E. INFORME

Título del Proyecto: Proyecto de computación en Marcapata, Chumpe

Institución: I.E.N 50564 Quinsachata -Chumpe

Periodo del reporte: mes de junio del 2017

1. Información del apoyo

I. Objetivos del proyecto

Que mediante el presente inicio del curso de computación los niños puedan familiarizarse con la manipulación y conocimiento de las computadoras porta titiles laptops mediante el estudio de su historia, partes periféricas y mantenimiento básico
Durante este mes se propuso poder aprender de manera eficaz sobre todo lo concerniente al hardware o partes periféricas de la computadora y de tal manera los alumnos tengan por sentado todo los datos y los conceptos claros y no olvidarlo para luego pasar a la síguete fase

II. Resultados logrados a la fecha.

Los niños muestran interés por aprender sin embargo aun confunden o no logran retener la información sobre los temas que se está trabajando (partes y funciones de la computadora)

ASPECTO	INDICADOR	MEDIDA	AVANCE HASTA LA FECHA
Interés en la educación de parte de los estudiantes	% de asistencia al proyecto	Asistencia	Del 100% de alumnos inscritos en el proyecto de computación asistieron un 80 % de los estudiantes en vista que tenían dudas por el paro magisterial y teniendo una inasistencia de 20% ya que la radio no llega con normalidad a sus estancias familiares.
Habilidades creativas	% de alumnos que mejoran su nivel creativo	Comparación de rendimiento creativo según portafolios mensuales	Del 100% los beneficiarios un 32% demuestran creatividad al realizar sus trabajos originales, mientras el 68% solo se dedican a copiar del cuaderno de los demás compañeros.
Reforzamiento y nivelación académico	% de alumnos que mejoran en cada curso	Comparación de rendimiento académico según portafolios mensuales	Del 100% de alumnos el 16% logro captar las utilidades de la computadora y el reconocimiento y función de sus partes mientras un 68% aun confunde y olvida algunas partes y funciones y un16% no recuerda lo suficiente tanto de las partes como de las funciones de la computadora.
Habilidades analíticas y evaluativas	% de alumnos que mejoran su rendimiento en pensamiento critico	Comparación de rendimiento analítico según portafolios mensuales	Un 16% de alumnos demuestra su apreciación personal de los temas avanzados en el proyecto y el 80% de los estudiantes memorizan mecánicamente y el 4% de los estudiantes es muy tímido y no platican.

Practica de valores	Alumnos practican los valores enseñadas es las actividades	Comparación de práctica de valores según portafolios mensuales	Los alumnos demuestran ya de antemano el respeto y la obediencia que pude percibir durante el desarrollo de las clases, mientas que en cuidado del medio falta tomar más conciencia y puedan practicar.

III. Participación de los beneficiarios/as en el proyecto

Los asistentes al proyecto de computación participan activamente ya que les interesa aprender y manejar las computadoras, solo cuando hacen una actividad física en la mañana se sienten cansados en la tarde, pero haciendo dinámicas despierto el interés de los estudiantes.

IV. Resultados no previstos

Debido al paro de los docentes se llevó a cabo las labores por la mañana contando con una cantidad irregular de niños que asistieron y otros que no y se trabajó con los dos grados de manera conjunta

2. Breve resumen de la ejecución del proyecto hasta la fecha

Durante este mes se estuvo trabajando sobre las partes periféricas de la computadora mediante la resolución de fichas sencillas para completar con dibujos y letras

Que hacen que los niños puedan aprender de manera didáctica además de las primeras experiencias con el manejo de las computadoras aprendiendo a prender apagar y entrar a algunos programas como los buscadores de encarta y Wikipedia.

También se realizó dinámicas para recordar los conceptos y trabajos de origami para imbuirnos mejor en los temas.

3. Beneficiarios hasta la fecha (una lista de los beneficiarios más una historia con foto de un beneficiario especifico).

