



FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

Diseño de Maqueta como Metodología de Enseñanza y Aprendizaje basado en la Simulación en la Asignatura de Desarrollo de Proyectos de la Carrera Técnico Agrícola

Ana María Soto Arias¹

¹Carrera Técnico Agrícola, Área Recursos Naturales, CFT Santo Tomás, sede Chillán, código postal 3820572, anasoto@santotomas.cl

TRABAJO DE TITULACIÓN PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

Profesor Guía: Antonio Jonathan Castillo Paredes

Resumen

La asignatura en que se basa el presente proyecto corresponde a Desarrollo de Proyectos (IEA-115), asignatura teórica práctica del cuarto semestre de la carrera Técnico agrícola del Centro de Formación Técnica Santo Tomás. La metodología consistió en la aplicación de un cuestionario, validado por expertos, a los estudiantes que cursaron la asignatura en la sede Chillán durante el 2° semestre-2022, y a cuatro docentes que dictaron la asignatura en otras sedes durante el mismo semestre, con el objetivo de conocer la evaluación que estos informantes claves hacen acerca del logro de los aprendizajes esperados de la asignatura, la valoración respecto a la utilización de un software educativo como recurso didáctico central en la asignatura y los elementos fundamentales que debiese incorporar este software. La totalidad de los docentes consultados consideraron que los aprendizajes esperados de la asignatura no se alcanzan en su totalidad de la manera en que está estructurada la asignatura en la actualidad, y que el diseño y aplicación de un software educativo motivaría a los estudiantes al acercarlos a la realidad, en ambientes de aprendizaje dinámicos y amigables, con lo que se adquirirían más fácilmente estos aprendizajes. Con la información obtenida se diseñó la maqueta de un software educativo como recurso didáctico para asignatura en cuestión.

Palabras clave: Desarrollo de proyectos, aprendizajes, recurso didáctico, software educativo, maqueta

Abstract

The subject on which the present project is based corresponds to Project Development (IEA-115), practical theoretical subject of the fourth semester of the Agricultural Technician career of the Santo Tomás Technical Training Center. The methodology consisted of the application of questionnaires to the students who took the course at the Chillán campus during the 2nd semester-2022, and to four teachers who taught the subject at other campuses during the same semester, with the objective of knowing the evaluation that these key informants make about the achievement of the expected learning of the subject, the assessment regarding the use of educational software as a central didactic resource in the subject and the fundamental elements that this software should incorporate. All consulted teachers considered that the expected learning of the subject is not fully achieved in the way in which the subject is currently structured, and that the design and application of educational software would motivate students by bringing them closer to reality, in dynamic and friendly learning environments, with which this learning would be more easily acquired. With the gathered information, it was designed the model of an educational software as a didactic resource for the subject in matter.

Keywords: Project development, learning, didactic resource, educational software, model

Descripción del problema

Las sociedades de todo el planeta experimentan profundas transformaciones y ello exige nuevas formas de educación que fomenten las competencias que las sociedades y las economías necesitan hoy día y mañana (Fernández, 2016). Tal como lo expresa Casanova (2012) la sociedad avanza y la educación no puede ni debe quedarse atrás si pretende preparar para la vida a las jóvenes generaciones. Se necesita que la escuela forme un tipo de persona que se adapte con rapidez a las nuevas circunstancias que nos impone la sociedad del siglo XXI, que sea capaz de iniciativa propia, que tenga la capacidad de aprender a aprender y que estén sensitivamente sintonizados con las personas que los rodean (Rojas, 2016). Según De Vásquez (2019), la Industria 4.0 trajo la transformación digital, y los estudiantes hoy día esperan un nuevo modelo de enseñanza acorde con la tecnología, parte integral de sus vidas. Ante dicha situación, la figura del maestro debe traducirse como guía y apoyo para orientar aquellas informaciones, donde no solo se presenten una serie de herramientas básicas, sino que al mismo tiempo sirvan para desarrollar sus habilidades, talentos y capacidades cognitivas (Orduz, 2012). Para que lo anterior ocurra, no basta con tener estudiantes nativos digitales y docentes con las herramientas adecuadas para guiarlos en este proceso, sino que es fundamental que las instituciones educativas sean conscientes de que, para lograr la apropiación de las herramientas digitales en el estudiantado, deben trabajar bajo un modelo educativo que oriente y articule tales aprendizajes con las nuevas tecnologías (Orduz, 2012) y que ayude a los estudiantes a tener nuevas experiencias de aprendizaje auténticas y significativas, comprometiendo su esfuerzo y comportamiento al proporcionar un ambiente de aprendizaje más divertido y efectivo (Fatimah y Santian, 2017).

Es así como el uso de software educativo debe verse como un elemento dinamizador del aprendizaje que conduzca a los estudiantes hacia la adquisición del conocimiento. La importancia

del software educativo es que promueve la enseñanza y el aprendizaje autónomo del estudiante, además, permite el desarrollo de un sinnúmero de habilidades cognitivas. Cuando se habla del software educativo, se hace referencia a programas educativos interactivos, creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Bezanilla, 2010, citado por Zúñiga et al., 2020).

Es evidente que con la utilización de software los estudiantes se concentran más y adquieren el conocimiento de una forma placentera, lo que permite un aprendizaje interactivo y dinámico. (García, 1997, citado por Zúñiga et al., 2020). El uso de este medio de enseñanza contribuye a la asimilación de los contenidos, pues se concreta en tareas docentes dirigidas a la búsqueda, selección, procesamiento interactivo y conversación de la información usando medios informáticos (Bezanilla, 2010, citado por Zúñiga et al., 2020). Además, el uso de las Tic's permite que tanto profesores como estudiantes puedan acceder a una gran cantidad de información, pueden compartir experiencias, trabajar sin importar el tiempo y la distancia, ya que facilita una comunicación más fluida entre los participantes en este proceso. (Levicoy, 2014). Esto quedó de manifiesto producto de la pandemia vivida desde el 2020, demostrando que se puede tener un contacto mucho más personal a través de foros y plataformas de conversación, videoconferencias y una gran cantidad de herramientas de TICS, lo cual beneficia el trabajo colaborativo que a veces en entornos presenciales se dificultan por la localización geográfica de los participantes. (Limón, 2021).

La asignatura que se intervendrá para ejecutar el presente proyecto corresponde a Desarrollo de proyectos (IEA-115), la cual es una asignatura del cuarto semestre de la carrera Técnico agrícola, no tiene ningún prerrequisito, forma parte de las asignaturas de especialidad de la carrera y busca entregar a los estudiantes estrategias y herramientas para construir y postular a la oferta de fondos concursables disponibles para el desarrollo de pequeñas y medianas

empresas en el área de recursos naturales del país, tales como, Capital Semilla, Capital Abeja, Crece (Sercotec); Programa Emprende Joven Rural, Programa de Desarrollo de Inversiones, Programa Adelante Mujer Rural (INDAP); Programa de Recuperación de Suelos Degradados (SAG); Fondo de Protección Ambiental (Ministerio del Medio ambiente), entre otros. Los estudiantes desarrollan varios productos durante el semestre, en donde buscan, recopilan y sintetizan información que traspasan a PowerPoint (segmentación de mercado, idea de negocio, etc.), Word (metodología de generación de idea de negocio, resumen fondos concursables, etc.) y Excel (planillas inversión inicial, capital de trabajo, ingresos, flujo de caja, etc.) y realizan análisis acerca de los elementos que deben aportar información para dar forma a su proyecto. Podemos afirmar que esta estructura basada en posicionamientos didácticos clásicos, centrados en el aula y en la actividad del profesor, se enfrenta a una enseñanza centrada sobre la actividad autónoma del alumno, con propuestas curriculares más adaptadas a los requerimientos de la vida productiva y comunitaria (Giménez, 2016). Por último, el problema también se relaciona con el modelo educativo que declara la institución en donde se imparte esta asignatura, el cual es un Modelo Basado en Competencias (Proyecto Educativo Santo Tomás, 2018). Según este modelo, los estudiantes deben desarrollar competencias específicas, es decir, competencias propias de una determinada profesión, las cuales tienen un alto grado de especialización, y normalmente son llevados a cabo en programas técnicos, de formación para el trabajo y en educación superior (Huerta et al., 2017). Lo anterior requiere que se dispongan de los recursos académicos, tecnológicos y humanos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, en entornos lo más cercanos al mundo laboral, aspectos que, de la forma en que está estructurada la asignatura, no se cumplen a cabalidad. Este aprendizaje requiere por parte del estudiante compromiso y responsabilidad en el aprender, y estos cambios tienen que ocurrir en un cambio

del contexto académico, en una nueva reestructuración de sus recursos y medios (Villa, 2022), lo cual no se ve reflejado en esta asignatura.

Si bien se constata que existe variada literatura relacionada con el uso de la simulación como estrategia metodológica, la mayoría de las investigaciones existentes se centran en el uso de la simulación en carreras del área de la salud, en donde se utiliza la simulación clínica para la enseñanza de las destrezas psicomotoras y el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de la salud (Barrios et al., 2011). También hay investigaciones en el área de la administración. Así, por ejemplo, la inclusión de un simulador en la enseñanza de la asignatura Administración Financiera en la carrera de Administración de Empresas de una Institución de Educación Superior, mostró impactos positivos en lo cognitivo, en lo práctico y en las actitudes que adoptaron tanto los estudiantes como el docente objeto de estudio (Carangui et al., 2017). En una experiencia en el área de la enseñanza de la Contabilidad, los estudiantes describieron como “consideran muy interesante o extremadamente interesante, como herramienta de aprendizaje, en el área de negocios. Esto es muy importante, ya que demuestra que el uso del simulador les parece mayoritariamente interesante, y prácticamente, a nadie le parece aburrido” (Bañuelos y Flores, 2019, p. 66).

