

ANUARIO DE PROYECCIÓN SOCIAL 2022

UNIVERSIDAD EVANGÉLICA DE EL SALVADOR
FACULTAD DE INGENIERÍAS



EDITORIAL

Edición N° 1
Facultad de Ingenierías

**ANUARIO DE PROYECCIÓN SOCIAL
FACULTAD DE INGENIERÍAS 2022**

UNIVERSIDAD EVANGÉLICA DE EL SALVADOR

ANUARIO DE PROYECCIÓN SOCIAL 2022

Autoridades UEES

Dra. Cristina Juárez de Amaya
Rectora

Dra. Mirna García de González
Vicerrectora Académica

Nuvia Estrada de Velasco Ph.D.
*Vicerrectora de Investigación y
Proyección Social*

Ing. María de los Ángeles Mercado
*Vicerrectora de Innovación y
Tecnología Educativa*

Dirección de Publicaciones

Mtra. Norma Hernández Escobar
Directora de Publicaciones

Enrique Mejía
Revisor Editorial

Br. Dennis Calderón Medrano

Licda. Gabriela Lara Rivas
Diseño Editorial

Autoridades de la facultad

Mtra. Mayra Guevara de Ortiz
Decana de la Facultad de Ingenierías

Ing. Wendy Martínez Almendares
Coordinadora en función de la carrera



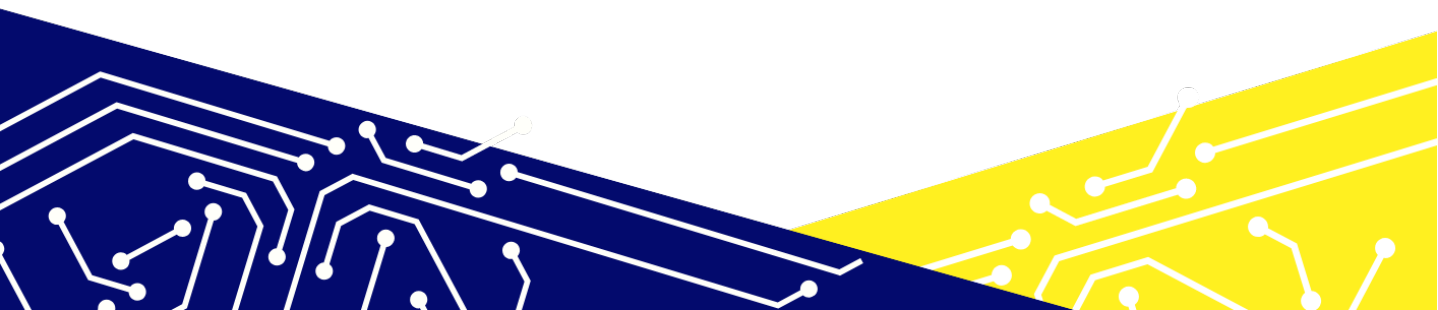
EDITORIAL

Año de publicación, 2023



Índice

Programa de niños talento- genios en la tecnología.....	6
Estructura del Programa de Niños Talento	22
Capacitaciones y Talleres Ejecutados en el Programa	22
Taller de Creatividad para Padres.....	28
Introducción a las TIC.....	29
Uso de Canvas LMS.....	30
Estadísticas del Programa “Niños Talento”	32
Uso de herramientas tecnológicas para estudiantes con discapacidad auditiva	36
Estadística de Uso de Herramientas Tecnológicas para estudiantes con Discapacidad Auditiva.....	41



Presentación

El objetivo fundamental de este anuario de proyección social 2023 de la Facultad de Ingenierías (FIUEES) es presentar los principales proyectos de beneficio social vinculados a la academia. Estos son ejecutados por docentes especialistas de las diferentes áreas de la ingeniería en conjunto con estudiantes de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales y Técnico en Redes y Seguridad informática, evidenciando la responsabilidad social universitaria, el compromiso y la ética, demostrando la formación de profesionales integrales que apoyan al crecimiento de los sectores vulnerables.

En marco de las diferentes acciones ejecutadas destaca el programa de “Niños Talento en TIC: Genios en la Tecnología”, que busca año con año la mejora continua de la calidad educativa de niñas y niños de las diferentes instituciones públicas y privadas en los departamentos de San Salvador y Cabañas, a través de capacitaciones orientadas a las áreas de introducción a la computación, programación, diseño web, electrónica y robótica, para apoyar a disminuir la brecha digital en estudiantes de alto rendimiento académico, brindando acceso a las tecnologías de información y comunicación, principalmente en beneficio a la niñez salvadoreña.

De esta manera, se aprovecha la capacidad instalada tecnológica y académica para mejorar la calidad de vida de la niñez además de fortalecer en los estudiantes las competencias adquiridas a lo largo de su carrera, evidenciando la práctica en sectores sociales reales, aprovechando las tecnologías de la información y comunicación. También se demuestra a través de los diferentes proyectos que ejecuta la Facultad de Ingenierías la misión de la Universidad Evangélica de El Salvador, conscientes del servicio a sus semejantes, respondiendo a las necesidades y cambios de la sociedad.



Ing. Wendy Martínez
Coordinadora de Proyección Social
Facultad de Ingenierías

PROGRAMA DE NIÑOS TALENTO- GENIOS EN LA TECNOLOGÍA

ÁREA: Tecnología

LÍNEAS ESTRATÉGICAS: Acceso a las tecnologías de la información y comunicación



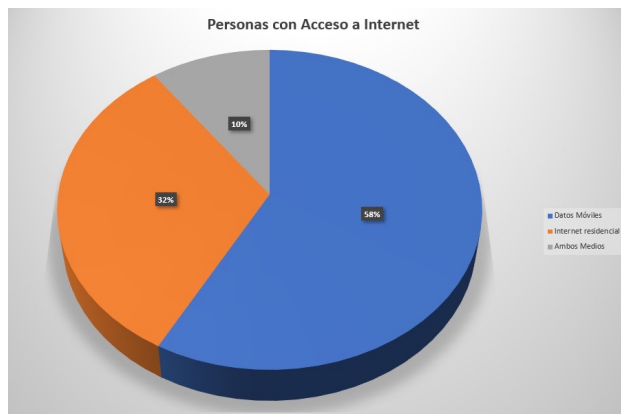
La Proyección Social se define como el conjunto de proyectos que vinculan el quehacer académico con la realidad natural, social y cultural del país, buscando impactar positivamente en la población que vive mayores niveles de vulnerabilidad social. Por su naturaleza, la Proyección Social se denomina como de focalización temática y/o territorial; en el caso del Programa Niños Talentos, es una intervención temática porque desarrolla procesos de formación alrededor de temas relacionados a las tecnologías de la información, desde un enfoque integral orientado a niños y niñas, principalmente provenientes de instituciones educativas públicas en los departamentos de San Salvador y Cabañas. El Programa incorpora tres componentes adicionales al de tecnologías, como lo son: valores, promoción de la salud bucal y nutricional.



A través del programa se aporta a los objetivos de desarrollo sostenible, articulando la función sustantiva, resultando clave para alcanzar el ODS 4, Educación de Calidad en las áreas STEM, produciendo resultados de aprendizaje eficaces y pertinentes. Con apoyo de estudiantes de las diferentes carreras de ingeniería que oferta la IES, así mismo, se cumple con el ODS 5, Igualdad de Género, para posicionar a las niñas en el desarrollo de habilidades en el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC).



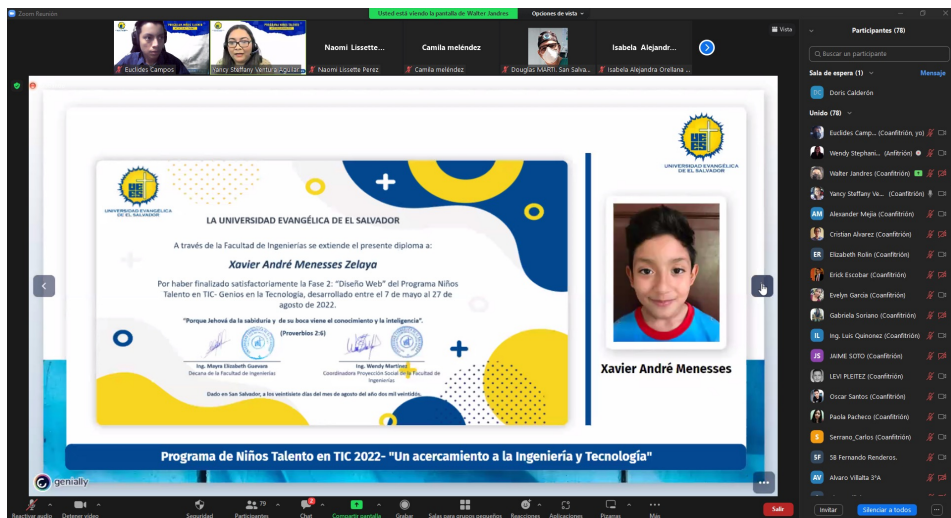
En el estudio de FUNDAUNGO sobre el análisis del acceso a las tecnologías de la información de las niñas, niños y jóvenes salvadoreños en 2021, a través de la encuesta denominada "El Salvador: Brecha Digital 2021", se analizó el acceso a internet en los hogares salvadoreños.



