



 <p><b>OLIMPIADA PANAMEÑA DE INFORMÁTICA</b>   ORGANIZA <b>U Del Istmo</b></p>	<p><b>Empresa:</b> Universidad del Istmo</p> <p><b>Práctica / Programa:</b> Olimpiada Nacional de Informática</p>
---	---



## **Objetivo principal de la práctica/programa:**

Analizar el entorno de los centros educativos (infraestructura, cuerpo docente, currículo) e identificar habilidades por la programación y el pensamiento computacional para despertar el interés por las carreras tecnológicas y contribuir a que Panamá se convierta en un HUB Digital.

## **Lugar de desarrollo e impacto geográfico de la práctica/programa en Panamá:**

Programa desarrollado para las 16 regiones, para el 2019 se desarrolló en las regiones educativas de Panamá Centro, San Miguelito, Panamá Norte, Panamá Este y Panamá Oeste, las cuales pertenecen a 2 provincias del país.

## **Sintetiza en 1000 caracteres que es la práctica/programa y por qué es inspiradora:**

La Olimpiada Nacional de Informática es un programa para estudiantes de educación media de centros educativos públicos y privados, representados en equipos de 2 estudiantes y 1 profesor mentor, que compiten realizando pruebas de programación y otras habilidades complementarias. Como proyecto educativo, busca dar mayor exposición a los centros educativos en el ecosistema tecnológico del país y proveer las bases para que los estudiantes se preparen para competencias internacionales, a través de 3 estrategias: currículums de las materias de informática y las complementarias a la misma; perfil del docente de estas materias; e, infraestructura para su desarrollo, a través de un estudio que coadyuve al sistema educativo a actualizarse. La Olimpiada es inspiradora porque busca generar el interés por carreras tecnológicas que han caído en matrícula a nivel nacional y fortalecer las competencias que eviten la deserción en ingresantes que hoy reporta altos porcentajes.

## Impacto de la práctica/programa (indicadores cualitativos):

Nombre del indicador	Breve descripción	Mes	Año	Resultado
Frecuencia de uso de equipo tecnológico por la mayoría de los docentes de la materia de informática	Uso de los equipos disponibles (siempre, con frecuencia, pocas veces y nunca)	Octubre	2019	Siempre
Tipo de certificaciones en tecnología que han recibido la mayoría de los docentes que se han capacitado en los últimos 3 años	Nombre de los cursos o certificaciones tomadas por los docentes que se han capacitado	Octubre	2019	Manejo de hojas de cálculo, documentos e Internet a nivel usuario.

<p>Identificación de las necesidades en la enseñanza del pensamiento estructurado y computacional.</p>	<p>Visión en el objetivo del cumplimiento de formación en la era de la transformación digital, que permite encontrar soluciones holísticas y reales</p>	<p>Octubre</p>	<p>2019</p>	<p>Necesidades de mejoras en el curriculum de la materia de informática.</p>
<p>NPS (Promotores - Detractores)</p>	<p>Estudiantes participantes de esta iniciativa.</p>	<p>Mayo</p>	<p>2020</p>	<p>Más de la mitad de los participantes recomienda esta iniciativa (Promotores = 83%) (Detractores = 13%) Para un NPS de= 71%. (excelente NPS).</p>

Recursos utilizados por los estudiantes	Cualidad de los recursos que utilizan los estudiantes (propio o prestado)	Mayo	2020	Propios= 76.2% Prestados= 23.8%
---	---	------	------	--

### Impacto de la práctica/programa (indicadores cuantitativos):

Nombre del indicador	Breve descripción	Mes	Año	Resultado
Regiones educativas participantes en la Olimpiada Nacional de Informática.	Número total de regiones educativas que tuvieron centros educativos participantes.	Octubre	2019	El número total de regiones educativas fue 5: Panamá Centro, San Miguelito, Panamá Norte, Panamá Este y Panamá Oeste

Centros Educativos impactados con recursos formados en pensamiento o computacional	Número total de centros educativos inscritos para formarse en pensamiento o computacional	Octubre	2019	30 Centros Educativos (23%)
Centros Educativos participantes dispuestos a ser evaluados.	Porcentaje de Centros Educativos participantes dispuestos a compartir información de sus recursos para el desarrollo del pensamiento o computacional	Marzo	2020	77%

<p>Centros Educativos participantes sin Softwares de programación instalados.</p>	<p>Porcentaje Centros Educativos participantes que no utilizan un software de programación bajo estándares de formación de pensamiento computacional com</p>	<p>Octubre</p>	<p>2019</p>	<p>39.1%</p>
<p>Capacitaciones docentes para el uso de softwares en las aulas.</p>	<p>Número de docentes capacitados del total de centros educativos participantes</p>	<p>Octubre</p>	<p>2019</p>	<p>34</p>

Estudiantes participantes de las olimpiadas, interesados en carreras de tecnología.	Número total de participantes interesados en estudiar carreras altamente relacionadas con la tecnológicas	Mayo	2020	67%
Pensamiento Computacional	Porcentaje de estudiantes que sabe lo que significa el pensamiento computacional	Mayo	2020	62.5%

**¿La práctica/programa incluyó alianzas multisectoriales (ONG, Instituciones gubernamentales, gremios, academia, organismos internacionales y otras empresas) involucradas en la práctica/ programa y su participación? ¿Describa quiénes y cómo fue la participación de los aliados?**

Sí. Se involucró a diversos actores de la sociedad que comparten el interés por promover la tecnología en nuestras aulas de clases. Por el sector público se contó con el apoyo y aval de instituciones como MEDUCA y SENACYT y por el sector privado CAPATEC y diversas empresas en el ámbito TICs, quienes patrocinaron y acompañaron la organización y ejecución de todo el programa. También se contó con el apoyo de cada centro educativo para aportar información primaria en las evaluaciones de los estudios de impacto. Se espera que en versiones subsiguientes del programa y por su relevancia, más instituciones y empresas se sumen al proyecto para aportar con su experiencia y conocimiento al logro de las metas relacionadas a cobertura e impacto. De forma indirecta otras instituciones y empresas se sumaron a esta primera versión del proyecto, pues identificaron el potencial de impacto generando compromiso para la siguiente versión, tales como: DPD, AIG, IFARHU, MIDES, CISCO, MICROSOFT, entre otros.