Derivado de la afirmación anterior se puede inferir que la Simulación es un muy buen recurso, que puede no solo modificar las actitudes de los estudiantes, entregándoles una herramienta divertida e innovadora para el logro de sus aprendizajes, sino que permitiría, además, cumplir los principios del modelo de aprendizaje por competencias declarados por la institución. Es por ello por lo que el objetivo de esta investigación es diseñar una propuesta de estrategias metodológicas aplicadas en la enseñanza, aprendizaje y evaluación, utilizando herramientas de simulación para el logro de los objetivos de aprendizaje de la asignatura Desarrollo de Proyectos. Los objetivos específicos son los siguientes:

1. Conocer la percepción de los estudiantes de la asignatura Desarrollo de proyectos, respecto al nivel de logro de los aprendizajes esperados en dicha asignatura.
2. Determinar la valoración que tanto estudiantes como docentes hacen de la implementación de un software educativo como recursos didáctico central de la asignatura Desarrollo de Proyectos.
3. Definir los componentes claves de un software educativo que permita lograr más fácilmente los aprendizajes de los estudiantes y que entregue herramientas útiles y fácilmente replicables en el mundo laboral.

Diseño del Proyecto

Destinatarios

Los estudiantes que ingresan a las carreras del Centro de Formación Técnica Santo Tomás (CFTST), pertenecen a los primeros cinco primeros deciles de menores ingresos. Proviene de la educación particular subvencionada y municipal (43% y 48,6% respectivamente). Un 48,3% egresó de la educación técnico-profesional y un 51,7% de la científica humanista (Perfil del alumno del Centro de Formación Técnica, 2019). Además, poseen un bajo desarrollo de las habilidades de lecto-escritura y pensamiento lógico-matemático, lo que obliga a la institución a aplicar estrategias de nivelación durante el primer año de la carrera, a través de tres asignaturas de Formación General (nivelación matemática, nivelación de competencias comunicativas y desarrollo de habilidades comunicativas)

Los destinatarios del proyecto son los estudiantes del 4° semestre de la carrera Técnico Agrícola del Centro de Formación Técnica Santo Tomás, sede Chillán. Este grupo de estudiantes está conformado por 27 alumnos, 17 de sexo masculino y 10 de sexo femenino, con un rango de edad que va desde los 20 a los 43 años, con un promedio de edad de 23 años. Todos están cursando la asignatura por primera vez y solo una estudiante tiene experiencia respecto a la formulación de

proyecto y postulación de este a fondos concursables, a través de la adjudicación de un “Capital Semilla” de Sercotec (Sercotec, 2020).

Modelo evaluativo

Considerando el objetivo del proyecto, es decir, “diseñar una propuesta de estrategias metodológicas aplicadas en la enseñanza, aprendizaje y evaluación, utilizando herramientas de simulaciones para el logro de los objetivos de aprendizaje de la asignatura Desarrollo de Proyectos”, el Modelo Evaluativo que mejor permite medir el logro de este objetivo es el modelo de Tyler, el cual tiene por propósito fundamental determinar en qué medida se consigue dicho objetivo. Según Lara et. Al. (2019), este tipo modelo de evaluación, también llamado modelo orientado hacia los objetivos hace mayor énfasis en los productos que en los procesos, no considera directamente lo realizado durante un proceso ni la influencia de otros factores que puedan intervenir durante el mismo, simplemente centra su atención en la verificación, comprobación o medición de dichos objetivos.

Tal como indica Pimienta (2008), en cualquier proceso sistemático, sea cual fuere la perspectiva que lo sustente, se necesitan seguir ciertos pasos para emitir un juicio fundamentado que contribuya a la mejora del “objeto” evaluado, influyendo así la toma de decisiones con fundamentos. Para el caso de este proyecto, y dadas sus particularidades, la evaluación deberá aplicarse al final del proceso, sobre el producto final, es decir, la maqueta del software educativo, lo que es congruente con los fundamentos básicos del modelo evaluativo elegido. Con esta información, es posible retroalimentar todo el proceso y, además, reformular o redefinir los objetivos, lo que ofrece la oportunidad para que los directivos de la institución puedan examinar los datos más relevantes obtenidos (Vargas, 2004), y con esa información tomar decisiones sobre los cambios e innovaciones factibles de implementar a futuro en la asignatura.

Materiales y procedimientos

Para levantar la información necesaria para llevar a cabo este proyecto se aplicó el instrumento tipo “cuestionario”, entendiendo por cuestionario como una técnica que consiste en obtener la información directamente de las personas que están relacionadas con el objeto de estudio, diferenciándose de la entrevista por el menor grado de interacción con dichas personas (Useche et. Al, 2019). Esta técnica tiene varias ventajas, entre las cuales destacan la facilidad de aplicación, lo que permite obtener información precisa y rápida de una gran cantidad de personas. Además, es un método ágil, teniendo en cuenta que no requiere la presencia del investigador para realizarse. Puede hacerse masivamente por correo, a través de internet o vía telefónica (Equipo editorial, 2021). Estas características se adaptan perfectamente al objetivo y particularidades del presente proyecto. Ambos cuestionarios tienen un componente mixto, que incorpora preguntas cerradas y abiertas, dependiendo de la información que desea obtener con cada pregunta.

El proceso de recopilación de información se organizó en las siguientes fases o etapas:

Fase 1: Diagnóstico y recopilación de información.

1° Aplicación de cuestionario a docentes (Anexo 1). Este instrumento se aplicó a cuatro docentes que dictan actualmente la asignatura en otras sedes de la institución, y que, además, la han dictado por a lo menos dos años consecutivos a estudiantes de la carrera Técnico Agrícola. Este cuestionario busca recopilar información respecto a la visión de expertos respecto al desempeño de los estudiantes y nivel de logro de los aprendizajes bajo el actual formato de la asignatura, además de conocer, *a priori*, su visión respecto a incorporar una plataforma de simulación para postulación a proyectos y qué elementos debiera incorporar esta.

Procedimiento:

- Desarrollo del cuestionario (elaboración propia).

- Validación del instrumento por el docente guía de proyecto.
- Validación del instrumento a través del juicio de un experto en el área de educación, en aspecto de forma: redacción, comprensión lectora, coherencia.
- Validación del instrumento mediante la opinión de dos expertos disciplinares (área formulación de proyectos).
- Selección de docentes, a través de comunicación con directores de carreras-sedes.
- Conversación con los directores de carreras de las sedes respectivas para que autoricen a sus docentes a participar con su experiencia en las distintas etapas de este proyecto.
- Reunión de contextualización vía Teams con los docentes, en donde se explicará el objetivo del proyecto, se mostrará la encuesta y se aclararán dudas.
- Aplicación de cuestionarios: Una vez validado el instrumento y realizada la sociabilización previa se procedió a enviar el cuestionario a través de un formulario de Google a los correos de cada docente, quienes tuvieron tres días hábiles para responderlo.

2° Aplicación de cuestionario a estudiantes de la asignatura (Anexo 2): Enfocado en los estudiantes que cursan este semestre la asignatura Desarrollo de proyectos en la sede Chillán, y que firmaron la carta de consentimiento. Tiene por finalidad conocer la opinión de estos con respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje, el estado de satisfacción, intereses, motivaciones y postura frente al uso de softwares educativos. El instrumento fue validado siguiendo el mismo procedimiento usado para el cuestionario de los docentes. Una vez validado, este se envió a cada uno de los estudiantes vía correo electrónico, como un formulario de Google, y este estuvo disponible para ser respondido, tres días hábiles desde la fecha de envío.

Fase 2: Desarrollo del producto final:

- Recopilación y organización de la información

- Análisis de la información. El análisis de la información será a través de análisis cualitativo y cuantitativo, lo que permitirá abordar la información desde distintos puntos de vista, con el fin de identificar un mayor número de variables y conclusiones en base al análisis de las respuestas obtenidas.
- Desarrollo de la maqueta de software educativo.

Resultados esperados

En resumen, los datos recopilados a través de ambos instrumentos, permitió obtener valiosa información para el desarrollo del diseño del software, tanto en los aspectos físicos, como en los conceptuales, los cuales proporcionaron ideas concretas para el diseño de la estructura de este, además de evaluar las necesidades y posibilidades que existen al incorporar un software educativo para el desarrollo de la asignatura Desarrollo de Proyectos.

Aspectos éticos

Respecto a las consideraciones éticas tomadas en cuenta para efectuar el relacionamiento y participación con los informantes claves, docentes y estudiantes, se siguieron los siguientes lineamientos:

- 1) Se entregó anticipadamente al Rector y Director Académico de la sede Chillán toda la información relevante del proyecto, sus alcances y actividades principales que involucran directa o indirectamente a la institución.
- 2) Se informó a todos los informantes claves acerca de los propósitos del estudio y sus derechos como informantes, para así facilitarles una participación libre y sin riesgos.
- 3) Todos los informantes claves firmaron la carta de consentimiento.
- 4) Además, se resguardó permanentemente la identidad de los estudiantes y docentes participantes, sin entregar ningún dato que permita individualizarlos.

