripción de las actividades

Curso Virtual de Capacitación docente Desarrollando habilidades creativas haciendo uso de las TIC		
Número y nombre de la actividad:	Orientaciones Didácticas	Herramienta de la plataforma a utilizar
Semana 1 Actividad 1.1	Estimado participante sea bienvenido a este curso interactivo, en el cual usted podrá desarrollar habilidades creativas para fortalecer sus conocimientos, por medio de herramientas digitales. Para la realización de esta actividad, se dará un espacio para socializar y presentarse con sus compañeros y docentes. en su presentación deberá compartir	Foro de debate sencillo

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

Integración de grupo	<p>Nombres y apellidos, profesión u ocupación, expectativas del curso y otros detalles que usted desee compartir referente al curso.</p> <p>Esta actividad es de tipo foro.</p> <p>Tiempo de entrega domingo 11:59pm</p>	
<p>Actividad 1.2</p> <p>Pregunta al grupo</p>	<p>Estimado participante para la realización de esta actividad usted deberá contestar las siguientes preguntas de conocimientos previos que tenga sobre la asignatura EAEP,</p> <p>Las preguntas son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Propósitos de la asignatura 2. ¿En qué piensas cuando escuchas el término emprendedor? Justifique y comparta su experiencia. 3. ¿Qué significa Aprender, Emprender y Prosperar? 4. ¿Cuál crees que es el Rol como protagonista? 5. Esta actividad es de tipo foro de preguntas y respuesta <p>Tiempo de entrega domingo 11:59 pm</p>	<p>Foro de debate pregunta y respuesta</p>

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

<p>Actividad 1.3 Elaboración individual de organizadores gráficos</p>	<p>Estimado participante para la realización de esta actividad se le facilitará un documento de lectura sobre Los Elementos básicos de la Asignatura Aprender y Prosperar en la cual usted deberá realizar un mapa conceptual tomando en cuenta los siguientes criterios.</p> <ul style="list-style-type: none">● Propósitos de la asignatura● Significado de Aprender, Empezar y Prosperar.● Rol como protagonista. <p>Estimado participante usted deberá entregar el mapa conceptual elaborado con la herramienta Canvas para la realización de esta actividad se le facilitará un manual de como ingresar y cómo trabajar un mapa conceptual en canvas.</p> <p>Esta actividad es de tipo tarea.</p> <p>Tiempo de entrega domingo 11:59 pm</p>	<p>Texto en Línea.</p>
<p>Semana 2 Actividad 2.1</p>	<p>Estimado participante en esta actividad usted deberá elaborar una mural creativo con las cualidades que se identifica, la cual deberá elaborar en Canvas y descargarla en PowerPoint para su debida entrega.</p>	<p>Formato tipo archivo.</p>

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

<p>Elaboración de un mural creativo.</p>	<p>Primeramente, se le facilitará un documento de lectura sobre las cualidades emprendedoras.</p> <p>Persistencia, Constancia, Paciencia, Abierto al cambio Honestidad Transparencia</p> <p>También un manual de como descargar una presentación de canvas a PowerPoint.</p> <p>Modo de entrega. Usted deberá enviar la tarea en formato tipo archivo llamado mural creativo _ Su nombre.</p> <p>Tiempo de entrega domingo 11.59 pm</p>	
<p>Actividad 2.2 Foro</p>	<p>Estimado participante para la realización de esta actividad usted deberá leer el documento de lectura Los valores de un líder en este espacio usted deberá responder con sus propias palabras las siguientes interrogantes.</p> <p>¿De los 4 valores que posee un líder cuáles cree que son importantes? y por qué?</p> <p>También deberá comentar a uno de sus compañeros un valor que usted cree que posee.</p>	<p>Foro de debate sencillo.</p>

