

**Escuela Superior Politécnica del Litoral**  
**Licenciatura de Sistemas**  
**II Término Año Lectivo 2012 - 2013**  
**Formulación y Evaluación de Proyectos – Primera Evaluación**

**Profesor:** Ing. Robert Andrade Troya.

**Nombre del alumno:** \_\_\_\_\_

**Contestar a las siguientes preguntas (25%).-**

1. Nombre y describa los tres factores de importancia de un proyecto.
2. Explique que criterios deben cumplir los resultados para poder describirlos.
3. ¿Qué aspectos se deben tener en cuenta para un correcto manejo de los interesados?
4. ¿Qué pasos se deben seguir para obtener un buen requerimiento? y ¿cuántas clases de requerimientos se pueden encontrar?
5. Nombre los estudios necesarios para la evaluación de un proyecto.

**Desarrollar el siguiente proyecto (75%).-**

A su oficina de gerenciamiento de proyectos, acuden un grupo de directores de educación, solicitando se elabore un borrador donde conste la formulación de proyecto necesaria, previa a la implementación del uso de tabletas electrónicas en los primeros años de educación básica.

Dispone del material adjunto como fuente de información. Usted procederá a utilizar el formato adjunto para el levantamiento inicial de información (4 Temas principales).

- 1.- Análisis de los problemas existentes
  - Identificar los principales problemas con respecto a la situación en cuestión.
  - Formular el problema central
  - Señalar las causas y orígenes del problema central.
  - Señalar los efectos provocados por el problema central.
  - Elaborar el Árbol de Problemas: realizar un esquema que muestre interconexiones entre las relaciones de causa (debajo del problema central) y efecto (encima del problema central).
- 2.- Identificar los grupos de interés en el proyecto: señalar de manera concreta
  - Beneficiarios directos
  - Beneficiarios indirectos
  - Otros grupos relacionados directamente por el proyecto y afectados por el entorno del problema (organizaciones, autoridades, instituciones).
- 3.- Caracterizar y analizar los distintos grupos de agentes del proyecto en función de la información disponible y según los siguientes aspectos:

Características del grupo	Intereses y motivaciones	Capacidades y limitaciones

- 4.- Seleccionar dos grupos de interés -grupos meta-, para cada uno de ellos, identificar y jerarquizar los aspectos más relevantes de la problemática presentada según los intereses a priorizar.

Grupos meta del Proyecto	Aspectos más relevantes (intereses a priorizar)

**Fecha:** Guayaquil, 01 de diciembre de 2012

## Información a utilizar.-

### Las tabletas electrónicas y los niños.

Presentadas como una revolución para la educación, las **tabletas electrónicas** están cada vez más presentes en la vida diaria de los niños, aunque los expertos instan a un uso moderado para evitar problemas de conducta o aprendizaje.

Según datos recogidos a fines de 2011 por la agencia de marketing Kids Industries entre 2.200 padres y niños en Estados Unidos y el Reino Unido, el 15% de los pequeños entre tres y ocho años utiliza el iPad de sus papás y el 9% tiene su propio iPad. El 20% de ellos tiene su propio iPod Touch. El mismo estudio indica que el 77% de los padres consultados cree que la experiencia de su niño con la tableta lo ayuda a aprender a resolver problemas, y el mismo 77% piensa que también es bueno para desarrollar un pensamiento creativo.

Sin embargo, la utilización de este tipo de artefactos por los pequeños despierta al mismo tiempo temores de problemas como el autismo, el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH) o la falta de concentración.

“Definitivamente se trata de equilibrio. Hay que ser muy cuidadoso porque se puede provocar mucha histeria”, indicó Rosemarie Truglio, vicepresidenta e investigadora de Sesame Workshop, una organización estadounidense que crea programas de televisión para niños.

“Hay una excitación en los más pequeños por utilizar una tableta. Los niños necesitan experimentar con esas cosas reales”, agregó Truglio durante esta conferencia titulada “Cerebros de niños y video juegos” y organizada por la New American Foundation.

Para Lisa Guernsey, directora para la Iniciativa de Educación Temprana de la New America Foundation, también es necesario “hacer una diferencia entre causa y asociación” a la hora de hablar de la aparición de problemas de conducta o aprendizaje y la “culpa” de los artefactos electrónicos. Guernsey, autora de un libro sobre la influencia de las nuevas tecnologías en los niños, destacó la necesidad de “establecer parámetros” y tratar de educar a los niños para que se autorregulen ante la avalancha de cosas que tienen ante sus ojos.

En ese sentido, recordó el denominado “video déficit”, según el cual el aprendizaje a través de una pantalla produce resultados inferiores al “cara a cara” con otra persona, y puso de relieve la importancia de la comunicación con el niño.

En la misma sintonía, Rosemarie Truglio admitió que estudios han probado “la necesidad de una interacción adulto-niño” en el aprendizaje de las criaturas, y que “interactivo no significa educativo”.

En medio de la explosión de las ventas de tabletas y el desarrollo de aplicaciones para niños -un lucrativo negocio-, una de las tentaciones mencionadas durante el debate es la de querer utilizar a las tabletas como niñeras.

### Características de la tableta electrónica

La tableta electrónica está integrada en una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) en la que se interactúa con los dedos o una pluma stylus (pasiva o activa).

No hay necesidad de contar con un teclado físico o un mouse. Estos son suplidos por un teclado virtual en algunos modelos, por una mini-trackball integrada en uno de los bordes de la pantalla.

- a) El formato estándar se llama pizarra (slate) y carece de teclado completo, sin embargo puede conectarse a uno inalámbrico a través de un cable.
- b) El portátil convertible, dispone de un teclado físico que gira sobre una bisagra o se desliza debajo de la pantalla.

**Fecha:** Guayaquil, 01 de diciembre de 2012

- c) El formato híbrido (como el HP Compaq TC1100), tiene un teclado físico, pero puede separarse para usarse como una pizarra. Por último los Booklets incluyen dos pantallas, por lo menos con una de ellas táctil, mostrando en ella un teclado virtual.

Cabe aclarar que las primeras computadoras o dispositivos electrónicos portátiles aparecieron a fines del siglo XX, específicamente en la década del 2000, Microsoft puso en el mercado el Microsoft Tablet PC, cuyo éxito fue bastante relativo, pero eso si logro generar un mercado importante en hospitales y negocios móviles.

En la actualidad las tabletas electrónicas por lo general usan un sistema operativo abocetado como: IOS, Android y el minoritario Symbian que provienen del campo Smartphone, que se dividen el mercado Los MeeGo y HP web OS proceden del mundo PDA dejando de lado los de Microsoft.

La tableta electrónica funciona como una computadora, con la objeción que está más orientado a la multimedia, a la lectura de contenidos y a la navegación web más que a usos profesionales. Para poder leerse una memoria o disco duro externo USB, es necesario contar con USB OTG.

### **Ventajas y desventajas tableta electrónica**

El uso de las tabletas electrónicas tiene sus ventajas que son:

- Su disposición dúctil al uso de no favorables al uso de un teclado y un ratón como en la cama, de pie, o el manejo con una sola mano.
- Ligereza en su peso los modelos de menor potencia pueden funcionar de manera similar a los dispositivos de lectura como el Kindle de Amazon.
- El contexto táctil hace que en ciertos pasajes como en el manejo de imágenes, música o juegos. El trabajo es más fácil y práctico que con el uso de un teclado y un ratón.
- Facilita la ejecución de dibujos digitales y edición de imágenes es más preciso que pintar o dibujar con el ratón, también existe más posibilidad de incrementar signos matemáticos, diagramas y símbolos.
- Permite con el software adecuado la interacción con diferentes teclados sin interesar su ubicación.
- Es más interactivo y agradable usar un lápiz, una pluma o el dedo para apuntar y pulsar sobre la pantalla, en lugar de utilizar un ratón o un touchpad.