Viabilidad y limitaciones

Considerando que la idea macro respecto a la necesidad de introducir cambios metodológicos en la asignatura desarrollo de proyectos surgió del equipo de directivos de la carreras del área de recursos naturales (Dirección Nacional y Directores de carreras-sede), se vislumbra una alta posibilidad de que, a mediano o largo plazo, esta maqueta sirva de base para el desarrollo de un software educativo que sea el eje central para el desarrollo de la asignatura, y que permita que los estudiantes logren más fácilmente los aprendizajes esperados. Sumado a lo anterior, se puede mencionar, que el área ha declarado en su plan de desarrollo de área 2018-2023, como Iniciativa relevante “el desarrollo de simuladores virtuales en apoyo de asignaturas de proyectos, planta de faenamiento y manejos frutícolas” (anexo 3). Esto ya se ha visto concretado en el desarrollo de un software denominado “Predio virtual”, incorporado como recurso didáctico central para la asignatura Administración Agropecuaria (IEA-114), en donde los estudiantes realizan durante todo el semestre las actividades administrativas esenciales de un predio agrícola, logrando luego de 4 años de utilización, aumentar el porcentaje de aprobación de la asignatura, la autoevaluación que hacen los propios estudiantes de su proceso de enseñanza y aprendizaje, y el logro de la competencia a que tributa esta asignatura, medida a través de la evaluación que hacen los centros de práctica a los estudiantes durante el último semestre de la carrera.

La principal limitación que tendría este proyecto para su implementación es el costo y tiempo que tiene desarrollar un software de estas características, lo que podría demorar su implementación, dado que la institución no posee, dentro de su estructura organizacional, un departamento de desarrollo de software, que pueda desarrollar este software, por lo que debería contratar una empresa externa, proceso a veces lento y engorroso. El costo de mercado va en torno a las 80UF, solo por la creación del SE, a lo que se debe incorporar el costo de mantención y servicio técnico permanente que permita resolver los problemas que se puedan ir presentando al ponerse en marcha.

Presupuesto

El presupuesto para el desarrollo y ejecución de este proyecto es bastante mínimo, considerando que los informantes claves participaron en forma voluntaria y gratuita en todas las etapas y los cuestionarios se enviaron vía correo en forma digital, y tampoco se desarrollarán actividades presenciales que impliquen colaciones, traslados o papelería, por ejemplo. La utilización de espacios (oficina, sala de clases), recursos tecnológicos (teléfono e internet) por parte de quien desarrolla el proyecto, pueden ser valorados según lo muestra la tabla 1. (anexo 3)

Plan de intervención

1. Momentos. Al aplicar los cuestionarios a los informantes, docentes y estudiantes.
2. Duración. Tres días para responder los cuestionarios.
3. Periodicidad. Una vez en el semestre: semana 15 del calendario académico.
4. Contenidos. Contenidos, aprendizajes y metodología de la asignatura Desarrollo de proyectos.
5. Destinatarios. Estuantes de la asignatura Desarrollo de proyectos de la carrera Técnico Agrícola del CFT Santo Tomás, sede Chillán.
6. Responsables de la ejecución. Directora de carreras del área de recursos naturales, sede Chillán.

Resultados

El proceso de aplicación de cuestionarios a docentes y estudiantes finalizó el día viernes 9 de diciembre, no sin algunas complicaciones, debido principalmente a la demora en responder el mismo por parte de los segundos, lo que significó un atraso en lo planificado. En el caso de los docentes se logró convocar a cuatro de distintas sedes y que cumplen con el requisito de haber dictado la asignatura a lo menos en dos semestres en la carrera de Técnico Agrícola del CFTST.

Tabla 2: Información docentes informantes claves

Sede	La Serena	Talca	La Serena	Los Ángeles
Expertos	E1-RP	E2-RH	E3-LP	E4-KP
Profesión	Ingeniero Comercial	Ingeniero Agrónomo	Ingeniero Agrónomo	Ingeniero Agrónomo
Especialización	Administración	Economía Agraria	Medio Ambiente	Recursos Naturales
Años que dicta la asignatura	7	3	2	4

A continuación, se muestran las respuestas del cuestionario presentado a los estudiantes de la asignatura. Cabe destacar que este fue respondido por el 100% de los vigentes al 9 de diciembre del presente año, es decir, 27 estudiantes de segundo año de la carrera Técnico Agrícola, de los cuales 17 son hombres y 10 mujeres, lo que representa un 63% y un 37%, respectivamente con un rango de edad que va desde los 20 a los 43 años, con un promedio de edad de 23 años y una desviación estándar de 5,02.

La tabla N° 3 muestra que frente a la pregunta ¿Se siente capacitado para desarrollar un proyecto de inversión?, la mayoría de los estudiantes (85%) se siente capacitado para desarrollarlo y postular a los fondos concursables disponibles, en base, en su mayoría a dos tipos de argumentos: El primero, la asignatura (contenidos, material didáctico) entrega las herramientas necesarias para poder formular y postular un proyecto a Fondos Concursables y segundo, las clases fueron claras. Respuesta que es acorde con lo respondido por los estudiantes al ser consultados acerca del logro de los aprendizajes, en donde un 63% los califica como “muy bueno” y un 33% como “bueno”, bajo la estructura actual de la asignatura, y solo un 4% lo califica como “regular”.

A pesar de lo anterior, frente a la consulta respecto a la utilidad del uso de un software educativo en la asignatura desarrollo de proyectos, el 70% de los estudiantes consultados la valoró como “muy útil” y sólo un estudiante la calificó como “poco útil”, destacando que esta ayudaría a desarrollar habilidades tecnológicas y facilitaría el acceso a la información requerida para postular a fondos

concurables. Sin embargo, solo un estudiante considera que este recurso no presentaría ningún problema de implementación, al contrario, para el 56% de los estudiantes, un software mal desarrollado sería el principal problema que se podría presentar en caso de llevarse a cabo este proyecto.

Tabla 3: Respuestas cuestionario estudiantes

Estudiante	¿Cómo evalúa el logro de los aprendizajes de la asignatura DP?	Justificación pregunta anterior	¿Se siente capacitado para desarrollar un proyecto de inversión?	Justificación pregunta anterior, respuesta Sí	Justificación pregunta anterior, respuesta NO	¿Cómo evalúa la utilización de un software educativo para la asignatura DP?	¿Cuál debiera ser el rol del docente en este SE?	¿Qué habilidades y actitudes se podrían desarrollar al utilizar este SE?	¿Cuáles serían sus principales ventajas?	¿Qué dificultades se podrían presentar al incorporar este SE?
E-1	Bueno	Es buena la asignatura, pero debiese haber plataformas donde se pueda realizar todo tipo de papeles postulaciones que requiere la asignatura	NO		Porque no hay plataformas estudiantiles donde se pueda realizar todo tipo de fondos o postulaciones	Muy útil		El conocimiento de saber cómo postular a un proyecto	Conocer todo tipo de documentación que se requiere para postular a un proyecto	Ninguna

E-2	Bueno	Cuando se le pide al profesor explicar lo que no entendemos tiene mucha paciencia para explicar las veces que sean necesario para que comprendamos la materia, aparte de buen material como vídeos y ppts.	SI	Ya he postulado antes, y tuve éxito		Muy útil	Porque prácticamente todo se hace con software, trabajos, comunicación entre otros	Trabajo en equipo, liderazgo y educación	Poder, tener mente emprendedora y generar ideas de proyectos que mejoren ya sea el país y la calidad de vida de las personas	Quizás el no saber manejarlo bien, pero todo se aprende. Una vez aprendido se hace más fácil y rápido para trabajar.
E-3	Muy bueno	La forma en que es explicado cada uno de los puntos necesarios para que	SI	Dado que, gracias a lo aprendido se puede estar más preparado al momento		Muy útil	Poder entregar los conocimientos a los estudiantes de una manera	General proyectos de forma más eficientes, se puede ser más cercano al	Ser capaz de poder generar un proyecto	El poco entendimiento de los estudiantes al momento de manejarlo

		la clase se desarrolle es excelente, dado que de esta manera se entiende mucho mejor, al final de la clase queda todo comprendido		de poder emprender en un proyecto			más efectiva de lo que ya es.	mundo tecnológico gracias a esta forma de educar		
E-4	Muy bueno	El desarrollo de la asignatura entrega los conocimientos de manera ordenada, permitiendo internalizar los pasos necesarios para evaluar un	SI	Porque la asignatura entrega las herramientas necesarias para poder formular y postular un proyecto a FC, entendiendo la importancia de todas las etapas		Muy útil	Docente guía, entregando los conocimientos necesarios y apoyando el proceso educativo.	Conocimiento y familiarización con plataformas digitales para la formulación y postulación de proyectos	Permitiría practicar en una plataforma similar a las reales, enfocando el proceso de entrega de conocimientos	Alguna falla en la programación de la plataforma que pueda retrasar o dificultar el desarrollo de la asignatura

		nuevo emprendimiento.		del proceso.						
E-5	Muy bueno	Nos conocimientos que se nos entregó siempre fueron de manera ordenada y clara	SI	Me encuentro capacitado para poder desarrollar un proyecto		Útil	El docente debería ser el punto clave en este software	Un mejor desempeño	La creatividad	Que no sea amigable, que no sea lo realmente llevado a la realidad
E-6	Muy bueno	Se definieron los conceptos mediante buen material de apoyo y después se aplicaron con actividades.	SI	Si, me siento preparado por que pude hacer ejercicios de aplicación donde simulé tal como si estuviese concursando por un fondo y con herramientas tal como		Muy útil	Indicar, como usarlo	Poder aprender más sobre manejo informático a la hora de postular a un proyecto.	Ser más dinámica e interactiva	Que hubiera personas con dificultad para informática o web.