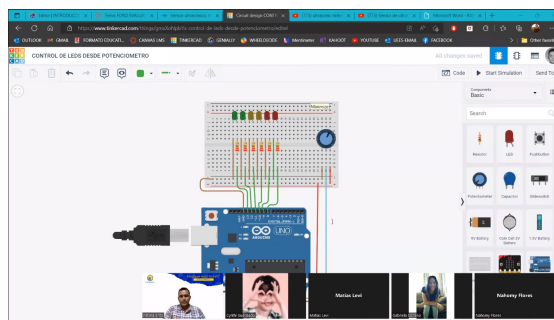
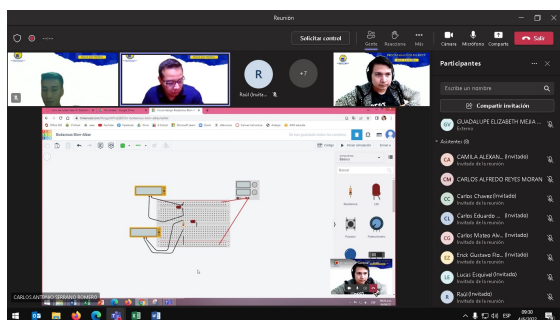
Se determinó que el 97.2 % tiene acceso a internet, de estos, el 58 % accede a través de sus teléfonos celulares, el 32 % tiene acceso a la red de internet residencial y solo el 9.7 % de los hogares tiene acceso a internet por ambos medios. Pero a la fecha, la brecha digital se ha cerrado aún más, por el beneficio otorgado por el gobierno a las niñas y niños de las diferentes instituciones educativas públicas.

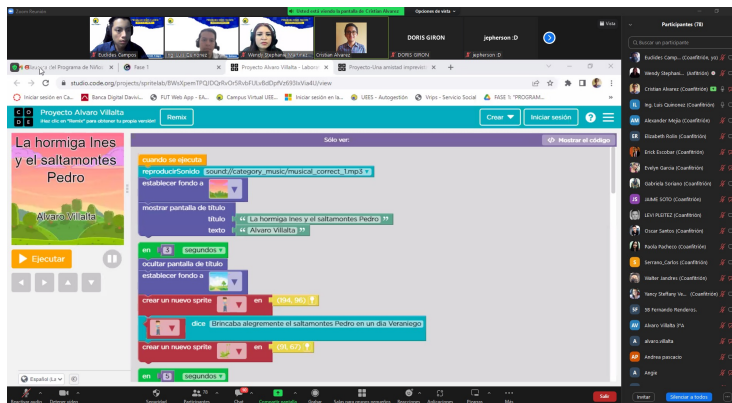
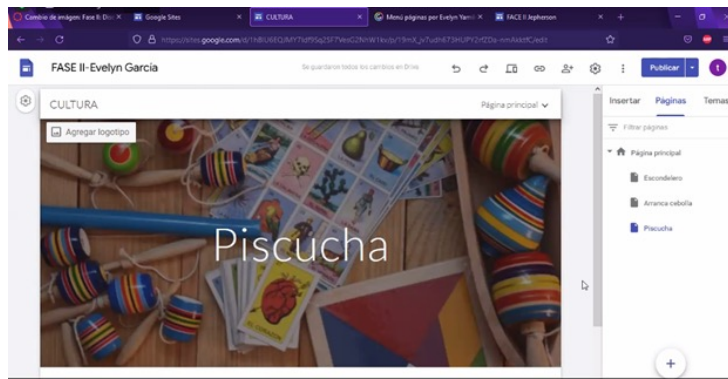


Niños Talentos nace como un proyecto en el año 2009 llamado GENETIC (Genios en Tecnología de Información y Comunicación), un proyecto absolutamente innovador al que posteriormente se le comenzó a llamar Niños Talentos en Tecnologías de la Información (TIC). Para el año 2013 dan inicio los talleres de educación bucal para padres y madres de familia; en el 2014 se incluyen talleres nutricionales principalmente dirigidos para padres y madres de familia; es precisamente para este año que se evoluciona a la categoría de “programa” en el cual se incorporan las fases formativas de multimedia y electrónica, adicionando para finales del 2015 la fase de robótica.

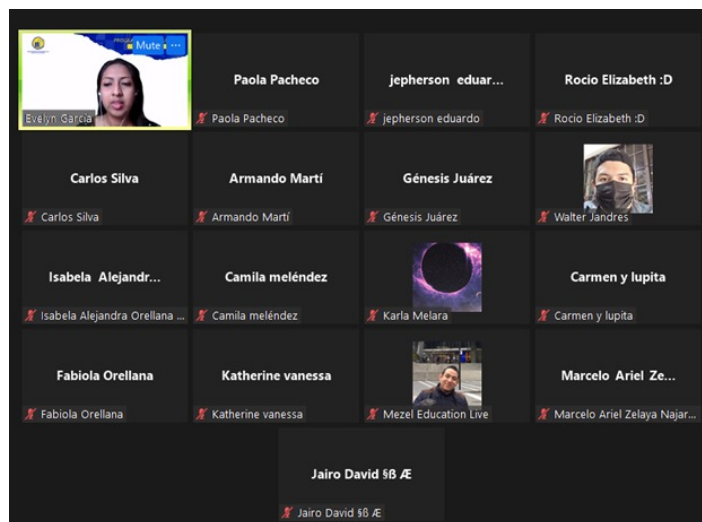


En el año 2016 se trasciende de los procesos educativos en odontología a intervenciones clínicas a niños y niñas del programa; para el 2016 y 2017 se introduce nuevo software en algunas fases como parte de la actualización necesaria en el programa. Actualmente, por el contexto de la pandemia y con el fin de evitar cualquier riesgo de contagio de la población participante, el programa comienza su desarrollo en modalidad virtual; con apoyo de simuladores y el uso de las TIC y TAC ha facilitado el acceso a recursos tecnológicos de la comunidad educativa pública.

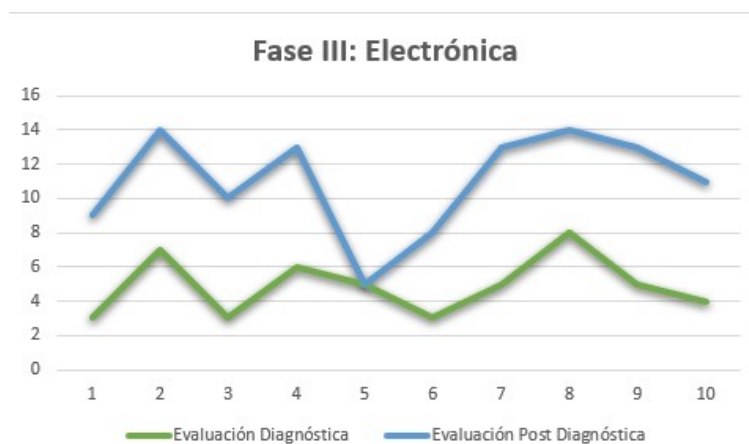




Es así como iniciamos el primer acercamiento a la virtualidad el cual fue sometido a un proceso de evaluación para conocer su impacto,



Como primer resultado se obtuvieron las encuestas realizadas sobre el acceso a internet y la disponibilidad de recursos electrónicos entre otros aspectos que podrían intervenir en el desarrollo eficiente de las clases. Así mismo, las pruebas diagnósticas y pruebas postdiagnósticas nos indicaron el aprendizaje adquirido por los participantes.





Se culminó con una encuesta de satisfacción y la experiencia vivida bajo esta modalidad, identificando mayores facilidades de acceso a recursos tecnológicos de la comunidad educativa pública.

También se permitió verificar los recursos disponibles de los participantes bajo modalidad virtual.

The graphic features the logo of the Universidad Evangélica de El Salvador (UEES) in the top left corner. The main content is a list of courses under the heading 'Cursos habilitadas en 2022'. The list includes:

- Fase 0: "Introducción a la Computación"
- Fase 1: "Programación"
- Fase 2: "Diseño Web"
- Fase 3: "Electrónica"
- Fase 4: "Robótica"
- Curso de Introducción a TIC- Dirigido a encargados del proyecto cabañas
- Taller de Padres

The background of the graphic consists of blue and yellow geometric shapes.

Es por ello, que este año se desarrollaron 5 fases, las cuales son:

Fase 0: Introducción a la computación.

30 jul 2022, 8:56

Ver notificaciones de la asignatura

Tareas pendientes

- Nota Tarea #2 - Historia de la Computación
Levanta + 31 de mayo a las 23:57
- Nota Tarea #3 - Mesa Conceptual: Componentes y Principales Funciones de la Computadora
Levanta + 8 de jun a las 23:57
- Nota Tarea #4 - Navegadores y Buscadores
Levanta + 8 de jun a las 23:57

Septiembre 2022

Las actividades de la asignatura no tienen peso.