La duración de la batería es mucho más que la de una computadora portátil. Sin embargo, como todo aparato también tiene desventajas que van desde:

- Precio muy alto: Debido a lo complejo de su mecanismo de rotación y a su tecnología táctil.
- Una tableta será más cara que un portátil con especificaciones de hardware similar. Un portátil convertible en tableta posiblemente cueste mucho más que un computador portátil convencional.
- Escribir a mano sobre la pantalla, o escribir en un teclado virtual, probablemente sea más lento que la velocidad de escritura en un teclado convencional, que puede ser tan alto como 50 a 150 palabras por minuto.
- Otorga poca comodidad pues no ofrece espacio para el descanso de la muñeca. Además, el usuario mueve su brazo constantemente mientras escribe.
- Menor capacidad de video, la mayoría de las Tabletas están equipadas con procesadores gráficos incorporados en lugar de tarjetas de video
- Las pantallas de las Tabletas se manipulan más que las de los portátiles convencionales, corren un mayor riesgo de daños debido a los golpes y al mal uso.

**Fecha:** Guayaquil, 01 de diciembre de 2012

## Formación de niños utilizando herramientas tecnológicas.

Consejos para orientar a los niños en su formación utilizando herramientas tecnológicas, de modo que los preparen desde antes para enfrentar a un mundo altamente cambiante.

### 1. Llevando la educación fuera de aulas

El proceso de **aprendizaje** definitivamente tiene que ir fuera de la escuela. Eso se debe a que los **niños** aprenden de múltiples maneras, no sólo de forma teórica. Es por ello que es necesario que a los **niños** se les enseñe a interactuar con todas las **tecnologías** y gadgets disponibles del momento. Interfaces de pantallas táctiles, stylus, sistemas de captura de audio y vídeo, todo ello ayudará a los menores a desenvolverse mejor en este mundo lleno de nuevas formas de introducir y capturar información por parte del usuario.

### 2. Demostrando lo aprendido

En muchas ocasiones, es mejor comprobar que aprender. Es importante demostrar cómo es que las cosas funcionan o reaccionan en diferentes situaciones o condiciones. El contar con acceso a medios en los cuales se puedan comprobar o verificar diversas situaciones es importante, ya que eso hace mucho más fácil el **aprendizaje**, pues se tiene una experiencia audiovisual de lo aprendido.

### 3. Dando a los niños conciencia sobre su propio aprendizaje

La **tecnología** abre grandes oportunidades para aquellos **niños** que toman importancia de lo que aprenden, y lo que quieren aprender. Con dispositivos de **aprendizaje** 1:1, el **aprendizaje** se enfoca en el estudiante y sus necesidades. Por esta razón, los estudiantes que utilizan más los dispositivos para fines **educativos** suelen obtener mejores calificaciones.

### 4. Dejando que aprendan a su propio ritmo

Todos aprendemos a un ritmo diferente, y cada uno a su manera. Algunos **niños** pueden hacerlo si se les da una fecha límite y luego se les deja libre. La **tecnología** en este caso permite a los padres y maestros proporcionar el monto necesario de disciplina para cada estudiante por separado, y complementarlo cuando sea necesario.

Ejemplo de esto son los diversos sistemas de **aprendizaje** para lectura, los cuales utilizan aplicaciones interactivas para varios niveles de lectura.

### 5. Creando un ambiente seguro para su aprendizaje

Cuando a los **niños** se les deja solos, pueden explorar, buscar, y descubrir nuevas cosas que harán el proceso de **aprendizaje** mucho más interesante para ellos. Sin embargo, dada la naturaleza curiosa de los **niños**, es necesario adiestrarlos correctamente sobre las amenazas que existen en la Internet. Hablarles sobre material indebido, personas y sitios de los que deberían desconfiar y todo tipo de peligros que podrían estar a sólo un clic de distancia.

Para ello se pueden usar diferentes herramientas de monitoreo y prevención, pero lo más importante es hablar con ellos, para saber lo que piensan y explicarle todos los peligros potenciales que significa entrar en la Web, y más aún socializar.

Por esta razón, muchos padres opinan que las redes sociales no deberían ser permitidas para **niños**, pero este es un tema que se podría discutir largamente.

**Fecha:** Guayaquil, 01 de diciembre de 2012