				tener claro las etapas de un proyecto.						
E-7	Muy bueno	Se explicaron de buena manera los conceptos aprendidos en la asignatura	SI	Ya que la profesora explicó de una buena manera los conceptos de la asignatura para tener un proyecto		Muy útil	Administrador		Se podría desarrollar de una buena manera los proyectos	Que tuviera algún error en la presentación de los proyectos
E-8	Bueno	El aprendizaje fue bueno ya que la profesora nos supo explicar de buena	SI	Si me siento capacitada a pesar de que es una gran responsabilidad		Muy útil			De poder aprender de principio a fin como hacer un proyecto	

		manera a pesar de que a mí igual me costaba un poco								
E-9	Muy bueno	Es muy bueno ya que hay muchos compañeros que quieren armar su proyecto y esta asignatura da lo primordial para hacer un proyecto	SI	Me siento capacitado para un proyecto ya que la asignatura te enseña lo más importante		Poco útil	Aprender más sobre el tema	Manejo de informática	Tener el conocimiento del proyecto	Que nos falta más práctica en este proyecto

E-10	Muy bueno	<p>Muy bueno ya que nos a servido Para darnos cuenta de las necesidad es que se deben ver para crear un proyecto, además de ver todos los papeles necesarios para poner en marcha el proyecto y también ver los fondos necesarios que se deben tener y postular a nuestro proyecto</p>	NO		<p>Ya Que siento que aún nos falta aprendizaj e y ver las capacidade s que cuenta uno para desarrollar proyectos</p>	Muy útil	Solucionar las consultas y guiar	Te da más seguridad y habilidades informática	Obtención de habilidades que nos ayuden a postular y generar proyecto	Que no funcione de manera correcta, falta de datos y la conexión de internet
------	-----------	--	----	--	--	----------	----------------------------------	---	---	--

E-11	Bueno	<p>Los conocimientos entregados han sido relevantes y e aprendido bastante, solo falta una herramienta de apoyo para comprender más didácticamente lo que son los fondos concursables y como postular, ya que es algo muy relevante y que, con el contenido de la asignatura,</p>	SI	<p>Porque lo enseñado a sido sobre fondos concursables, pasos para la elaboración de proyectos y herramientas como flujos de caja que sirven para saber el éxito de un proyecto</p>		Muy útil	De guía y ayuda para utilizar la plataforma	Comprender mejor cómo funciona, como realizarlo, los requisitos y tener éxito en la postulación a fondos concursables	Comprender mejor como se realiza una postulación , los requisitos y forma correcta de realizar este proceso	El manejo de la página, pero si está esta bien elaborada no creo que allá alguna dificultad
------	-------	---	----	---	--	----------	---	---	---	---

		dan ganas de motivarse y crear proyectos que puedan hacerse realidad, por lo que sería bueno saber cómo postular a financiamientos.								
E-12	Regular	Faltó profundizar contenidos, además de la práctica de estos mismos	NO		La adquisición de estas competencias se basó en la investigación personal y no práctica y repetición de este punto	Muy útil	Inducción en la capacitación en la utilización de este, además de apoyo teórico	Manejo y entendimiento de las páginas de postulación a las diferentes opciones, y sus ventajas y desventajas	Se complementa de manera lúdica aumentando la significancia de los aprendizajes	Falta de manejo por parte de los alumnos y falta de infraestructura (hardware)

E-13	Muy bueno	La asignatura nos permite las herramientas necesarias para crear un proyecto	Sí	Porque adquirí los conocimientos para poder postular		Muy útil	Guiar, solucionar dudas y consultas	Seguridad al momento de postular y habilidades de gestión	Obtención de habilidades	El funcionamiento del programa, falta de datos, que esté mal desarrollado
E-14	Muy bueno	Porque es una buena herramienta para ver posibilidades y obstáculos que se presentan en el camino	Sí	Al igual siento que estoy capacitada, pero me gustaría seguir reforzando y desarrollando mejor esta asignatura		Muy útil	Estar presente a nuestras dudas, consultas y tener siempre una respuesta	Tener mejores conocimientos, mejores habilidades a desarrollar	Dar claridad en los caminos a seguir, y que nuestro aprendizaje se vuelva más sólido	Problemas con la entrega, fallas tecnológicas
E-15	Muy bueno	Porque aprendí los pasos a paso de cómo crear un proyecto	Sí	Adquirí los conocimientos de cómo postular		Muy útil	Guiar, responder dudas	Habilidades informativas	Obtener conocimientos y habilidades	Que esté mal desarrollado, mal funcionamiento

E-16	Bueno	Los aprendizajes fueron buenos y la asignatura de gran ayuda hacia lo que queremos realizar	Sí	Sirvió para aprender los tipos de FC que existen y al que conviene postular		Muy útil	Ya que sería como algo más real que suposiciones	La toma de decisiones, solución de problemas y conflictos y tener una actitud positiva	Tener una buena disposición y entender los problemas	El poco manejo en temas de computación
E-17	Muy bueno	La asignatura fue completa en marco teórico y el material siempre estuvo al alcance de todos. Si algo se debe destacar es que producto de la responsabilidad docente	NO		Esto va ligado a que en la actualidad no me siento capacitado para la elaboración de un proyecto, necesito experiencia	Útil	Que el docente maneje en su totalidad el SE porque de esta manera al presentarse un problema y una incongruencia en la plataforma se podría resolver al instante, sin necesidad	Tecnologías, prácticas y didácticas	Que el material en las aulas educativas (equipadas tecnológicamente) sería más accesible para todos y al simular postulación haría más familiar el trámite en el futuro	Falta de acceso a computadores, falla en servidores, falta de manejo tecnológico, incongruencias en la plataforma (como en el Predio Virtual), falta de manejo por parte del docente (que

		con el material en intranet fue posible tener acceso siempre al material					de perder tiempo con otra entidad			también pasó en intranet)
E-18	Muy bueno	Buena docente, aplicación conocimiento adquirido	Sí	Es un proyecto factible a lo largo del tiempo, con buen mercado y proyecciones		Útil	Verificar su correcto funcionamiento	Habilidades motrices e informáticas	Estaría al alcance de cualquier estudiante	Es uso incorrecto del SE o no saber usarlo
E-19	Bueno	Logré aprender sobre la materia que explicaba	Si	Se debe buscar la información para postular a los FC		Muy útil	Ser un guía para todos los que quieran aprender	Sería más fácil y cómodo aprender	La accesibilidad a los fondos	Que los estudiantes no aprendan de forma correcta como utilizar el SE

E-20	Bueno	Es una clase en donde la profesora se explaya muy bien, y al ser interactiva más se sacan las dudas en el minuto	Sí	Gracias a este ramo pude aprender cuales son las maneras más fáciles para ganar estos concursos		Útil	En el que ya está porque como educador es buena	El autodesarrollo y la motivación para hacer su propio emprendimiento	Aprender la letratura de cómo hacer para que un emprendimiento salga a flote	Que tenga muchas fallas o no se tan sencillo e interactivo
E-21	Muy bueno	La profesora explica y resuelve dudas sobre cada tema de la asignatura	Sí	Son temas que hemos pasado y realizado por lo que me considero capacitado en el tema		Muy útil	Como un guía que resuelve dudas y me enseña a utilizar el SE de manera correcta	La utilización de la tecnología para organizarse de manera correcta	Permite tener la información de todo al momento que se necesite	Que los estudiantes no lo puedan utilizar de manera correcta
E-22	Muy bueno	Gracias al ramo de Proyectos he podido aprender cómo se puede iniciar y desarrollar una empresa a	Sí	Me siento preparado con todas las herramientas que me han entregado para desarrollar		Útil	El rol del docente debiera ser una persona que ayude al proceso de postulación para que cumpla con	Se podría desarrollar de mejor manera la postulación a estos fondos concursables	La principal ventaja sería ver lo viable que puede ser una idea de proyecto trabajada en el semestre	Podría ser el poco manejo de las nuevas tecnologías

		través de una nueva idea de negocio		una idea de negocio			todos los requisitos			
E-23	Muy bueno	He aprendido sobre los distintos tipos de estudios para la elaboración de un proyecto	Sí	Con lo visto en clases y las charlas de Sercotec, me siento capacitado para postular a un FC		Útil	Explicar y guiar el proceso, como por ejemplo a qué se refieren algunos ítems	Familiarizarse a proyectos reales, actitud de informática	Poder llevar a cabo una postulación en la vida real, no solamente hacer todo en papel	Fallas en la página, no entender a lo que se refiere, problemas en manejo de computación
E-24	Muy bueno	Buen material, didácticos e interesantes	Sí	Me siento con las herramientas necesarias		Útil	Que esté conectado vía correo o número de celular para aclarar dudas	El buen uso de las tecnologías y mejor formación profesional	Capacidad de innovación, manejo de computación	El ingreso al SE, quizás algunos tengan problemas