Fase 0: Introducción a la Computación

Editar

Programa de Niños Talento 2022

FASE 0 INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN

Generalidades de la Fase 0:

La Fase "Introducción a la computación" posee contenidos que propician el uso y aprovechamiento de los recursos de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), con el propósito que los estudiantes desarrollen habilidades en la utilización de recursos computacionales, uso de Internet y ofimática, cuyo resultado será de carácter estratégico en su formación, dado que le permitirá aplicarlo eficientemente en fases futuras y obteniendo mejores resultados.

Competencia:

Desarrollar habilidades con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), que le permitan realizar tareas propias de su formación para la aplicación en fases futuras del programa de niños talento.

Resumen de la asignatura:

Fecha	Detalles	Fecha de entrega
Sáb 7 de mayo de 2022	Prueba Diagnóstica de Introducción a la Computación	fecha de entrega 23:59
Jue 26 de mayo de 2022	Tarea #1 - Principales componentes de una computadora	fecha de entrega 23:59
Már 31 de mayo de 2022	Tarea #2 - Historia de la Computación	fecha de entrega 23:59
	Tarea #3 - Mesa Conceptual: Componentes y Principales Funciones de la Computadora	fecha de entrega 23:59

Mir 8 de jun de 2022

Fase 1: Programación.

Fase I: Programación

Editar

Programa de Niños Talento 2022

FASE I PROGRAMACIÓN

Generalidades de la Fase I:

La Fase "Programación" posee contenidos que fomentan la programación competitiva a través de bloques la cual es una metodología desarrollada para introducir conceptos de programación a temprana edad. Esta metodología nos permite desarrollar la escritura de una secuencia lógica y ordenada de instrucciones mediante el uso y aplicación de comandos en forma de conexiones gráficas, fáciles de acoplar para encontrar una solución exitosa y efectiva a un problema determinado.

Competencia:

Aprende Coding a través de animación y videojuegos, desarrollando algoritmos y programación competitiva para aprender aptitudes relacionadas con lógica y resolución de problemas.

Fecha de inicio: 7 de mayo

Horarios: Sábados 10:30 am - 12:00 md.

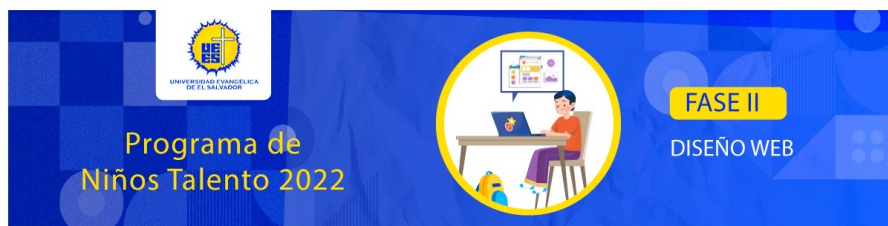
Dinámica de clase: Dirigirse a "Páginas" y acceder a la semana correspondiente. En cada semana encontrarás la agenda de clase, link y las actividades.

Plan de asignatura:

Fase 2: Diseño Web.

Programa de la asignatura

[Ver](#) [Editar](#)



Generalidades de la Fase II:

La Fase "Diseño Web" posee contenidos que introducen a los niños y niñas en el diseño de páginas web, propiciando el uso y aprovechamiento de los recursos multimedia, con enfoque en el diseño y creación de su primer página web intuitiva y su posterior publicación, con el propósito que los estudiantes desarrollen habilidades creativas, pensamiento lógico para resolver problemas, cuyo resultado pueda reflejarse en fases futuras, obteniendo mejores resultados.

Competencia:

Diseña páginas web intuitivas con apoyo de herramientas multimedia para la creación de contenido, adquiriendo habilidades creativas y de razonamiento lógico.

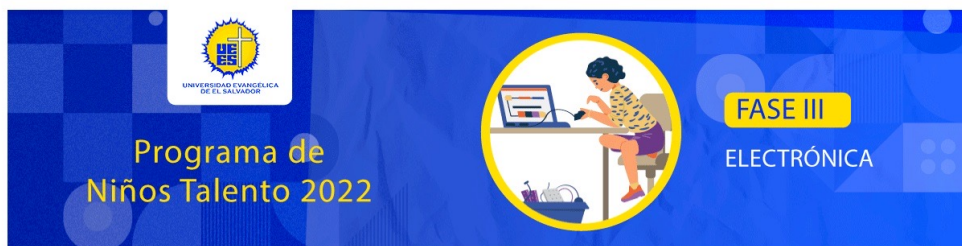
Resumen de la asignatura:

Fecha	Detalles	Fecha de entrega
Sáb 7 de mayo de 2022	Inicio del Curso	0:00
Sáb 14 de mayo de 2022	Dinámica	0:00

Fase 3: Electrónica.

Fase III: Electrónica

[Ver](#) [Editar](#)



Generalidades de la Fase III:

La Fase III corresponde a los fundamentos básicos de la electrónica, el cual posee contenidos para potencializar la creatividad de los niños, por medio de la base de la electrónica, ensamble de circuitos electrónicos y la identificación de componentes comunes de electrónica que ayuden a solventar una necesidad, empleando herramientas a través de plataformas de simulación; Cuyo resultado de aprendizaje será de apoyo para la fase futura, obteniendo mejores resultados de aprendizaje.

Competencia:

Identifica los componentes más comunes de electrónica y simbología básica para el ensamble de circuitos electrónicos, con apoyo de plataformas de simulación, potenciando la creatividad y pensamiento lógico.

Fase 4: Robótica.

Fase IV: Robótica

Hoy 



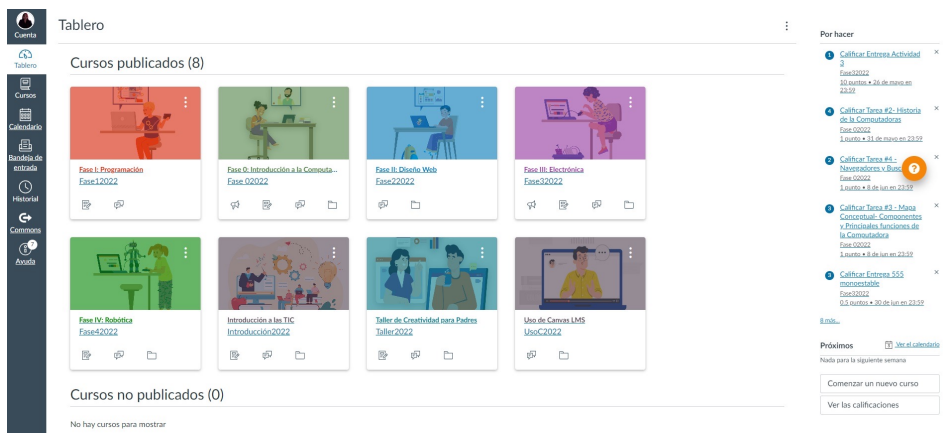
Generalidades de la Fase IV:

La Fase "Robótica" es la culminación del programa de niños talento, integrando los conocimientos adquiridos en las diferentes fases, la cual acerca al estudiante a la tecnología y programación siendo un aprendizaje dinámico. Fundamentando la robótica educativa, desde su construcción hasta la programación para la realización de diferentes tareas, mediante la utilización de simuladores web, estimulando el pensamiento lógico, creatividad e innovación.

Competencia:

Fomenta el pensamiento creativo y lógico mediante la programación para el funcionamiento de robots a través de la simulación.

Las fases fueron desarrolladas a través del sistema de gestión de aprendizaje "Canvas", contando con el apoyo de estudiantes, instructores y docentes especialistas de la Facultad de Ingenierías. El programa de Niños Talento cumple con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 4, Educación de Calidad, y 5, Igualdad de Género, así mismo, crecemos en población estudiantil contando con estudiantes del departamento de San Salvador y Cabañas.



Tablero

Cursos publicados (8)

- Fase I. Programación Fase12022
- Fase D. Introducción a la Computa... Fase:02022
- Fase II. Diseño Web Fase:22022
- Fase III. Electrónica Fase:2022
- Fase IV. Robótica Fase42022
- Introducción a las TIC Introducción2022
- Taller de Creatividad para Padres Taller2022
- Uso de Canvas LMS UsoC2022

Cursos no publicados (0)

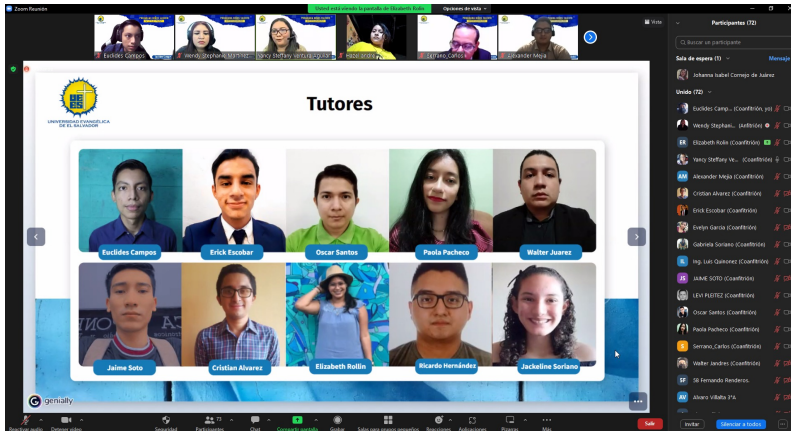
No hay cursos para mostrar

Por hacer

- Calificar Entorno Actividad 3 Fase2022 20 de mayo a 16 de mayo en 23:52
- Calificar Tarea #2 - Historia de la Computadoras Fase:02022 1 curso a 14 de mayo en 23:52
- Calificar Tarea #4 - ... Nuestrósters y Buro Fase:02022 1 curso a 8 de jun en 23:52
- Calificar Tarea #3 - ... Ideas Conceptual: Componentes y Principales Funciones de la Computadora Fase:02022 1 curso a 8 de jun en 23:52
- Calificar Entorno 555 Inoperable Fase2022 14 de mayo a 20 de jun en 23:52

Próximos Usar el calendario

Nota para la siguiente semana



Desde el año 2021, el programa también ejecuta acciones en el marco del programa de desarrollo comunitario “Transforma Cabañas”, el cual se realiza en asocio con la iglesia Auditorio Cristiano en comunidades del municipio de Victoria, en el departamento de Cabañas.

