



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSTGRADO

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAGISTER EN DISEÑO
Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**

TEMA:

**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA CURRICULAR EN LA DISCIPLINA
DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN PARA EL MANEJO
DE APLICACIONES DE SOFTWARE LIBRE EN LOS ESTUDIANTES
DEL PRIMERO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO FISCAL
VALDIVIA DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTÓN
SANTA ELENA, PARROQUIA MANGLARALTO,
PERÍODO LECTIVO 2014-2015**

AUTOR:

LIC. ROBERTO CARLO RAMÍREZ SUÁREZ

DIRECTORA DE TESIS:

LIC. ALEXANDRA ARANA PALACIOS, MSc.

GUAYAQUIL - ECUADOR

SEPTIEMBRE 2014



**REPÚBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

ESCUELA DE POST GRADO

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAGISTER EN DISEÑO Y
EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**

TEMA:

**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA CURRICULAR EN LA DISCIPLINA DE
INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN PARA EL MANEJO DE
APLICACIONES DE SOFTWARE LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DEL
PRIMERO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO FISCAL VALDIVIA
DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTÓN SANTA
ELENA, PARROQUIA MANGLARALTO,
PERÍODO LECTIVO 2014-2015**

AUTOR

Lic. ROBERTO CARLO RAMÍREZ SUÁREZ

DIRECTORA DE TESIS

Lic. ALEXANDRA ARANA PALACIOS, MSc.

GUAYAQUIL – ECUADOR

SEPTIEMBRE 2014



DECLARACIÓN EXPRESA

Yo, Roberto Carlo Ramírez Suárez, expreso que este trabajo de investigación, es de mi autoría, la misma que ha sido efectuada con dedicación, esmero y esfuerzo en su elaboración, por ser uno de los principales requisitos para la obtención del título de Magister en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos, la responsabilidad de los hechos e ideas explicadas en esta tesis corresponde exclusivamente al autor, y el patrimonio intelectual del mismo a la UTEG "UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL".

Atentamente,



Roberto Carlo Ramírez Suárez
0920399540

DEDICATORIA

Con profundo amor primeramente a Dios por haberme dado la fortaleza cada día y la bendición de seguir avanzando sin mirar atrás.

A mis padres Edilberto y Clara, a mis tres pequeños que alegran mi vida: Julissa, Amira y Jeremy, quienes en muchas ocasiones los prive de un momento de atención y que a pesar de todo me supieron comprender y me apoyaron siempre, a ellos porque fueron mi mayor inspiración para seguir avanzando hacia el camino del bien y del éxito.

A la Universidad la que desde un inicio abrió sus puertas para poder seguir mis estudios profesionales, y a todos aquellos que de una u otra forma me ayudaron a lo largo de la ejecución de este importante trabajo de investigación que me servirá para fortalecer y poner en práctica los conocimientos y capacidades adquiridos. **“El mejor fruto de tu vida, lo tendrás en el conocimiento adquirido”**

Roberto Carlo Ramírez Suárez

AGRADECIMIENTO

Al culminar esta tesis, quiero expresar primero, mi agradecimiento a Dios por bendecirme y haber permitido que llegue hasta donde he llegado, porque hizo realidad este sueño anhelado.

A mis Padres, hermanos y sobrinos, quienes siempre me dieron ánimo y apoyo incondicional y me ayudaron a llegar hasta donde estoy ahora.

A la UTEG, Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, en cuyas aulas, los Docentes nos ayudaron al descubrimiento de nuevos conocimientos, para fortalecer nuestras mentes.

Roberto Carlo Ramírez Suárez

INDICE GENERAL

DECLARACIÓN EXPRESA.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
INDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	3
1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.1 Antecedentes de la investigación.....	3
1.2 Problema de investigación.....	4
1.2.1 Planteamiento del problema.....	4
1.2.2 Formulación del problema de investigación.....	6
1.2.3 Sistematización del problema de investigación.....	6
1.3 Objetivos de la investigación.....	6
1.3.1 Objetivo General.....	6
1.3.2 Objetivos Específicos.....	7
1.4 Justificación de la investigación.....	7
1.5 Marco de referencia de la investigación.....	10
1.5.1 Marco teórico.....	10
1.5.1.1 Programa Curricular	10
1.5.1.1.1 Diseño Curricular	10
1.5.1.1.2 Componentes de un Programa Curricular	11
1.5.1.1.3 Planificación	12
1.5.1.1.4 Plan Anual.....	12
1.5.1.1.5 Plan por Bloques Curriculares	14
1.5.1.1.6 Destrezas	14
1.5.1.1.6.1 Destrezas con Criterios de Desempeño	14
1.5.1.1.7 Estrategias Metodológicas	15
1.5.1.1.8 Recursos	16
1.5.1.1.9 Indicadores esenciales de Evaluación	16
1.5.1.2 Software	17

1.5.1.2.1 Clasificación del Software según su función	17
1.5.1.2.2 Software de Sistema.	18
1.5.1.2.3 Software de Aplicación.....	18
1.5.1.2.4 Software de Desarrollo.	19
1.5.1.2.5 Clasificación del Software según el uso de su licencia	19
1.5.1.2.6 Software libre.	19
1.5.1.2.7 Software privativo o con licencia.	19
1.5.1.2.8 Libertades del Software Libre.....	20
1.5.1.2.9 Ventajas y Desventajas del Software Libre.....	20
1.5.1.3 Programas Informáticos de Software Libre	21
1.5.1.4 Aplicaciones Informáticas	22
1.5.1.5 Las Tecnologías en el Sistema Educativo	22
1.5.1.6 Fundamentaciones.....	23
1.5.1.6.1 Fundamentación Pedagógica	23
1.5.1.6.2 Fundamentación Tecnológica	23
1.5.1.6.3 Fundamentación Legal	24
1.5.2 Marco conceptual (Glosario de términos).....	25
1.6 Formulación de la Hipótesis y variables.....	27
1.6.1 Hipótesis General.	27
1.6.2 Hipótesis Particulares.	27
1.6.3 Variables (Independientes y dependientes).....	28
1.7 Aspectos metodológicos de la investigación.....	29
1.7.1 Tipo de estudio.....	29
1.7.2 Tipos de Investigaciones.....	29
1.7.2.1 Métodos Teóricos.....	30
1.7.2.2 Métodos Empíricos	30
1.7.2.3 Método Experimental	31
1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información.....	31
1.7.3.1 Población y Muestra	32
1.7.4 Tratamiento de la información.	33
1.8 Resultados e impactos esperados.....	34
CAPITULO II	35
2. ANALISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO	35
2.1 Análisis de la situación actual.....	35

2.2 Análisis comparativo, evolución, tendencia y perspectivas.....	36
2.3. Presentación de resultados y diagnóstico.	37
2.3.1 Resultados de la encuesta a las Autoridades y Docentes.	37
2.3.2 Resultados de encuesta a los estudiantes de Primero de Bachillerato.....	47
2.4. Verificación de hipótesis	55
2.4.1 Prueba de validación de la Hipótesis General	55
2.4.2 Prueba de validación de la Hipótesis Particulares	55
CAPITULO III	57
3. PROPUESTA DE CREACIÓN	57
3.1 Antecedente.....	57
3.2 Diagnóstico.....	58
3.3 Misión y Visión de la Propuesta.....	59
3.3.1 Misión.....	59
3.3.2 Visión	59
3.4 Objetivos de la Propuesta.....	59
3.5 Justificación e Importancia	60
3.6 Fundamentos teóricos de la propuesta.	61
3.7 Descripción de la Propuesta.....	63
3.8 Factibilidad de la propuesta.....	64
3.9 Impacto	65
3.10 Beneficiarios	65
Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación	66
Desarrollo de los Bloques Curriculares	80
3.11 Ejecución de la Propuesta.....	168
3.12 Evaluación de la Propuesta.	168
3.13 Validación de la propuesta.....	168
Conclusiones	169
Recomendaciones.....	170
Bibliografía	171
ANEXOS	173

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Determinación de Variables.....	28
Tabla N° 2: Población y Muestra de Autoridades, Docentes y Estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado.	33
Tabla N°3: Existencia un programa curricular de informática Aplicada a la Educación.	37
Tabla N° 4: Diseño de un programa curricular de Informática Aplicada a la Educación.	38
Tabla N° 5: Programa Curricular Apropriado.....	39
Tabla N° 6: Aplicación del Programa Curricular.....	40
Tabla N° 7: Manejo de Aplicaciones Informáticas de Software Libre en la Educación.	41
Tabla N° 8: Uso de Laboratorios o Aulas de Informáticas.....	42
Tabla N° 9: Laboratorio con equipos de Software Libre	43
Tabla N° 10: Capacitación Profesional en el manejo de herramientas informáticas.....	44
Tabla N° 11: Cumplimiento de los Lineamientos Curriculares.....	45
Tabla N° 12: Guía de Docentes y Estudiantes.....	46
Tabla N° 13: Importancia de aplicar un programa curricular.....	47
Tabla N° 14: Guía o Manual de Informática Aplicada a la Educación.....	48
Tabla N° 15: Facilidad de Materiales.....	49
Tabla N° 16: El Docente planifica, organiza y dirige	50
Tabla N° 17: Importancia de manejar Software Libre.....	51
Tabla N° 18: Contenidos de las clases cumplen con sus expectativas.....	52
Tabla N° 19: Uso de Laboratorio o Aula de Informática	53
Tabla N° 20: Capacitación profesional en el manejo de herramientas informáticas	54
Tabla N° 21: Análisis FODA del área de informática	58
Tabla N° 22: Plan Anual.....	66
Tabla N° 23: Planificación Bloque Curricular 1.....	68
Tabla N° 24: Planificación Bloque Curricular 2.....	70
Tabla N° 25: Planificación Bloque Curricular 3.....	72
Tabla N° 26: Planificación Bloque Curricular 4.....	74
Tabla N° 27: Planificación Bloque Curricular 5.....	76
Tabla N° 28: Planificación Bloque Curricular 6.....	78

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Existencia un programa curricular de informática Aplicada a la Educación.....	37
Gráfico N° 2: Diseño de un programa curricular de Informática Aplicada a la Educación.....	38
Gráfico N° 3: Programa Curricular Apropriado	39
Gráfico N° 4: Aplicación del Programa Curricular	40
Gráfico N° 5: Manejo de Aplicaciones Informáticas de Software Libre en la Educación.	41
Gráfico N° 6: Uso de Laboratorios o Aulas de Informáticas	42
Gráfico N° 7: Laboratorio con equipos de Software Libre.....	43
Gráfico N° 8: Capacitación Profesional en el manejo de herramientas informáticas	44
Gráfico N° 9: Cumplimiento de Lineamientos Curriculares	45
Gráfico N° 10: Guía de Docentes y Estudiantes	46
Gráfico N° 11: Importancia de aplicar un programa curricular	47
Gráfico N° 12: Guía o Manual de Informática Aplicada a la Educación	48
Gráfico N° 13: Facilidad de Materiales	49
Gráfico N° 14: El Docente planifica, organiza y dirige	50
Gráfico N° 15: Importancia de manejar Software Libre	51
Gráfico N° 16: Contenidos de las clases cumplen con sus expectativas	52
Gráfico N° 17: Uso de Laboratorio o Aula de Informática	53
Gráfico N° 18: Capacitación profesional en el manejo de herramientas informáticas ..	54

INTRODUCCIÓN

En la actualidad los avances tecnológicos han permitido experimentar cambios en todas las áreas y en Educación no es la excepción, todo esto ha provocado cambios fundamentales en el diario vivir, por tal razón los estudiantes deben de conocer herramientas de software libre y manejar temas relevantes, en especial las innovaciones que favorecen en el proceso de enseñanza aprendizaje y que al aplicarlo facilitará en su rendimiento en toda su etapa estudiantil y también cuando sea un profesional.

Un Programa Curricular en todos los niveles de educación es primordial para conocer las directrices a seguir en una disciplina que forma parte del currículo y más aun con la inclusión en todas las disciplinas la tecnología de la información y comunicación, estas herramientas han hecho que los estudiantes puedan elaborar sus propios recursos y materiales didácticos. Este programa curricular que cumplirá las expectativas tanto a Docentes que imparten esta disciplina de estudio como a los protagonistas de la educación, los estudiantes, ya que al culminar el primer año de bachillerato, el estudiante estará en capacidad de manejar la tecnología de la información y comunicación (TIC) de manera eficiente y desarrollar sus propios recursos didácticos digitales.

Actualmente existe la necesidad de fortalecer el Programa Curricular para la disciplina de Informática Aplicada a la Educación a pesar de los lineamientos publicados en la página web del MINEDUC y de editoriales que realizan o venden sus textos, debido a que el programa curricular no está acorde a las necesidades del nuevo currículo. Muchos Docentes tienen acceso a contenidos programáticos mediante el internet y en cada institución se imparte conocimientos diferentes, ya que no se cuenta con un manual que sirva de ayuda y guía para los estudiantes puedan tener un aprendizaje significativo en las aulas.

Cabe destacar que la aplicación de programa curricular de esta disciplina ayudará a que los futuros bachilleres de la republica del ecuador tengan destrezas informáticas y puedan realizar trabajos y presentarlos en forma digital de una forma sencilla y rápida.

Esta tesis está estructurada por tres capítulos que se detallan a continuación:

En el capítulo I, Se desarrolla el diseño de la investigación, donde consta de un Antecedentes de estudio, el problema de investigación, los Objetivos y Justificación de la investigación, también encontramos el marco referencial de la investigación que tendrán sustento en el problema de investigación, se realiza la formulación de la hipótesis y variables, los Aspectos metodológicos de la investigación y al final encontramos los resultados e impactos esperados.

El capítulo II pertenece al Análisis, presentación de los resultados y diagnóstico, se muestra el proceso de análisis e interpretación los resultados de cada una de las preguntas realizadas en la encuesta efectuada a la comunidad educativa del establecimiento.

El capítulo III consta la Propuesta, donde se encuentra el diseño de un programa curricular, una breve Introducción, justificación, objetivos, importancia que señala el motivo por el cual se aplica dicha propuesta, los recursos que cuentan, la factibilidad donde se incluye quienes apoyan económicamente y la alternativa de solución del problema con la descripción de la propuesta, la conclusión, recomendaciones y la bibliografía.

CAPITULO I

1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes de la investigación.

En las diferentes instituciones educativas del país, en estos últimos años con el nuevo modelo del Bachillerato General Unificado, donde se establece que dentro de malla curricular sea impartida la disciplina de Informática Aplicada a la Educación, como una asignatura, cuyos lineamientos están colgados en la página del Ministerio de Educación, la misma que promueve, a que los estudiantes se conviertan en un aprendiz permanente, que involucra un manejo eficiente y actualizado de estas herramientas informáticas de Software Libre y puedan ser usados en el proceso de aprendizaje de cualquier área de estudio que a más de otras actividades que impliquen el manejo de las Tecnología de la Información y Comunicación, en la actualidad se carece de un programa curricular completo, texto que esté acorde a los lineamientos publicados, que sirva como guía con una secuencia de contenidos a los Docente y estudiantes. Por la falta de un programa curricular, el Docente cada año elabora sus planificaciones, pero con distintos contenidos y manejan más, el software con licencia que el software libre, por tal razón este proyecto permitirá enfrentar nuevos conocimientos, avances y desafíos en este mundo digital y tecnológico donde somos parte.

Por tal razón, después de haber realizado las indagaciones, se encuentra que no existen proyectos, ni libros iguales en cuanto al tema, ni propuesta, por lo tanto esta tesis es inédita y las deducciones de este trabajo estará al servicio de otras investigaciones que den salida a las necesidades planteadas que servirá tanto para Docentes del área de Informática y para estudiantes de Primero de B.G.U.

1.2 Problema de investigación.

1.2.1 Planteamiento del problema.

En el año 2011 se publicó Lineamientos Curriculares de la Disciplina Informática Aplicada a la Educación por parte del Ministerio de Educación para los estudiantes del Primer Año de Bachillerato, la misma que fue modificada en el año 2012 y hasta la actualidad se cuenta con esto, pero es necesario mencionar que solo son lineamientos curriculares donde consta los contenidos como: el enfoque de informática a la educación, objetivos, macrodestrezas conocimientos esenciales, indicadores de evaluación y la bibliografía, documentación que es necesaria para el desarrollo de cada bloque.

El Plantel carece de un programa curricular permanente en esta disciplina, por eso es necesario Diseñar un Programa Curricular en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación para el uso de aplicaciones de programas libres en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato del Colegio Fiscal Valdivia de la Provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena, Parroquia Manglaralto, Periodo Lectivo 2014-2015 y según los estudios realizados a las Autoridades y Docentes, al Docente se le asigna esta disciplina, realiza su plan de trabajo con la novedad de que cada año lectivo es distinto en los contenidos de estudio y no cumplen con los lineamientos propuestos, cabe recalcar que en otras disciplinas si existe un Programa Curricular donde el Docente solo aplica y realiza las adaptaciones curriculares necesarias.

La Aplicación de este programa curricular, cumplirá con los requerimientos que exige el Ministerio de Educación para que el aprendizaje de esta asignatura, con los lineamientos propuestos, se proyecte hacia los siguientes años de Bachillerato; ya que se procura, que se conviertan en estudiantes con habilidades informáticas, digitales y permanentes. El establecimiento educativo que se ha elegido para la elaboración de este proyecto es el Colegio Fiscal Valdivia, está ubicado en el Cantón Santa Elena, Parroquia Manglaralto, vía Sinchal de la Provincia de Santa Elena de

la República del Ecuador, en una zona rural de la comuna Valdivia, cuenta con 3 Directivos, 46 Docentes entre nombramientos y contratos, 1254 estudiantes, esta investigación está dirigida específicamente a los 207 estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado.

Se realizó la entrevista a la Lcda. Leonor Solano Lino, Directora del área de informática del establecimiento del periodo lectivo anterior, para poder conocer los síntomas, causas y consecuencias del problema que genera la falta de un programa curricular, la cual se deduce a continuación los síntomas, causas y consecuencias:

Entre los síntomas encontrados tenemos:

- Incumplimientos de lineamientos curriculares en esta asignatura.
- Desconocimiento de los estudiantes de la existencia de software libre.
- Bajos conocimientos en aplicaciones informáticas de software libre.
- Uso inadecuado de las aulas de informática con equipos y software libre.

Las causas encontradas tenemos:

- Falta de capacitación a los Docentes del área de informática en el uso y manejo de diferentes aplicaciones de software libre.
- Necesidad de un programa curricular en la disciplina de informática aplicada a la educación para primero de bachillerato.
- Computadoras de estudiantes con software privativo que no permiten aplicar los conocimientos adquiridos en clases.

Entre las consecuencias se detalla:

- Manipulación de cualquier programa de software privativo o con licencia dejando de lado a las aplicaciones de software libre.
- Contenidos no enfocada a los lineamientos programáticos.
- Exigencia de parte de los estudiantes el uso de las aulas de informática.

1.2.2 Formulación del problema de investigación.

¿Cómo motiva la aplicación de un Programa Curricular en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación para el manejo de software libre en los estudiantes del Primero Año de Bachillerato del Colegio Fiscal Valdivia de la Provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena, Parroquia Manglaralto, Periodo Lectivo 2014-2015?

1.2.3 Sistematización del problema de investigación.

- ¿De qué manera la aplicación del programa curricular del área de informática aplicada a la educación ha fortalecido el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Cuáles son los componentes de un programa curricular de software libre que debe de implementarse en la disciplina de informática aplicada a la educación?
- ¿Qué destrezas informáticas desarrollaran los estudiantes de primero de bachillerato en el manejo de software libre?
- ¿Cuáles son las causas y consecuencias por el cual los estudiantes no realizan sus prácticas en las aulas de informáticas y no se sienten motivados en el área de informática?
- ¿De qué manera ayudaría la capacitación del manejo de herramientas de software libre al personal docente?