E-25	Muy bueno	La explicación es clara y bien organizada para ser entendida	Sí	Conozco esos tipos de FC y son los más adecuados para mis ideas		Muy útil	Seguir teniendo el rol de guía, facilitando el proceso de aprendizaje	Estimular las habilidades a través de la ejecución, permite simular procesos complejos	Permite llegar a alumnos que vivan a distancia, facilita el desarrollo de las actividades puestas por el docente, así como los recursos para desarrollar dicha actividad	Riesgo a darle un mal uso al internet, distraer al estudiante
------	-----------	--	----	---	--	----------	---	--	--	---

E-26	Bueno	Si bien manejo la mayoría de los términos para realizar un proyecto, tengo problemas para organizar la información en un solo informe y documento integrado	Sí	Tenemos las herramientas base para identificar las necesidades de la gente y generar un proyecto de ideas novedosas o llamativas que cumplan con los requisitos mínimos. Sin embargo, sugiero más ayuda-acompañamiento en detalles más específicos		Muy útil	Debiese ser quién evalúa los proyectos entregados vía SE y simule ser la entidad benefactora, entregando el feedback correspondiente	Se potenciaría la estructuración estándar de los proyectos, lo que permitiría conocer las partes básicas de un informe de postulación y trabajar desde esa base	Podríamos conocer qué tipo de informe o documento se espera que entreguem os	El mayor peligro sería una mala programación del simulador, lo que entorpecería el trabajo y la motivación de los estudiantes
------	-------	---	----	--	--	----------	--	---	--	---

E-27	Bueno	Es una asignatura muy completa que nos ayuda a fomentar todos los aprendizajes que tenemos de las primeras asignaturas vistas	Sí	Me siento capacitada para desarrollar un proyecto de tal forma que podría postular a un FC, de igual forma desearía una guía de alguien porque siempre es necesaria	Muy útil	El rol del docente en todo momento debe ser muy importante, ya que son los guías en todo momento	Dará la posibilidad de poder tener un estándar para un proyecto que se esté elaborando en sí	La asignatura al ser completa, da habilidades y herramientas que nos ayudará si logramos establecernos con un proyecto y que se pueda llevar a cabo	Las dificultades que generalmente se presentan es el poco entendimiento de la incorporación de un producto nuevo, que quizás no se conocía anteriormente
------	-------	---	----	---	----------	--	--	---	--

DP: Desarrollo de proyectos; SE: Software educativo; FC: Fondos concursables

La tabla 4 evidencia que los docentes consultados consideran que, de la forma en que está estructurada la asignatura actualmente, los estudiantes no lograrían los aprendizajes esperados. Lo anterior como consecuencia de un excesivo componente teórico, la falta de tiempo para desarrollar actividades prácticas y la descontextualización de las actividades prácticas que incorpora la planificación de la asignatura.

Por otra parte, todos los docentes consultados evalúan muy positivamente la utilización de un SE como recurso didáctico central de la asignatura, ya que este permitiría que los estudiantes desarrollaran capacidades y habilidades en un ambiente muy similar al mundo real, desarrollando competencias para la vida laboral. Destacando que los estudiantes aprenden más y con mayor motivación bajo este tipo de ambientes de aprendizaje.

Por último, los aspectos imprescindibles al momento de diseñar este SE son los fondos concursables de mayor relevancia en el ámbito agropecuario (fuentes de financiamiento), estudio de mercado, técnico y económico, incluyendo el flujo de caja del proyecto. Mismos aspectos que debiesen ser evaluados a través de este SE.

Tabla 4: Resultados de cuestionario aplicado de docentes

<p>Considerando los aprendizajes esperados de la asignatura, ¿considera que estos se alcanzan plenamente al finalizar el semestre?</p>	<p>0% Sí</p>	<p>100% NO</p>
<p>En base a su respuesta anterior, indique las razones o motivos que justifican su respuesta:</p>	<p>La totalidad de los docentes considera que los aprendizajes de la asignatura, no se alcanzan a lograr plenamente durante el semestre, principalmente por dos razones: la metodología utilizada, la cual no permite que los estudiantes trabajen en un contexto cercano a la realidad y la falta de tiempo para profundizar algunas temáticas. En este sentido cobra relevancia lo expresado por Ausubel (2002) citado por Rivera y Grajales (2021), en el sentido de que la labor educativa va más allá de compartir un conocimiento y adquirir un aprendizaje, sino que requiere un cambio en la implementación de nuevas herramientas para lograr enriquecer la experiencia del educando. Esto implica innovar en la forma en que se entrega la información y en la manera en que los estudiantes se involucran en su proceso de enseñanza-aprendizaje, potenciando el valor funcional de esos aprendizajes.</p>	
<p>¿La metodología de la asignatura permite desarrollar eficientemente los objetivos de la asignatura?</p>	<p>25% SI</p>	<p>75% NO</p>
<p>En base a su respuesta anterior, indique las razones o motivos que justifican su respuesta:</p>	<p>Según la opinión de la mayoría de los docentes, los objetivos de la asignatura no se alcanzan debido a que los tiempos de aprendizaje están mal estructurados, con un excesivo contenido teórico en desmedro de actividades prácticas significativas. Para uno de los docentes, la razón sería que los objetivos de aprendizaje no están bien formulados. Hay que tener en cuenta lo que plantea Infante y Miranda (2017) en cuanto a que es desde la clase, en donde los estudiantes han de prepararse para que sean capaces de identificar problemas relacionados con su carrera, y, por consiguiente, proponer soluciones a los mismos. Si el enfoque de esta es principalmente teórico, no estaremos cubriendo las demandas que la sociedad del conocimiento ha planteado a la educación superior, de manera que si bien los contenidos teóricos son necesarios como fundamento de aquello que se hace, cobra relevancia el desarrollo de habilidades en los alumnos para resolver problemáticas y</p>	

	situaciones concretas, que movilizan sus saberes (Piña y Amador, 2015).	
¿Los recursos didácticos de la asignatura permite acercar a los estudiantes a las plataformas de postulación a Fondos concursables?	0% Sí	100% NO
En base a su respuesta anterior, indique las razones o motivos que justifican su respuesta:	Los docentes coinciden en que los recursos didácticos de la asignatura (Kit didáctico) no son amigables para los estudiantes, lo que dificulta que los estudiantes puedan conocer e interactuar fácilmente con estas las plataformas. Ogalde y Bardavid (1991), citado por Becerril y Murueta (2010) definen al recurso didáctico como aquellos medios y recursos que facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo global y sistemático, y que estimulan la función de los sentidos para acceder fácilmente a la información, a la adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores. La utilidad de estos materiales en el aprendizaje es incuestionable y tiene origen en la interacción que se logra mediante estos elementos entre los docentes, los alumnos y el currículo (Aguilar et. Al, 2014). Sin embargo, si el recurso didáctico no cumple con ciertos estándares mínimos de calidad, no cumple su objetivo principal.	
¿Conoce usted qué es un software educativo (SE)?	100% SI	0% NO
¿Cree que es factible la utilización de un software educativo en la asignatura Desarrollo de Proyectos?	100% SI	0% NO
¿Qué habilidades podrían desarrollar los estudiantes al utilizar un SE en esta asignatura?	Para los docentes la utilización de un SE permitiría desarrollar competencias para la vida laboral, además de competencias técnicas específicas, como lo es la evaluación y formulación de proyectos en un contexto muy cercano a la realidad. En este sentido, la implementación de simuladores educativos virtuales ofrece a los estudiantes universitarios (o de educación superior en general), durante su formación académica la oportunidad de experimentar los escenarios derivados del ejercicio de la profesión (Garizurieta et. Al, 2018). La incorporación y uso adecuado de las Tic's durante el proceso de enseñanza-aprendizaje puede convertirse en un instrumento que ayuda a lograr aprendizajes significativos (Bongianino et. Al, 2011).	