Este año se impartieron otros cursos para apoyar y fortalecer al programa, siendo uno de ellos el curso de “Introducción a las TIC”, dirigido a los líderes del proyecto “Transforma Cabañas” que apoyarían en el aprendizaje de las niñas y niños de la “Fase 0: Introducción a la Computación”, así mismo, se desarrolló un taller de creatividad para padres de familia el cual contaba con videos interactivos sobre manualidades con materiales reciclables, se entregó a cada niño un paquete para desarrollar las manualidades con sus padres y se proyectaron videos sobre el medio ambiente enfocados a los desechos electrónicos.

Anuncios recientes

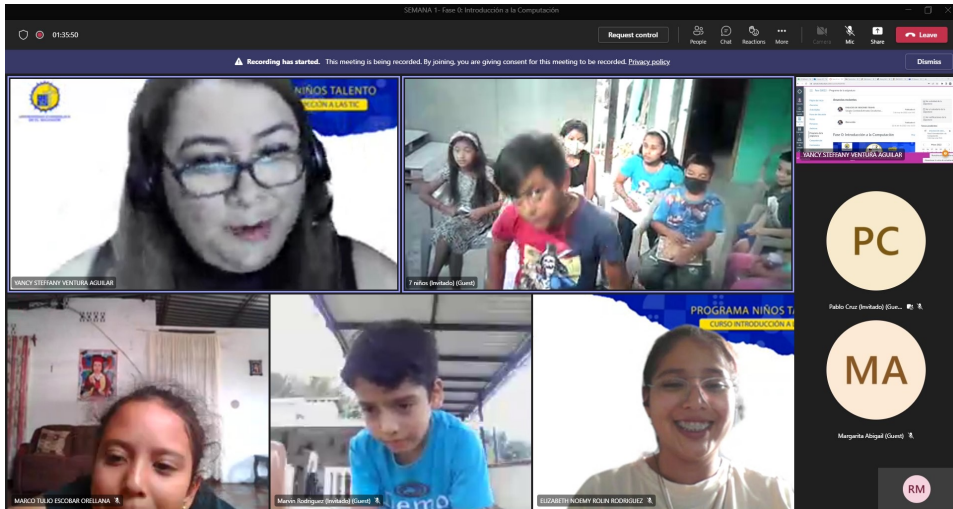
Taller de Creatividad para Padres

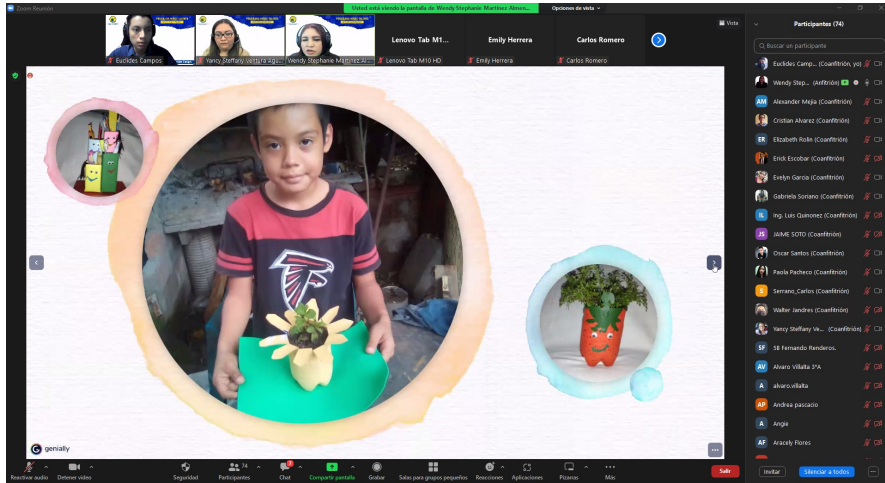
Programa de Niños Talento 2022

Taller de Creatividad para Padres

Resumen de la asignatura:

Fecha	Detalles	Fecha de entrega
Sáb 27 de ago de 2022	Entrenamiento de Fotografía	fecha de entrega 23:59
	Entrenamiento de Fotografía	fecha de entrega 23:59
	Entrenamiento de Fotografía	fecha de entrega 23:59



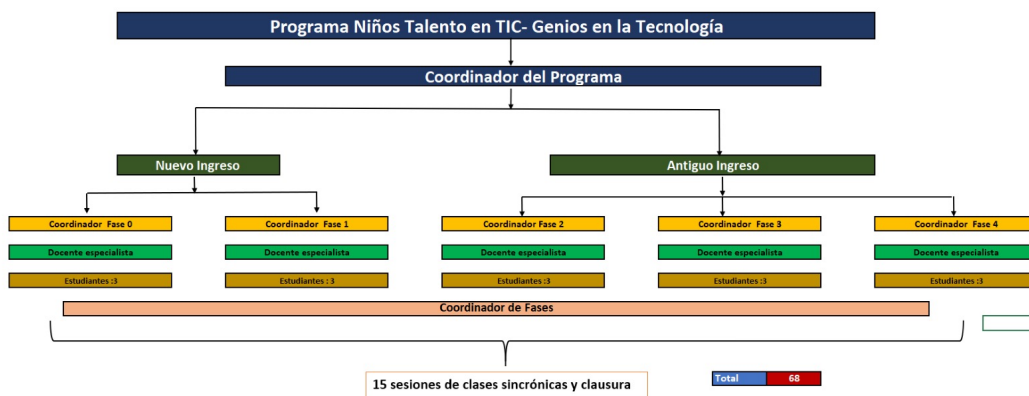






Hoy en día el programa es conocido dentro y fuera de la Universidad Evangélica, siendo unos de los programas emblemáticos por su propósito, encajando de manera idónea con la visión y misión institucional.

Estructura del Programa de Niños Talento



En el programa de Niños Talento intervienen diferentes actores para su efectiva ejecución, entre ellos: docentes, estudiantes que aplican los conocimientos adquiridos para el bien de la población beneficiaria y los coordinadores.

Capacitaciones y Talleres Ejecutados en el Programa

Fase 0: “Introducción a la Computación”

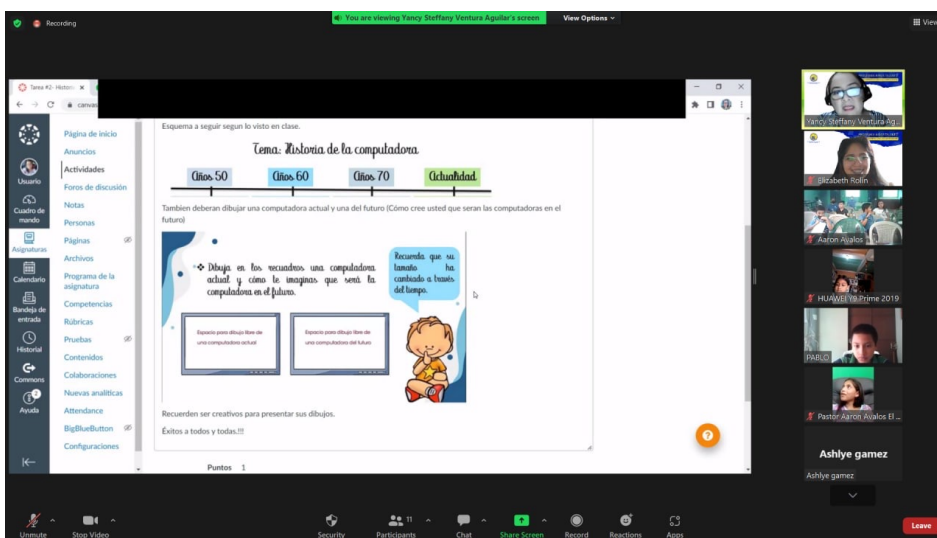
En el 2022 nace esta fase respondiendo a las necesidades que poseen las niñas y niños del proyecto “Transforma Cabañas”, con el objetivo de fortalecer las competencias en las tecnologías de la información y comunicación.