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

<p>Actividad 2.3</p> <p>Tarea</p>	<p>Estimado participante en esta actividad usted deberá realizar una infografía en la cual deberá incluir todas las cualidades Emprendedoras y los valores de un líder que considere que posee.</p> <p>para la realización de esta actividad se le facilitara un video por medio de un enlace de como elaborar una infografía en la herramienta Geneally.</p> <p>Modo de entrega: enlace de la herramienta Geneally.</p> <p>La tarea deberá ser entregada el domingo a las 11:59 pm</p>	<p>Texto en Línea.</p>
<p>Semana 3</p> <p>Actividad 3.1</p> <p>Foro</p>	<ul style="list-style-type: none">● Estimado participante el propósito de esta actividad es que usted conozca algunas personas emprendedoras en el ámbito cultural y deporte de Nicaragua con el objetivo que sea de inspiración en su idea emprendedora. <p>Orientaciones.</p> <p>En esta actividad deberá leer un documento de lectura en el cual contiene información y ejemplos de personas emprendedoras en el ámbito cultural y deportivo de Nicaragua.</p> <ul style="list-style-type: none">● ·Luego deberá investigar sobre una persona emprendedora en el ámbito cultural y deportivo para luego compartir la información en el foro.● Deberá observar que su información no sea la misma de sus compañeros.	<p>Foro de Debate sencillo</p>

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

	<ul style="list-style-type: none">• Modo de Entrega: Tipo Foro <p>·Esta actividad deberá subirla el día Domingo a las 11.59 pm</p>	
Actividad 3.2 Elaboración individual de organizadores gráfico	<p>Estimado participante el propósito de esta actividad es que usted interactúe con nuevas herramientas digitales para mejorar sus conocimientos y desarrolle creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none">• Primeramente, deberá leer el documento de lectura sobre el uso de las TIC en su idea emprendedora. También se le facilitará un enlace donde pueda ingresar a la herramienta paddle y hacer uso de su tablero individual.• Debe hacer una investigación sobre cómo las TIC han ayudado al emprendimiento en la actualidad. Esta información deberá subirla en un video, una fotografía o una imagen posteriormente deberá publicarla al tablero de paddle.• Tipo de entrega: enlace de la herramienta Paddle	Tablero de paddle

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

<p>Actividad 3.3 cuestionario.</p>	<p>Estimado participante en esta actividad deberá responder un cuestionario de preguntas y respuestas.</p> <p>Para responder este cuestionario deberá leer el documento de lectura El uso de las TIC en su idea emprendedora.</p> <p>Este cuestionario tendrá dos oportunidades para contestar.</p> <p>Tiempo de entrega viernes 11.59 pm</p>	<p>Foro de preguntas y respuestas</p>
<p>Actividad 3.4 Organizadores Gráficos.</p>	<p>·Estimado participante en esta actividad se le facilitara tres enlaces de YouTube sobre canvas, Geneally y paddle para que usted explore más a detalle estas herramientas.</p> <p>Al explorar estas herramientas digitales usted elegirá una en la cual realizará una infografía. sobre el uso de la TIC en los emprendimientos, ventajas y desventajas.</p> <p>Tipo de entrega: Enlace de la Herramienta de su preferencia</p> <p>Esta actividad deberá ser entregada el día viernes 11.59 pm</p>	<p>· Canvas Geneally paddle</p>

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

<p>Semana 4</p> <p>Actividad 4.1</p>	<p>Estimado participante le felicito por llegar a la 4ta semana de este curso y le animo a que siga conociendo más herramientas digitales que le ayuden en su formación Académica.</p> <p>En esta actividad usted deberá leer el documento de lectura donde se le explica paso a paso como realizar un portafolio creativo en canvas.</p>	
---	---	--

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

Actividad 4.2	Estimado participante del trabajo final deberá integrar todos los trabajos realizados durante el curso.	Presentación Final
Organizadores gráficos.	<p>Este portafolio contendrá los siguientes trabajos realizados.</p> <p>Mapa conceptual sobre los elementos básicos de la asignatura Educación para Aprender, Empezar y Prosperar</p> <p>Mural creativo con las cualidades que se identifica.</p> <p>Infografía donde incluirá las cualidades emprendedoras que posee emprendedoras.</p> <p>Mapa de ideas publicación de tablero del uso de las TIC en su idea emprendedora.</p> <p>Infografía sobre el uso de la TIC en los emprendimientos, ventajas y desventajas. Por medio de exploración de una herramienta TIC</p> <p>También debe agregar una breve evaluación general del curso.</p> <p>El envío de tarea será tipo enlace o archivo, en el cual, compartirá la realización de su portafolio creativo.</p> <p>Tiempo de entrega viernes a las 11.59 pm</p>	Canvas