<p>¿Qué aprendizajes y contenidos se podrían alcanzar más fácilmente al utilizar un SE en esta asignatura?</p>	<p>Todos los docentes coinciden que al utilizar un SE los estudiantes deberían ser capaces de lograr alcanzar los aprendizajes más relevantes de la asignatura, es decir, todos los relativos a selección de fondos concursables y el desarrollo de cada una de las etapas del proyecto. Esta premisa de los docentes, para que sea efectiva debe cumplir algunas condiciones mínimas y esenciales. Por ejemplo, los programas o software educativos deben resultar agradables, fáciles de usar y auto explicativos, de manera que los usuarios puedan utilizarlos inmediatamente, sin tener que realizar una exhaustiva lectura de los manuales ni largas tareas previas de configuración (Graells, 2012). Por otro lado, es importante desatacar que cuando se habla de calidad de software educativo, no se pueden olvidar los factores inherentes al contexto educativo que participan en el proceso de enseñanza y de aprendizaje determinando el grado de adecuación del software al contexto particular en el cual convergen variables tales como las características del currículo, el tipo de destinatarios, la edad de los mismos, el estilo docente (Sicardi, 2014), si esto no se considera, difícilmente se alcanzará la premisa de los docentes consultados al respecto.</p>	
<p>¿Considera que el software educativo facilitará el trabajo del docente en la enseñanza de esta asignatura?</p>	<p>100% SI</p>	<p>0% NO</p>
<p>¿Cree que el SE sería bien recibido y valorado por los estudiantes de la asignatura?</p>	<p>100% SI</p>	<p>0% NO</p>
<p>En base a su respuesta anterior, indique las razones o motivos que justifican su respuesta:</p>	<p>El concepto más repetido por los docentes es "acercar a la realidad", destacando que los estudiantes aprenden más fácilmente y con más motivación en ambientes de aprendizaje dinámicos y amigables. García (2014), citado por Daza y Becerra (2015), manifiesta que el concepto de ambiente de aprendizaje se entiende como un sistema integrado por un conjunto diversos de elementos relacionados y organizados entre sí que posibilitan generar circunstancias estimulantes para aprendizaje. En este sentido, no sería válido atribuir solo a la utilización de un SE el éxito o fracaso en el logro de los aprendizajes de los estudiantes, ya que esto depende de múltiples factores. Se asume como elementos importantes no solo lo que se aprende y cómo se aprende, sino quiénes pueden y deben aprenderlo (equidad) y el soporte administrativo (eficiencia y eficacia) que hace posible un mejor logro por parte de los estudiantes (Contreras, 2012).</p>	

<p>Considerando los aprendizajes de la asignatura, ¿qué contenidos sería imprescindible de incorporar en este SE?</p>	<p>Los contenidos en que coinciden los docentes en cuanto imprescindibles en un SE son: Fondos concursables (fuentes de financiamiento), estudio de mercado, técnico y económico, incluyendo el flujo de caja del proyecto.</p>
<p>¿Qué aprendizajes se debería evaluar a través del uso de ese software?</p>	<p>Para los docentes, los aprendizajes a evaluar usando el SE son los mismos que se consideran en la pregunta anterior, es decir, fondos concursables (fuentes de financiamiento), estudio de mercado, técnico y económico, incluyendo el flujo de caja del proyecto.</p>
<p>Pensando este SE como una plataforma similar a las que actualmente existen para la postulación a proyectos, ¿qué “pestañas” serían las imprescindibles en esta plataforma para que sea útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura?</p>	<p>En base a la experiencia de los docentes consultados, este SE debiera enfocarse en tres aspectos principales: Postulación (etapas y estudios), bases y documentación, y fuentes de financiamiento.</p>

Con los resultados anterior fue posible diseñar un borrador de la maqueta que será la base para la maqueta definitiva que se desarrollará utilizando la plataforma Google Sites. Esta plataforma alojará la información más relevante de la asignatura en cuanto a formatos y fechas claves, enlaces directos a las principales fondos concursables públicos y privados vigentes durante el desarrollo de la asignatura, a la vez que permitirá que los estudiantes se registren e interactúen como un formulador de proyectos, pudiendo subir postulaciones y documentos de admisibilidad, los cuales serán evaluados en cada etapa por el docente de la asignatura, quien actuará como el evaluador del proyecto.



Figura 1: Maqueta de Plataforma de asignatura Desarrollo de Proyectos

Link Plataforma: <https://sites.google.com/view/desarrolloproyectossantotomas/inicio>

Formulario de postulación

I.- ANTECEDENTES DE LA ORGANIZACIÓN:

1.1.-Organismo Postulante:

Nombre de la Organización (Indicar nombre de fantasía)	
RUT de la Organización	
Dirección de la Organización	
Teléfono Móvil	
Correo electrónico	

1.2 Representante Legal:

Nombre completo del/la Representante Legal	
Número de Cédula de Identidad	
Género (Marque con una X el que corresponda)	
Dirección	
Teléfono Móvil	
Correo electrónico	

II.- ANTECEDENTES DEL PROYECTO:

2.1.-Seleccione con una X el producto al cual va a postular:

Bienes agrícolas y/o pecuaria	
Servicios agrícolas y/o pecuaria	

2.2.-Indique el nombre del proyecto:

--

2.3.-Objetivo general del proyecto (Debe ser planteado con claridad y como respuesta a lo que desea alcanzar con el proyecto):

--

2.4.- Objetivos específicos del proyecto (Debe ser planteados con claridad y precisión, aborda las acciones que serán requeridas para dar respuesta al objetivo general):

2.5.- Resumen del proyecto (Sintetizar con claridad el problema y/u oportunidad, solución propuesta, objetivos y resultados esperados de la propuesta. *El texto debe contener máximo 2.500 caracteres con espacio incluido*)

III.- PLANIFICACIÓN GLOBAL DEL PROYECTO

3.1. -Problemática y/u Oportunidad (Describa claramente el problema que da origen al proyecto) El texto debe contener máximo 1.000 caracteres con espacio incluido)

3.2.- Propuesta de solución (Describa la solución que pretende desarrollar en este proyecto para abordar el problema y/u oportunidad identificada. El texto debe contener máximo 2.500 caracteres con espacio incluido.)

3.3.- Identificación del mercado competidor (Según lo indicado anteriormente, ¿En qué se diferencia la solución propuesta con las otras soluciones que actualmente resuelven o intentan resolver el problema o aprovechar la oportunidad identificada? Indique el atributo diferenciador de la solución propuesta respecto a la oferta actual del mercado u otras soluciones que apuntan a resolver ese problema El texto debe contener máximo 2.500 caracteres con espacio incluido.)

3.4.- Descripción del mercado objetivo (Describa y cuantifique el grupo de clientes/usuarios potenciales que tendrían motivos para comprar/utilizar el producto, servicio y/o proceso obtenido como resultado del proyecto. El texto debe contener máximo 2.500 caracteres con espacio incluido.)

3.5.- Análisis FODA del proyecto (Indique las Fortalezas y Debilidades vinculadas a las condiciones internas de la organización y el proyecto propuesto. Así mismo, identifique las Oportunidades y Amenazas, vinculadas al medio donde se implementara el proyecto)

FORTALEZAS	DEBILIDADES
------------	-------------

OPORTUNIDAD	AMENAZAS

3.6.- Mitigación de riesgos (Describa los principales riesgos; Técnicos, Legal y Comercial, que enfrentaría su proyecto en su etapa de implementación. Identifique que actividades realizaría para minimizar los riesgos previstos. El texto debe contener máximo 2.500 caracteres con espacio incluido.)

3.7.- Localización del proyecto (Usando el programa Google Earth, ubique la posición física donde se instalará el proyecto, identificando la macro localización y micro localización, para esta última puede utilizar imagen Street View)

MACROLOCALIZACIÓN
MICROLOCALIZACIÓN

3.8.- Determinación del proceso productivo (Describa a través de un diagrama de flujo, los procesos productivos del producto y/ o servicio propuesto.

3.9.- Canal de comercialización (Describa la estructura del canal de distribución a través de un diagrama de flujo, indicando las vías donde se comercializará el producto hasta llegar al consumidor final)

IV.- PLANIFICACION OPERATIVA DEL PROYECTO

4.1.- Carta Gantt del proyecto. (Nombre las actividades a realizar durante la ejecución de la iniciativa, estas deberán encontrarse vinculadas con los objetivos propuestos, indicando fecha de inicio y termino de cada actividad. Deberá encontrarse en concordancia al horizonte de evaluación)

Incorpore cuantas filas sean necesarias

N° Objetivo específico	Nombre de la actividad	Fecha de ejecución estimada	
		Fecha de inicio	Fecha de término

Añadir las filas que sean necesarias para ingresar todas las actividades necesarias

4.2.- Presupuesto. (Considere los siguientes ítems presupuestarios, indique cual será el porcentaje destinado para cada uno de ellos, se considera un tope de \$ 5 millones a financiar y el aporte propio de la organización)

Ítem presupuestario	Monto a destinar (\$)	% respecto del total a financiar (tope \$5 millones del presupuesto total)	% Aporte propio de la organización (debe financiar al menos el 10%)
Gasto de operación			
Gasto de inversión			
Overhead			

4.3.- Presupuesto por objetivos –Actividad – Ítem de gasto (\$) (Lo valores deben ser expresados en \$, la organización debe aportar al menos el 10%)

OBJETIVO ESPECIFICO 1 (Indicar): Monitoreo					
N° Actividad (Según 4.1)	Ítem de gasto	Costo Total	Aporte Santo tomas	Aporte organización	Otros

OBJETIVO ESPECIFICO 2 (Indicar): Umbral de daño económico					
N° Actividad (Según 4.1)	Ítem de gasto	Costo Total	Aporte Santo tomas	Aporte organización	Otros

4.5.- Resultados esperados del proyecto (Identifique y explique los principales resultados esperados del proyecto)

4.5.1.- ACCESO E IMPLEMENTACIÓN DE NUEVOS CANALES DE DISTRIBUCIÓN

4.5.2.-DESARROLLO DE NUEVOS PRODUCTOS Y/O SERVICIOS.

4.5.3.- INCORPORACION DE TECNOLOGIA PARA INCREMENTO DE PRODUCTIVIDAD Y COMPETITIVIDAD.