Generalidades de la Fase 0:

La fase “Introducción a la computación” posee contenidos que propician el uso y aprovechamiento de los recursos de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), con el propósito que los estudiantes desarrollen habilidades en la utilización de recursos computacionales, uso de internet y ofimática, cuyo resultado será de carácter estratégico en su formación, dado que les permitirá aplicarlo eficientemente en fases futuras y obteniendo mejores resultados.

Competencia:

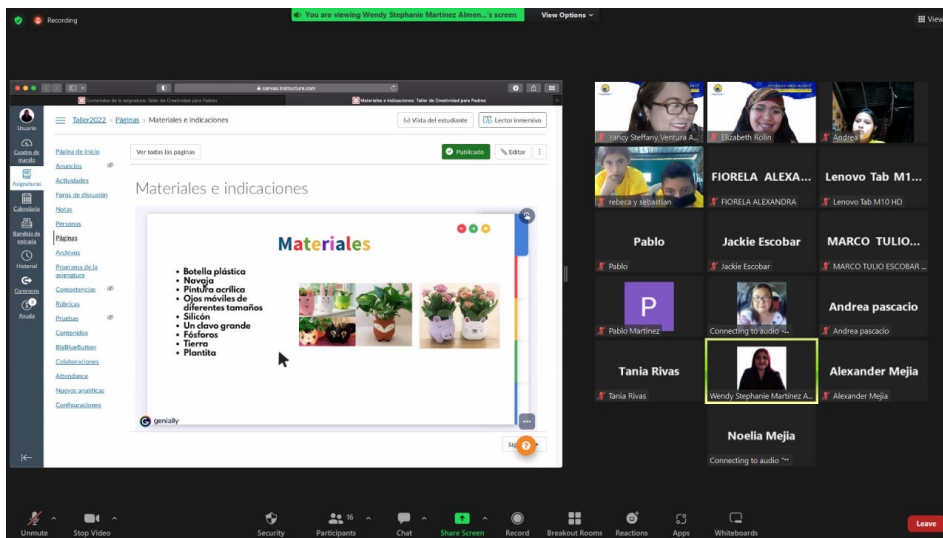
Desarrollar en los estudiantes habilidades con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), que les permitan realizar tareas propias de su formación para la aplicación en fases futuras del programa de Niños Talento.



The screenshot shows a Zoom meeting interface. The main content is a presentation slide titled "Tema: Historia de la computadora". The slide includes a timeline with the following labels: "Años 50", "Años 60", "Años 70", and "Actualidad". Below the timeline, there is a task instruction: "También deberán dibujar una computadora actual y una del futuro (Cómo cree usted que serán las computadoras en el futuro)". The slide also contains a bullet point: "Dibaja en los recuadros una computadora actual y cómo lo imaginas que será la computadora en el futuro." and a speech bubble that says "Recuerda que su trabajo ha cambiado a través del tiempo." There are two empty boxes for drawing and a small cartoon character. The Zoom interface shows a list of participants on the right, including Nancy Steffany Ventura Aguilera, Elizabeth Rolin, Aaron Ajaños, HUMANITARIAN 2019, PABLO, and Pastor Aaron Ajaños El... The bottom of the screen shows Zoom controls like Mute, Stop Video, Security, Participants, Chat, Share Screen, Record, Reactions, and Apps.



The screenshot shows a Zoom meeting interface. The main content is a presentation slide with a purple background. On the left, there is an illustration of a woman with her eyes closed, looking sad, holding a smartphone. On the right, there is a cartoon character with a sad face, also holding a smartphone. Above the character are three speech bubbles containing icons: a thumbs down, a devil face, and a lightning bolt with a star. Below the character, the word "CIBERBULLYING" is written in large, white, capital letters. The Zoom interface shows a list of participants on the right, including Nancy Steffany Ventura Aguilera, Rolin, mihailos top, Mandy, PABLO, and Ashley Nicole. The bottom of the screen shows Zoom controls like Mute, Start Video, Security, Participants, Chat, Share Screen, Record, Breakout Rooms, Reactions, Apps, and Whiteboard.



Fase I: Programación (8)

Generalidades de la Fase I:

La fase “Programación” posee contenidos que fomentan la programación competitiva a través de la programación en bloques, la cual es una metodología desarrollada para introducir conceptos de programación a temprana edad. Esta metodología permite desarrollar la escritura de una secuencia lógica y ordenada de instrucciones mediante el uso y aplicación de comandos en forma de conexiones gráficas, fáciles de acoplar para encontrar una solución exitosa y efectiva a un problema determinado.

Competencia:

Aprender Coding a través de animación y videojuegos, mediante programación competitiva para desarrollar aptitudes relacionadas con lógica y resolución de problemas.

Fase II: Diseño Web (fase2)

Generalidades de la Fase II:

La fase “Diseño Web” posee contenidos que introducen a los niños y niñas en el diseño de páginas web, propiciando el uso y aprovechamiento de los recursos multimedia, con enfoque en el diseño y creación de su primera página web intuitiva y su posterior publicación, con el propósito que los estudiantes desarrollen habilidades creativas, pensamiento crítico y lógico.

Competencia:

Diseñar páginas web intuitivas con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación para la creación de contenido, adquiriendo habilidades creativas y de razonamiento lógico.

The image shows a presentation slide titled "Google Sites" displayed within a Google Classroom interface. The slide content is as follows:

- 1 DEFINICIÓN**
Es una aplicación en línea gratuita ofrecida por la empresa estadounidense Google como parte de la suite de productividad de G Suite.
- 2 CARACTERÍSTICAS**
 - Dispone de temas para elegir la estética del sitio a crear.
 - Permite duplicar sitios ya creados para crear copias o plantillas sobre las que realizar un espacio web.
- 3**
 - No requiere de conocimientos de programación, tales como html o css, aunque en algunos apartados permite integrar código.
- 4 ESPACIO DISPONIBLE**
Cada sitio cuenta con 100 MB de espacio.

The slide is presented by Evelyn García. The interface includes a sidebar with navigation options like "Página de inicio", "Anuncios", "Actividades", "Foros de discusión", "Notas", "Personas", "Páginas", "Archivos", "Programa de la asignatura", "Competencias", "Rúbricas", "Pruebas", "Contenidos", "Colaboraciones", "Nuevas analíticas", "BigBlueButton", and "Configuraciones".

Fase III: Electrónica

Generalidades de la Fase III:

La Fase III corresponde a los fundamentos básicos de la electrónica y posee contenidos para potencializar la creatividad de los niños, por medio de la base de la electrónica, ensamble de circuitos electrónicos y la identificación de componentes comunes de electrónica que ayuden a solventar una necesidad, empleando herramientas a través de plataformas de simulación.

Competencia:

Identificar los componentes más comunes de electrónica y simbología básica para el ensamble de circuitos electrónicos, con apoyo de plataformas de simulación, potenciando la creatividad y pensamiento lógico.

The image shows a Zoom meeting interface. At the top, there are controls for 'Solicitar control', 'Gente', 'Reacciona', 'Más', 'Cámara', 'Micrófono', 'Comparte', and 'Salir'. Below these are three video thumbnails of participants. The main content area displays a course menu for 'Fase III Electrónica' with 12 items:

- 5 Controlando Relés
- 6 Display de 7 Segmentos
- 7 Circuito Integrado 555
- 8 Diseña tu Reloj
- 9 Comprendiendo el lenguaje binario
- 10 Los puentes H
- 11 Proyectos Varios
- 12 Presentación de Proyectos

On the right side, there is a 'Participantes' list with the following details:

- Moderadores (1): CARLOS ANTONIO SERRANO ... (Organizador)
- Asistentes (11): SANTOS BONILLA OSCAR ARMA..., BRYAN RIGOBERTO PORTILLO VI..., camila alexandra :) (Invitado), CARLOS ALFREDO REYES MORAN, Carlos Eduardo ... (Invitado), Carlos Mateo Alv... (Invitado), Erick (Invitado), GUADALUPE ELIZABETH MEJIA ... (Externo), Jossie levi Calleja... (Invitado)

The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the time 09:27 and date 7/5/2022.

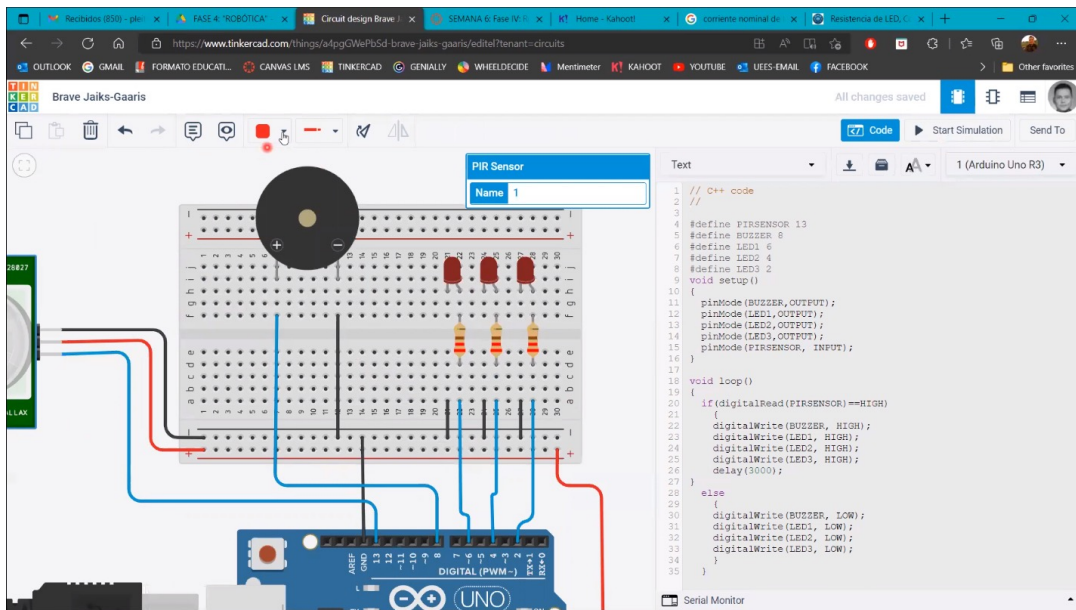
Fase IV: Robótica

Generalidades de la Fase IV:

La fase “Robótica” es la culminación del programa de niños talento, integrando los conocimientos adquiridos en las fases anteriores, acercando al estudiante a la tecnología y programación a través de un aprendizaje dinámico, fundamentando la robótica educativa desde su construcción hasta la programación para la realización de diferentes tareas, mediante la utilización de simuladores web, estimulando el pensamiento lógico, creatividad e innovación.

Competencia:

Fomenta el pensamiento creativo y lógico mediante la programación para el funcionamiento de robots a través de la simulación.



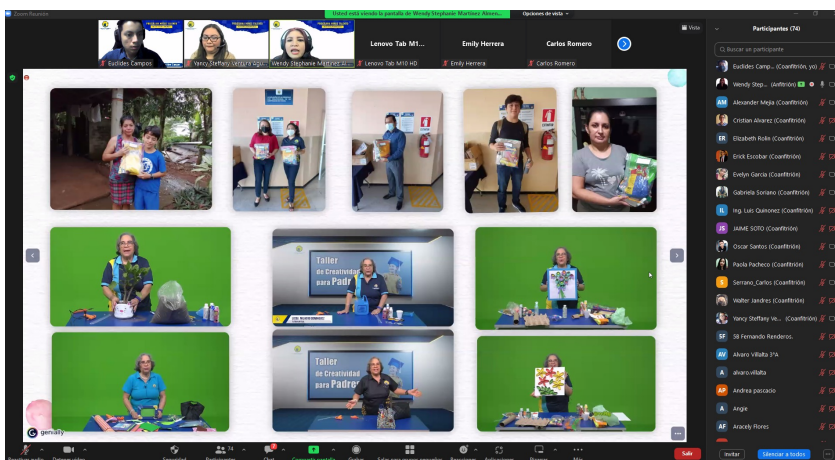
Taller de Creatividad para Padres

Generalidades:

El taller para padres constituye actividades dinámicas que están contextualizadas para que los padres de familia puedan explotar su potencial creativo, interactuar con sus hijos y adquirir nuevas habilidades en procesos de colaboración y comunicación. Integran materiales naturales, de reciclaje, formas y colores con una metodología de “aprender haciendo”, relacionando el arte y la creatividad, asociado a la educación.

Competencia:

Desarrolla el conocimiento y la creatividad para fomentar los valores hacia la familia y el medio ambiente.



Introducción a las TIC

Generalidades:

El curso de introducción a las tecnologías de información y comunicación ofrece una formación en competencias digitales, que contribuye a la adquisición de destrezas y habilidades en la utilización de recursos tecnológicos, herramientas web, uso de internet y ofimática, con la finalidad de apoyar el proceso de aprendizaje de los niños inscritos en el programa “Niños Talento”. El curso está orientado a capacitar a los encargados del proyecto “Transforma Cabañas”.

Competencia:

Aplicar los conocimientos adquiridos sobre recursos tecnológicos, herramientas web, uso de internet y ofimática para apoyar el proceso de aprendizaje de los niños inscritos en el programa “Niños Talento”.



Uso de Canvas LMS

Generalidades:

Es un curso diseñado para que los docentes adquieran destrezas y habilidades en la planificación, creación y valoración de los recursos tecnológicos, en un ambiente virtual de aprendizaje (competencias, materiales, recursos virtuales, propuestas metodológicas y evaluación), identificando y utilizando las herramientas que ofrece Canvas LMS para la publicación de contenidos, permitiendo el manejo de los diferentes recursos de la plataforma. El curso se desarrolla de manera asincrónica, permitiendo una adaptación a su ritmo facilitando la labor como docente dentro del programa “Niños Talento”.

Competencia:

Identificar y utilizar herramientas que ofrece la plataforma Canvas LMS para el diseño, la publicación y la administración de cursos en línea del programa “Niños Talento”.

UsoC2022

63 Vista del estudiante Lector inmersivo

Anuncios recientes

Uso de Canvas LMS

Editar

Estado de la asignatura

Cancelar publicación

Publicado

Importar contenido existente

Importar desde Commons

Selecciona la página de inicio

Ver actividad de la asignatura

Nuevo anuncio

Nuevas analíticas

Ver notificaciones de la asignatura

Próximamente

Ver calendario de la asignatura

Nada para la siguiente semana

Inicio

Anuncios

Actividades

Foros de discusión

Notas

Personas

Páginas

Archivos

Programa de la asignatura

Competencias

Rúbricas

Pruebas

Contenidos

BigBlueButton

Colaboraciones

Attendance

Nuevas analíticas

Configuraciones

Programa de Niños Talento 2022

Uso de Canvas LMS

Generalidades:

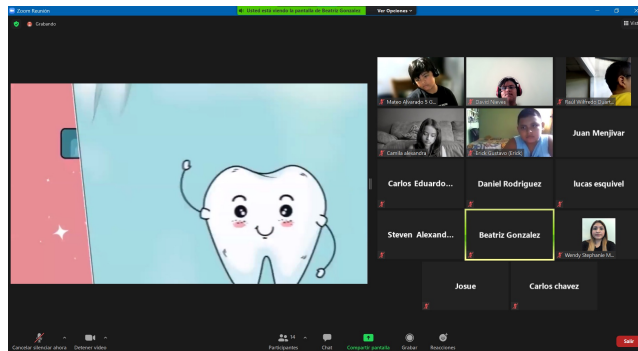
Curso diseñado para que los docentes adquieran destrezas y habilidades en la planificación, creación y valoración de los recursos tecnológicos, en un ambiente virtual de aprendizaje (competencias, materiales, recursos virtuales, propuestas metodológicas y evaluación), identificando y utilizando las herramientas que ofrece Canvas LMS para la publicación de contenidos, permitiendo el manejo de los diferentes recursos de la plataforma. Se desarrollará de manera asincrónica, permitiendo una adaptación a su ritmo facilitando su labor como docente dentro del programa de niños talento.

Competencia:

Identifica y utilizar herramientas que ofrece la plataforma Canvas LMS para el diseño, la publicación y la administración de cursos en línea del programa de niños talento.

Salud Bucal

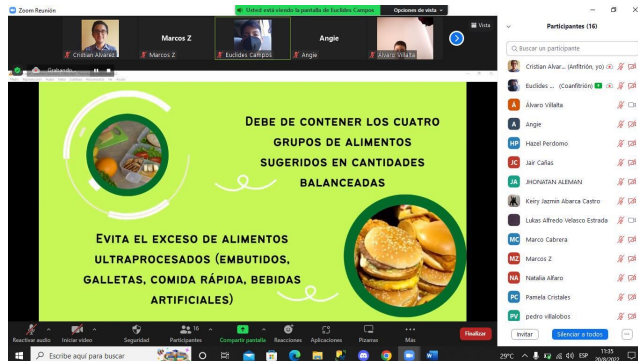
La Facultad de Odontología año tras año beneficia significativamente a cada niña y niño del programa “Niños Talento”, fomentando la educación en salud bucal desde un enfoque preventivo, con apoyo de estudiantes del Doctorado en Cirugía dental y del Técnico en Asistencia Odontológica, mediante una serie de material educativo virtual, abordando temática de cepillado bucal, alimentos saludables, medidas preventivas contra caries entre otros.