1.3 Objetivos de la investigación.

1.3.1 Objetivo General.

Aplicar un programa curricular en la disciplina de informática aplicada a la educación mediante el manejo de aplicaciones de software libre para motivar y mejorar el rendimiento en los estudiantes del Primero de Bachillerato del Colegio Fiscal Valdivia

1.3.2 Objetivos Específicos.

- Fomentar el diseño de un programa curricular del área de informática aplicada a la educación de software libre para motivar y mejorar el proceso de aprendizaje.
- Diagnosticar el nivel del manejo de software libre para desarrollar destrezas informáticas en los estudiantes del Primero de bachillerato.
- Crear un Programa Curricular de software libre en la disciplina de informática aplicada a la educación para motivar y mejorar el rendimiento de los estudiantes de Primero de Bachillerato.

1.4 Justificación de la investigación.

En la actualidad, las herramientas tecnológicas de software libre deben ser aprovechadas en el aula por parte de estudiantes ya que son fundamentales para la ejecución de diferentes procesos académicos, dentro de las instituciones educativas del país. Las experiencias de estas, en otros países, son bastante exitosas, producto de ello, se desarrollará este Plan Curricular, ya que también existen libros de editoriales que no cumplen con los lineamientos estipulados.

Desde el punto de vista teórico y práctico es necesario que los estudiantes reciban enseñanza mediante el uso de herramientas, aplicaciones y recursos tecnológicos desarrollados con software libre, ya que aportará grandes beneficios y mejoramiento del aprendizaje la cual permitirá desarrollar las habilidades y destrezas tecnológicas como parte del proceso educativo. Aunque en el Ecuador y especialmente en la Provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena, se desconoce si existe una

investigación formal acerca de un Programa Curricular en la Disciplina de Informática Aplicada a la Educación.

El Ministerio de Educación por medio de su página web publica los Lineamientos Curriculares de esta disciplina para los estudiantes del Primero de Bachillerato ya que esto permite que cambien la metodología de enseñanza en el aula y cambien ese ambiente ambiguo que se torna el no manejar o desconocer las Tic en tanto con licencia y en especial de software libre.

Lo antes mencionado justifica la aplicación del programa curricular en Colegio Fiscal Valdivia que va a servir para:

- Aumentar el interés hacia los estudiantes en el área de estudio y en otras áreas.
- Mejorar la capacidad de resolver problemas usando las TIC.
- Elevar su nivel de confianza en sí mismo y permitirán una mayor integración e interacción entre los estudiantes.
- Incrementar la creatividad y la imaginación al realizar sus propios materiales didácticos digitales.

Otra referencia de aceptación trascendental de la proyección curricular es el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) dentro del proceso formativo, es decir, de representaciones de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales entre otros, para apoyar la educación y el enseñanza, en tecnologías tales como:

- Exploración de información con rapidez.
- Visualización de lugares, hechos y procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio.
- Falsedad de procesos o situaciones de la realidad.

- Colaboración en juegos didácticos libres que contribuyen de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje.
- Apreciación de los resultados del aprendizaje.
- Elaboración en el manejo de herramientas tecnológicas que se utilizan en la cotidianidad.

El uso de estas herramientas informáticas es que tienen que ser inmersos en los contenidos curriculares según el A.F.C.E.G.B. (Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación General Básica), ya que admiten mostrar la información de una manera muy distinta a como lo hacían los tradicionales libros y vídeos. Pues se tratan de contenidos más dinámicos con una característica primordial que es la interactividad. Ello promueve una actitud activa del estudiante frente al carácter de exposición o pasivo, lo que hace posible un mayor alcance del estudiante en su etapa de formación.

Por esta razón el proyecto planteado es de suma importancia para esta Institución debido a que los aprendizajes adquiridos por los estudiantes que culminan el Primero de Bachillerato, tienen que proyectarse hacia los siguientes años de Bachillerato; y debe procurar en convertir al estudiante en un aprendiz permanente. Es significativo aprovechar la existencia de estos recursos para afinar la práctica de aprendizaje de los educandos y sobre todo, para fortificar sus habilidades y su creatividad en la creación de mensajes con otros soportes. Por ello, se debe tener cuidado en no cambiar esta asignatura en una área de uso mecánico de los recursos.

Por otra parte se da fiel cumplimiento al Acuerdo 357-12 donde se dispone que las máximas autoridades de los establecimientos educativos público que en los equipos de computación de los laboratorios de informática y de las instancias administrativas de estos planteles, se utilice el software y los sistemas debidamente autorizados y normados en el Decreto Ejecutivo 1014 del 10 de abril de 2008, además de los autorizados por la coordinación General de Gestión Estratégica.

Este Proyecto es viable porque la Institución cuenta con recursos físicos como son: Dos Laboratorios de Informática exclusivamente para los estudiantes de Bachillerato el Primer Laboratorio con 15 máquinas con software con licencia que la institución ha adquirido al pasar los años y el segundo con 25 máquinas donadas por MINTEL, estos últimos equipos cuentan con software libre, además de contar con el servicio de Internet inalámbrico y un proyector, por tal razón es necesario de la misma forma capacitar a los Docentes del área de informática y puedan cambiar el estilo tradicional por uno actual y poder dar mayor uso a las TIC y mejorar el proceso de enseñanza en el aula y al final llegar a un aprendizaje significativo.

1.5 Marco de referencia de la investigación.

1.5.1 Marco teórico.

Para la sustentación teórica de los conocimientos previos a efectuarse en la investigación se realiza una revisión documental bibliográfica de los siguientes referentes o fundamentos que se detallan a continuación:

1.5.1.1 Programa Curricular

Material curricular donde se establecen las actividades de enseñanza aprendizaje, que permite situar al docente en su práctica y lograr los objetivos, las conductas que deben mostrar los estudiantes, las acciones y contenidos a desarrollar, así como las tácticas y recursos a explotar con este fin.

1.5.1.1.1 Diseño Curricular

El diseño Curricular se entiende como el conjunto de habilidades, actitudes y conocimientos que se promueven a través del aprendizaje según métodos, actividades, materiales apropiados para un mejor y específico desarrollo de la personalidad del estudiante.

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación Básica tiene como objetivo desarrollar la posición humana y preparar para la comprensión, la cual va direccionada a la formación de los naciones que ejerzan valores que permitan interactuar con la colectividad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del buen vivir¹. (MINEDUC, 2011)

1.5.1.1.2 Componentes de un Programa Curricular

La estructura del programa Curricular consta de Plan Anual, Planificación por bloques curriculares y Desarrollo de los bloques curriculares. El plan anual va a constar de los datos informativos, distribución de tiempo, objetivo del área, perfil de salida, eje curricular integrador, ejes transversales, bloques curriculares y bibliografía.

En la planificación de los bloques curriculares consta de los datos informativos, objetivos y eje transversales del bloque, destrezas con criterios de desempeño, actividades para el desarrollo de las destrezas, recursos, evaluación e indicadores. En el desarrollo de los bloques curriculares se desarrollan los contenidos esenciales según los lineamientos de bachillerato donde al final de cada bloque curricular tendrá una autoevaluación donde el estudiante demostrara sus conocimientos y el Docente verificarán el nivel de conocimiento adquirido durante la aplicación.

El programa curricular involucra expresar en forma despejada y precisa cada uno de los aspectos afines a los contenidos, técnicas de enseñanza, con el fin de formar las normas básicas: descripción, valoración y mejora de los contenidos. **“La denominación de estructura curricular “base” se debe a que a partir de ellas se pueden programar unidades o bloques curriculares y sesiones de aprendizajes diversificadas según los requerimientos de cada caso ya sea persona, contextos, espacios, tiempos, contenidos”.** (Morán, 2005, pág. 11)

¹ Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación Básica, 2011.

1.5.1.1.3 Planificación

La Planificación es una herramienta ideal para planificar un año escolar o por Quimestre, de la misma forma semanal o diariamente. Existen diferentes tipos de planificaciones de acuerdo al nivel académico para el que sea aplicado, entre ellos tenemos:

- Plan Anual
- Plan por Bloques Curriculares (Unidades o Módulos)
- Plan Semanal
- Plan Diario

En esta investigación específicamente se plantea dos primeros tipos de lo antes mencionado como el plan anual y el de bloques curriculares, por tal razón se interioriza sus definiciones, características y estructura. Mientras que los dos se desglosan del desarrollo de los bloques curriculares de acuerdo se estipule en el plantel educativo.

1.5.1.1.4 Plan Anual

Se trata de un diseño que específicamente contempla los contenidos o aprendizajes que se va a aplicar durante un periodo escolar en forma general. Entre los puntos principales que debe de tener un Plan Anual son:

- Datos Informativos: Aquí van los datos de la Institución, curso, paralelo, nombre del Docente, periodo lectivo, entre otros datos importantes.
- Distribución y Cálculo del tiempo: Se especifica en que tiempo se va a lograr cumplir, distribuyéndolo en días y periodos.

- Objetivo del área: Se establece el objetivo general del área que se espera al aplicar contenidos en el proceso de enseñanza.
- Perfil de salida: Aquí se detalla lo que se va a lograr con el estudiante al finalizar el periodo escolar, es decir las habilidades aprendidas.
- Eje curricular Integrador: es la idea mayor del proceso de enseñanza que se establecerá en el diseño curricular.
- Ejes transversales: Son aquellos que constituyen los fundamentos en la práctica e integrar los campos del ser: el saber, el hacer y convivir.

El Buen Vivir en la educación ecuatoriana tiene como propósito garantizar el derecho a la educación, la igualdad de oportunidades y la preparación de los futuros ciudadanos para una sociedad democrática equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad y respetuosa de la naturaleza.

Entonces el Buen Vivir es el hilo conductor de los ejes transversales, concebidos como: “Grandes temáticas que deben de ser atendidas de acuerdo a la proyección curricular, con actividades concretas integradas al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de cada área de estudio” (Araujo, 2010)

- Bloques Curriculares: En esta parte solo se detalla los títulos o temas a tratar en el periodo lectivo, la cual está distribuido en bloques curriculares.
- Bibliografía: Se detalla la bibliografía, fuentes o referencias bibliográficas que se va a usar en el desarrollo de los contenidos.

Esta estructura está basada de acuerdo a los currículos actuales de Educación Básica y de Bachillerato que exige el Ministerio de Educación y en caso de modificaciones o adaptaciones, se las realiza de acuerdo a la institución en que se elabore, como es de conocimiento un plan curricular es flexible, por lo que va haber cambio con el único propósito de mejorar y ayudar el avance de los procesos educativos.

1.5.1.1.5 Plan por Bloques Curriculares

Aquí va los componentes desglosados de la proyección curricular presentada en el plan anual y que integran un conjunto de destrezas y actividades que permitirán el desarrollo de las clases, es decir se va a desarrollar el bloque curricular.

1.5.1.1.6 Destrezas

Son habilidades que el estudiante desarrolla o realiza en el aula con facilidad y rapidez en el proceso de enseñanza aprendizaje con la ayuda del docente.

1.5.1.1.6.1 Destrezas con Criterios de Desempeño

Las destrezas enuncian el saber hacer con diferentes acciones que realizan los estudiantes y estos van relacionados con un determinado conocimiento teórico. Las destrezas son estructuras psicológicas del pensamiento que permiten asimilar, utilizar y exponer el conocimiento. Esto se desarrolla mediante acciones mentales y se convierten en modos de actuación que le dan salida a diferentes tareas tanto teóricas y prácticas.

Las destrezas deben de responder a:

- Tipo del área o disciplina
- Tipo de conocimiento: teórico o práctico.
- La edad y a las características del adolescentes.
- Los conocimientos previos de los estudiantes
- Los conocimientos que posee el docente.
- Las exigencias curriculares estipuladas por el MINEDUC.

De acuerdo a estos factores, las destrezas tienen el propósito de que los estudiantes dominen, alcancen, y apliquen los conocimientos en circunstancias y problemas

reales y cotidianos, mediante métodos lógicos, didácticos y técnicas interactivas, para conseguir en los estudiantes los aprendizajes esperados.

Los criterios de desempeño representan a los aspectos principales de las destrezas, ya que articulan las características de los resultados significativamente relacionados con el logro explicado en el dominio de la acción, esto viene hacer la base para que el docente declare si el estudiante es o no competente. De este modo afirma la elaboración de la estructura de la evaluación. Admiten precisar acerca de lo que se hizo y la calidad con que fue realizado.

Los criterios enseñan la forma esperada del desempeño de las labores implicadas de cada destreza. Los criterios están descritos de forma general para que el docente, lo concrete de acuerdo a las características y necesidades propias de una disciplina de estudio.

Según el (Ministerio de Educación, 2010), las destrezas se presentan con la capacidad (saber-hacer) y el conocimiento teórico dimensionados por niveles de complejidad que caracterizan los criterios de desempeño, es decir por un conjunto de acciones. Saber hacer, conocimientos y criterios de desempeño.

1.5.1.1.7 Estrategias Metodológicas

Las estrategias son conjuntos de acciones planificadas que el Docente usa para lograr un fin, en este caso llegar a un aprendizaje eficaz y eficiente de los objetivos propuestos. Estas estrategias son importantes ya que constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente permitiendo la construcción del conocimiento. Entre algunas estrategias metodológicas tenemos:

- Organizadores previos
- Organizadores gráficos
- Ilustraciones
- Preguntas formuladas

- Mapas y redes conceptuales
- Observaciones
- Practicas
- Responder preguntas
- Elaborar resúmenes de procesos
- Entre otros.

1.5.1.1.8 Recursos

Son mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje. Aquí se describen los que se usan para poder desarrollar las clases, entre ellos se describe los siguientes:

- Laboratorio de Informática
- Carteles
- Proyector
- Folletos
- Internet
- Suite Ofimática

Cada uno de estos componentes son importantes para el desarrollo del programa curricular, también existen otros componente que a medida que se realiza las clases se van incrementando para llegar a un aprendizaje

1.5.1.1.9 Indicadores esenciales de Evaluación

La evaluación debe ser exactamente metodología y cumplir con las funciones pedagógicas. Los indicadores son pautas, parámetros, indicios y guías, que permiten evidenciar el progreso del educando en una determinada destreza, para tomar decisiones objetivas. Estos indicadores pronuncian los resultados que responden al logro de los objetivos trazados en el Plan Curricular. Son evidencias de

resultados concretos de las consecuencias del aprendizaje, precisando el desempeño que muestra el educando en el salón de clase.

Entre las características de los indicadores de evaluación tenemos lo siguiente:

- Ser claros y precisos
- Describir y mostrar en diversos niveles el alcance de los conocimientos de las destrezas.
- Ser observables y verificables.
- Ser específicos y contextualizados
- Servir de referentes para valorar el desempeño de los estudiantes.

1.5.1.2 Software

“Software es la parte inmaterial o lógica de un sistema informático. Son los datos y los programas necesarios para que el computador funcione y produzca resultados”. (Lopez & Sonia, 2008). Para que un computador funcione debe estar totalmente habilitada tanto en hardware y software. Este último como elemento de estudio es importante ya que el software es la parte lógica del computador, la parte intangible, que se puede ver y no tocar, es decir los programas, existiendo en la actualidad un sin número de software de índole comercial, educativo con licencia y libre.

De la misma manera según sus funciones se clasifican en: Software de Sistema, Software de Aplicación y Software de Desarrollo.

1.5.1.2.1 Clasificación del Software según su función

El software según la función que le da el usuario se clasifica en software de sistema, software de aplicación y software de desarrollo.

1.5.1.2.2 Software de Sistema.

Son aquellos se les denomina Sistemas Operativos en el cual no podría trabajar, es decir es un conjunto de programas que va a permitir interactuar entre el usuario y el computador. Entre los Sistemas Operativos que frecuentemente se usa en la actualidad tenemos:

- Microsoft Windows (Versiones distintas)
- Linux Ubuntu
- Mac OS X
- Solaris
- Debian, entre otros.

1.5.1.2.3 Software de Aplicación.

Permite que el ordenador ayude al usuario en la realización de trabajos típicamente humanos, tales como gestionar una contabilidad o escribir un texto. Este software permitirá que los estudiantes manejen aplicaciones informáticas de software libre tal como está estipulado en los lineamientos del Ministerio de Educación para la disciplina Informática Aplicada a la Educación. **“El termino software de aplicación describe los programas que se escriben para los usuarios o son escritos por ellos, con el fin de aplicar la computadora a una tarea específica”.** (Amaya, 2009)

Entre los diferentes software de aplicaciones se detallan a continuación:

- Procesador de textos
- Hojas de Cálculo o electrónica
- Presentaciones electrónicas
- Bases de Datos y Diseños Gráficos
- Ediciones de Videos
- Navegadores de Internet
- Desarrolladores de páginas web, Utilitarios, entre otros.

1.5.1.2.4 Software de Desarrollo.

Es aquel software que se les denomina lenguaje de programación que son el conjunto de herramientas que va a permitir a desarrollar programas informáticos para satisfacer necesidades en empresas, estos programas permiten el desarrollo de aplicaciones.

Existen varios software de desarrollo o lenguajes de programación entre los más usados tenemos:

- Lenguaje C
- Java
- PHP
- Visual Basic
- Visual Fox
- Ruby
- Pascal
- Entre otros.

1.5.1.2.5 Clasificación del Software según el uso de su licencia

1.5.1.2.6 Software libre.

Es el software que respeta la independencia de los usuarios y la comunidad. Todo esto significa que los beneficiarios tienen la libertad para elaborar, duplicar, comercializar, aprender, transformar y perfeccionar el software.

1.5.1.2.7 Software privativo o con licencia.

Es aquel software informático en el que el usuario tiene limitaciones para poder usarlo, modificarlo o redistribuirlo.

1.5.1.2.8 Libertades del Software Libre

El software libre específicamente habla de 4 libertades que ofrece a los usuarios en general como:

- Tiene la libertad de usar el programa con cualquier propósito,
- Posee la libertad de estudiar el programa, su funcionamiento y adaptarlo a sus necesidades.
- Incluye la libertad de distribuir copias a otros usuarios que desean estudiar o manejar dicho programas, es decir las veces que sea necesario.
- Contiene la libertad de mejorar el programa y publicar los cambios mejorados para que otros usuarios se beneficien.

Todas estas libertades que posee hace que sean Programas o Software Libres, el ser libre indica que no tienes que pedir o pagar permisos.

1.5.1.2.9 Ventajas y Desventajas del Software Libre

Ventajas

- Eficiencia, Diversidad, Beneficio social y tecnológico de país
- Ahorro en adquisición de licencias
- Colabores dispuestos a ayudar y Combate l copia legal de software

Desventajas

- Mayor curva de aprendizajes y Dedicación de recursos a la corrección de errores
- La diversidad de versiones, métodos, pueden crear confusión en algunas personas
- El usuario debe de tener nociones de programación
- No tiene garantía de autor.

1.5.1.3 Programas Informáticos de Software Libre

Existen diferentes clases de software o programas libres según la clasificación mencionada anteriormente, entre algunos programas libres tenemos:

- **De Internet**
 - Mozilla Firefox
 - Ekiga
 - Emesene
 - Pidgin
 - SeaMonkey
 - Vuze
- **Diseño**
 - Blender
 - Gimp
 - Inkscape
 - Scribus
- **Multimedia**
 - Audacity
 - Infrarecorder
 - Mplayer
 - Virtualdub
 - VLC media player
- **Ofimática**
 - Calibre
 - Exelearning
 - Libre Office
 - OpenOffice
 - PDFCreator
- **Máquinas Virtuales**
 - VirtualBox
 - VMware Workstation
 - VMware Player y Microsoft Virtual PC

1.5.1.4 Aplicaciones Informáticas

“Las aplicaciones son programas que permiten realizar actividades concretas como edición de documentos, cálculos, diseños”. (Perez & Abraham, 2007)

Aplicaciones en informática son programas diseñados que permiten a los estudiantes a realizar varias tareas. Un ejemplo típico de solución informática para el proceso de la información de ciertas labores complicadas como pueden ser del departamento de contabilidad, la representación de documentos, el almacenamiento de información en una base de datos.

