

Planificación Pilotaje – Marzo a Junio

| Ejecución del Proyecto | | Actividades | Fecha |
|------------------------|-------------------------------------|--|----------------------|
| Etapa 0 | Coordinación | <p>Contacto y reuniones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contacto con coordinadora TIC comuna de Lo Prado, para retomar actividades en marzo 2015. Reunión presencial de ser requerida. • Contacto con encargados de establecimientos de comuna de La Granja, Fundación Telefónica, para retomar actividades y sumar nuevos establecimientos al proyecto. Reunión presencial. | Enero - Marzo |
| Etapa 1 | Capacitaciones | <p>Contacto y seguimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contacto con docentes ya capacitados en año 2014. Planificación de horarios y fechas para aplicación de videojuego (presencial en cada establecimiento). | 1 al 14 de Marzo |
| | | <p>Nuevas Capacitaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contacto con nuevos docentes a incorporarse en el proyecto. Programar fechas de capacitaciones (grupal o individual). • Realización de seguimiento y acompañamiento con docente ya capacitado. Revisión del estado de computadores y programación de fechas y horarios. | 16 al 27 de Marzo |
| | | <p>Datos de encuesta nuevas capacitaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso de datos en planilla Excel, para posterior análisis. Análisis de datos de valoración (cuantitativo; promedios, frecuencias, moda, media, comparación, otros). • Análisis de datos de opinión y discurso (cualitativo; construcción de categorías). | 1 al 30 de Abril |
| Etapa 2 | Pilotaje: Uso del Videojuego | <p>Semana 0:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acompañamiento docente para asegurar el desarrollo del proyecto. Consultas sobre selección de contenido, ingreso de conceptos, prueba en PC y horarios para aplicación de TEST en grupo control y experimental. | 23 al 27 de Marzo |

| | | | |
|--|--|--|------------------------------|
| | | <p>Semana 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visita requerida: Se realiza una visita al establecimiento para guiar el ingreso de conceptos claves, pregunta compleja y preguntas con alternativas. • Docente desarrolla los contenidos en clases, con didáctica libre. Da indicaciones sobre las características de un mapa conceptual e indicaciones de uso del videojuego (en grupo experimental, para el caso del grupo control, desarrollo de mapas conceptuales sin uso de videojuegos). • Se realiza el pre-test de habilidades del pensamiento crítico; interpretación, análisis y evaluación (objetivo específico 1; analizar el impacto sobre las habilidades del pensamiento crítico). • Se realiza el pre-test estudiantes para medir el impacto del uso del videojuego sobre la motivación (objetivo específico 2; analizar el impacto sobre la motivación en estudiantes). | |
| | | <p>Semana 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visita requerida: Visita al establecimiento para observar el proceso. • Uso del videojuego para construir un mapa conceptual 1, como producto del desarrollo de los contenidos, en sala TIC. • Mapas conceptuales como producto final son enviados y revisados por el docente. | <p>Abril, Mayo Junio</p> |
| | | <p>Semana 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visita requerida: Visita al establecimiento para observar el proceso. • Uso del videojuego, para re-construir el mapa conceptual 1, y generar un mapa conceptual 2, mejorado, considerando las revisiones, en sala TIC. • Mapa finalizado, enviado y evaluado. Uso de la segunda parte del videojuego (responder preguntas c/alternativas). • Importante: Se espera repetir el proceso de la semana 1, 2 y 3 unas 2 a 3 veces por curso, según disponibilidad de horario del docente, con el objeto de asegurar el desarrollo de las habilidades. | |

| | | | |
|----------------|---|---|-------|
| Etapa 3 | Pilotaje: Aplicación TEST finales. | Encuestas y test a estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza el post-test de habilidades del pensamiento crítico; interpretación, análisis y evaluación (objetivo específico 1; analizar el impacto sobre las habilidades del pensamiento crítico). • Se realiza el post-test estudiantes para medir el impacto del uso del videojuego sobre la motivación (objetivo específico 2; analizar el impacto sobre la motivación en estudiantes). | Junio |
| | | Encuestas y entrevistas a docentes: <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan encuestas y entrevistas para medir el efecto del uso del videojuego sobre la práctica pedagógica (objetivo específico 3; analizar el efecto del uso del videojuego sobre la práctica pedagógica). | |
| | | Ingreso de datos: <ul style="list-style-type: none"> • Ingreso de datos recolectados, de pre-test y post-test, y encuestas a estudiantes sobre motivación y encuestas a docentes sobre práctica pedagógica. | |
| Etapa 4 | Post-Pilotaje | Actividades a realizar post-pilotaje: <ul style="list-style-type: none"> • Informe de resultados del efecto del videojuego en la práctica pedagógica, en las habilidades del pensamiento crítico y la motivación en estudiantes. • Entrega de versión final del manual. • Entrega de versión final de plataforma e-learning. • Realización de talleres. • Masificación y transferencia del producto. • Inscripción del proyecto en DIBAM (derechos de autor). | Julio |