Formato adaptado de Kit didáctico de la asignatura IEA-105, desarrollado por el área de RRNN en junio 2020

Discusión

La incorporación de las Tic's a través del desarrollo de una maqueta o prototipo de plataforma educativa, generada en base a los aportes entregados por docentes expertos en la asignatura y estudiantes que la cursaron durante el segundo semestre del 2022, nos da un buen pronóstico respecto al impacto positivo que este recurso pudiese tener si es desarrollado e implementado formalmente para el desarrollo de la asignatura. El simulador plantea casos que emula de la vida real, para lograr éxito o fracaso frente a una situación, apoyados en los conocimientos adquiridos a través de su formación académica (Torres y Rodríguez, 2019). En este caso, permitiría que los estudiantes simulasen la postulación a alguno de los principales Fondos concursables aplicables a su ámbito de desempeño, a través del desarrollo de un proyecto en base a un formato preestablecido, facilitando el logro de los aprendizajes de los estudiantes, tal como se observó en estudiantes del área de la administración financiera, en donde el uso la simulación representó un ingrediente diferencial en el programa de estudios, haciendo la materia más atractiva, a la vez que logró cumplir con los objetivos educacionales planteados incentivando a los alumnos a familiarizarse con una herramienta que está tomando cada vez más auge en la sociedad, preparándolos para un mundo laboral en el que las empresas utilizan regularmente estas herramientas. (Carangui, et. Al., 2017)

Desde el punto de vista de los docentes,

Para los cuatro docentes que respondieron el cuestionario, la asignatura, así como está diseñada, no permite que los estudiantes desarrollen las competencias que declara, debido al excesivo componente teórico en desmedro de actividades prácticas contextualizadas que permita acercar a los estudiantes enfrentarse a desafíos similares a las que enfrentará en el mundo laboral. Tal como señala De Vargas (2006), aprender y hacer son acciones inseparables y, en consecuencia, los alumnos deben aprender en el contexto pertinente privilegiando las prácticas educativas

destinadas al saber cómo, más que al saber qué desde una visión situada, por una enseñanza centrada en prácticas educativas auténticas.

Acorde con lo anterior, los docentes consultados consideran muy pertinente incorporar un software educativo como recurso didáctico central en la asignatura desarrollo de proyectos, ya que este permitiría desarrollar en los estudiantes competencias para la vida laboral, además de competencias técnicas específicas, como lo es la evaluación y formulación de proyectos en un contexto muy cercano a la realidad. Esto coincide plenamente con lo señalado por Vidal, et. Al (2010), para quien la utilización de un software educativo representa una herramienta imprescindible para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el presente siglo, ya que la información, el conocimiento y las tecnologías están presentes en todas las esferas de la vida humana. Es así como una investigación realizada a estudiantes y egresados del programa administración de empresas a nivel universitario determinó que el uso de esta herramienta para los estudiantes del programa permitió el desarrollo de habilidades y destrezas para la toma de decisiones en su ejercicio profesional (Torres y Rodríguez, 2019). En el área de la salud también encontramos resultados coincidentes. Por ejemplo, la aplicación de un software educativo en la asignatura de Pediatría del plan de estudio de la carrera de Medicina logró satisfacer las necesidades de aprendizaje en estudiantes, y constituyó un recurso válido y útil como herramienta de apoyo a la docencia (Robaina, 2020).

A modo de recomendación, se podría realizar una nueva consulta, con un mayor número de estudiantes y docentes, representativos de varias sedes, e incluso incorporar a estudiantes que estén en condición de egresados de Técnico Agrícola y que hayan tenido experiencias concretas con la formulación y postulación a fondos concursables. Con esa información se podría hacer ajustes a la maqueta, incorporando puntos de vista y experiencias de un mayor número informantes, con lo que este producto resolvería de mejor forma el problema inicial.

La maqueta mejorada se presentará a la Dirección Nacional del área de Recursos Naturales de Santo Tomás para su evaluación y últimos ajustes. Luego de esto se espera que se inicie el proceso de desarrollo del SE para ser incorporado como principal recurso didáctico de la asignatura Desarrollo de proyectos.

Conclusión

En relación con el objetivo general, a partir de los resultados obtenidos en esta investigación, es posible concluir que la incorporación de una plataforma o software educativo como recurso pedagógico central es evaluado positivamente tanto por los docentes que dictan la asignatura, como por los estudiantes que la cursan. Los cuestionarios aplicados indican que esta permitiría lograr los aprendizajes esperados de la asignatura de manera más didáctica, menos teórica y en un contexto más cercano a la realidad.

Por otro lado, surge la necesidad de validar esta maqueta con más informantes claves (docentes, equipo directivo del área de recursos naturales y programadores), de tal forma de detectar falencias y corregir errores, antes de ser desarrollada la plataforma definitiva.

Referencias

- Aguilar, I., Ayala, J., Lugo, O., y Zarco, A. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 9(25), 73-89. Recuperado el 11 de diciembre del 2022 de <http://www.scielo.org.ar/pdf/cts/v9n25/v9n25a05.pdf>
- Barrios, S., Masalán, M., y Cook, M. (2011). Educación en salud: en la búsqueda de metodologías innovadoras. *Ciencia y enfermería*, 17(1), 57-69. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-95532011000100007&script=sci_arttext
- Bañuelos, J., y Flores, L. (2019). Experiencias en el uso del simulador de negocios “SimVenture”®, en la educación superior. *Horizontes de la Contaduría en las Ciencias Sociales*, (11). <https://revistahorizontes.uv.mx/index.php/horizont/article/view/12>
- Becerril, P., y Murueta, M. (2010). Material didáctico y calidad educativa. *Alternativas para la Calidad Educativa*, 149.
- Bongianino, R., Cistac, G., y Filippi, J. (2011). El simulador como modificador del proceso de enseñanza-aprendizaje. In *VI Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*. Recuperado el 12 de diciembre del 2022 de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/18304>
- Carangui L., Cajamarca, O., y Mantilla, X. (2017). Impacto del uso de simuladores en la enseñanza de la administración financiera. *Innovación educativa* (México, DF), 17(75), 103-122. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000300103
- Casanova, M. (2012). El diseño curricular como factor de calidad educativa. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(4), 6-20. De Vásquez, E.

- D. Modelo por competencias en la educación aplicando simuladores de negocio. AVATARES, 135. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124841002.pdf>
- Contreras, E. (2012). Calidad, aprendizaje y rendimiento académico en educación superior. *Educación y humanismo*, 14(23), 17-36. Recuperado el 13 de diciembre del 2022 de <https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2226>
- Daza, J., y Becerra, W. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. “Una reflexión ineludible”. *Revista de Investigaciones UCM*, 15(25), 144-158. Recuperado el 10 de diciembre del 2022 de <http://www.revistas.ucm.edu.co/ojs/index.php/revista/article/view/39>
- De Vargas, E. (2006). La situación de enseñanza y aprendizaje como sistema de actividad: el alumno, el espacio de interacción y el profesor. *Revista iberoamericana de Educación*, 39(4), 1-11. Recuperado el 30 de diciembre del 2022 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2030512>
- Contreras, E. (2012). Calidad, aprendizaje y rendimiento académico en educación superior. *Educación y humanismo*, 14(23), 17-36. Equipo editorial. (2021). 7 técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos. Lifeder. Recuperado el 14 de noviembre de: <https://www.lifeder.com/tecnicas-instrumentos-recoleccion-datos/>
- Fatimah, A., y Santiana, S. (2017). Teaching in 21st century: Students-teachers’ perceptions of technology use in the classroom. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 2(2), 125.
- Garizurieta, J., Muñoz, A., Otero, A., y González, R. (2018). Simuladores de negocios como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 10(2), 36-49. Recuperado el 12 de diciembre del 2022 de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802018000200036&script=sci_arttext

Giménez, A. (2016). El papel de la gestión de centros educativos en un modelo de aprendizaje basado en competencias. *Páginas de Educación*, 9(1), 5-15.

<http://www.scielo.edu.uy/pdf/pe/v9n1/v9n1a01.pdf>

Graells, P. (2002). Evaluación y selección de software educativo. *Las nuevas tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad*, Universidad Autónoma de Barcelona, 115. Recuperado

el 10 de diciembre del 2022 de <http://profordems.uapuz.com/wordpress/wp-content/uploads/2011/08/017-Evaluaci%C3%B3n-y-selecci%C3%B3n-de-software-educativo.pdf>

Infante, R., y Miranda, M. (2017). La clase en la educación superior, forma organizativa esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Educación y educadores*, 20(1), 1. Recuperado el 12

de diciembre del 2022 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6044439>

Lara, S., Labrador, N. y Valero, B. (2019). Modelos y épocas de la evaluación educativa. *Educere*, 23(75), 307-322. <https://www.redalyc.org/journal/356/35660262007/35660262007.pdf>

Levicoy, D. (2014). TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. *Educación y tecnología*, (4), 44-50. Extraído el 14 de marzo del 2023 de

<http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/180>

Limón, I. G. (2021). Uso de las TICS en la educación superior durante la Pandemia COVID-19: Ventajas y desventajas. *Interconectando saberes*, (12), 223-227. Recuperado el 12 de

marzo del 2022 de <https://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/2724>

Orduz, R. (2012). *Aprender y educar con las tecnologías del siglo XXI*. Bogotá: Corporación Colombia Digital, 2012.