Tales aplicaciones son desarrolladas y pueden brindar una gran ayuda, están únicamente planteadas para resolver un problema específico. Mientras algunos son llamados paquetes combinados de software, que ofrecen menos ayuda, pero contienen otras aplicaciones, como un programa: procesador de palabras, de hoja electrónica y de un gestor base de datos. Entre otros ejemplos de programas de aplicación tenemos: programas de comunicación de datos, multimedia, presentaciones, diseño gráfico, cálculo, finanzas, correo electrónico, compresión de archivos, presupuestos, gestión de empresas, etc. Estas aplicaciones hacen uso de las funciones ofrecidas por los sistemas operativos para gestionar los archivos, mostrar información, imprimir resultados, etc.

1.5.1.5 Las Tecnologías en el Sistema Educativo

En la actualidad las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) es de gran ayuda en el proceso de aprendizaje ya que se aplica la práctica del conocimiento para solucionar problemas y necesidades en el ser humano. Lo que motiva a los estudiantes a aprender y manejar tecnologías, dentro de esta tecnología se encuentra el uso del computador o laptop y además del internet. La tecnología crea un ambiente de trabajo lúdico y más colaborativo, la misma que motivan a los educandos a concebir el aprendizaje más allá del aula de clase e incentivan el interés y curiosidad por la investigación de esa manera se forma individuos que creen sus propios materiales, presentaciones electrónicas, videos interactivos.

1.5.1.6 Fundamentaciones

1.5.1.6.1 Fundamentación Pedagógica

Este fundamento toma al individuo como centro del proceso educativo. La característica principal de este fundamento es la de formar seres humanos integrales, además de buscar las maneras adecuadas para lograr cumplir ese fin.

Los fundamentos detallados en esta investigación representa la importancia y fines de la educación ecuatoriana, es relevante que todos los educadores conozcan la importancia en el análisis y aplicación de un programa curricular de una disciplina y de la misma forma de la malla curricular de cualquier figura profesional que oferten el bachillerato en las diferentes instituciones públicas o privadas. **“La educación es un proceso, en tanto considera al individuo como sujeto de transformación cualitativa; es decir provoca en él un tránsito de un punto a otro dentro de su desarrollo o maduración”**. (Bolaños & Molina, 2007, pág. 10)

1.5.1.6.2 Fundamentación Tecnológica

Esta fundamentación fomenta en los procesos tecnológicos para docentes y estudiantes de los diferentes niveles de estudio y también admite el desarrollo de comunicación, el manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), es decir instrumentos tecnológicos, herramientas informáticas que faciliten la formación adecuada de las destrezas, la adquisición y generación de los saberes. **“Las tecnologías de la información y comunicación ejercen un impacto y repercusión, en la sociedad, además de su influencia en los cambios culturales”**. (Aguilar & Farray, 2005, pág. 119)

En esta fundamentación se promueve el manejar específicamente Software Libre en el ámbito educativo de cualquier nivel.

1.5.1.6.3 Fundamentación Legal

La Constitución

En el Art.343 de la Constitución del 2008 declara que: “El Sistema Nacional de Educación tendrá como fin la mejora de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población que faciliten al aprendizaje, la generación y el manejo de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y actuará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”.² (Constitución de la Republica del Ecuador, 2008)

Además en el Art.347 de la misma Constitución estipula que: Será responsabilidad del estado, “Fortalecer la enseñanza pública y la coeducación; asegurar el progreso permanente de la calidad, el engrandecimiento de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de los entidades educativas públicas”.³ (República del Ecuador, 2008)

Ley Orgánica de Educación Intercultural.

En el Art. 43, Literal b, de la LOEI, establece que: “Además de las asignaturas del tronco común, ofrecerá una formación complementaria en áreas técnicas, artesanales, deportivas o artísticas que admiten a los estudiantes ingresar al mercado laboral e iniciar actividades de emprendimiento social o económico. Las instituciones que ofrezcan este servicio podrán constituirse en unidades educativas de producción, donde tanto las y los docentes como las y los estudiantes pueden recibir una bonificación por la actividad productiva de su establecimiento”.⁴ (Ley Organica de Educación Intercultural, 2011)

² Constitución, Republica del Ecuador, 2008

³ Constitución, Republica del Ecuador, 2008

⁴ Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011

1.5.2 Marco conceptual (Glosario de términos).

Aplicaciones Informáticas.- Son programas informáticos en forma general ya sean básicos o avanzados que permiten la automatización de tareas complicadas.

Comunicación.- Es el intercambio de información entre computadoras o de cualquier tipo de dispositivo electrónico tecnológico a través de una conexión que existe entre ellas que tengan el mismo lenguaje.

Destrezas con criterios de desempeño.- Son aquellas habilidades que el estudiante va a desarrollar en las clases para demostrar el aprendizaje eficaz recibido en el aula.

Estrategias metodológicas.- Son las destrezas aplicadas en las diferentes actividades diarias de un estudiante que se desarrollan en el proceso de enseñanza para cumplir el objetivo trazado al inicio de las clases.

Informática Aplicada a la Educación.- Es una disciplina de estudio que tiene como objetivo lograr que los estudiantes tengan conocimientos digitales y tecnológicos para que puedan elaborar sus propios recursos académicos en cualquier área de estudio.

Indicadores esenciales de evaluación.- Son aquellos indicadores que permiten evaluar las destrezas realizadas por los estudiantes y poder comprobar el cumplimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.

Lineamientos Curriculares.- Son acciones específicas de una disciplina de estudio, la cual se debe de ejecutar para dar fiel cumplimiento a cada una de las directrices dadas y el Docente debe de desarrollarlas para una mejor aplicación.

Programa Anual.- Documento donde el Docente da a conocer en forma general los bloques o contenidos a desarrollar en el año escolar de un determinado curso y esta es presentada en todas las áreas de estudio.

Programa Curricular.- Conjunto de conocimientos, procesos o modelos a seguir para cumplir con los objetivos propuestos en la Gestión Educativa.

Programa por bloques curriculares.- Son el desarrollo de cada uno de los bloques o contenidos curriculares a desarrollar en un periodo lectivo en un curso específico.

Software.- Es la parte lógica del computador, la parte intangible, que se puede ver y no tocar, es decir los programas, existiendo en la actualidad un sin número de software de índole comercial, educativo con licencia y libre.

Software de Aplicación.- Son aquellos programas que permiten que el computador realice trabajos o tareas específicamente típicamente humanas.

Software de Desarrollo.- Son aquellos programas que desarrolla una persona especializada en la programación es decir un programador de sistemas.

Software de Sistema.- También se los denomina sistema operativo es aquel programa que poseen un conjunto programas que hace posible el uso del computador, además de administrar la información realizada.

Software Educativo.- Programas específicamente que son usados para enseñar alguna disciplina específica y hacen uso del computador.

Software Libre.- Es el software que respeta la autonomía de los usuarios esto significa que tienen la libertad para elaborar, reproducir, distribuir, estudiar, modificar y mejorar.

Software Privativo.- Es aquel software que corresponde a una empresa privada que mantiene derechos de uso, modificación y distribución.

Tecnología.- Conjunto de conocimientos prácticos y tecnológicos que están fundamentados en procesos y métodos técnicos que permite satisfacer necesidades al ser humano. Dentro de este término encontramos las siglas TIC que significa Tecnología de la Información y Comunicación.

1.6 Formulación de la Hipótesis y variables.

1.6.1 Hipótesis General.

La Aplicación de un Programa Curricular en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación para el manejo de Aplicaciones de Software Libre motiva y mejora el rendimiento en los estudiantes del Primero de Bachillerato del Colegio Fiscal Valdivia.

1.6.2 Hipótesis Particulares.

- El Diseño de un programa curricular de informática Aplicada a la Educación de software libre aumenta la motivación escolar y mejora el proceso de aprendizaje.
- El buen manejo de Software Libre desarrolla destrezas informáticas en los educandos de Primero de Bachillerato.
- La creación de un programa Curricular de Software Libre en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación motiva y mejora el rendimiento de los estudiantes del Primero de Bachillerato.

1.6.3 Variables (Independientes y dependientes).

- Variable independiente: (causa) Programa curricular
- Variable dependiente: (efecto) Software Libre

Tabla N° 1: **Determinación de Variables**

HIPOTESIS	VARIABLES
GENERAL	V.I. La Aplicación de un Programa Curricular
	V.D. Motiva y mejora el rendimiento en los estudiantes del Primero de Bachillerato del Colegio Fiscal Valdivia
HIPOTESIS PARTICULAR 1	V.I. El Diseño de un programa curricular de informática Aplicada a la Educación
	V.D. Aumenta la motivación escolar y mejora el proceso de aprendizaje.
HIPOTESIS PARTICULAR 2	V.I El manejo de Software Libre
	V.D. Desarrolla destrezas informáticas en los educandos de Primero de Bachillerato
HIPOTESIS PARTICULAR 3	V.I. La creación de programa curricular de software libre
	V.D. motiva y aumenta el rendimiento en los estudiantes

Fuente: Estadística del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez

1.7 Aspectos metodológicos de la investigación.

1.7.1 Tipo de estudio.

Para el estudio e investigación se usan los siguientes tipos de estudios:

- **Descriptivo.-** Para identificar la conducta, actitudes y reacciones de los Docentes al no contar con un programa curricular y de los estudiantes de manejar herramientas tecnológica y determinar los motivos por los que no se manejan aplicaciones de Software Libre dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, asentados en la observación de recolección de datos, para así poder adoptar varios criterios de clasificación que facilite a establecer, agrupar y normalizar los objetos implicados en el estudio del problema.
- **Explicativo.-** Se explica el procedimiento de las variables usando una metodología cuantitativa, experimentando cada caso del cómo y el porqué de las causantes del Diseño de un Programa curricular y la ausencia del manejo de aplicaciones con software libre, dentro del proceso enseñanza aprendizaje comprobando las variables entre sí.

1.7.2 Tipos de Investigaciones

Para el cumplimiento de las actividades realizadas en la investigación se usó los siguientes métodos de investigación:

- **De campo.-** se realizó una investigación directa en los predios de las instalaciones del Colegio Fiscal “Valdivia” especialmente en los estudiantes de los Primeros de Bachillerato General Unificado a través de las encuestas planteadas.

1.7.2.1 Métodos Teóricos

- **Analítico-sintético:** Porque maneja juicios considerando cada una de las causas, las cuales son clasificadas, para conocer su principal origen y llegar a una conclusión.
- **Inductivo-deductivo:** Para estudiar las diferentes causas particulares a una causa generalizada y de general a particular, aplicando una lógica en entender y explicar las causas de por qué no existe un adecuado programa curricular y no se utilizan las TIC dentro de la enseñanza – aprendizaje por parte de los docentes del Colegio Fiscal “Valdivia”.
- **Hipotético-deductivo:** Tomando las hipótesis planteadas basadas en los objetivos, obtener nuevas conclusiones y predicciones empíricas, las que a su vez serán sometidas a verificación. El método hipotético deductivo lo empleamos corrientemente tanto en la vida ordinaria como en la investigación científica. **“Consiste en emitir hipótesis acerca de las posibles soluciones al problema planteado y comprobar con los datos disponibles si estos están de acuerdo con aquellas”** (Cegarra, 2012, pág. 82)

1.7.2.2 Métodos Empíricos

- **Observación Directa:** La que nos permitirá conocer la realidad de la educación impartida en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación en los estudiantes del Primero de bachillerato, basados en la metodología utilizada por los maestros, el grado de motivación y participación de los estudiantes del Plantel. **“La observación es la captación previamente planeada y el registro controlado de datos con una determinada finalidad para la investigación, mediante la percepción visual de un acontecimiento”.** (Heinemann, 2005, pág. 135)

1.7.2.3 Método Experimental

Se recurrirá a este método experimental para evidenciar y verificar la hipótesis que se ha planteado y de esa manera poder comprobar si es adecuada a la necesidad presentada. **“El método experimental es el procedimiento general mediante el cual se someten rigurosamente las hipótesis a la prueba de la práctica”.** (Gutierrez, 2007, pág. 25)

1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información.

Se manejó fuentes de información tomando en cuenta la calidad de información como la eficacia, precisión, novedad y honestidad. Con el fin de conseguir información veraz en esta investigación utilizaremos tres orientaciones que permitirá la recolección de datos como son: de observación, de encuesta y de experimento. Una de las técnicas usadas en esta tesis fue: la encuesta mediante cuestionarios con preguntas cerradas. **“La dimensión de las técnicas de recolección de información confronta al investigadora un proceso de toma de decisiones para optar por aquellas técnicas que sean más apropiadas a los fines de la investigación”.** (Yuni & Urbano, 2008)

Encuestas: Es la más conveniente para pretender tener información descriptiva. Investigando directamente a estudiantes se logra descubrir datos referentes al manejo de estas aplicaciones, preferencias, opiniones, satisfacción, actuaciones, etc. La encuesta puede ser ordenada cuando se usan listas formales de preguntas que se plantean a los encuestados de igual manera, o no ordenada cuando permite al entrevistador utilizar un formato abierto y dirigir la encuesta de acuerdo con las respuestas recibidas.

Las encuestas pueden ser directas, cuando se realizan preguntas directas o indirectas. La encuesta es típicamente la orientación de investigación más usada y

casi siempre la única, para comprobar la información por tal razón se usará preguntas cerradas que manifiesten a los objetivos de investigación y de tal manera poder realizar la referida tabulación de los datos obtenidos y poder comprobar el resultado esperado. **“La encuesta parte de la premisa de que si queremos conocer algo sobre el comportamiento de las personas lo mejor es preguntarlo directamente a ellas”** (Tamayo, 2004, pág. 110)

1.7.3.1 Población y Muestra

Población

“Una población está conformada por un grupo de personas que cumplen con ciertas características de interés para la investigación.” (Rojas, 2009). El grupo de persona que forma parte de la población para realizar esta investigación son los 3 Directivos (Rectora, Vicerrectora y Jefa de Talento Humano), los 46 Docentes del Plantel y los 207 estudiantes que están actualmente matriculados en el Primer Año de Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Valdivia.

Muestra

“La muestra es una parte de la población en estudio, seleccionada de manera que en ella queden representadas las características que distinguen a la población de la que fue tomada”. (Moreno, 2007, pág. 9).

Para obtener el tamaño de la muestra de la población a investigar se usó la siguiente formula estadística:

$$n = \frac{N}{(e)^2 \cdot (N - 1) + 1}$$

n = Muestra

N= Población (256)

E= Margen del error 5% (0,05)

$$n = \frac{256}{(0,05)^2 \cdot (256 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{256}{(0,0025) \cdot (255) + 1}$$

$$n = \frac{256}{0,6375 + 1}$$

$$n = \frac{256}{1,6375}$$

$$n = 156,34$$

Para obtener número exacto de la muestra distribuidos según la tabla 1, se realizó la operación de la regla de 3, y se conoció el número de autoridades, docentes a encuestar.

Tabla N° 2: Población y Muestra de Autoridades, Docentes y Estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado.

Integrantes	Población	Muestra
Directivos	3	2
Docentes	46	28
Estudiantes	207	126
Total	256	156

Fuente: Estadística del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez

1.7.4 Tratamiento de la información.

Todo el análisis y elaboración de la información de los datos obtenidos, es la llave clave para un proceso de investigación cualitativa y que tiene como objetivo, contestar y validar todo el estudio obtenido para establecer en referencias los objetivos de la investigación. Para realizar este trabajo de investigación utilizamos la técnica de la encuesta, la cual fue aplicada a una muestra de los estudiantes del

Primer Año de Bachillerato General Unificado del Plantel, a más de las Autoridades y Docentes.

La aplicación de este instrumento nos permitió conocer la realidad académica con respecto a la aplicación del Plan Curricular realizado por el Docente de Informática y en especial con el manejo de software libre usando las TIC en forma general, en la cual se fundamenta la propuesta, para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Luego de realizar y aplicar la encuesta se procedió a realizar el respectiva tabulación de cada uno de los resultados obtenidos y la elaborar una tabla donde contiene todas las respuestas de cada una de las preguntas y los resultados de los datos obtenidos se presenta mediante un gráfico estadístico circular, con la finalidad de interpretar de mejor manera los resultados. **La Labor del tratamiento y análisis de la información precede a la elaboración de un informe donde se presentan los hallazgos de la investigación.** (Díaz, 2009, pág. 28)

1.8 Resultados e impactos esperados.

- Los Docentes del área de informática del Colegio Fiscal Valdivia, den un buen uso y manejo del Programa Curricular creado.
- Los estudiantes manejen aplicaciones informáticas de software libre y realicen sus propios materiales digitales en cualquier área de estudio.
- El programa curricular pueda ser aplicado en otras instituciones que ofertan el Bachillerato General unificado.
- Mejorar en conocimiento técnico de diferente software libre que favorezca el aprendizaje de los estudiantes.

CAPITULO II

2. ANALISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO

2.1 Análisis de la situación actual

El Colegio Fiscal Valdivia actualmente ofrece los Bachilleratos en Ciencias: Químico Biológico y el Bachillerato Técnicos con Figura Profesional de Administración de Sistemas, Acuacultura y Contabilidad, en todas las especializaciones según el Bachillerato General unificado una de las disciplinas de estudio es la Informática Aplicada a la Educación donde en estos últimos años se ha notado que los Docentes del área de Informática conocen y manejan muy poco los que es software libre, cada año lectivo según los distributivos de trabajo los Docentes rotan y en especial los del Área de Informática, encontrándose que cada año al Docente que se le asigne esta disciplina, realiza los diferente planes o programas de estudio y muy poco dan uso a los laboratorios donde existen equipos con software libre o se ha visto el caso de que solo acuden a realizar las diferentes investigaciones y no cumplen con los lineamientos propuestos por el Ministerio de Educación del Ecuador.

Se ha notado la falta de capacitación a los Docentes en el uso y manejo de estas herramientas para que puedan usar de forma adecuada los laboratorios de informática del plantel. Por la falta de capacitación, los estudiantes terminan el Primer Año de Bachillerato con vacíos en los diferentes contenidos de estudio, ya que el actual currículo exige que se debe de emplear las Tic (Tecnologías de la Información y Comunicación) en cualquier área de estudio, para realizar las tareas académicas, la misma que se ha recibido críticas de Docentes de otras áreas, que cuando se les envía tareas con el uso de estas herramientas, los estudiantes no

cumplen a satisfacción como debería de ser, las cuales con esta investigación se trata de cambiar la actitud del docente frente al manejo del Programa Curricular propuesto y hacer que los estudiantes desarrollen destrezas informáticas y tecnológicas para que se puedan desenvolver sin problema.

2.2 Análisis comparativo, evolución, tendencia y perspectivas.

Realizando un análisis comparativo con otras instituciones educativas de la Provincia, nos dio como resultados que también están en las mismas condiciones, ya que según como solo existen los lineamientos curriculares, ellos planifican por su cuenta y de un 50% de los contenidos lo cumplen pero el otro 50% ellos agregan otros contenidos pero de software con licencia ya que los laboratorios de informática no poseen con los software necesarios y por la inexperiencias del manejo de estos programas mejor no lo incluyen, pero aseguran que sería factible que se les capaciten, ya que si es importante aprender a manejar los diferentes software libres que están en el mercado y más aún fácil de conseguir para ellos mismos y en especial para los estudiantes.

Mientras que en otras instituciones ya se están adaptando al cambio aunque no cuentan con equipos de software libre en su totalidad, tratan de cumplir con los contenidos que mejor puedan desarrollar en clases, actualmente para cumplir con sus planes de bloques curriculares adquieren textos escolares pero que no cumplen con, a más de las diferentes investigaciones que deben realizarlo mediante el Internet, es decir no cuentan con una guía o un manual o mejor dicho un programa curricular que cumpla con los requerimientos para esta disciplina. Lo importante del análisis actual es que existe la predisposición y el deseo por parte de las autoridades y los docentes del área aplicar nuevos conocimientos en la formación integral de los estudiantes pero con la respectiva capacitación para de esta manera cumplir a cabalidad y hacer de los estudiantes grandes operadores en las diferentes herramientas informáticas que ofrece la tecnología.

2.3. Presentación de resultados y diagnóstico.

2.3.1 Resultados de la encuesta a las Autoridades y Docentes.

- 1) ¿Actualmente existe un programa curricular de Informática aplicada a la Educación para Primero de Bachillerato de acuerdo a los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación que sea aplicado para motivar y mejorar el rendimiento escolar?

Tabla N°3: Existencia un programa curricular de informática Aplicada a la Educación.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	8	16 %
NO	41	84 %
Total	49	100 %

Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez (2014)

Gráfico N° 1: Existencia un programa curricular de informática Aplicada a la Educación.

Gráfico 1: Existencia un programa curricular de informática Aplicada a la Educación.



Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

Como resultado se ha obtenido que el 84% de los encuestados responder que no existe ningún programa curricular de Informática Aplicada a la Educación que cumplan con los lineamientos del Ministerio de Educación, mientras que el 16% respondió que sí existe.

2) ¿Cree Ud. que el Diseño de un Programa Curricular para la disciplina Informática Aplicada a la Educación ayuda como guía en el proceso de enseñanza y aumenta el rendimiento de los estudiantes de Primero de Bachillerato?

Tabla N° 4: Diseño de un programa curricular de Informática Aplicada a la Educación.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	36	73 %
NO	13	27 %
Total	49	100 %

Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 2: Diseño de un programa curricular de Informática Aplicada a la Educación.



Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

Como resultado a esta interrogante tenemos que el 73% si está de acuerdo que el Programa Curricular ayudará como una guía en el proceso de enseñanza a los estudiantes de Primero de Bachillerato, mientras que un 27% no está de acuerdo.

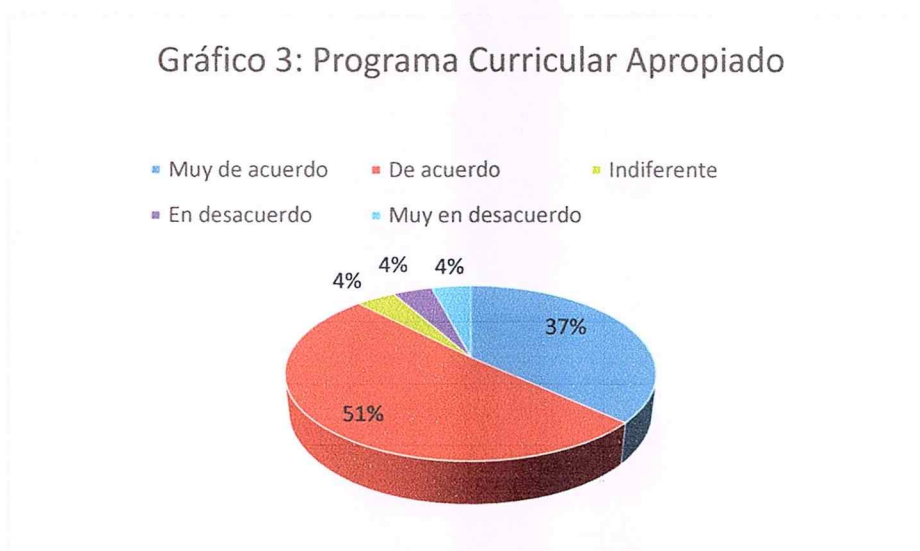
3) ¿Califica Ud. de apropiada la propuesta de un programa curricular para el área de informática aplicada a la educación, para motivar y mejorar en el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla N° 5: Programa Curricular Apropiado

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	18	37 %
De acuerdo	25	51 %
Indiferente	2	4 %
En desacuerdo	2	4 %
Muy en desacuerdo	2	4 %
Total	49	100 %

**Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
 Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)**

Gráfico N° 3: Programa Curricular Apropiado



**Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
 Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)**

Análisis:

Como resultado a la interrogante de que si es apropiada o no el Programa Curricular propuesto en la disciplina de Informática Aplicada a la educación para motivar el aprendizajes tenemos que el 18 % está Muy de acuerdo y el 25 % de acuerdo.

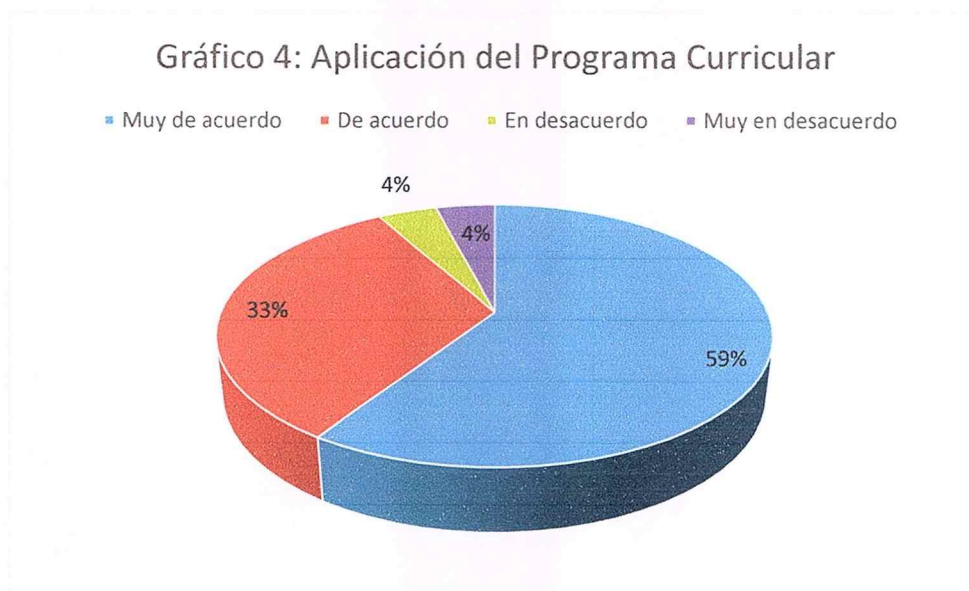
4) ¿Cree Usted que la aplicación del Programa Curricular de software libre desarrolla destrezas informáticas en los educandos?

Tabla N° 6: Aplicación del Programa Curricular

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	29	59 %
De acuerdo	16	33 %
En desacuerdo	2	4 %
Muy en desacuerdo	2	4 %
Total	49	100 %

Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 4: Aplicación del Programa Curricular



Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

Como resultado a la interrogante tenemos que el 29% está muy de acuerdo y el 16% de acuerdo de que la aplicación de este Programa Curricular permitirá formar jóvenes con destrezas informáticas.

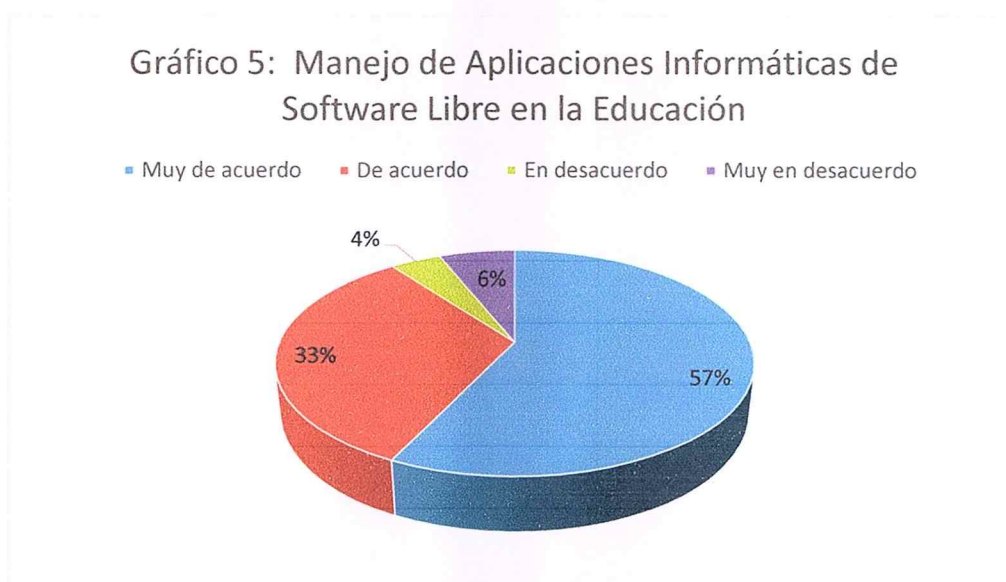
5) ¿Cree Ud. que es importante el manejo de aplicaciones informáticas de software libre en el proceso de aprendizaje?

Tabla N° 7: Manejo de Aplicaciones Informáticas de Software Libre en la Educación.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	28	57 %
De acuerdo	16	33 %
En desacuerdo	2	4 %
Muy en desacuerdo	3	6 %
Total	49	100 %

Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 5: Manejo de Aplicaciones Informáticas de Software Libre en la Educación.



Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

Como resultado a la interrogante tenemos que el 57% está muy de acuerdo y el 33% de acuerdo de que se manejen Aplicaciones Informáticas de software Libre en la Educación.

6) ¿Se usa los Laboratorios o Aulas de Informática que posee la institución para realizar las prácticas y así aumenta la motivación escolar?

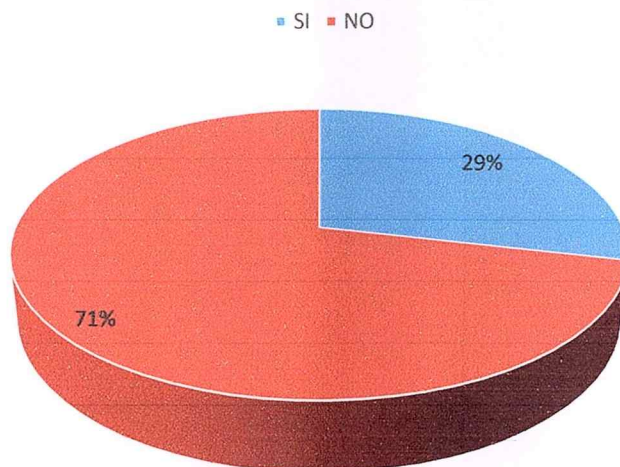
Tabla N° 8: Uso de Laboratorios o Aulas de Informáticas

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	14	29 %
NO	35	71 %
Total	49	100 %

Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 6: Uso de Laboratorios o Aulas de Informáticas

Gráfico 6: Uso de Laboratorios o Aulas de Informáticas



Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

El 71 % de la población encuestada contestó que la Institución Educativa a pesar de tener los equipos no usa los laboratorios o aulas de informática para realizar prácticas.

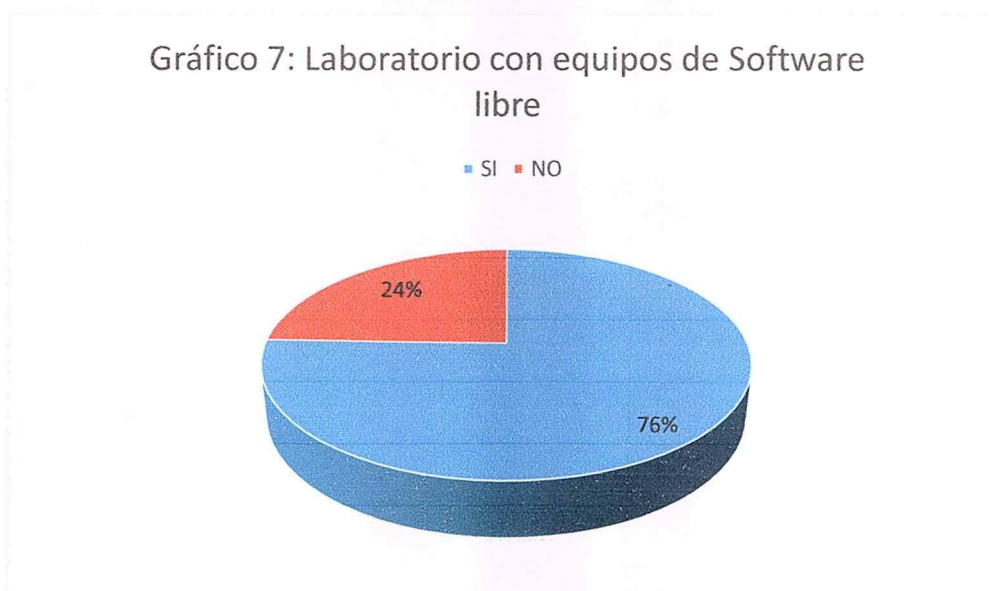
7) ¿El Laboratorio de Informática del Plantel posee equipos con software libre para cumplir a cabalidad con el programa curricular propuesto?

Tabla N° 9: Laboratorio con equipos de Software Libre

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	37	76 %
NO	12	24 %
Total	49	100 %

Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 7: Laboratorio con equipos de Software Libre



Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

De la Población encuestada el 78 % está muy de acuerdo y el 24 % está de acuerdo de que las aula de informática posee computadoras con software libre para cumplir con los requerimientos que exige el Programa Curricular propuesto.

8) ¿Considera importante la capacitación profesional en el manejo de herramientas informáticas de software libre para la buena aplicación del Programa Curricular?

Tabla N° 10: Capacitación Profesional en el manejo de herramientas informáticas

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	28	57 %
De acuerdo	21	43 %
En desacuerdo	0	0 %
Muy en desacuerdo	0	0 %
Total	49	100 %

Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 8: Capacitación Profesional en el manejo de herramientas informáticas



Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

El 57 % de los encuestados está muy de acuerdo y el 21 % está de acuerdo con las capacitaciones profesionales en el manejo de herramientas informáticas en especial de software libre.

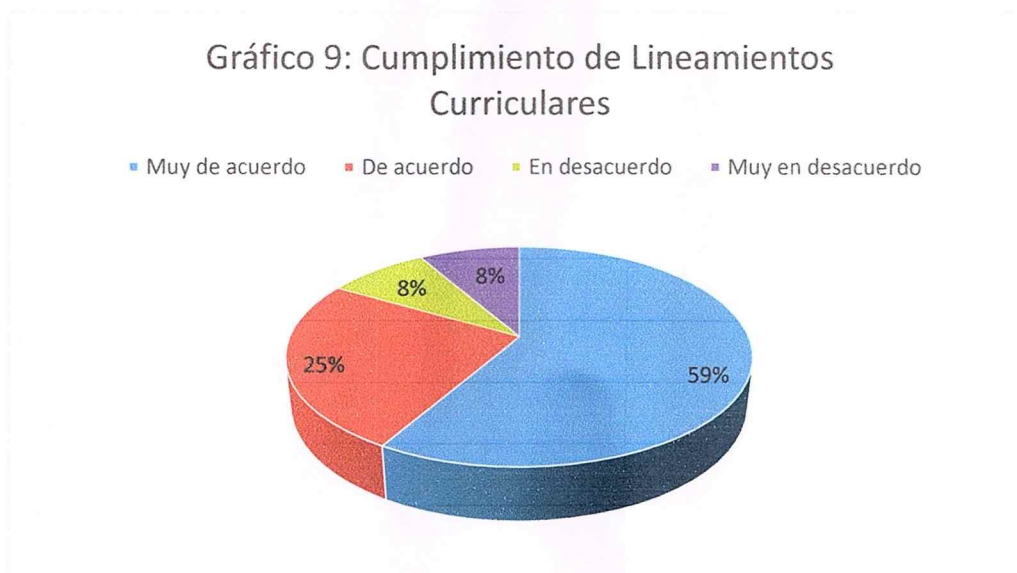
9) ¿Cree Ud. que es importante cumplir con los contenidos programados en la disciplina Informática Aplicada a la Educación?

Tabla N° 11: Cumplimiento de los Lineamientos Curriculares

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	23	47%
De acuerdo	19	39%
En desacuerdo	4	8 %
Muy en desacuerdo	3	6 %
Total	12	100 %

Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 9: Cumplimiento de Lineamientos Curriculares



Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

El 47 % de los encuestados está muy de acuerdo y el 39 % está de acuerdo con la importancia de cumplir con los lineamientos curriculares en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación.

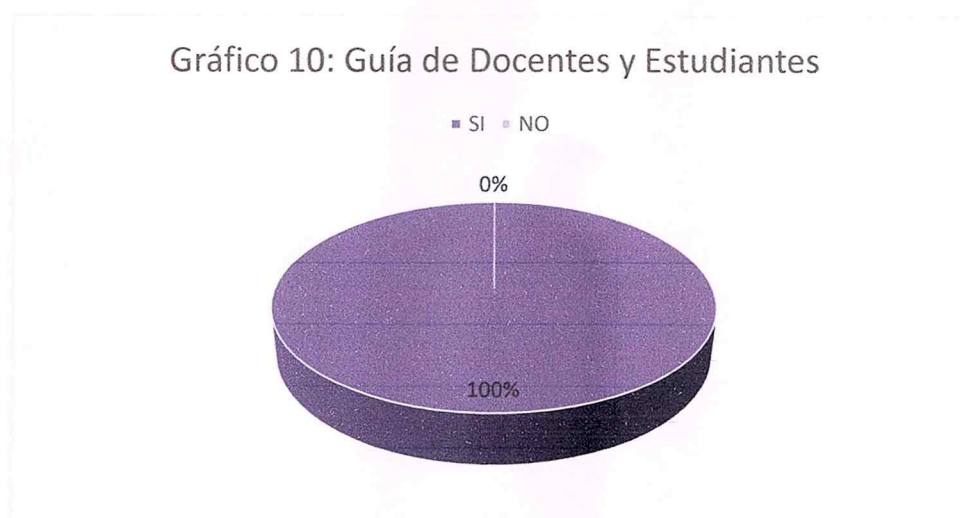
10) ¿Cree Ud. que tanto los docentes y estudiantes deben de contar con una guía con los contenidos establecidos por el Ministerio de Educación para motivar a un aprendizaje significativo?

Tabla N° 12: Guía de Docentes y Estudiantes

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	37	76 %
NO	12	24 %
Total	49	100 %

Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
 Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 10: Guía de Docentes y Estudiantes



Fuente: Autoridades y Docentes del Colegio Fiscal Valdivia
 Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

El 76% de los encuestados está muy de acuerdo que los Docente y Estudiante deben contar con una guía con los contenidos que establece el Ministerio para un aprendizaje significativo, mientras que 24% respondió que no.

2.3.2 Resultados de encuesta a los estudiantes de Primero de Bachillerato

1) ¿Considera importante aplicar un Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación para aumentar la motivación y el rendimiento escolar?

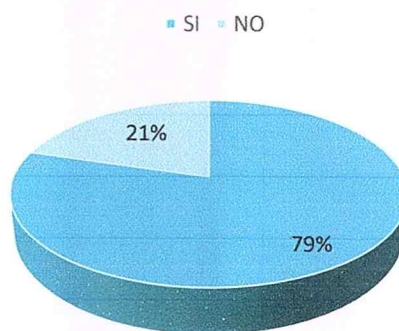
Tabla N° 13: Importancia de aplicar un programa curricular

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	124	79 %
NO	32	21 %
Total	156	100 %

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 11: Importancia de aplicar un programa curricular

Gráfico N° 11: Importancia de aplicar un programa curricular



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

El 79% de los encuestados respondieron que si es importante aplicar un programa curricular en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación para aumentar la motivación y el rendimiento escolar y el 21% respondió que no es importante.

2) ¿Actualmente el Docente tiene una guía o manual de Informática Aplicada a la Educación con los contenidos a estudiar?

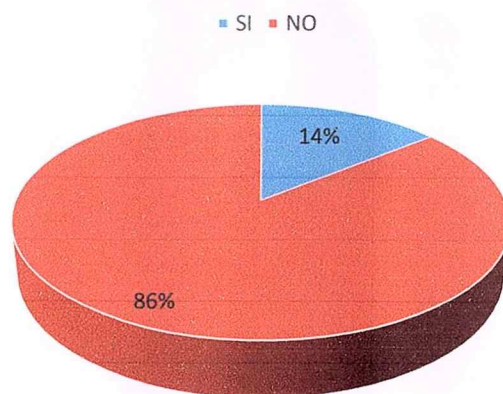
Tabla N° 14: Guía o Manual de Informática Aplicada a la Educación.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	22	14 %
NO	134	86 %
Total	156	100 %

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 12: Guía o Manual de Informática Aplicada a la Educación

Gráfico 12: Guía o Manual de Informática Aplicada a la Educación



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

El 84% de los encuestados respondieron que el Docente no cuenta con una guía o manual con los contenidos de estudio, mientras que el 16% respondió que el Docente si posee la guía.

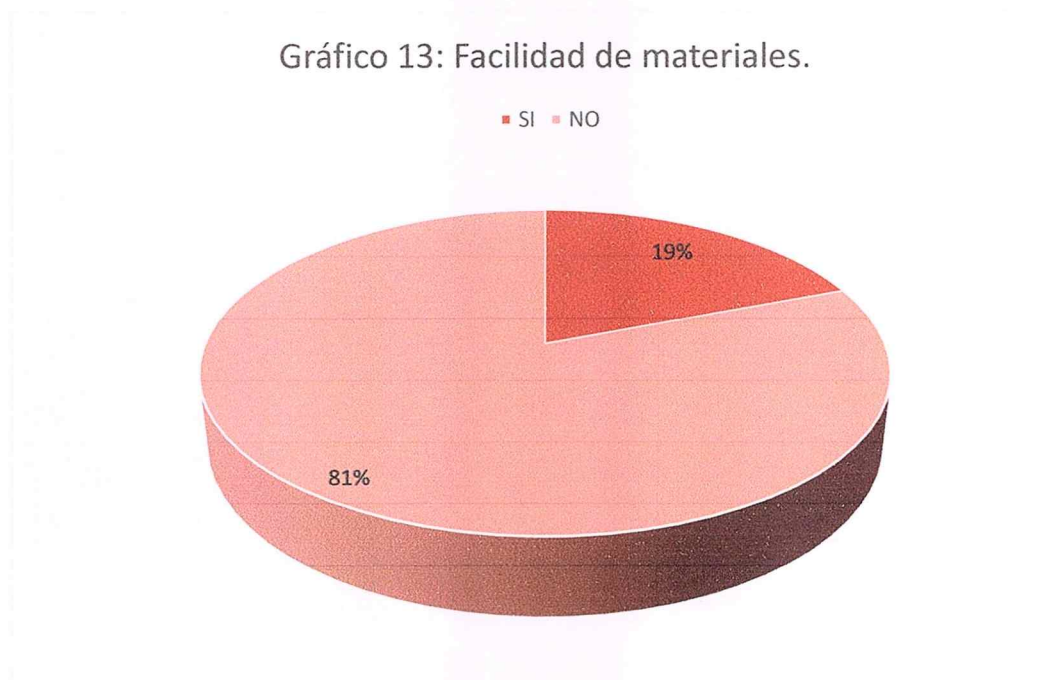
3) ¿El docente facilita materiales para reforzar las clases escolares?

Tabla N° 15: Facilidad de Materiales

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	30	19 %
NO	126	81 %
Total	156	100 %

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 13: Facilidad de Materiales



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

El 81% de los encuestados respondieron que el Docente no facilita materiales para reforzar las clases, mientras que el 19% respondió que el Docente si facilita los materiales.

4) ¿El docente del área de informática aplicada a la educación planifica, organiza y dirige respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje?

Tabla N° 16: El Docente planifica, organiza y dirige

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	32	21 %
De acuerdo	22	14 %
En desacuerdo	63	40 %
Muy en desacuerdo	39	25 %
Total	156	100 %

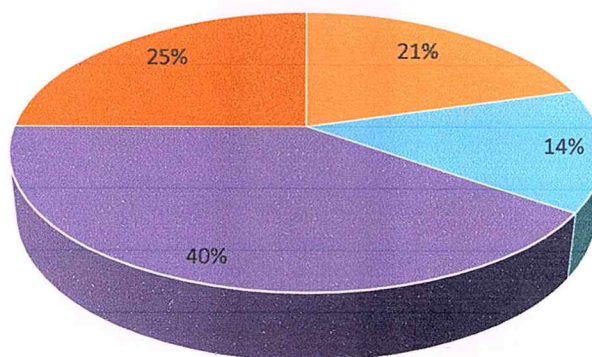
Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato

Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 14: El Docente planifica, organiza y dirige

Grafico 14: El Docente planifica, organiza y dirige

■ Muy de acuerdo ■ De acuerdo ■ En desacuerdo ■ Muy en desacuerdo



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato

Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

El 40% están en desacuerdo y el 25% están muy en desacuerdo en que los Docentes planifican, organizan y dirigen respecto al proceso de enseñanza, mientras que el 21% está muy de acuerdo y el 14% están muy de acuerdo.

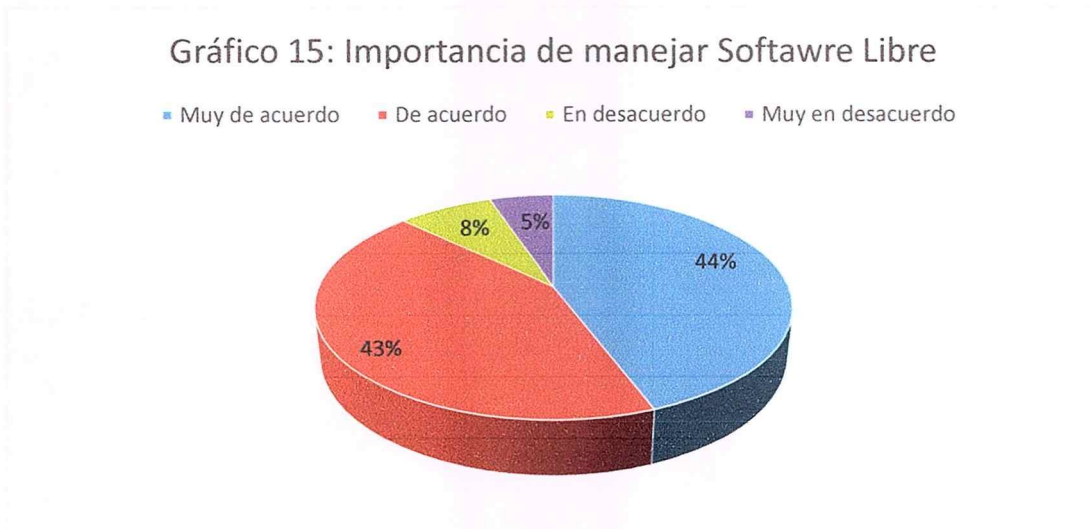
5) ¿Considera que es importante conocer y manejar software libre?

Tabla N° 17: Importancia de manejar Software Libre

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	69	44 %
De acuerdo	67	43 %
En desacuerdo	12	8 %
Muy en desacuerdo	8	5 %
Total	156	100 %

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 15: Importancia de manejar Software Libre



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

El 44% de los encuestados respondieron que están muy de acuerdo, el 43% está de acuerdo, el 8% que está en desacuerdo y el 5% están muy desacuerdo en que no está de acuerdo en la importancia de manejar y conocer el software libre.

6) ¿Los contenidos de las clases impartidas actualmente cumplen satisfactoriamente sus expectativas?

Tabla N° 18: Contenidos de las clases cumplen con sus expectativas.

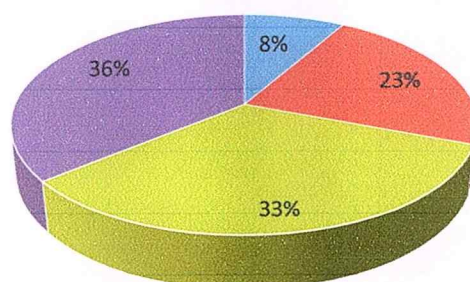
INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	13	8 %
De acuerdo	35	22 %
En desacuerdo	52	33 %
Muy en desacuerdo	56	36 %
Total	156	100 %

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 16: Contenidos de las clases cumplen con sus expectativas

Gráfico 16: Contenidos de las clases cumplen con sus expectativas

■ Muy de acuerdo ■ De acuerdo ■ En desacuerdo ■ Muy en desacuerdo



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Análisis:

El 36% de los encuestados respondieron que están en desacuerdo en que los contenidos de las clases en esta disciplina no cumplen con sus expectativas y el 33% está muy en desacuerdo.

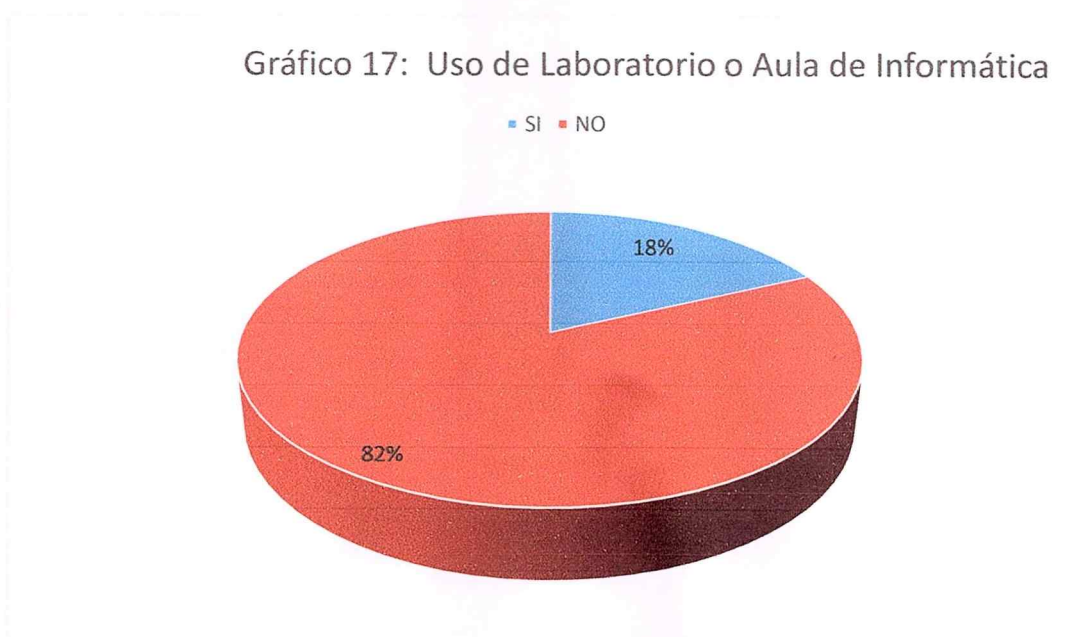
7) ¿Se usa los Laboratorios o Aulas de Informática que posee la institución para realizar las prácticas y desarrollar destrezas informáticas?

Tabla N° 19: Uso de Laboratorio o Aula de Informática

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	28	18 %
NO	128	82 %
Total	156	100 %

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 17: Uso de Laboratorio o Aula de Informática



Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez

Análisis:

El 82% de los encuestados respondieron que no se usa los laboratorios o aulas de informática para realizar las practicas, mientras que el 18% desconoce por de que si se usa o no las aulas de informáticas.

8) ¿Considera importante la capacitación del Personal Docente del Área de Informática para una mejor aplicación de los contenidos del área?

Tabla N° 20: Capacitación profesional en el manejo de herramientas informáticas.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	99	63 %
De acuerdo	57	37 %
En desacuerdo	0	0 %
Muy en desacuerdo	0	0 %
Total	156	100 %

Fuente: Estudiantes de Primero de Bachillerato
 Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Gráfico N° 18: Capacitación profesional en el manejo de herramientas informáticas



Fuente: Muestra Investigada
 Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez

Análisis:

El 63% de los encuestados respondieron estar muy de acuerdo en que los Docentes se capaciten en el manejo de herramientas informáticas en especial de software libre, mientras que el 37% está de acuerdo.

2.4. Verificación de hipótesis

2.4.1 Prueba de validación de la Hipótesis General

Tras el estudio realizado, la elaboración y las respuestas a las encuestas, se puede hacer una verificación de la hipótesis general y particulares.

La Aplicación de un Programa Curricular en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación para el manejo de Aplicaciones de Software Libre motiva y mejora el rendimiento en los estudiantes del Primero de Bachillerato del Colegio Fiscal Valdivia.

Para verificar esta hipótesis se encuestó a las Autoridades y docente realizando la interrogante: ¿Actualmente existe un programa curricular de Informática aplicada a la Educación para Primero de Bachillerato de acuerdo a los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación que sea aplicado para motivar y mejorar el rendimiento escolar?, donde el 84 % respondió que no existe un programa curricular de esta disciplina para ser aplicado de manera que motive y mejore en el rendimiento en los estudiante, mientras que a los estudiantes se les pregunto que: ¿Considera importante aplicar un Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación para aumentar la motivación y el rendimiento escolar?, donde se obtuvo que el 79% respondió que sí es importante aplicar un programa curricular para esta disciplina ya que esto motivaría a estudiantes y mejorarían en su rendimiento.

2.4.2 Prueba de validación de la Hipótesis Particulares

El Diseño de un Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación de software libre aumenta la motivación escolar y mejora el proceso de aprendizaje.

Esta hipótesis fue comprobada mediante la pregunta: ¿Cree Ud. que el Diseño de un Programa Curricular para la disciplina Informática Aplicada a la Educación ayuda como guía en el proceso de enseñanza y aumenta el rendimiento de los estudiantes

de Primero de Bachillerato?, que se les hizo a las autoridades y docente sonde el 73% respondió que el diseño de un programa curricular si ayuda como guía en el proceso de enseñanza, mientras a los estudiantes se les formuló la pregunta: ¿Los contenidos de las clases impartidas actualmente cumplen satisfactoriamente sus expectativas?, donde respondieron el 33% y 36%, está en desacuerdo y muy en desacuerdo ya que no cuentan con un programa curricular a seguir.

El buen manejo de Software Libre desarrolla destrezas informáticas en los educandos de Primero de Bachillerato

Esta hipótesis se comprueba mediante la interrogante que se les realizo a las autoridades y docentes:¿Cree Ud. que es importante el manejo de aplicaciones informáticas de software libre en el proceso de aprendizaje?, donde se evidencio que el 57% y 33% respondió que está muy de acuerdo y de acuerdo respectivamente acerca de que es importante manejar aplicaciones de software libre, mientras que a los estudiantes se les pregunto que: ¿Considera que es importante conocer y manejar software libre?, donde el 44% y 43% respondieron estar muy de acuerdo y de acuerdo respectivamente que se considera importante manejar software libre.

La creación de un programa Curricular de Software Libre en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación motiva y mejora el rendimiento de los estudiantes del Primero de Bachillerato.

Esta hipótesis es comprobada mediante la pregunta: ¿Califica Ud. de apropiada la propuesta de un programa curricular para el área de informática aplicada a la educación, para motivar y mejorar en el aprendizaje de los estudiantes?, que se les realizó a las Autoridades y Docentes, donde el 37% y 51% estar muy de acuerdo y de acuerdo respectivamente, mientras que a los estudiantes se les interrogó con:¿Actualmente el Docente tiene una guía o manual de Informática Aplicada a la Educación con los contenidos a estudiar?, y el 86% indicó que el docente no cuenta con una guía.

CAPITULO III

3. PROPUESTA DE CREACIÓN

“Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación para los estudiantes de
Primero de Bachillerato General Unificado”

3.1 Antecedente

En la actualidad los avances tecnológicos han permitido experimentar cambios en todas las áreas y en Educación no es la excepción, esto ha provocado cambios fundamentales en el diario vivir, por tal razón los estudiantes deben de conocer herramientas de software libre que favorecen en el proceso de enseñanza aprendizaje y facilitará en rendimiento, etapa estudiantil y profesional.

Un programa curricular que cumplirá las expectativas de Docentes que Imparten esta disciplina u otras áreas, también a los protagonistas de la educación que son los estudiantes, ya que al culminar el primer año de bachillerato, estarán en capacidad de utilizar las tecnologías de manera eficiente y desarrollar sus propios recursos didácticos digitales. El Colegio Fiscal Valdivia en su misión propone forma profesionales íntegros y exitosos de excelencia académica y humana, a través de un modelo educativo de calidad y calidez, flexible y pertinente, vinculando estratégicamente a nuestros estudiantes al sector productivo y con la sociedad en general y en su Visión propone ser una institución modelo, referente nacional en el ámbito educativo, forjador de líderes, constructor de una sociedad humanística y solidaria, con bachilleres emprendedores de mentalidad internacional, contando con un talento competente en la formación académica de nuestros estudiantes, aportando al desarrollo económico de Provincia de Santa Elena.

3.2 Diagnóstico

El presente trabajo de investigación propuesto tiene como fin el estudio y análisis de datos de problemas encontrados mediante las encuestas realizadas a los Directivos, Personal Docente y Estudiantes del Colegio Fiscal Valdivia, para por medio de los resultados poder dar solución a la situación problemática existente de la falta de un Programa curricular de la asignatura Informática Aplicada a la Educación en los estudiantes del Primero de Bachillerato General Unificado ya que cuentan con los recursos necesarios para la aplicación.

La herramienta estratégica que se usó para conocer la situación presente, es el Análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas), cuyo objetivo es potenciar las fortalezas de la Institución Educativa para: Aprovechar las oportunidades, contrarrestar amenazas y corregir debilidades.

Tabla N° 21: Análisis FODA del área de informática

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none">• Profesional Capacitado en el Área de Informática Educativa.• Interés de los estudiantes en aprender acerca de las TIC.• Docentes motivados en nuevos aprendizajes de las TIC para mejorar aprendizaje.• Laboratorio equipado con software libre para las prácticas.	<ul style="list-style-type: none">• Bajo rendimiento de calificaciones.• El docente no conoce las destrezas informáticas que poseen los estudiantes.• No cumplen con los contenidos propuestos por el MINEDUC.• Falta de práctica y uso de laboratorios
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none">• Elaboración de un Programa Curricular de informática Aplicada a la Educación con los lineamientos propuesto por el MINEDUC.• Apoyo de las Autoridades del Plantel.• Capacitación al Personal Docente en el manejo de Software Libre.	<ul style="list-style-type: none">• Falta y atrasos de estudiantes a clases.• Problemas familiares que desmotivan el avance y participación en el aula.

Fuente: Departamento de Área de Informática

Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez

3.3 Misión y Visión de la Propuesta

3.3.1 Misión

Desarrollar un programa curricular de Informática Aplicada a la Educación para mejorar el proceso de aprendizaje con software libre y ayudar a dar soluciones innovadoras usando las TIC.

3.3.2 Visión

Ofrecer una formación de calidad con las nuevas tecnologías de software libre para que puedan desenvolverse en cualquier campo o área de estudios de cualquier nivel.

3.4 Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Diseñar una Programa Curricular con los lineamientos curriculares establecidos de la disciplina Informática Aplicada a la Educación, para los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado, que permita desarrollar destrezas tecnológicas informáticas para mejorar el proceso de enseñanza.

Objetivos Específicos

- Mejorar el proceso de enseñanza mediante el uso de diferentes herramientas informáticas, mediante métodos y técnicas apropiadas para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes en cualquier disciplina.

- Desarrollar los contenidos de los Bloques Curriculares de Informática Aplicada a la educación con procesos metodológicos-didácticos, para el buen manejo curricular y mejorar la calidad de la educación.
- Capacitar al Personal Docente en el manejo de herramientas informáticas de software libre para que puedan realizar sus propias herramientas informáticas y motivar a los estudiantes la presentación de trabajos digitales.
- Diseñar el Plan Anual y de los Bloques Curriculares de Informática Aplicada a la Educación para facilitar a los Docentes la aplicación de los contenidos establecidos en los Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación del Ecuador.

3.5 Justificación e Importancia

Esta propuesta servirá para mejorar la formación del docente y de los estudiantes, con la aplicación de este Programa Curricular se logrará que el docente siga la secuencia de los contenidos propuestos por el MINEDUC, aplique métodos y técnicas que hará que las clases sean participativas y prácticas, esto a la vez permitirán que los estudiantes tengan una guía interactiva o manual donde en casa y con el uso del computador fortalezcan sus aprendizajes adquiridos y amplíen sus conocimientos.

De esta manera se podrá cumplir con el objetivo que propone el MINEDUC al usar las diferentes herramientas TIC, inmerso en la estructura curricular de cada una de las áreas de estudio del Enseñanza Media. Por lo tanto la Informática y las TIC han vincularse profundamente en cualquier área que sea, para continuar el proceso de enseñanza aprendizaje. Estas enseñanzas se distinguirán en el uso correcto de programas de ofimáticas; en la búsqueda de información, en la red informática; en la indagación, instalación y estudio de software educativo; en el diseño de un blog,

wikis, la administración eficiente y correcta de la web 2.0. El profesor de Informática Aplicada a la Educación será un perito constantemente y un delegado en el adaptación pedagógica de estas herramientas dentro de las otras disciplinas de estudio.

Es por ello que en esta investigación, se evidencia la necesidad de diseñar un programa Curricular que servirá para brindar ayuda al Ministerio de Educación y realice la reproducción y entrega a todos los estudiantes del Primer Año de Bachillerato de diferentes Instituciones Educativas Públicas del País.

Una vez diseñados y desarrollados los contenidos curriculares, ocasionará cambios muy significativos y sustanciales en los Docentes y Estudiantes, ya que aporta con ideas que le servirán como ayuda para encaminar a una mejor manera el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.6 Fundamentos teóricos de la propuesta.

Para el diseño de la propuesta se consideró las siguientes fundamentaciones:

- **Fundamento Epistemológica**

La epistemología aporta al currículo los conocimientos científicos que integran las diferentes áreas o materias curriculares. (Partida, 2007, pág. 15) Este fundamento es el que se basa en el conocimiento y es el que se crea en los demás fundamentos, sin este los otros fundamentos no adquirirían sentido, ya que este, en el curriculum nos indica que conocimiento científico o contenidos incorporar en el mismo y a partir de este las demás disciplinas de estudios tomarán dirección que se requiera para poder llegar a poner en práctica el conocimiento que se agrupa en áreas de estudios, planes anuales, bloques curriculares de contenidos, disciplinas, módulos y que de esta reposa su estructura para las demás disciplinas.

- **Fundamentación Psicológico**

Este fundamento permite un mejor conocimiento de los elementos que forman parte de la educación para el docente, el estudiante y la sociedad. Se interesa por el aspecto del comportamiento, procesos cognoscitivos y humanista de la educación, proporciona mayor cuidado a que el estudiante se integre e interactúe con todos los aspectos y contextos de la educación.

El ser humano, único y colectivamente, se ha hecho consiente de que, estudiando, se cultiva así mismo, incrementa las relaciones con la naturaleza y su entorno, los deduce mejor, alcanza nuevas habilidades y halla nuevos recursos para aceptar desafíos, retar dificultades y solucionar problemas hasta llegar a manifestar que sus varios errores no le paralizan aprender, encontrando el hacer las cosas de otra manera.
(Miras, 2003, pág. 12)

Podemos darnos cuenta que todo ser humano cometer errores, pero cada error viene con una experiencia, que hace que vuelva a inténtalo, para la próxima oportunidad que tenga que hacerlo lo hará muy bien, cada día es un nuevo aprendizaje y una nueva experiencia, de la misma forma es en el ámbito educativo, el estudiante aprende cada día adquiriendo nuevas destrezas en el aula guiada por el Docente y todo este proceso está enmarcado con un modelo metodológico que se sigue en toda entidad educativa y es estamos hablando de programa curricular.

- **Fundamentación Pedagógica**

El fundamento pedagógico toma al ser humano como centro del proceso educativo. La característica principal de este fundamento es la de formar seres humanos íntegros y buscar maneras adecuadas para cumplir ese fin. Cada uno de los fundamentos detallados en esta investigación representa la importancia en la educación ecuatoriana, es significativo que todos los educadores conozcan la importancia de los mismos en el análisis y aplicación de un programa curricular de

una disciplina y de la malla curricular de cualquier figura profesional que oferten las instituciones públicas o privadas. **“La educación es un proceso, en tanto considera al individuo como sujeto de transformación cualitativa; es decir provoca en él un tránsito de un punto a otro dentro de su desarrollo o maduración”.** (Bolaños & Molina, 2007, pág. 10)

- **Fundamentación Tecnológica**

Esta fundamentación fomenta en conocimientos tecnológicos para docentes y estudiantes de los distintos niveles de estudio, además permite desarrollar la comunicación en cualquier medio o dispositivo y usar cada una de las (TIC), es decir estos instrumentos tecnológicos, o herramientas informáticas ya sea de software libre o de licencia facilitan la formación adecuada de las destrezas tecnológicas y digitales, a más de la adquisición y generación de los saberes.

3.7 Descripción de la Propuesta

La propuesta se orienta a desarrollar un programa curricular como una herramienta didáctica interactiva de fácil comprensión al Estudiante y Docentes en la comprensión fácil de los bloques curriculares de Informática Aplicada a la Educación. También permitirá que el docente forme al estudiante aplicando técnicas con las clases participativas e interactiva, es decir más motivadas y creativa, esto a la vez permitirá que los estudiantes fortalezcan sus aprendizajes y al desarrollo de los conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes, mismas que servirán en el desenvolvimiento de sus etapa estudiantil aun siendo ya profesionales

Siendo esta área de gran importancia en la educación ya que actualmente estamos inmersos en nueva era digital donde debemos de conocer todas clases de aplicaciones informáticas tanto libre como con licencia. Los contenidos de este programa curricular están sujetos al mejoramiento y actualización permanente, de acuerdo a los lineamientos que estipule el Ministerio de Educación del Ecuador.

El presente programa curricular está compuesto por el Plan Anual y seis bloques curriculares basados en los lineamientos curriculares para el nuevo Bachillerato Ecuatoriano de Informática Aplicada a la Educación según el Ministerio de Educación, la cual que contiene todos los componentes necesarios para mejorar la enseñanza actual.

Los bloques curriculares están formados de la siguiente manera:

- Bloque 1: Procesador de Palabras: Writer
- Bloque 2: Presentaciones Electrónicas: Impress.
- Bloque 3: Hoja electrónicas: Calc.
- Bloque 4: Internet y Correo Electrónico
- Bloque 5: Redes Sociales y Bitácora Electrónica (Blog).
- Bloque 6: Herramientas para la organización del conocimiento.

3.8 Factibilidad de la propuesta

Es factible diseñar el Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación para los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado porque ayudará a fortalecer esta y otras áreas de estudio del pensum académico, la misma que se dispone de Recursos Humanos, Técnicos y Financieros.

- **Recursos Humanos:** El Colegio Fiscal Valdivia cuenta con Docentes de diferentes áreas y en especial del área de Informática con conocimientos de Software Libre y Privativo que están comprometidos para el desarrollo del Plan Curricular.
- **Recursos Técnicos:** La Institución Educativa beneficiaria de este proyecto tiene dos laboratorios o aulas de informáticas, un laboratorio posee 15 computadoras con software con licencia y el otro laboratorio posee 30 computadoras con software libre, un proyector para poder desarrollar las diferentes prácticas que contiene dicho programa curricular.

- **Recursos Financieros:** El Diseño de un programa Curricular para el Colegio Fiscal Valdivia, ha permitido que los Docentes se encuentren motivados en el manejo de Aplicaciones Informáticas, por tal razón, el Plantel cuenta con el presupuesto para la capacitación de los Docentes y distribución de materiales para los estudiantes.

3.9 Impacto

- **Educativo.** La Aplicación de este Programa Curricular permitirá al Colegio Fiscal Valdivia tener nuevos desafíos donde los Docentes llevaran a los estudiantes a enfrentar nuevos retos en los conocimientos tecnológicos del área de Informática Aplicada a la Educación y en otras áreas de estudio en los estudiantes del Primero de Bachillerato General Unificado con las nuevas herramientas de diferentes software, donde alcanzarán las metas que plantean , que es el cumplimiento del programa curricular de gran expectativa en el área académica.

3.10 Beneficiarios

La propuesta beneficiará a las Autoridades, Docentes y al 100% de la población estudiantil de los seis paralelos que hay en la actualidad en el Primer Año de Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Valdivia, de la Provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena, Parroquia Manglaralto, Comunidad de Valdivia, ya que hoy se requiere jóvenes que manejen destrezas informáticas y conozcan el avance de las nuevas tecnologías de tal manera que mediante esta propuesta ellos tendrán las técnicas y conocimiento técnico e incrementaran sus competencias digitales en el campo académico y también en el campo laboral.

Los Docentes y estudiantes tendrán materiales que le permitirá conocer los procesos antes y después de ser aplicados en el aula. El Colegio Fiscal Valdivia tendrá estudiantes capacitados en manejar las TIC y elaboraran sus propios recursos digitales.

Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación

Tabla N° 22: Plan Anual

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN: Colegio Fiscal Valdivia
CURSO: Primero de Bachillerato
DISCIPLINA: Informática Aplicada a La Educación
DOCENTE: Lic. Roberto Ramírez Suarez

DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO:

CALCULO DEL TIEMPO REAL ANUAL	Semanas	(x) Periodos	Subtotal	(-) 5 %	TOTAL
		40	2	80	4

OBJETIVO DEL ÁREA	<ul style="list-style-type: none"> • Alcanzar el uso eficiente de las nuevas tecnologías dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. • Utilizar instrumentos tecnológicos apropiados y con propósitos claros dentro del proceso de enseñanza en las ciencias del currículo. • Manipular medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma, con la intención de afirmar la enseñanza personal y aportar al aprendizaje de otros.
--------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PERFIL DE SALIDA DE LOS ESTUDIANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Entender las potencialidades que posee cada una de las herramientas tecnológicas y utilizar correcta, funcional y beneficiosamente para el avance de las destrezas que plantean en las diferentes asignaturas del currículo. • Comprender el beneficioso de estas herramientas tanto en el aprendizaje como en la interacción social y utilizar las Tecnologías dentro de la enseñanza, para un desarrollo correcto, vital, respetuoso y democrático.
-------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

EJES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> • La interculturalidad. • La formación de una ciudadanía democrática • La protección del medioambiente. • El cuidado de la salud y las prácticas de recreación de los escolares. • La Educación sexual en los jóvenes.
---------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nº	BLOQUES CURRICULARES	PERÍODOS
1	Procesador de Palabras: Writer	14
2	Hoja electrónicas: Calc	14
3	Presentaciones Electrónicas: Impress	12
4	Internet y Correo Electrónico	12
5	Redes Sociales y Bitácora Electrónica (Blog)	12
6	Herramientas para la organización del conocimiento	12
TOTAL DE PERÍODOS		76

BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Lineamientos Curriculares para el nuevo Bachillerato Ecuatoriano del MINEDUC. 2012 • Computación Interactiva: Informática Aplicada a la Educación con Ubuntu. Academia Editores. 2014 • Informática Aplicada a la Educación – Nasim Maldonado • www.aulaclie.es
---------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Elaborado por: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Tabla N° 23: Planificación Bloque Curricular 1

Datos Informativos		Profesor: Lic. Roberto Ramirez Suárez	
Area	Informática Aplicada a la Educación	Primer Año de Bachillerato	
Año lectivo	2014-2015	Curso:	
Título del Bloque	Procesador de palabras: <u>Libre Office Writer</u>		
	N° de horas clases	2	
	N° de semanas:	8	
<p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo ingresamos a Writer? • Elementos de la ventana de Writer • Construcción de textos • Numeración y Viñetas. Listas • Encabezado, pie de página y notas al pie • Imágenes en Writer • Uso de tablas 			
		Fecha inicio:	05/05/2014
		Fecha finalización:	27/06/2014
<p>Objetivos Educativos del Bloque:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribir, editar, corregir y publicar textos usando procesadores de textos. • Realizar documentos escritos como cartas, oficios, hojas de vida de forma sencilla y agradable. • Insertar en documentos encabezados y pies de página y aplicar numeración y viñetas. • Insertar imágenes y tablas en documentos escritos para mejorar su apariencia. 			
<p>Eje transversal del Bloque:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formación de una ciudadanía democrática.- El impulso de valores humanos universales, el desempeño de las obligaciones ciudadanas, la toma de conciencia de los derechos, el desarrollo de la identidad ecuatoriana y el respeto a los símbolos patrios, el aprendizaje de la armonía entre una sociedad intercultural y plurinacional, la paciencia hacia las ideas y costumbres de los demás y el respeto a las decretos de la mayoría. 			
Relación entre Componentes Curriculares			
Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Escribir, modificar y publicar textos para diferentes asignaturas, utilizando 	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar a Writer y explorar el entorno de trabajo definiendo sus elementos. • Realizar documentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Computador • Proyector • Textos 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe, modifica y publica textos para diferentes asignaturas, utilizando el procesador de textos Writer • Elabora documentos
		<ul style="list-style-type: none"> • Practicas • Exposiciones • Talleres individuales 	

<p>procesador de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el entorno de trabajo de Writer y sus funciones específicas de cada una de las herramientas. • Crear documentos comerciales aplicando las herramientas de formato. • Elaborar documentos profesionales con las herramientas avanzadas que ofrece Writer. 	<p>comerciales usando las herramientas básicas de Writer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar a las listas creadas Numeración y Viñetas para poder visualizar de una mejor perspectiva y configurar las viñetas y numeración de acuerdo al gusto del estudiante. • Insertar Encabezado y pie de página e Insertar campos a los documentos de Writer • Barra de Herramienta de Dibujo: Insertar Formas y FontWork • Insertar a los documentos escritos Tablas con sus respectivo autoformato para mejorar su apariencia. • Aplicar a las tablas insertadas filas y columnas en caso de ser necesaria, además de combinar celdas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuadernos • Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres grupales • Lecciones escritas • Lecciones orales • Investigaciones • Evaluación parcial 	<p>comerciales de manera fácil y sencilla usando las herramientas de Writer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza documentos que contengan columnas e insertar los tipos de gráficos que se usan para presentar un trabajo profesional. • Elaborar documentos que tengan información organizadas en filas y columnas.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Tabla N° 24: Planificación Bloque Curricular 2

Datos Informativos		Profesor: Lic. Roberto Ramírez Suárez	
Área	Informática Aplicada a la Educación	Primer Año de Bachillerato	
Año lectivo	2014-2015	Curso:	2
Título del Bloque	Hoja de Cálculo: Libre Office Calc	N° de horas clases	2
Contenidos		N° de semanas:	6
<ul style="list-style-type: none"> • Como ingresar a Calc • Elementos de Calc • Introducción de datos • Rellenar celdas y series • Formato de celdas • Operadores, Formulas y funciones • Gráficos estadísticos 		Fecha inicio:	08/08/2014
<p>Objetivos Educativos del Bloque:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el uso e importancia de la hoja de cálculo de software libre e Ingresar a Calc e Identificar sus elementos • Introducir datos y generar relleno de celdas y series automáticas de forma rápida • Aplicar formatos a las celdas aplicando procesos sencillos de manipulación de datos. • Realizar operaciones básicas usando operadores, formulas y funciones para obtener resultados rápidos. • Realizar gráficos estadísticos para mostrar información y resultados 		Fecha finalización:	08/08/2014
Eje transversal del Bloque:			
<ul style="list-style-type: none"> • La interculturalidad.- La declaración a la variedad de manifestaciones étnico-culturales en las esferas locales, regionales, nacionales y universal, desde una visión de obediencia y apreciación 			
Relación entre Componentes Curriculares			
Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la importancia y uso de la hoja de cálculo Calc para un buen manejo eficiente del programa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionar la importancia de la calculadora para sacar cuentas y obtener resultados correctos. • Describir el uso de una hoja de cálculo y su 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Computador • Proyector • Textos • Cuadernos 	<ul style="list-style-type: none"> • Conozco el uso e importancia de la hoja de cálculo de software libre. • Ingreso a Calc e Identifico sus elementos. • Introduzco datos y genero

<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al entorno de trabajo y reconocer elementos que forman parte. • Digitar datos alfanuméricos y numéricos y establecer definiciones • Realizar relleno de celdas y series automáticas. • Aplicar formato de celdas a los datos ingresados. • Realizar operaciones básicas y avanzadas en Calc usando fórmulas y funciones. • Representar los datos ingresados en gráficos estadísticos para generar reporte visual. 	<p>importancia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionar los elementos de Calc que forma parte de su entorno de trabajo. • Ingresar a Calc y digitar datos numéricos y alfanuméricos. • Realizar una lista de relleno de celdas y relleno de series automáticas partiendo de las reglas expuestas. • Realizar una tabla que contengan información de cualquier tipo de datos y aplicar formatos necesarios. • Realizar ejercicios propuestos aplicando fórmulas de operaciones básicas. • Realizar ejercicios propuestos usando fórmulas y funciones • Elaborar una tabla de ingresos y egresos y representarla mediante un gráfico estadístico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecciones escritas • Lecciones orales • Investigaciones • Evaluación parcial 	<p>relleno de celdas y series automáticas de forma rápida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplico formatos a las celdas aplicando procesos sencillos de manipulación de datos. • Realizo operaciones básicas usando operadores, fórmulas y funciones para obtener resultados rápidos. • Realizo gráficos estadísticos para mostrar información y resultados.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Tabla N° 25: Planificación Bloque Curricular 3

Datos Informativos		Profesor: Lic. Roberto Ramírez Suárez	
Área	Informática Aplicada a la Educación	Primer Año de Bachillerato	
Año lectivo	2014-2015	Curso:	
Título del Bloque	Presentaciones: Libre Office Impress	N° de horas clases	2
Contenidos		N° de semanas:	6
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a Impress, Ingreso y Elementos • Realizar presentaciones en Impress • Insertar diapositivas y objetos • Ejecutar diapositivas • Animación personalizada • Transición de diapositivas • Insertar videos y sonidos 	<p>Fecha inicio: 11/08/2014</p>	<p>Fecha finalización: 19/09/2014</p>	
<p>Objetivos Educativos del Bloque:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar, editar, corregir y utilizar diapositivas dentro de los proyectos en clase e investigaciones usando el software de presentaciones. • Ingresar a Impress e identificar los elementos que forman parte del entorno de trabajo. • Realizar presentaciones básicas y profesionales en Impress insertando objetos y ejecutarlos para su presentación • Aplicar animaciones y transiciones a las diapositivas • Insertar videos y sonidos a las presentaciones realizadas en Impress 			
<p>Eje transversal del Bloque:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protección del medioambiente.- La interpretación de las dificultades medioambientales y sus implicaciones en la supervivencia de las diversidades, la interrelación del ser humano con la naturaleza y las estrategias para su subsistencia y amparo. 			
Relación entre Componentes Curriculares			
Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar diapositivas sencillas y profesionales para presentar sus trabajos de investigación y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comentar acerca del uso de presentaciones visuales y electrónicas. • Establecer semejanza y diferencia con el modelo actual y lo anterior. • Realizar diapositivas de un 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Computador • Proyector • Textos • Cuadernos • Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabore, edite y utilice diapositivas en proyectos en clase e investigaciones. • Ingrese a Impress e identifique los elementos que forman parte del entorno de trabajo. • Realice presentaciones

<ul style="list-style-type: none"> • Manipular e ingresar a la aplicación y descubrir las herramientas de trabajo. • Aplicar a las diapositivas objetos necesarios para su mejor visualización en la presentación. • Aplicar transiciones y animaciones a las diapositivas para impresionar al observador. • Agregar videos y sonidos a las diapositivas creadas. 	<p>tema relevante y aplicar temas y fondos llamativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agregar más diapositivas y elementos gráficos. • Ejecutar diapositivas y realizar sus exposiciones pertinentes del tema tratado. • Crear diapositivas que contengan transiciones y animaciones y configura las mismas para una agradable presentación. • Crear diapositivas que contengan reflexión insertando al inicio una melodía sinfónica. • Crear diapositivas que contengan un video de reflexión o que contenga una conclusión del tema expuesto. • Ejecutar presentación y exponer ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecciones orales • Investigaciones • Evaluación parcial 	<p>básicas y profesionales en Impress.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizo diapositivas insertando objetos y los ejecuto para su presentación posterior. • Aplico animaciones y transiciones a las diapositivas • Inserto videos y sonidos a las presentaciones realizadas en Impress.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Tabla N° 26: Planificación Bloque Curricular 4

Datos Informativos		
Área	Informática Aplicada a la Educación	Profesor: Lic. Roberto Ramírez Suárez
Año lectivo	2014-2015	Curso: Primer Año de Bachillerato
Título del Bloque	Internet y Correo Electrónico	N° de horas clases: 2
Contenidos		N° de semanas: 6
<ul style="list-style-type: none"> • Como buscar información en Internet • Buscadores y Metabuscadore • Estrategias de búsqueda: Formulación de ecuación de búsqueda, Evaluar búsqueda y criterios de fiabilidad • Fuentes primarias y contrastación de opiniones. • Correo electrónico. Principios • Valores que se desarrollan en una comunicación electrónica (etiqueta) • Programas de mensajería 		<p>Fecha inicio: 13/10/2014</p> <p>Fecha finalización: 21/11/2014</p>
Objetivos Educativos del Bloque:		
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar en los trabajos de investigación varias fuentes de Internet, admitidas y confiables. • Conocer los criterios básicos de evaluación que se debe de realizar en las páginas web. • Usar el correo electrónico de forma eficiente e identifico los valores que se desarrollan en la comunicación • Identificar los programas de mensajería de correo electrónico • Crear cuentas de correo electrónico y enviar información adjunta a otros usuarios. 		
Eje transversal del Bloque:		
<ul style="list-style-type: none"> • El progreso biológico y psicológico conforme a las edades y el entorno socio-ecológico, las prácticas alimenticias y de higiene, el empleo productivo del período libre. 		
Relación entre Componentes Curriculares		
Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Usar e identificar las fuentes de Internet válidas y confiables para realizar los trabajos de 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionar programas que permiten la búsqueda de información en la web. • Identificar las estrategias de búsqueda de 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Computador • Proyector • Textos
		<p>Actividades de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practicas • Exposiciones • Talleres individuales
		<p>Indicadores de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizo en las tareas académicas de investigación diversas fuentes de Internet, aprobadas y confiables; que tengan las citas de manera

<p>investigación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los criterios básicos de evaluación que se debe de realizar al usar una página web. • Identificar los diferentes programas de correo electrónico. • Crear una cuenta de correo electrónico y aplicar los valores que se desarrollan en la comunicación. • Enviar email y archivos adjunto cumpliendo los valores estipulados. 	<p>información y su respectiva evaluación de la misma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscar información usando la formulación de ecuaciones de búsqueda. • Identificar los principios y valores del uso del correo electrónico. • Realizar un mapa conceptual de los diferentes programas de mensajería. • Escribir una dirección de correo electrónico e identifica sus elementos. • Crear una cuenta en Gmail y enviar una comunicación y archivos adjuntos. 	<p>Cuadernos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcadores 	<p>Talleres grupales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lecciones escritas • Lecciones orales • Investigaciones • Evaluación parcial 	<p>adecuada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce los criterios básicos de evaluación que se debe de realizar en las páginas web • Identifico los programas de correo electrónico. • Creo cuentas de correo electrónico y envío información adjunta a otros usuarios. • Uso el correo electrónico de forma eficiente e identifico los valores que se desarrollan en la comunicación.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Tabla N° 27: Planificación Bloque Curricular 5

Datos Informativos		Profesor: Lic. Roberto Ramirez Suárez
Área	Informática Aplicada a la Educación	Primer Año de Bachillerato
Año lectivo	2014-2015	N° de horas clases 2
Título del Bloque	Redes sociales y bitácora electrónica (blog)	N° de semanas: 6
<p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redes Sociales Digitales en Educación. • Ventajas y desventajas • Twitter y Facebook • Edmodo • Blog y programas para su creación • Características y Programas de Software Libre • Uso de músicas e imágenes con derecho de reproducción libre. • Creative Commons 		
Objetivos Educativos del Bloque:		Fecha inicio: 24/11/2014
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un perfil en una red social de un área académica y utilizar de manera responsable. • Compartir información educativa y participar activamente en las conversaciones en líneas. • Crear un blog educativo y publicar temas de contenido de estudio. • Identificar el software libre para el diseño de materiales de trabajo. • Usar Creative Commons en los blog creados 		Fecha finalización: 19/12/2014
Eje transversal del Bloque:		
<ul style="list-style-type: none"> • Educación sexual en los jóvenes.- La comprensión y respeto por la integridad de su propio cuerpo, el desarrollo de la identidad sexual y sus resultados psicológicas y sociales, la responsabilidad de la paternidad y la maternidad 		
Relación entre Componentes Curriculares		
Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer importancia de las redes sociales en la educación actual. • Crear una cuenta en una red social de 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionar el uso importante de las redes sociales en la educación. • Mencionar algunas redes sociales conocidas. • Describir las ventajas y 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Computador • Proyector • Textos • Cuadernos
	Actividades de evaluación	Indicadores de evaluación
	<ul style="list-style-type: none"> • Practicas • Exposiciones • Talleres individuales • Talleres grupales • Lecciones escritas 	<ul style="list-style-type: none"> • Creó una cuenta en una red social académica y utilizar de manera responsable. • Comparto información educativa y participar activamente en las

<p>uso exclusivo educativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar de forma eficiente la aplicación virtual de E modo compartiendo información educativa. • Crear un blog educativo de un tema de interés y actualizar información. • Identificar diferentes programas de software libre para realizar sus propios recursos. • Identificar y aplicar procesos del uso de Creative Commons. 	<p>desventajas de cada aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear una cuenta en la aplicación virtual E modo • Actualizar información y compartir contenido educativo y académico. • Definir que es un blog y su importancia en la actualidad. • Crear un blog educativo personal y compartir información de los temas de contenido de estudio. • Manejar diferentes programas de software libre que facilitan la elaboración de recursos digitales. • Aplicar el recurso de Creative Commons a cada blog creado, estableciendo prioridades de autor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecciones orales • Investigaciones • Evaluación parcial 	<p>conversaciones en líneas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creo un blog educativo y publicar temas de contenido de estudio. • Identifico el software libre para el diseño de materiales de trabajo. • Uso Creative Commons en los blog creados.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Tabla N° 28: Planificación Bloque Curricular 6

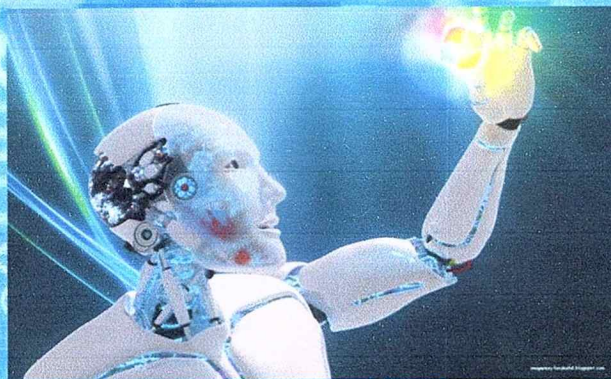
Datos Informativos		Profesor: Lic. Roberto Ramírez Suárez
Área	Informática Aplicada a la Educación	Primer Año de Bachillerato
Año lectivo	2014-2015	Curso:
Título del Bloque	Herramientas para la organización del conocimiento	N° de horas clases 2
Contenidos		N° de semanas: 6
<ul style="list-style-type: none"> • Red Semántica • Organizadores gráficos • Programas para crear organizadores gráficos • Cmap Tools • Wikis y sus características • Otras herramientas que permiten organizar la información • Presentaciones publicadas: Slideshare 	<p>Fecha inicio: 05/01/2015</p> <p>Fecha finalización: 20/02/2015</p>	
Objetivos Educativos del Bloque:		
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar mapas conceptuales usando una red semántica en herramienta de software libre. • Construir una Wiki relacionada a los contenidos del Currículo, renovando siempre, manifestando respeto a las ponencias de sus compañeros. • Gestionar archivos utilizando aplicaciones en Internet, sin necesidad de instalar programas y compartir documentos en línea. • Emplear herramientas digitales para realizar una tarea del mundo real 		
Eje transversal del Bloque:		
<ul style="list-style-type: none"> • La protección medioambiental.- La definición de los problemas medioambientales y sus implicaciones en la conservación de las variedades, la interrelación del ser humano con la naturaleza y las habilidades para su conservación y protección. 		
Relación entre Componentes Curriculares		
Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar la importancia de usar redes semánticas en las presentaciones de trabajos digitales. • Diseñar mapas 	<ul style="list-style-type: none"> • Definir la importancia de redes semánticas, mapas conceptuales y organizadores gráficos. • Elaborar mapas conceptuales usando el 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Computador • Proyector • Textos • Cuadernos
		Actividades de evaluación
		<ul style="list-style-type: none"> • Practicas • Exposiciones • Talleres individuales • Talleres grupales • Lecciones escritas • Lecciones orales
		Indicadores de evaluación
		<ul style="list-style-type: none"> • Elaboro mapas conceptuales usando una red semántica en herramienta de software libre. • Realizo una Wiki relacionada a los contenidos, actualizo permanentemente,

<p>conceptuales u organizadores gráficos en el computador de forma sencilla y práctica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear un wiki con un tema en general de las TIC y compartir de manera colaborativa. • Administrar archivos en internet y almacenar en las nubes de cada estudiante. • Realizar herramientas de software libre para crear los recursos propios académicos. 	<p>programa CmapTools de forma eficiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una wiki de un tema tecnológico y realizar cambios en líneas con estudiantes que aportan al contenido. • Usar Google Drive y manejar aplicaciones de ofimática y guardar información en las nubes para su uso posterior. • Manejar aplicaciones que no necesitan instalar en el PC, solo necesita internet para su funcionamiento. • Realizar diversas tareas realizadas manualmente en el computador con herramientas de software libre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigaciones • Evaluación parcial 	<p>mostrando respeto a los acuerdos de sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestiono archivos utilizando aplicaciones en Internet, sin necesidad de instalar programas y compartir documentos en línea. • Uso herramientas o recursos digitales que se utilizaran para realizar una tarea.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Autor: Roberto Carlo Ramírez Suárez. (2014)

Desarrollo de los Bloques Curriculares

Informática Aplicada a la Educación



Primer Año de Bachillerato
General Unificado



Bloque 1

PROCESADOR DE PALABRAS: LIBRE OFFICE WRITER



Contenidos

¿Cómo ingresamos a Writer?

Elementos de la ventana de Writer

Construcción de textos

Numeración y Viñetas. Listas

Encabezado, pie de página y notas al pie

Objetivos

- ✓ Escribir, editar, corregir y publicar textos usando procesadores de textos
- ✓ Realizar documentos escritos como cartas, oficios, hojas de vida de forma sencilla y agradable
- ✓ Insertar en documentos encabezados y pies de página, aplicar numeración y viñetas.
- ✓ Insertar imágenes y tablas en documentos escritos para mejorar su apariencia. .

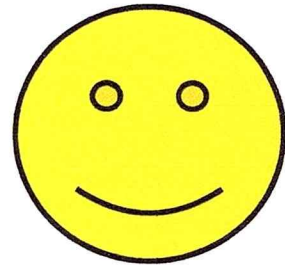
LIBRE OFFICE WRITER

Writer forma parte de la suite de ofimática Open Office. Este programa es considerado un gran procesador de texto, completamente relacionado con Microsoft Word y también nos proporciona de nuevas herramientas. Todo programa que pertenece al conjunto de Ofimática es compatible, esto nos da a entender que puede ejecutarse en cualquier sistema operativo actual y cuenta con versiones para una gama muy múltiple de varios idiomas.

Writer además usarlo para escribir también es posible incorporar imágenes, formas, tablas, gráficos, hiperenlaces entre otras aplicaciones.



Tablas en Writer		



¿Cómo ingresamos a Writer?

1. Clic en el menú
Aplicaciones

2. Escogemos la
opción Oficina

3. Pulsamos Libre
Office Writer

Elementos de la ventana de Writer

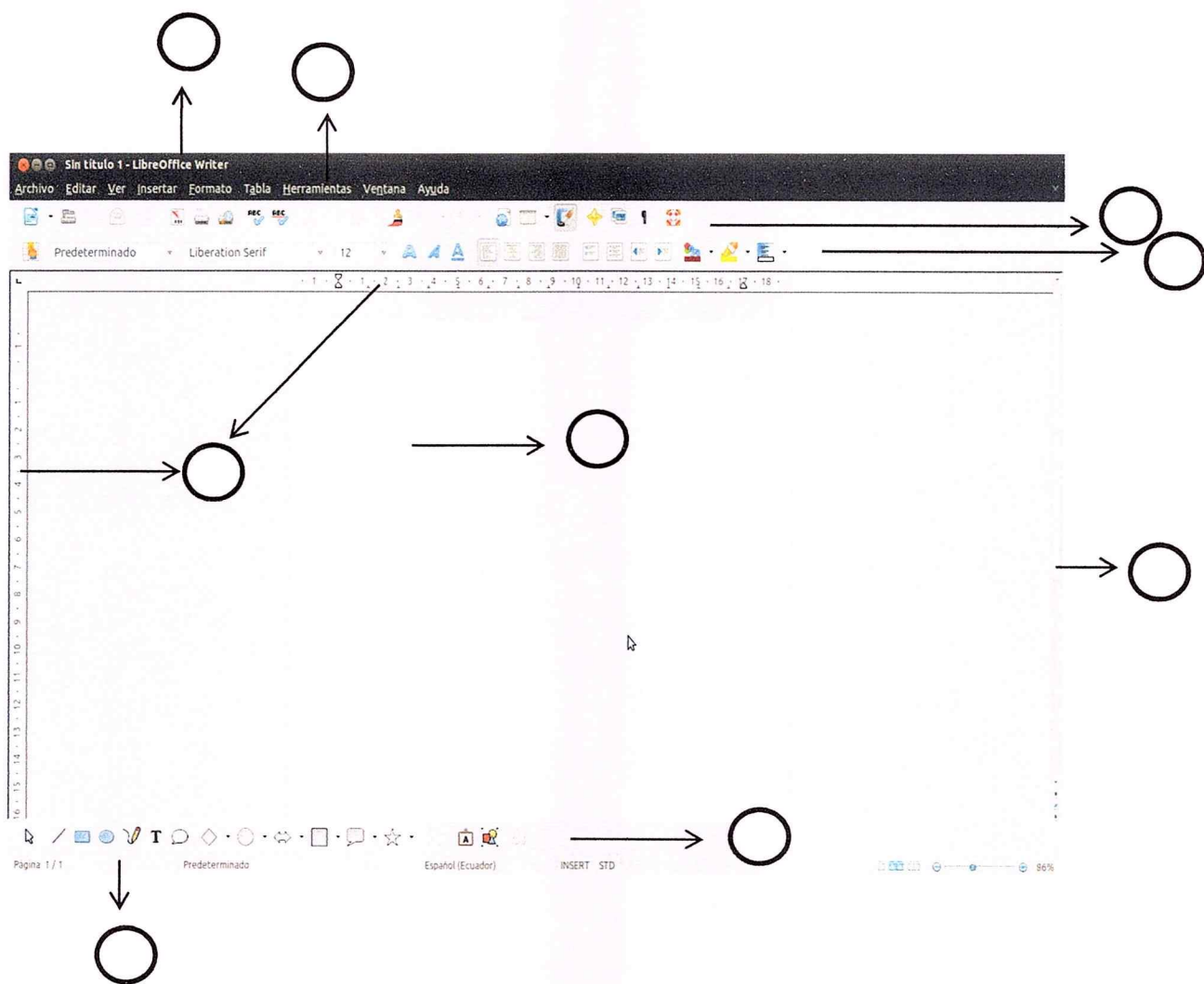
Al Abrir Writer podemos observar su entorno de trabajo, la cual consta de los siguientes elementos:

1. Barra de título
2. Barra de Menú
3. Barra de Herramienta Formato
4. Barra de Herramienta Estándar
5. Regla Horizontal y Regla Vertical

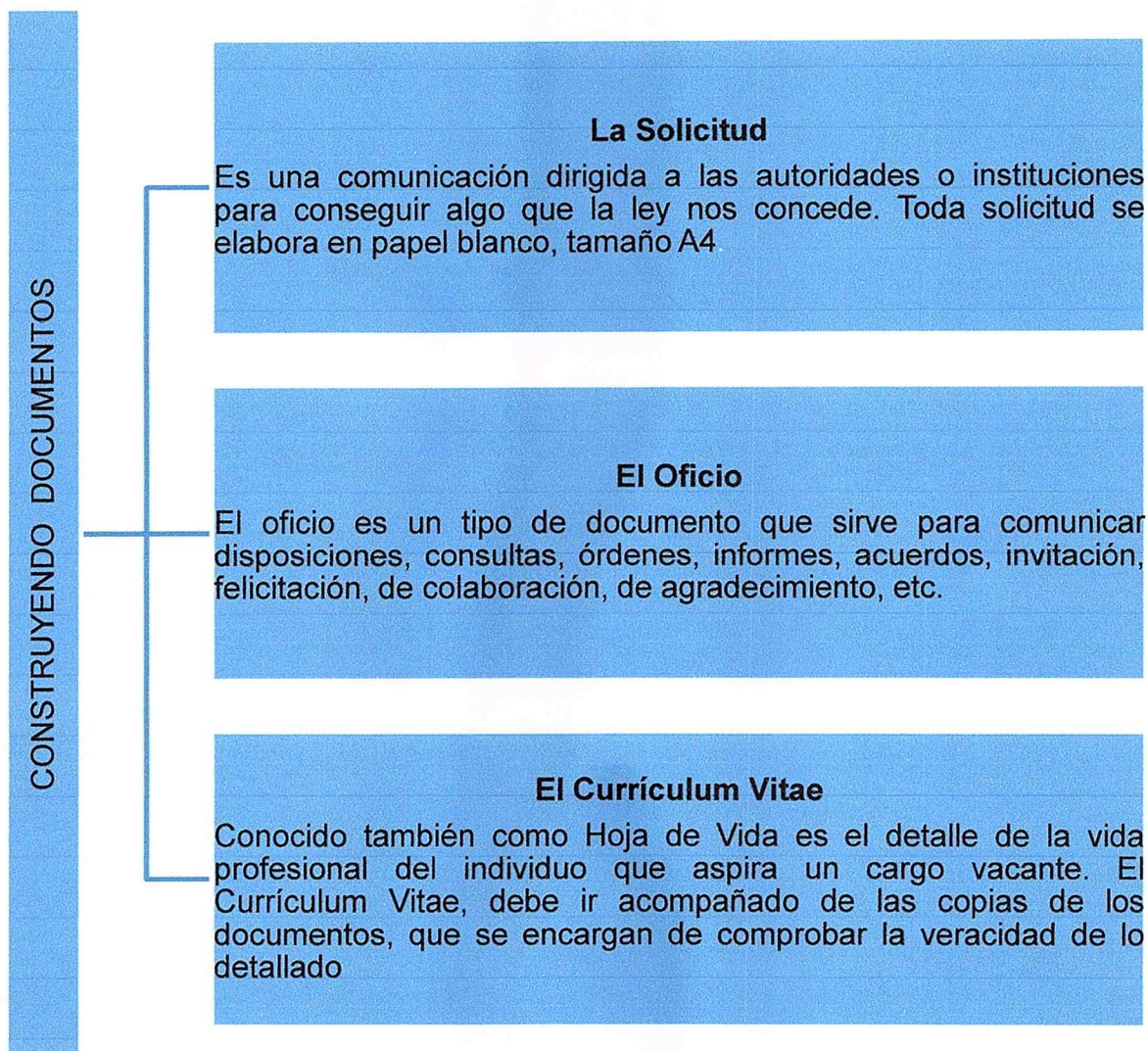
6. Área de ingreso de datos
7. Barra de desplazamiento
8. Barra de dibujo
9. Barra de Estado

Actividad

- 1) Escribe el número que corresponda a cada elemento de la ventana de Writer y especifica en tu cuaderno la función de cada elemento.



