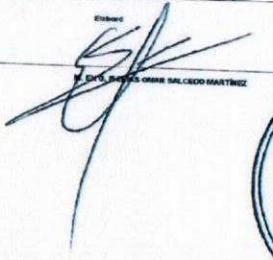
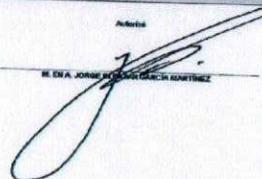


PROYECTO	Objetivo	Impacto	Beneficiarios	Indicadores	Medios de Verificación	Financiamiento	Presupuesto	Observaciones
ACTIVIDAD 1.1	Realizar actividades de capacitación para el personal docente en el uso de recursos educativos digitales.	Incrementar el nivel de competencia digital del personal docente.	100 docentes	100% de docentes capacitados	Actas de capacitación, cuestionarios de satisfacción.	Presupuesto de la institución	100,000	...
ACTIVIDAD 1.2	Desarrollar materiales educativos digitales para el aula.	Disponer de recursos educativos digitales de calidad.	500 estudiantes	100% de materiales desarrollados	Materiales educativos, portales web.	Presupuesto de la institución	200,000	...
ACTIVIDAD 1.3	Implementar estrategias de enseñanza-aprendizaje que integren TIC.	Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	1000 estudiantes	100% de docentes implementando estrategias	Observaciones de aula, evaluaciones de aprendizaje.	Presupuesto de la institución	300,000	...
ACTIVIDAD 1.4	Evaluar el impacto de las actividades de capacitación.	Incrementar el nivel de satisfacción del personal docente.	100 docentes	100% de docentes satisfechos	Cuestionarios de satisfacción, entrevistas.	Presupuesto de la institución	50,000	...
PROYECTO EDUCATIVO: PORTABILIDAD A LA CALIDAD EDUCATIVA								
ACTIVIDAD 2.1	Realizar actividades de capacitación para el personal docente en el uso de recursos educativos digitales.	Incrementar el nivel de competencia digital del personal docente.	100 docentes	100% de docentes capacitados	Actas de capacitación, cuestionarios de satisfacción.	Presupuesto de la institución	100,000	...
ACTIVIDAD 2.2	Desarrollar materiales educativos digitales para el aula.	Disponer de recursos educativos digitales de calidad.	500 estudiantes	100% de materiales desarrollados	Materiales educativos, portales web.	Presupuesto de la institución	200,000	...
ACTIVIDAD 2.3	Implementar estrategias de enseñanza-aprendizaje que integren TIC.	Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	1000 estudiantes	100% de docentes implementando estrategias	Observaciones de aula, evaluaciones de aprendizaje.	Presupuesto de la institución	300,000	...
ACTIVIDAD 2.4	Evaluar el impacto de las actividades de capacitación.	Incrementar el nivel de satisfacción del personal docente.	100 docentes	100% de docentes satisfechos	Cuestionarios de satisfacción, entrevistas.	Presupuesto de la institución	50,000	...
PROYECTO EDUCATIVO: TECNOLOGIA APRENDE A LA EDUCACION								
ACTIVIDAD 3.1	Realizar actividades de capacitación para el personal docente en el uso de recursos educativos digitales.	Incrementar el nivel de competencia digital del personal docente.	100 docentes	100% de docentes capacitados	Actas de capacitación, cuestionarios de satisfacción.	Presupuesto de la institución	100,000	...
ACTIVIDAD 3.2	Desarrollar materiales educativos digitales para el aula.	Disponer de recursos educativos digitales de calidad.	500 estudiantes	100% de materiales desarrollados	Materiales educativos, portales web.	Presupuesto de la institución	200,000	...
ACTIVIDAD 3.3	Implementar estrategias de enseñanza-aprendizaje que integren TIC.	Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	1000 estudiantes	100% de docentes implementando estrategias	Observaciones de aula, evaluaciones de aprendizaje.	Presupuesto de la institución	300,000	...
ACTIVIDAD 3.4	Evaluar el impacto de las actividades de capacitación.	Incrementar el nivel de satisfacción del personal docente.	100 docentes	100% de docentes satisfechos	Cuestionarios de satisfacción, entrevistas.	Presupuesto de la institución	50,000	...
PROYECTO EDUCATIVO: COOPERACION ESCOLAR SIN VIOLENCIA								
ACTIVIDAD 4.1	Realizar actividades de capacitación para el personal docente en el uso de recursos educativos digitales.	Incrementar el nivel de competencia digital del personal docente.	100 docentes	100% de docentes capacitados	Actas de capacitación, cuestionarios de satisfacción.	Presupuesto de la institución	100,000	...
ACTIVIDAD 4.2	Desarrollar materiales educativos digitales para el aula.	Disponer de recursos educativos digitales de calidad.	500 estudiantes	100% de materiales desarrollados	Materiales educativos, portales web.	Presupuesto de la institución	200,000	...
ACTIVIDAD 4.3	Implementar estrategias de enseñanza-aprendizaje que integren TIC.	Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	1000 estudiantes	100% de docentes implementando estrategias	Observaciones de aula, evaluaciones de aprendizaje.	Presupuesto de la institución	300,000	...
ACTIVIDAD 4.4	Evaluar el impacto de las actividades de capacitación.	Incrementar el nivel de satisfacción del personal docente.	100 docentes	100% de docentes satisfechos	Cuestionarios de satisfacción, entrevistas.	Presupuesto de la institución	50,000	...
PROYECTO EDUCATIVO: RIGOROSO								
ACTIVIDAD 5.1	Realizar actividades de capacitación para el personal docente en el uso de recursos educativos digitales.	Incrementar el nivel de competencia digital del personal docente.	100 docentes	100% de docentes capacitados	Actas de capacitación, cuestionarios de satisfacción.	Presupuesto de la institución	100,000	...
ACTIVIDAD 5.2	Desarrollar materiales educativos digitales para el aula.	Disponer de recursos educativos digitales de calidad.	500 estudiantes	100% de materiales desarrollados	Materiales educativos, portales web.	Presupuesto de la institución	200,000	...
ACTIVIDAD 5.3	Implementar estrategias de enseñanza-aprendizaje que integren TIC.	Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	1000 estudiantes	100% de docentes implementando estrategias	Observaciones de aula, evaluaciones de aprendizaje.	Presupuesto de la institución	300,000	...
ACTIVIDAD 5.4	Evaluar el impacto de las actividades de capacitación.	Incrementar el nivel de satisfacción del personal docente.	100 docentes	100% de docentes satisfechos	Cuestionarios de satisfacción, entrevistas.	Presupuesto de la institución	50,000	...

Edilicio

 EDILICIO SALCEDO MARTINEZ



Actuado

 M. EN A. JORGE SALCEDO MARTINEZ