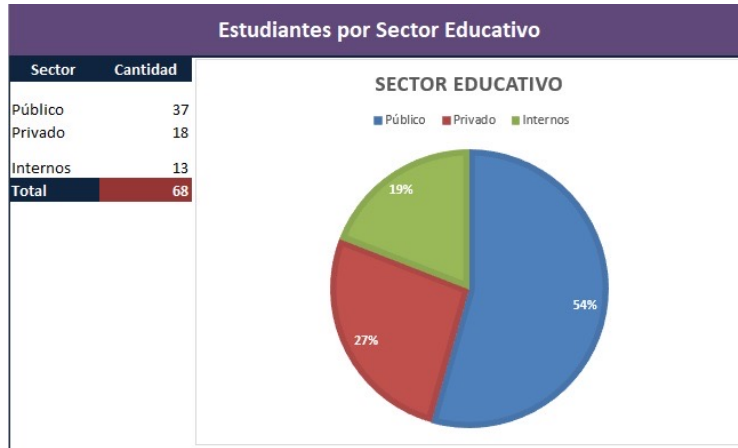
Salud Nutricional

La Facultad de Medicina contribuye al programa mediante la carrera de Nutrición y Dietética, con el fin de integrar una educación alimentaria nutricional en la población infantil para desarrollar estilos de vida saludables.

Por lo tanto, la Facultad elaboró videos interactivos relacionados con la alimentación saludable y promoción de estilos de vida saludables, además de talleres de alimentos dirigidos a madres y padres de familia.

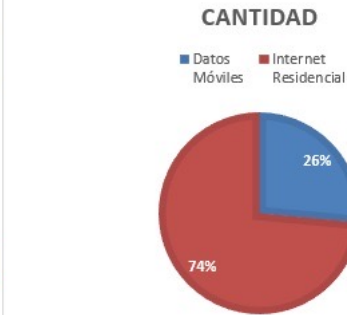


Estadísticas del Programa “Niños Talento”



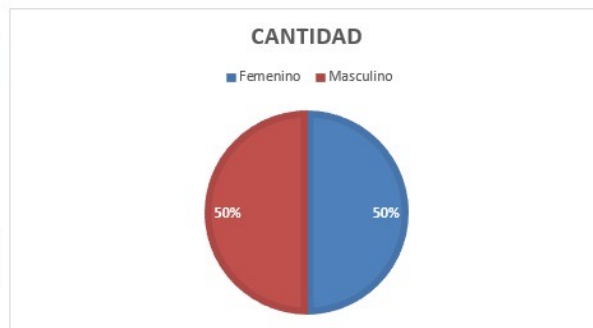
Identificación del Tipo de Conexión de Estudiantes

Tipo de Conexión	Cantidad
Datos Móviles	18
Internet Residencial	50
Total	68



Estudiantes por Género

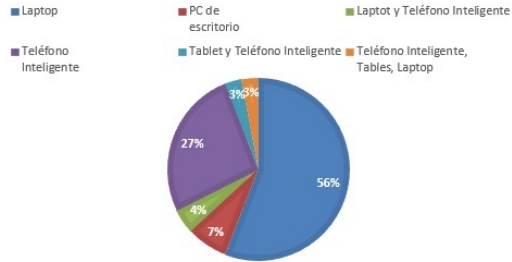
Género	Cantidad
Femenino	34
Masculino	34
Total	68



Dispositivo Electrónico por Estudiante

Dispositivo Electrónico	Cantidad
Laptop	38
PC de escritorio	5
Laptop y Teléfono	3
Teléfono Inteligente	18
Tablet y Teléfono	2
Teléfono Inteligente, Tables, Laptop	2
Total	68

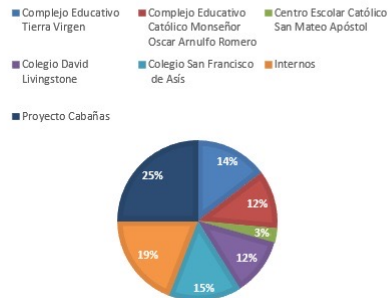
DISPOSITIVO ELECTRÓNICO



Estudiantes Inscritos por Centro Escolar

Institución de procedencia	Cantidad
Complejo Educativo Tierra Virgen	10
Complejo Educativo Católico Monseñor Oscar Arnulfo Romero	8
Centro Escolar Católico San Mateo Apóstol	2
Colegio David Livingstone	8
Colegio San Francisco de Asís	10
Internos	13
Proyecto Cabañas	17
Total	68

CANTIDAD



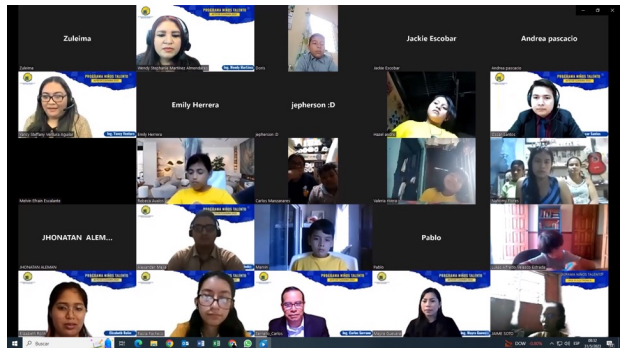
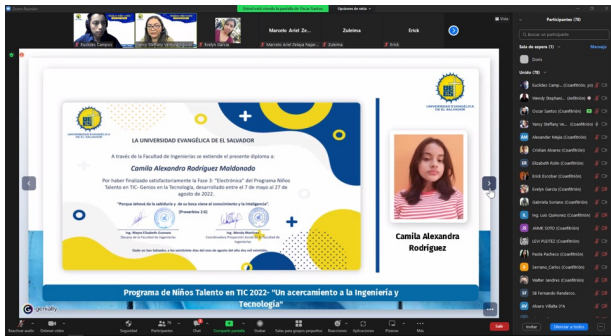
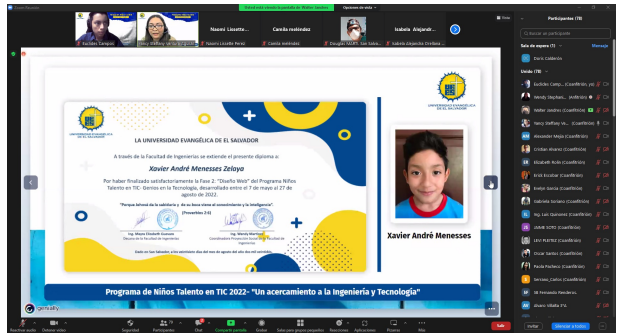
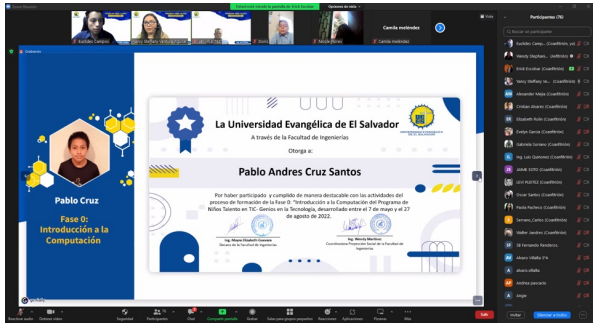
Graduados por Curso

Curso	Cantidad
Fase 0: Introducción a la Computación	17
Fase 1: Programación	17
Fase 2: Diseño Web	19
Fase 3: Electrónica	7
Fase 4: Robótica	8
Introducción a las TIC	6
Taller de Creatividad para Padres	54
Uso de Canvas LMS	7
Total	135



Al culminar cada fase del programa “Niños Talento”, se lleva a cabo la clausura donde se realiza la entrega de diploma a los participantes que han culminado satisfactoriamente la fase correspondiente, también se hace un reconocimiento a los niños destacados y participan las diferentes autoridades de la Universidad.





USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD AUDITIVA

ÁREA: Tecnología

LÍNEA ESTRATÉGICA: Educación Tecnológica Inclusiva

El bilingüismo para las personas con discapacidad auditiva, es el conocimiento de dos lenguas que implica los usos regulares de estos mismos, la lengua de signos y la lengua oral. Esta última, se adquiere en su modalidad escrita. Las personas con discapacidad auditiva usan ambas lenguas en sus vidas cotidianas, como personas integrantes en el mundo oyente y el mundo sordo.

Años atrás, la Facultad de Ingenierías al contar con estudiantes no oyentes, tomó en cuenta la necesidad de reforzar de una manera constante el español, ya que de esto dependerá el éxito académico de cada estudiante no oyente con el enfoque de las carreras en el área de tecnología.

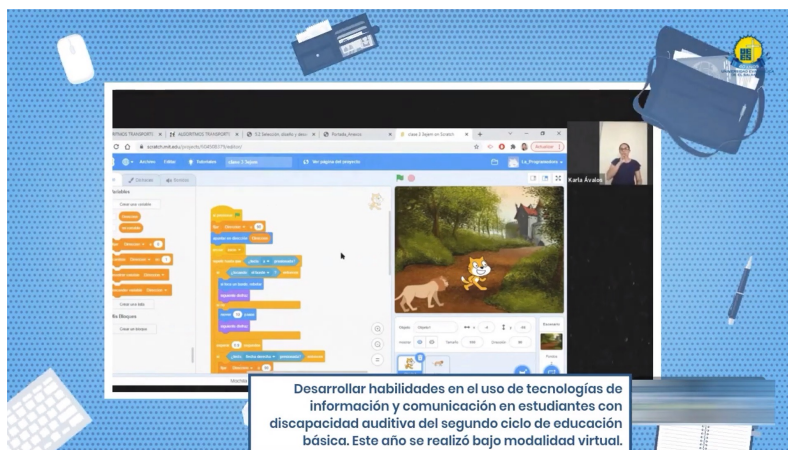
Por ello, la Facultad de Ingenierías de la Universidad Evangélica de El Salvador inició con un proyecto denominado **“Bilingüismo con el uso de herramientas tecnológicas para estudiantes con discapacidad auditiva”**, en el cual se benefician estudiantes de diferentes instituciones educativas; su objetivo es apoyar a niños y niñas con discapacidad auditiva en el área de bilingüismo, con un enfoque en el uso de tecnología de información y comunicación. Cada estudiante era formado en áreas básicas del idioma español e informática, dotándolos así de oportunidades e influenciándoles líneas de tendencias para estudios posteriores.