5.3. Montaje virtual.

Para llevar a cabo este curso, usaremos la Plataforma de Aprendizaje Moodle. Aquí se añadirán las presentaciones de los docentes, la organización por semanas, y recursos como documentos de lectura, guías, enlaces a videos tutoriales y actividades prácticas como infografías, mapas mentales, murales creativos y portafolios creativos que los estudiantes pueden hacer en línea.

Además, se incluirán evaluaciones y retroalimentación a través de foros de preguntas y respuestas, cuestionarios y otros espacios donde los estudiantes puedan recibir comentarios. También habrá foros de consulta para que los estudiantes puedan aclarar sus dudas sobre cualquier tema. Se utilizarán herramientas digitales como Canvas, Geneally y Padlet para apoyar el aprendizaje.

6. Presupuesto.

Para implementar el proyecto de diseño de un **“Curso Virtual para el Desarrollo de Habilidades Creativas mediante el Uso de TIC en docentes de secundaria”** el cual se propone capacitar a los docentes de la asignatura de EAEP del Centro Escolar Jaime Torres Bodet. Para la ejecución del proyecto que se planifica para el año 2025 y requerirá un financiamiento de 13,100 córdobas, que cubrirá los materiales, licencias de software, y demás recursos necesarios para su elaboración.

Tabla 2

Presupuesto del proyecto.

Presupuesto del Proyecto					
Curso Virtual Desarrollando Habilidades Creativas Usando las TIC					
Meses					
	Sep.	Oct	Nov	Dic	Total
Insumos y materiales					
Laptop	C\$10,000				C\$10,000
Internet	C\$400,00	C\$400,00	C\$400,00	C\$400,00	C\$1,600
Licencia de software					C\$700,00
Viáticos					

¡Universidad del Pueblo y para el pueblo!

Rotonda Universitaria Rigoberto López Pérez, 150 metros al Este. | Recinto Universitario “Rubén Darío”
Cod. Postal 663 – Managua, Nicaragua | Telf.: 2278 6764 / Ext. 5250 | www.unan.edu.ni

Transporte	C\$75	C\$75	C\$75	C\$75	C\$300,00
Alimentos	C\$300	C\$300	C\$300	C\$300	C\$1,200,00
Gastos Totales.					C\$13,800

6.1 Contratación de Servicios.

Este curso virtual se presenta como una sugerencia para que los docentes mejoren sus planeaciones pedagógicas al interactuar con la tecnología. Además, en el contexto de las contrataciones y servicios necesarios para la ejecución de este proyecto, se ha decidido que no tendrá ningún costo para el Centro Escolar Jaime Torres Bodet de Managua. Esta iniciativa se implementará en el Centro Educativo con el objetivo de contribuir al desarrollo social de la comunidad.

6.2 Visibilidad del Proyecto.

Este curso de capacitación para docentes se ofrecerá en línea mediante una presentación visual atractiva, lo que permitirá a los participantes acceder al contenido y unirse en el momento que les resulte más conveniente. Esta flexibilidad facilitará una mayor participación y enriquecerá el proceso de aprendizaje.

6.3 Fuentes de financiamiento.

El financiamiento del proyecto será cubierto por todo el equipo de trabajo, quienes asumirán los costos de manera equitativa mediante una división proporcional de los gastos. Este enfoque permitirá una distribución justa de los recursos necesarios. Además, uno de los integrantes del equipo comprará una laptop para facilitar el desarrollo del proyecto, lo que optimizará el trabajo colaborativo en cada eta

7 Marco lógico

Tabla 3

Marco Lógico

Marco lógico				
Objetivos del proyecto	Indicadores	Medios de verificación	Resultados esperados	Seguimiento.
<ul style="list-style-type: none"> Diseñar un curso virtual que capacite a los docentes de la asignatura Educación para Aprender, Emprender y Prosperar (EAEP) en la aplicación de estrategias activas para desarrollar la creatividad en el aula, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el pensamiento innovador y emprendedor en los estudiantes. 	<p>Curso diseñado y funcional en la plataforma virtual Moodle.</p>	<p>Informe final del curso virtual finalizado.</p>	<p>Implementación y ejecución del curso</p>	<p>Evaluación del curso para realizar mejoras a futuro.</p>

¡Universidad del Pueblo y para el pueblo!