Perfil del alumno de Centro de Formación Técnica (2019). Recuperado el 10 de noviembre del 2022 de

<https://www.cftsantotomas.cl/sobre-el-cft/cft-transparente/desempeno-institucional/indicadores/perfil-del-alumno-cft/>

Pimienta, J. (2008). Evaluación de los aprendizajes. Un enfoque basado en competencias. pp. 11-22.

Recuperado de [https://socialesupnfm.files.wordpress.com/2016/05/julio-pimienta-
evaluacion-de-los-aprendizajes-un-enfoque-basado-en-competencias.pdf](https://socialesupnfm.files.wordpress.com/2016/05/julio-pimienta-evaluacion-de-los-aprendizajes-un-enfoque-basado-en-competencias.pdf)

Piña-Jiménez, I. Amador-Aguilar, R. (2015). La enseñanza de la enfermería con simuladores, consideraciones teórico-pedagógicas para perfilar un modelo didáctico. *Enfermería universitaria*, 12(3), 152-159. Recuperado el 10 de diciembre del 2022 de

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-70632015000300152

Proyecto educativo CFT Santo Tomás (2019). Recuperado el 10 de noviembre del 2022 de

<https://www.cftsantotomas.cl/sobre-el-cft/proyecto-educativo/>

Rivera, O. y Grajales, C. (2021). Los simuladores de negocios: una herramienta valiosa para alcanzar resultados de aprendizaje significativo en el programa de finanzas y negocios internacionales de la Universidad Santiago de Cali-Colombia. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(2), 49-60. Recuperado el 12 de diciembre del 2022 de

<http://www.uajournals.com/ojs/index.php/businesssimulationjournal/article/view/848>

Robaina, J., Hernández, F., Pérez, N., González, E., y Angulo, B. (2020). Aplicación multimedia para el estudio de la medicina natural y tradicional integrada a la pediatría. *Educación Médica*, 21(1), 32-39. Extraído de:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1575181318301402>

Rojas, A. (2016). Retos a la Educación Peruana en el Siglo XXI. REICE. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.

Rosales, H., Lirio, R. y Kaqui, M. (2017). Construcción del currículo universitario con enfoque por competencias. *Revista Iberoamericana de Educación*, 74, 83-106.

<https://rieoei.org/RIE/article/view/609>

Sercotec (2020). Recuperado el 10 de noviembre del 2022 de <https://www.sercotec.cl/>

- Sicardi, I. (2004). Análisis de la utilización del software educativo como material de aprendizaje. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales* Vol. 1(3), págs. 1-20. 2004
Recuperado el 10 de diciembre del 2022 de <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1HC3ZRP7B-G5V886-K1W/software%20educativo.pdf>
- Torres E. y Rodriguez Y. (2019). Importancia del software simventure en la formación de los profesionales del programa de administración de empresas semestre seccional girardot (Doctoral dissertation). Extraído de:
<https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/handle/20.500.12558/2882>
- Useche, M., Artigas, W., Queipo, B. y Perozo, É. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos. Universidad de la Guajira. Extraído de
<https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/bitstream/handle/uniguajira/467/88.%20Tecnicas%20e%20instrumentos%20recoleccion%20de%20datos.pdf?sequence=1>
- Vargas, A. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Actualidades investigativas en educación*, 4(2). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44740211>
- Vidal M., Gómez, F., y Ruiz P. (2010). Software educativos. *Educacion medica superior*, 24(1), 97-110. Extraído de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012
- Villa, A. (2020). Aprendizaje Basado en Competencias: desarrollo e implantación en el ámbito universitario. Red U: revista de docencia universitaria.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/201541>
- Zúñiga, K., Delgado L. y Arias F. (2020). Software educativo y su importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje. *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*. ISSN 2602-8166, 4(1), 123-130. Extraído el 9 de enero 2023 de
<https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/211>

ANEXO 1: CUESTIONARIO DOCENTES

PRESENTACIÓN:

El presente instrumento forma parte del proyecto de investigación para optar al grado académico de Magister en Educación con mención en innovación educativa de la Universidad de Las Américas, denominado “Diseño de maqueta como metodología de enseñanza-aprendizaje en base a la simulación en la asignatura Desarrollo de Proyectos de la carrera Técnico Agrícola”; por lo que se solicita su participación, respondiendo a cada pregunta de manera objetiva y veraz. La información recabada es de carácter confidencial y reservada; y los resultados de esta serán utilizados solo para efectos de este proyecto.

IDENTIFICACIÓN:

Sede	
Nombre completo	
Profesión	
Años que dicta la asignatura	

INSTRUCCIONES:

A continuación, se le presenta una lista de preguntas, agrupadas por dimensión, y categorizadas por dos tipos de preguntas.

Preguntas cerradas: Se solicita se responda, marcando una sola alternativa con una “X” en el recuadro correspondiente (SI o NO) según considere su alternativa.

Preguntas abiertas: Se pide que responda, en base a su experiencia como docente de la asignatura, explicitando con argumentos claros y precisos, los aspectos que consideró al emitir su respuesta.

DIMENSIÓN 1: Logro de Aprendizajes con metodología actual de la asignatura			
NRO.	PREGUNTA	SI	NO
1	Considerando los aprendizajes esperados de la asignatura, ¿considera que estos se alcanzan plenamente al finalizar el semestre?		
2	En base a su respuesta anterior, indique las razones o motivos que justifican su respuesta:		

3	¿La metodología de la asignatura permite desarrollar eficientemente los objetivos de la asignatura?		
4	En base a su respuesta anterior, indique las razones o motivos que justifican su respuesta:		
5	¿Los recursos didácticos de la asignatura permite acercar a los estudiantes a las plataformas de postulación a Fondos concursables?		
6	En base a su respuesta anterior, indique las razones o motivos que justifican su respuesta:		

DIMENSIÓN 1: Software educativo en la asignatura Desarrollo de proyectos			
NRO.	PREGUNTA	SI	NO
1	¿Conoce usted qué es un software educativo (SE)?		
2	¿Cree que es factible la utilización de un software educativo en la asignatura Desarrollo de Proyectos?		
3	¿Qué habilidades podrían desarrollar los estudiantes al utilizar un SE en esta asignatura?		

4	¿Qué aprendizajes y contenidos se podrían alcanzar más fácilmente al utilizar un SE en esta asignatura?
5	¿Considera que el software educativo facilitará el trabajo del docente en la enseñanza de esta asignatura?
6	¿Cree que el SE sería bien recibido y valorado por los estudiantes de la asignatura?
8	En base a su respuesta anterior, indique las razones o motivos que justifican su respuesta:
9	Considerando los aprendizajes de la asignatura, ¿qué contenidos sería imprescindible de incorporar en este SE?
10	Pensando este SE como una plataforma similar a las que actualmente existen para la postulación a proyectos, ¿qué “pestañas” serían las imprescindibles en esta plataforma para que sea útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura?

Fuente: Elaboración Propia.

Anexo 2: CUESTIONARIO ESTUDIANTES

PRESENTACIÓN:

El presente instrumento forma parte del proyecto de investigación para optar al grado académico de Magister en Educación con mención en innovación educativa de la Universidad de Las Américas, denominado “Diseño de maqueta como metodología de enseñanza-aprendizaje en base a la simulación en la asignatura Desarrollo de Proyectos de la carrera Técnico Agrícola”; por lo que se solicita su participación, respondiendo a cada pregunta de manera objetiva y veraz. La información recabada es de carácter confidencial y reservada; y los resultados de la misma serán utilizados solo para efectos de este proyecto.

IDENTIFICACIÓN:

Sede	
Carrera	
Nombre completo	
Año de ingreso	

INSTRUCCIONES:

Preguntas cerradas: Se solicita se responda, marcando una sola alternativa con una “X” en el recuadro correspondiente (SI o NO) según considere su alternativa.

Preguntas abiertas: Se pide que responda, en base a su experiencia como estudiante de la asignatura, explicitando con argumentos claros y precisos, los aspectos que consideró al emitir su respuesta.

PREGUNTAS:

1. En base al desarrollo de la asignatura Desarrollo de proyectos durante lo que va del semestre. ¿Cómo evalúa el logro de los aprendizajes esperados de la asignatura?

Muy bueno	Bueno	Regular	Bajo

2. Indique los argumentos que justifiquen la respuesta anterior

--

3. Considerando la competencia 1 de la asignatura: “Formular perfil de proyectos para

postular a fondos concursables de acuerdo con la oferta pública y privada vigente”. ¿Usted se siente capacitado para desarrollar un proyecto que cumpla con las características de calidad y pertinencia tal, que permita se postulado a fondos concursables vigentes y adjudicar la postulación? Marca con una X la respuesta elegida y justifique tu elección en el espacio asignado.

SI		Justificación:
NO		Justificación:

4. ¿Cómo evalúa la utilización de un software educativo, que replique las páginas de postulación a proyectos actualmente existentes, para el desarrollo de la asignatura? Marque con una X su selección.

Muy útil	Útil	Poco útil	Innecesario
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. ¿Cuál debiera ser el rol de docente en este SE?

6. ¿Qué habilidades y actitudes se podrían desarrollar más fácilmente al utilizar este SE?

7. ¿Cuáles serían sus principales ventajas dentro del desarrollo general de la asignatura?

8. ¿Qué dificultades se podrían presentar al incorporar este SE como recurso didáctico para la