Lista de asistencia del 5° del curso de computación "chumpe-marcapata" mes de " junio"

N°	Apellidos y nombres	5	6	12	13	19	20	21	26	27	28
1.	CUTIPA HUILLCA SILVESTRE	I	I	I	T	I	F	I	I	I	I
2.	ESPERILLA CCAPA LOURDES GUILLERMINA	I	I	I	I	I	I	I	F	I	F
3.	HUILLCA DIAZ GLORIA	I	I	I	I	I	I	I	I	I	F
4.	MAMANI HUILLCA CLAUDIO VICTORIOANO	I	I	I	I	I	I	I	F	F	I
5.	QUIRO CONTRERAS SONIA VERONCA	I	I	I	I	I	I	I	F	I	I
6.	QUISPE CONTRERAS VALENTIN ELISEO	I	I	I	I	I	I	I	F	I	I
7.	QUISPE HUIILCA JHON ISAIAS	I	I	I	I	I	I	F	F	I	I
8.	QUISPE KCANA JAQUIELINE	I	I	I	I	I	I	I	I	I	F
9.	QUISPE QUISPE JUAN JULIO	l	F	F	F	I	I	I	F	I	F

10.	QUISPE ROJAS REMBER	I	I	I	I	I	I	I	I	I	F
11.	QUISPE TRUJILLANO AMERICO	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
12.	ROJAS QUISPE RUTH ELIZABETH	I	I	I	T	I	I	I	I	I	I
13.	TRUJILLANO ROJAS PERCY ROMARIO	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I

N°	Apellidos y nombres	6	7	12	13	20	21	22	26	27	28
1.	APAZA MUÑOZ YEFERSON ARMANDO	I	I	F	I	F	F	F	F	F	F
2.	CHURA DIAZ RUBEN FREDY	I	I	F	I	F	I	I	F	F	F
3.	CUTIPA HUILLCA DARWIN	T	I	F	I	F	F	F	F	I	I
4.	DIAZ HUILLCA FIDEL FLORIAN	I	I	I	I	I	I	I	F	F	I
5.	ESPERILLA QUISPE JULIA VALENTINA	I	I	I	I	F	I	I	F	F	F
6.	KANA KCANA ROY REYNALDO	I	I	F	I	F	F	F	F	F	F
7.	LUNA QUISPE JOSE ARMANDO	I	F	F	F	F	I	F	I	I	I
8.	MUÑOZ QUIRO ELOY ELVIS	I	I	I	I	F	F	F	F	F	F
9.	QUIRO APAZA YISSELA MELANY	I	I	I	I	F	I	I	I	I	F
10.	QUISPE ESPERILLA FRIDA GLADYS	I	I	I	I	F	I	I	I	I	F
11.	QUISPE HUILLCA YESSICA AGUEDA	I	I	I	I	F	I	F	F	F	F
12.	QUISPE KIRO JOSE SUMIL	T	I	I	I	F	I	I	I	I	F

Lista de asistencia del 6° del curso de computación "chumpe-marcapata" mes de "junio"

DIAZ HUILLCA FIDEL FLORIAN
Es un niño de 12 años que cursa el 6° grado de primaria que gusta de aprender el curso. Es un niño gentil

responsable y obediente que se desenvuelve sin problemas frente a sus compañeros y docentes en muy pocas ocasiones se le puede ver distraído o conflictivo ya que generalmente está imbuido en sus quehaceres el opina que le gusta el curso por que así puede aprender a manejar la computadora y poder escribir y jugar juegos o ver videos y una vez que pase a la secundaria poder entrar a internet para poder comunicarse con las redes sociales

6. Adjuntar fotografías (los más relevantes)

Niños resolviendo las fichas de computación

Eloy mostrando su mouse de origamy

Niñas trabajando y leyendo la información en la computadora

Niños en una ronda jugando la dinámica de la papa se quema para recordar las partes y funciones de la computadora

Preparado por:

Nombre: Williams cueva quillahuamn

Título:

Firma:

Fecha: