



## FORMATO PARA LA FOMULACION DE PROYECTO

### 1. INFORMACIÓN BÁSICA

Municipio	Don Matías	Departamento	Antioquia
Institución Educativa	Jesús María Osorno		
Código COMPARTEL	10117		

INFORMACIÓN PROMOTOR	
Nombre	Juan Camilo Suarez Mejía
Celular	3116300679
Dirección	

INFORMACIÓN GRUPO DE INTERÉS	
Nombre Grupo	Docentes I.E. Jesús María Osorno
Nombre del Líder del Grupo	Juan Camilo Suarez Mejía
Celular	3116300679
Dirección	

TIPO DE GRUPO DE INTERÉS			
Organización Juvenil		Junta de Acción Comunal	
Organización Religiosa		Organización Deportiva	
Cabildo o Resguardo indígena		Organizaciones de Orden Oficial	
Grupo o Empresa de Productores o Campesinos		Organización Sin Ánimo de Lucro	
Cooperativa		Organización Cultural	
Asociación de Profesionales		Otro	X
¿Cuál?: Docentes I.E. Jesús María Osorno			

### DESCRIBA COMO UTILIZARÁ LAS TIC EN LA FORMULACIÓN DEL PROYECTO:

Crear un software para la creación y solución de problemas matemáticos, El uso de software para diseñar esculturas de "Origami" en tres dimensiones (3D) también ayuda a desarrollar las habilidades geométricas, esto para que el aprendizaje no sea tan teórico porque gracias a la TIC podemos hacer de nuestro aprendizaje algo mas divertido.



## 2. INFORMACIÓN DEL PROYECTO

### NOMBRE DEL PROYECTO:

Matemática Virtual.

### A QUÉ INICIATIVA DESARROLLO LOCAL ESTÁ VICULADO EL PROYECTO:

Este proyecto se enfoca en la Capacitación de niños

### OBJETIVOS GENERAL Y ESPECIFICOS:

**Objetivo General:** Crear en nuestra Institución Educativa un ambiente informático-tecnológico entre los alumnos y profesores que invite a todos a utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación como medio didáctico y a experimentar nuevas metodologías en sus clases

#### Objetivos Específicos:

- 1 Que los alumnos reconozcan la utilidad del ordenador e Internet como una potente herramienta tecnológica de aprendizaje y comunicación.
- 2 Elaborar y utilizar estrategias personales de estimación, aproximación y cálculo mental para resolución de problemas sencillos.

### DESCRIPCION DEL PROBLEMA:

El nombre del proyecto Matemática virtual pretende reflejar su finalidad, en interactuar la didáctica y metodología como base en la enseñanza-aprendizaje de la Matemática, con recursos visuales que permita a los estudiantes: desarrollar sus capacidades fundamentales con un pensamiento creativo y crítico; así como la solución de problemas de su entorno vivencial y la toma de decisiones oportuna y adecuada. En cuanto a las capacidades del área, les permita construir razonadamente, de transmitir o comunicar el conocimiento matemático, para resolver los problemas que se les presente en su vida; de tal manera que las actividades no sean predominantemente receptivas y pasivas, por parte de los estudiantes.



### **APROXIMACIÓN A LA SOLUCIÓN:**

Con ayuda de software y con la interactividad de cada uno de los estudiantes lograr que las matemáticas sean un reto y no una materia molesta para cada uno de ellos, aumentar los niveles de estudio y generar más necesidad para que cada uno asista a estas capacitaciones.

### **JUSTIFICACION DEL PROYECTO**

En la actualidad se considera que los estudiantes, deben desarrollar competencias básicas que le permitan comprender plenamente lo que estudian, sin embargo para ellos es algo bastante común, lo que se quiere implementar en “**Matemática Virtual**” es algo fuera de lo común innovar y interactuar con las TIC.

### **POBLACION OBJETIVO:**

- Comunidades cercanas al municipio de Don Matías
- Estudiantes de Instituciones Educativas del municipio
- Docentes I.E.

### **ACTIVIDADES A DESARROLLAR:**

**1. Que los alumnos reconozcan la utilidad del ordenador e Internet como una potente herramienta tecnológica de aprendizaje y comunicación**

- Crear un Software para diseñar esculturas de "Origami" en tres dimensiones (3D).
- Con los maestros organizar concursos de matemática virtual y aumentar cada vez más el nivel de aprendizaje
- Creación de herramientas virtuales, uso y manejo de la red.