La Facultad lleva a cabo jornadas formativas los días sábado; en su desarrollo los estudiantes reciben capacitación en programación con Scratch y ArduinoBlocks bajo modalidad virtual, utilizando la herramienta *Google Classroom* para compartir material interactivo y *Zoom* para el desarrollo de las clases síncronas. Se contaba con un tiempo de receso mostrando videos interactivos de medio ambiente y realizando juegos a través de herramientas web para el aprendizaje, posteriormente existía un espacio de preguntas sobre la jornada y finalizaban las clases.

Cabe destacar la participación de la institución *Compassion* quienes inscribieron a su personal y adolescentes activos con el objetivo de capacitarlos en el área de tecnología y que pudiesen aplicarlo en sus clases con niños y niñas pertenecientes a su institución con discapacidad auditiva; la visualización de las clases se desarrolló a través de la plataforma YouTube. Como refuerzo a las actividades dentro del proyecto se contó con estudiantes de la carrera Ingeniería en Sistemas Computacionales.

Es por ello que este proyecto de responsabilidad social tiene como finalidad contribuir a la disminución de las barreras de comunicación y formación en TIC de la población estudiantil con discapacidad auditiva, pertenecientes a diferentes instituciones educativas. El proyecto capacita a niños de 8 a 16 años, en el uso de las tecnologías de información y comunicación, cumpliendo con el ODS 10, Reducción de Desigualdades, y ODS 5, Educación de Calidad, involucrando capacitaciones de lógica de programación para su desarrollo donde los estudiantes son capacitados en programación, con el objetivo de otorgar a cada niño una educación de calidad e inclusión en las diferentes ramas de la ingeniería.

Desde el 2020 el proyecto se llevó a cabo bajo modalidad virtual, con apoyo de videos interactivos sobre Power BI, que fueron diseminados a los beneficiarios de las diferentes instituciones; así mismo, se compartieron continuamente en las diferentes redes sociales, para el 2021 y 2022, bajo modalidad virtual en la plataforma *Google Classroom* con clases sincrónicas y uso herramientas en línea que apoyaron el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de formar a los estudiantes en programación con Scratch, permitiéndoles crear videojuegos, historias animadas y fortaleciendo la comprensión de conceptos matemáticos e informáticos.



UEES

PROGRAMACIÓN CON SCRATCH Y ARDUINOBLOCKS

Programación con Scratch y ArduinoBlocks

2022 Personalizar

Código de clase
abn6sao

Próximas entregas
No tienes ninguna tarea para esta semana
[Ver todo](#)

Anuncia algo a tu clase

Yancy Steffany Ventura Aguilar ha publicado una nueva tarea: Realiza la siguiente prueba PostT...

Publicado: 17 dic 2022 (última modificación: 17 dic 2022)

No tengas temor en realizarla, el objetivo es que todo lo que visualices en test es lo que has aprendido en este curso.

1 Entregada
3 Asignadas

Prueba Pre-Test
<https://forms.gle/Y7w5gMMTb7z>

1 comentario de clase

Gabriela 18 dic 2022
Muchos gracias a más aprendí a curso a la U el proyecto que todos los siguientes cualquier recordarlos que posteriormente

Añade un comentario de clase...

?


Persona
[Esc] para salir de la pantalla completa

SI-ENTONCES

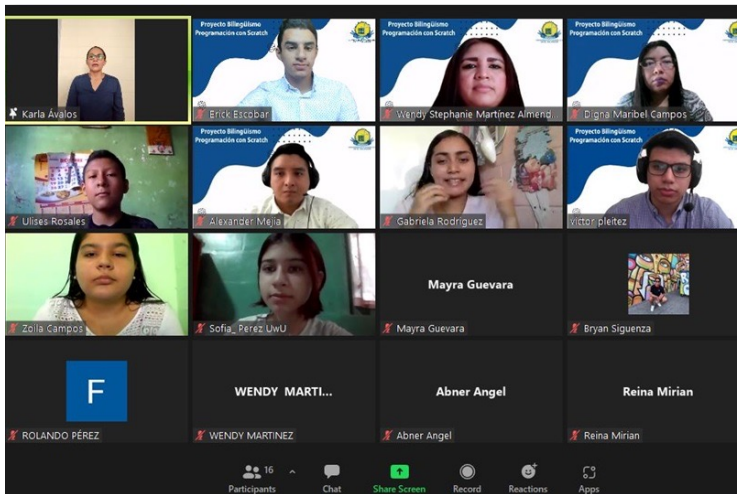
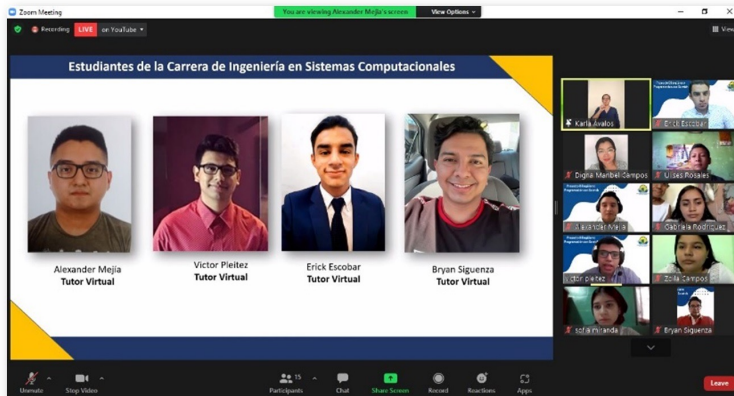
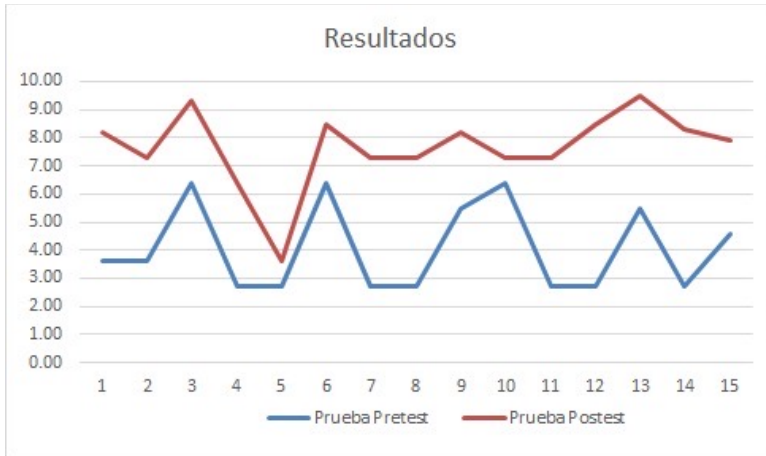
Si está lloviendo, decidimos usar un paraguas. Puedes tomar este tipo de decisión en Scratch usando los bloques **Si-Entonces** de la sección amarilla de **Control**. Al igual que los bucles, se colocan alrededor de otros bloques y ejecutan un control sobre ellos.

Lo que aprenderás:

- Saber más sobre los bloques si-entonces.
- Controlar la salida de un bloque con condiciones.
- Como utilizar los bloques del tipo Sensor.



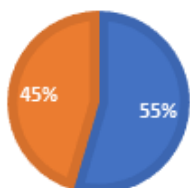
Karla Ávalos



Estadística de Uso de Herramientas Tecnológicas para estudiantes con Discapacidad Auditiva

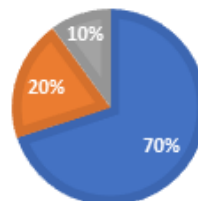
Estudiante por género

■ Masculino ■ Femenino



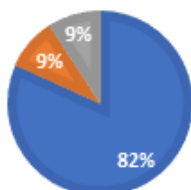
Uso de dispositivos electrónicos

■ Telefono inteligente ■ Laptop ■ PC de escritorio



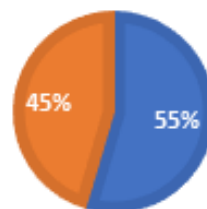
Estudiantes por institución

■ Complejo Educativo para Sordos Licda. Gricelda Zeledon
■ Complejo Educativo Jose Pantoja Hijo
■ Centro Escolar Ciro Brito



Tipo de conexión a internet

■ Residencial ■ Datos móviles





UNIVERSIDAD EVANGÉLICA
DE EL SALVADOR



Comisión de
Acreditación
2017 - 2022