Rotonda Universitaria Rigoberto López Pérez, 150 metros al Este. | Recinto Universitario "Rubén Darío"
 Cod. Postal 663 – Managua, Nicaragua | Telf.: 2278 6764 / Ext. 5250 | www.unan.edu.ni

Diseño de un curso virtual para desarrollar la creatividad con base en estrategias activas

<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar una investigación de mercado de las competencias actuales y necesidades de los docentes en relación con la integración de creatividad y estrategias activas en la enseñanza de la asignatura EAEP. 	<p>Cantidad de docentes encuestados.</p>	<p>Análisis de las encuestas aplicadas.</p>	<p>Detalle de las necesidades educativas actuales de los docentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Monitoreo continuo para la recopilación de información.
<ul style="list-style-type: none"> ● Definir las estrategias y herramientas tecnológicas que se implementaran para llevar a cabo el proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Catálogo de herramientas seleccionadas. ● Plan de implementación de estrategias aprobado. 	<p>Documento con catálogo de herramientas y estrategias.</p> <p>Revisión de expertos.</p>	<p>Documento guía con estrategias pedagógicas y herramientas seleccionadas.</p>	<p>Evaluaciones periódicas de la selección y adecuación de herramientas y estrategias.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Determinar el presupuesto para el diseño e implementación del curso virtual que permita desarrollar creatividad con base en Estrategias activas. 	<p>Presupuesto detallado elaborado</p>	<p>Documento del presupuesto</p>	<p>Propuesta financiera aprobada</p>	<p>Sesiones de revisión de los gastos y ajuste del presupuesto según el desarrollo del proyecto.</p>

8. Riesgos y Amenazas

Tabla 4

Riesgo potencial	Causas probables	Probabilidad	Acción preventiva	Acción correctiva	Medios de aviso
El acceso al Centro Escolar.	Permisos de autorización para ingresar a los centros educativos	Media	Gestionar permisos pertinentes en los centros educativos	Obtener los permisos por medio de la universidad	Personales
No contar con las herramientas tecnológicas.	Falta de presupuesto	Media	Verificar si el centro educativo cuenta con aula TIC	Hacer uso del aula TIC	Personales
Ubicación del Centro Escolar	Zonas rurales	Media	Informarnos sobre las condiciones que se encuentra el centro educativo	Utilizar materiales físicos	Personales
Desinterés por parte de los docentes	Seguir educación rutinaria	Baja	Dialogar con los docentes	Cambiar de estrategias	Personal

¡Universidad del Pueblo y para el pueblo!

Rotonda Universitaria Rigoberto López Pérez, 150 metros al Este. | Recinto Universitario "Rubén Darío"
Cod. Postal 663 – Managua, Nicaragua | Telf.: 2278 6764 / Ext. 5250 | www.unan.edu.ni

9.Cronograma de actividades.

Actividades	Septiembre		Octubre			Noviembre			Diciembre	
Aplicación y análisis de encuesta en el centro educativo	■	■								
Integración de aportaciones y sugerencias de los docentes		■	■	■						
Diseño de contenidos y recursos del curso virtual				■	■	■				
Creación de materiales y herramientas para el curso virtual						■	■	■		
Ajustes finales del curso y pruebas de usabilidad								■	■	■
Presentación oficial del proyecto										■

Tabla 5

10. Conclusiones

En conclusión, el diseño del curso virtual está orientado a capacitar a los docentes de la asignatura EAEP en la integración de estrategias activas, esto representa una oportunidad valiosa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que a su vez contribuirá al desarrollo del pensamiento innovador y emprendedor en los estudiantes. Este enfoque no sólo enriquecerá la práctica docente, sino que también potenciará la capacidad de los estudiantes para enfrentar nuevos retos.

Realizar una investigación de mercado sobre las competencias y necesidades actuales de los docentes, permitirá identificar las áreas específicas en las que requieren apoyo y desarrollo profesional. Comprender mejor estas necesidades facilitará la creación de recursos y estrategias que no solo optimicen la enseñanza, sino que también enriquezcan el aprendizaje de los estudiantes, fomentando un ambiente educativo más creativo.

Definir las estrategias y herramientas tecnológicas a implementar en el proyecto es esencial para garantizar su efectividad y pertinencia. Una selección adecuada de estas herramientas, facilitará la integración de estrategias activas que fomenten la creatividad en el aula. Esta planificación permitirá maximizar el impacto del curso virtual destinado a capacitar a los docentes de la asignatura Educación para Aprender, Emprender y Prosperar (EAEP), asegurando que los educadores dispongan de recursos accesibles y adaptados a sus necesidades. De este modo, se fortalecerá la capacidad de los docentes para innovar en sus prácticas pedagógicas y se potenciará el aprendizaje de sus estudiantes, contribuyendo a un desarrollo educativo.

Determinar el presupuesto para el diseño e implementación del curso virtual que fomente la creatividad a través de estrategias activas es un paso esencial para asegurar la viabilidad y el éxito del proyecto. Un presupuesto bien definido permitirá asignar los recursos necesarios para el desarrollo de contenidos de calidad, la adquisición de herramientas tecnológicas adecuadas y la capacitación de los docentes. Al tener en cuenta los costos involucrados, se facilitará la planificación efectiva y se minimizarán los riesgos financieros, lo que contribuirá a la sostenibilidad del curso a largo plazo.

11.Recomendaciones

Para garantizar la efectividad del curso, es fundamental implementar una evaluación continua que incluya encuestas y entrevistas a los docentes. Este enfoque permitirá identificar sus necesidades y expectativas en relación con la integración de la creatividad y las estrategias activas en el aula. La retroalimentación recopilada será clave para ajustar tanto el contenido del curso como las herramientas utilizadas, asegurando una formación relevante y adaptada a las realidades educativas de los participantes.

- ✓ Incentivar en los docentes a explorar y familiarizarse con las herramientas digitales para fortalecer sus conocimientos.
- ✓ Promover el uso frecuente de las TIC en el Centro Escolar para integrar la tecnología de manera efectiva en la enseñanza.
- ✓ Desarrollar un espíritu creativo en los estudiantes a través de la capacitación docente enfocada en estrategias innovadoras.

12 material complementario.

12.1. Bibliografía

Araya, YC(2005),*Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*,5(1). <https://www.r.org/pdf/447/4.pdf>

Bucero, A. (2013). *La dirección de proyectos*. diaz <https://www.editdiazdesantos.com/ww/pdf/9.pdf>

CEPAL. (2015),*La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe*. <https://repositorio.cepal.org/servidor/api/nucleo/bit/cb30a4de--7d87-4e79-8e7a-anuncio/contenido>

Gobierno de Nicaragua. (202),1 *Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano 2022-2026*. [https://www.pndh.gob.ni/documento/pnlc-d/PNCL-DH-2022-2026\(19 de julio de 2021\)\).pdf](https://www.pndh.gob.ni/documento/pnlc-d/PNCL-DH-2022-2026(19%20de%20julio%20de%202021).pdf)

Guilera, L. (2020), *Anatomía de la creatividad*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7MbpDwAAQ&oi=buscar&pg=PA11&dq=creatividad&ots=1RH8-iulhY&sig=jc1j0PdBZpDxQCqHtNtDI9LxT8#v=uno&q=creatividad&f=false>

Hinojosa Mamani, JE (2024) *Editoracientifica.com*.Editora. <https://descargas.edi.com.br/libros/978-65-5360-556-5.pdf>

Inesdi. (2023)*El ciclo de vida de un proyecto: fases*.Inesdi. <https://www.i.co/blog/ciclo-vida-proyecto-fases/>

ISDI.(2024),*El ciclo de vida de un proyecto: fases*. [<https://www.i.educati/es/blog/el-c-de-vi-d-Naciones Unidas-pr-rápido>