**2. Elaborar y utilizar estrategias personales de estimación, aproximación y cálculo mental para resolución de problemas sencillos.**

- Creación de estrategias para el buen manejo de las matemáticas.
- Recolección de información con los docentes de las instituciones del municipio para la elaboración de redes sociales en la web.
- Convocatorias a estudiantes de las localidades cercanas al municipio para aprender e interactuar mas en el CACI- Centro de Acceso Comunitario a Internet sobre “**MATEMATICA VIRTUAL**”.

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:**

Actividad	Fecha de inicio	Fecha de Terminación	Responsable
Crear un Software para diseñar esculturas de "Origami" en tres dimensiones (3D).	01/11/ 2010	01/05/2011	Juan Camilo Suarez Mejía
Con los maestros organizar concursos de matemática virtual y aumentar cada vez más el nivel de aprendizaje	01/11/2010	01/11/2011	Juan Camilo Suarez Mejía
Creación de herramientas virtuales, uso y manejo de la red.	01/11/2010	15/06/2011	Juan Camilo Suarez Mejía
Creación de estrategias para el buen manejo de las matemáticas	01/12/2010	01/02/2011	Juan Camilo Suarez Mejía
Recolección de información con los docentes de las instituciones del municipio para la elaboración de redes sociales en la web.	01/11/2010	01/12/2010	Juan Camilo Suarez Mejía
Convocatorias a estudiantes de las localidades cercanas al municipio para aprender e interactuar mas en el CACI-Centro de Acceso Comunitario a Internet sobre <b>"MATEMATICA VIRTUAL"</b> .	01/11/2010	01/03/2011	Juan Camilo Suarez Mejía

**UNIÓN TEMPORAL ACCESO AL S@BER**  
**CALLE 12 No. 8-55 TELEFAX (1) 3343886**  
**BOGOTÁ- COLOMBIA**  
**E-mail: [accesoalsaberr2@gmail.com](mailto:accesoalsaberr2@gmail.com)**



## REQUERIMIENTOS

### FISICOS:

- Para la ejecución de este proyecto es necesario que contemos con el apoyo del CACI- Centro de Acceso Comunitario a Internet
- Equipos de la institución educativa
- Papelería
- Promoción

### FINANCIEROS:

Para la ejecución del proyecto se requiere una inversión de \$ 2.752.500, dinero que será desembolsado por la alcaldía una vez haya sido aprobado

### HUMANOS:

- Ingenieros de Sistemas.
- Docentes I.E.
- Capacitador



## PRESUPUESTO

Actividad 1	Unidad de Medida	Costo Unitario	Costo Total
Crear un Software para diseñar esculturas de "Origami" en tres dimensiones (3D).	Ingenieros de sistemas (2)	\$ 2.000.000	\$ 2.000.000
Con los maestros organizar concursos de matemática virtual y aumentar cada vez más el nivel de aprendizaje	Papelería (50) Cartelera (7) Marcadores (5) Colores (2) cajas Lapiceros (1 caja)	\$ 12.000 \$ 5.000 \$ 3.500 \$ 20.000 \$ 7.000	\$ 47.500
Creación de herramientas virtuales, uso y manejo de la red.	Creación pagina web	\$ 600.000	\$ 600.000
Creación de estrategias para el buen manejo de las matemáticas	Cartelera (3) Cartillas de aprendizaje (10)	\$ 5.000 \$ 20.000	\$ 25.000
Recolección de información con los docentes de las instituciones del municipio para la elaboración de redes sociales en la web.	Papelería, cartelera (10)	\$ 5.000	\$ 5.000
Convocatorias a estudiantes de las localidades cercanas al municipio para aprender e interactuar mas en el CACI-Centro de Acceso Comunitario a Internet sobre "MATEMATICA VIRTUAL".	Cuñas radiales (3 meses) Perifoneo(4 semanas) Volantes(200)	\$ 30.000 \$ 25.000 \$ 20.000	\$ 75.000
TOTAL			\$ 2.752.500

UNIÓN TEMPORAL ACCESO AL S@BER  
CALLE 12 No. 8-55 TELEFAX (1) 3343886  
BOGOTÁ- COLOMBIA  
E-mail: [accesoalsaberr2@gmail.com](mailto:accesoalsaberr2@gmail.com)



**PORTAL DE LIBRE ACCESO AL CUAL EL PROYECTO SE ENCUENTRA VINCULADO:**

Este proyecto puedes ser consultado en el portal de libre acceso denominado: Telecentros Compartel Región 2, Siguiendo el link: - <http://telecentroscompartel2.wordpress.com/>

**UNIÒN TEMPORAL ACCESO AL S@BER**  
**CALLE 12 No. 8-55 TELEFAX (1) 3343886**  
**BOGOTÁ- COLOMBIA**  
**E-mail: [accesoalsaberr2@gmail.com](mailto:accesoalsaberr2@gmail.com)**