ONU. (2015) *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. <https://www.un.org/sustancia/es/20/09/la-asam-gramo-adoptar-la-edad-2-para-el-desarro-sostenible/#>

12.2. Anexos.



Encuesta sobre el uso de la tecnología a docentes del Centro Escolar Jaime Torres Bodet

B *I* U ↻ ✕

Estimados docentes

Reciban un cordial saludo, somos estudiantes de 5to año de la carrera de Innovación y Emprendimiento de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN-Managua, estamos realizando una encuesta para evaluar la aceptación del diseño e implementación de un curso virtual para desarrollar creatividad con base en Estrategias Activas, dirigido a docentes de educación secundaria.

Agradecemos su participación al dar respuesta a las siguientes preguntas, las respuestas brindadas serán solamente de uso educativo, gracias por su apoyo.

Correo electrónico *

Encuesta sobre el uso de la tecnología a docentes del Centro Escolar Jaime Torres Bodet

Estimados docentes

Reciban un cordial saludo, somos estudiantes de 5to año de la carrera de Innovación y Emprendimiento de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN-Managua, estamos realizando una encuesta para evaluar la aceptación del diseño e implementación de un curso virtual para desarrollar creatividad con base en Estrategias Activas, dirigido a docentes de educación secundaria.

Agradecemos su participación al dar respuesta a las siguientes preguntas, las respuestas brindadas serán solamente de uso educativo, gracias por su apoyo.

¿Cuenta con aparatos tecnológicos de uso personal?

- Si
- No

¿Qué aparatos tecnológicos utiliza con frecuencia?

- Computadoras
- Teléfonos móviles (celulares)
- Smart Tv
- Otros

¿Este centro educativo cuenta con aparatos tecnológicos (aula TIC)?

- Si
- No

Repuesta corta

¿Menciona Cuáles son los aparatos tecnológicos que cuenta el centro educativo?

Texto de respuesta breve

¿Ha recibido capacitación sobre el uso de la tecnología en el ámbito educativo?

- Si
- No

¿Conoce o ha utilizado algunas de las siguientes herramientas tecnológicas? Puede seleccionar una o varias

- Canva
- Zoom
- WordPress
- YouTube
- Google Meet
- Google Drive
- Otras

¿Ha llevado cursos en línea?

- Si
- No

¿Ha utilizado alguna plataforma Virtual?

- Si
- No

¿Conoce alguna plataforma virtual educativa?

- Si
- No

¿Actualmente hace uso de las aulas TIC del centro educativo?

- Si
- No

¿Con que frecuencia utiliza la tecnología en su aula de clase?

- Una vez a la semana
- Cada mes
- Casi nunca
- Nunca

¿Qué dificultad se le presenta al momento de incorporar herramientas tecnológicas en su labor como docente?

Texto de respuesta breve

¿Le gustaría participar en un curso virtual de capacitación a docentes con base en estrategias activas para el desarrollar la creatividad en los estudiantes?

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso



Semana 1

Tema 1

- Elementos básico de la asignatura para Aprender, Emprender, Prosperar

Semana 2

Tema 2 y 3

- Cualidades emprendedoras
- Valores que debe poseer un líder

Semana 3

Tema 4 y 5

- Experiencia de personas emprendedoras e innovadoras
- Uso de las TIC en su idea emprendedora

Semana 4

Producto Integrador

- Entrega portafolio creativo

Semana 2

Semana 1

UNIDAD I: Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras

Contenido: Elementos básico de la asignatura

- Propósito de la asignatura
- Significado de Aprender, Emprender, Prosperar
- Rol como protagonista

Semana 1

Semana 3

Semana 2

Contenidos: Cualidades emprendedoras

- Persistencia
- Constancia
- Paciencia
- Abierto al cambio
- Honestidad
- Transparencia

Los valores que debe poseer un líder

- Valiente
- Solidario
- Responsable
- Comunicativo

Semana 3

Contenidos:

- Experiencias de personas emprendedoras e innovadoras en el ámbito cultural y deportivo
- El uso de las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en su idea emprendedora



Semana 4

Producto Integrador

- Entrega portafolio creativo





¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