Construcción de textos



Para redactar el Currículum Vitae se debe de considerar lo siguiente:

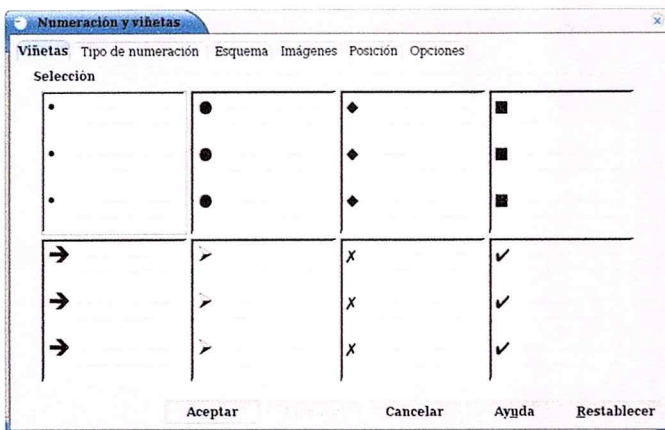
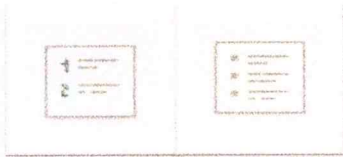
- Datos Personales
- Estudios realizados
- Títulos obtenidos
- Experiencias de trabajos
- Cursos y Seminarios realizados
- Referencias personales

Actividad Práctica

- 1) Realiza documentos escritos como solicitud, oficios, curriculum vitae entre otros y usa las herramientas de formato que posee la hoja de trabajo Writer.

Numeración y viñetas. Listas.

Se puede insertar numeración o viñetas en un texto dando clic en el botón adecuado de la **barra de herramientas formato** y comenzar a escribir. Cada vez que demos la tecla **Enter** empezará una nueva línea con el número consecutivo o con una nueva viñeta.



Para poder modificar a otros formatos diferentes se selecciona desde el menú **Formato** y escoger **Numeración/Viñetas**, donde se puede elegir el tipo de viñeta, de numeración o de imagen; así como la posición y configuración de los esquemas que se formen.

Actividad Practica:

- 1) Crea una lista de las Provincias del Ecuador usando Numeración..
- 2) Crea una lista las asignaturas que son impartidas en Primero de Bachillerato General Unificado.

Encabezado, pie de página y notas al pie.

Se puede escribir en la parte superior es decir en el encabezado de una página o en la parte inferior de cada página es decir pie de página.

- Para insertar encabezado seguimos los siguientes pasos:



Automáticamente aparecerá el encabezado predeterminado.

- Para insertar pie de página seguimos los siguientes pasos:



Automáticamente aparecerá el encabezado predeterminado.

Actividad Práctica

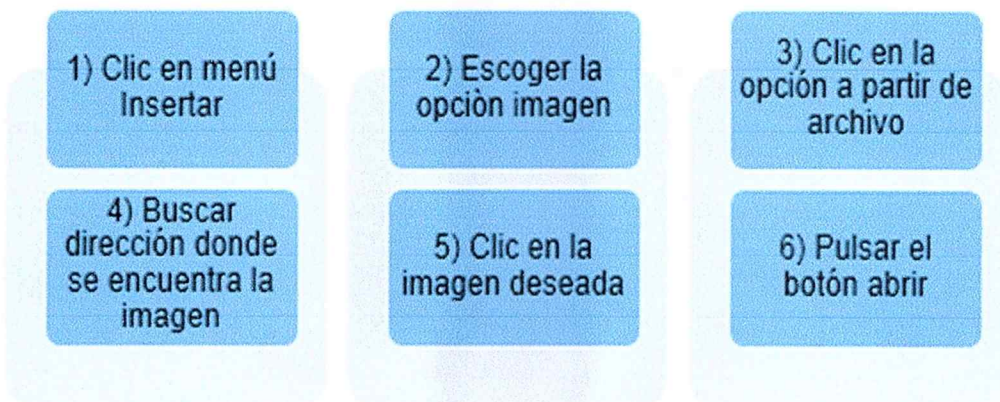
- 1) Realiza documentos escritos y aplica encabezado y pie de página siguiendo las indicaciones del profesor.

Imágenes en Writer

En Writer es posible agregar imágenes a partir de archivo y escanear, además de cambiar el tamaño de la imagen por medio de los puntos de control, asimismo de poder insertar formas y rótulos con FontWork.



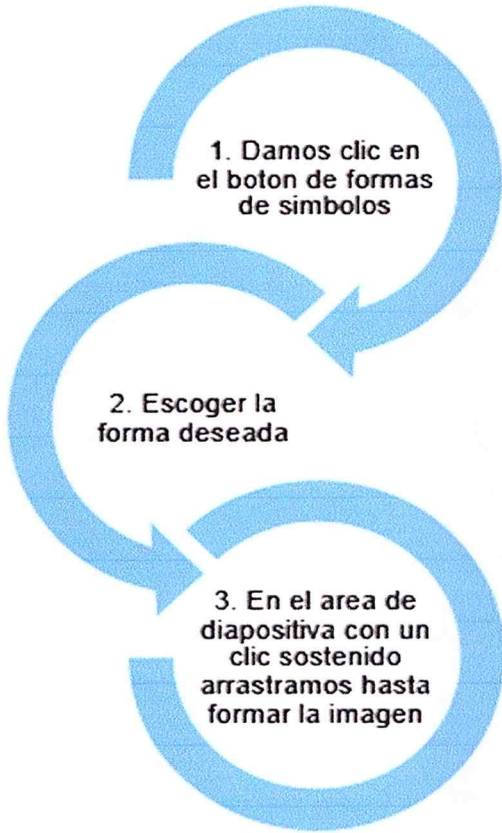
¿CÓMO INSERTAR IMÁGENES A PARTIR DE ARCHIVO?



FORMAS

Formas: son figuras prediseñadas que poseen todos los programas tanto de office como Open Office. Para insertar formas desde demos de activar la barra de herramienta de dibujo si no está activada.

¿Cómo insertar Formas de símbolos?



¿Cómo cambiar de color a las formas?

1. Clic derecho en la forma
2. Escoger la opción área
3. Clic en la ficha colores
4. Escoger el color deseado
5. Pulsar el botón aceptar

Es posible aplicar los diferentes tonos de rellenos o áreas a las formas insertadas como:

- Área
- Sombra
- Colores
- Gradientes
- Tramas
- Modelos de bitmap

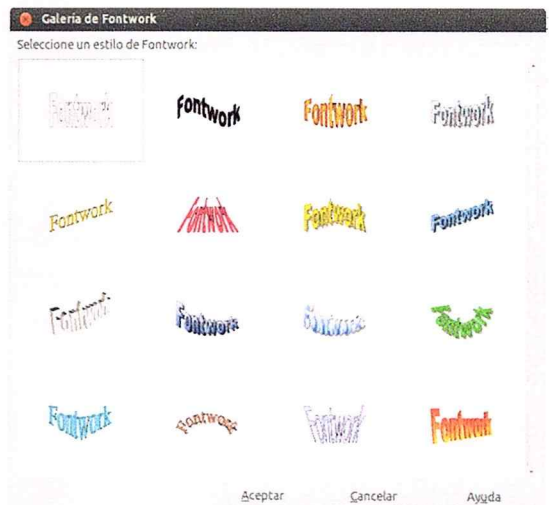
También es posible aplicar estilo y ancho de línea a las formas

FONTWORK



Con la herramienta de **FontWork**, que puede ser abierto dando clic en el botón correspondiente como es **Galería de FontWork** de la barra de herramienta **Dibujo**, de ahí podemos crear textos muy llamativos para nuestros trabajos y además diapositivas.

Después de dar clic sobre el botón **Galería de FontWork**, se abre la aplicación, como la que se observa en el siguiente gráfico.



Actividad práctica

1) Realiza el siguiente documento e insertar imágenes, formas y rótulos FontWork.

Computadora

Una computadora está compuesta por el hardware y el software.

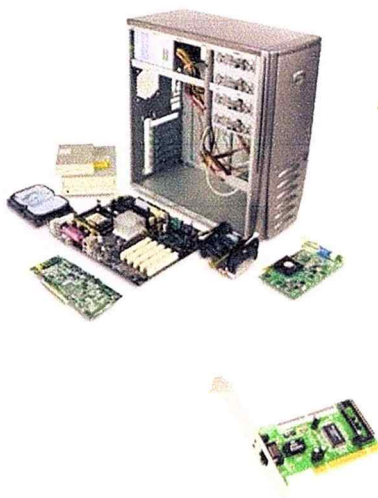
El **hardware** es una expresión genéricamente utilizado para distinguir a cada uno de los elementos físicos que lo forman, es decir, gabinete, monitor, motherboard, memoria RAM y otros componentes.

En cambio el **software** es todo aquello que le proporciona al computador las instrucciones necesarias para trabajar en una función determinada. Entre los cuales tenemos: sistema operativo, juegos, controladores de dispositivos, etc.

¿Qué es el hardware?

Toda computadora se subdivide en dos partes, el hardware que la compone también, de este modo podemos encontrar el llamado **hardware básico** y **hardware complementario**.

El hardware básico agrupa a todos los componentes necesarios para trabajar en el PC, como motherboard, monitor, teclado, mouse y siendo la motherboard, la memoria RAM y la CPU los componentes más importantes del conjunto.



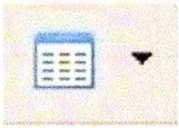
Estos tres gráficos también forman parte del hardware



Tablas en Writer

Open Office Writer nos proporciona de una herramienta necesaria que son las tablas las cuales están formadas por líneas horizontales (filas) y verticales (columnas). La intersección de fila y columna es una celda. Las tablas implican de gran utilidad para organizar la información, sobre todo en la elaboración de páginas web.

Creación de tablas



Se puede crear una tabla a través de la barra de herramientas estándar, para realizar pulsamos el icono de la tabla donde aparecerá el siguiente cuadro de dialogo, que es ahí donde se especifica el número de filas y columnas a usar.

Nombre: Tabla1

Tamaño de tabla:

- Columnas: 2
- Filas: 2

Opciones:

- Encabezado
 - Repetir encabezado
 - Las primeras filas de: 1
- No dividir tabla
- Borde
-

Botones: Aceptar, Cancelar, Ayuda

Formateado Automático

En la ventana de diálogo Insertar Tabla (anterior) también es posible formatear la tabla que quiere decir aplicar estilos especiales, colores, bordes etc. La opción Formateado automático... ofrece la posibilidad de seleccionar un modelo de tabla.

Formato:

- Ninguno
- Predeterminado
- 3D
- Azul
- Marrón
- Lavanda
- Amarillo
- Gris
- Verde
- Negro 1
- Negro 2

	Ene	Feb	Mar	Suma
Monte	6	7	5	18
Cruzado	11	12	13	36
Sur	16	17	18	51
Suma	33	36	30	100

Formato:

- Formato numérico
- Fuente
- Alineación
- Borde
- Modelo

Botones: Aceptar, Cancelar, Ayuda, Eliminar, Más ↑, Cambiar nombre

Actividad Práctica

Inserta una tabla con los campos que indique el maestro y registra los datos de compañeros que se solicita, luego, aplica un formateado automático a la tabla

Insertar Fila y Columnas

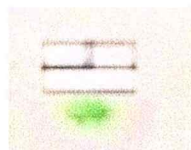
En algunos casos en las tablas creadas es necesario insertar más filas o más columnas por el incremento de datos, en Writer es posible insertarlos, para esto debemos de seguir los siguientes pasos:



Actividad Práctica

- 1) Registra más datos a la tabla anterior e inserta filas y columnas que se solicitaron por el profesor.

Unir/dividir celdas y tablas



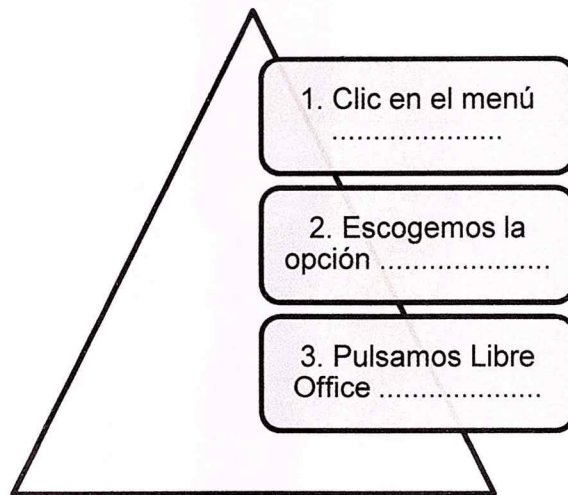
Para unir, dividir celdas y tablas, es importante seleccionar al menos dos celdas para unir las, luego de la selección nos dirigimos a la Barra de Herramienta y damos clic en el Botón Unir celdas.

Actividad Práctica

- 1) Realiza los siguientes documentos usando tablas en Writer, combina celdas según sea necesarias, aplica autoformato y todo lo aprendido en este bloque curricular.
 - a) Horario de Clases
 - b) Presupuesto de ingreso y gastos
 - c) Nómina de estudiantes
 - d) Nómina de Docentes
 - e) Cronograma de trabajo

EVALUACIÓN DEL BLOQUE UNO

1. Escribe en el siguiente grafico los pasos para ingresar a Writer.



2. Conteste V si es verdadero o F si esa falso

- a) Para aplicar numeración y viñetas damos clic en el menú Insertar luego escogemos la opción Numeración/Viñetas. ()
- b) Se puede modificar el tamaño de imagen por medio de los puntos de control. ()

3. Completar los siguientes enunciados:

- a) La opción Formateado automático ofrece la posibilidad de seleccionar un..... de tabla.
- b) El encabezado de página aparece en la parte..... y el pie de página en la parte.....

4. Escoger la respuesta correcta:

- a) Para combinar celdas :
 - () Seleccionamos celdas, Clic en Tabla luego escoger Unir celdas.
 - () Seleccionamos celdas, Clic en Unir celdas luego escoger Tabla.
 - () Seleccionamos celdas, Clic en Combinar celdas escoger Tabla.
- b) Permite ver el número de páginas, palabras e idioma que posee dicho programa.
 - () Barra de Titulo
 - () Barra de Estado
 - () Barra de Desplazamiento

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

BLOQUE 1

Lee los siguientes indicadores y marca según los conocimientos adquiridos por finalización del bloque y registra el puntaje al final para comprobar el grado de conocimiento obtenido en clases

OpenOffice Writer					
Procesador de Palabras					
Indicadores de Evaluación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
Ingreso a Writer e Identifico elementos.					
Realizo documentaciones oficiales y comerciales					
Aplico Viñetas y Numeración					
Inserto Encabezados y pies de página en documentos de Writer					
Inserto todo tipo de imágenes que posee Writer y modifíco su tamaño					
Agrego tablas e inserto filas y columnas además de combinar celdas					
Total de puntajes obtenidos					

Valoración

Si obtuviste un puntaje de 25 a 30, Felicitaciones por superar aprendizajes, si tienes 20 a 24, vas por un buen camino ya que domina aprendizajes, si tienes 15 a 19 has alcanzado aprendizaje, si tienes 10 a 14 estas próximo a alcanzar aprendizajes, si tienes menos de 10 no alcanza aprendizaje por lo tanto debes tomar medidas para mejorar.

Excelente	5 puntos
Muy Bueno	4 puntos
Bueno	3 puntos
Regular	2 puntos
Insuficiente	1 punto

Bloque 2

HOJA DE CALCULO: LIBRE OFFICE CALC



Contenidos

Introducción
Como ingresar a Calc
Elementos de Calc
Introducción de datos
Rellenar celdas y series
Formato de celdas
Operadores, Formulas y funciones
Gráficos estadísticos

Objetivos

- ✓ Conocer el uso e importancia de la hoja de cálculo de software libre
- ✓ Ingresar a Calc e Identificar sus elementos
- ✓ Introducir datos y generar relleno de celdas y series automáticas de forma rápida
- ✓ Aplicar formatos a las celdas aplicando procesos sencillos de manipulación de datos.
- ✓ Realizar operaciones básicas usando operadores, formulas y funciones para obtener resultados rápidos.
- ✓ Realizar gráficos estadísticos para mostrar información y resultados.

LIBRE OFFICE CALC

Calc es una de hoja de cálculo de Libre Office. En este programa se pueden introducir datos numéricos y luego operar para obtener resultados correctos.



Calc está formado por documentos que se les denomina hojas de cálculo. Estas hojas de cálculo tiene un número de hojas individuales, teniendo cada una, un bloque de celdas creadas en filas y columnas



Celda es la unión de una fila y una columna. Cada hoja puede tener varias hojas, y cada hoja, a su vez, diversas celdas individuales, puede tener un máximo de 65.536 filas y un máximo de 1024 columnas, con lo que se obtiene un total de más de 67 millones de celdas.

Entre otras características que posee Calc son:

1)

- Crear fórmulas y realizar operaciones de datos sencillos hasta complejos.

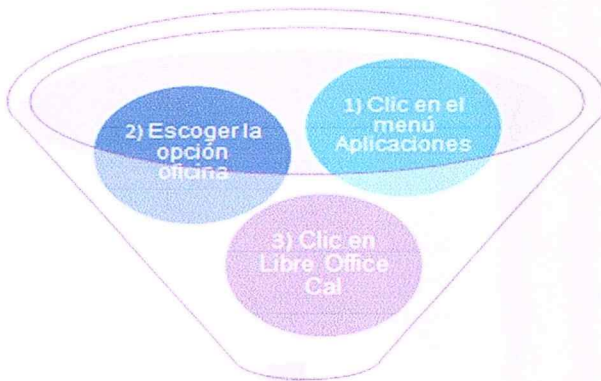
2)

- Crear bases de datos para organizar, almacenar y filtrar datos.

3)

- Abrir, editar y guardar hojas de cálculo de Microsoft Excel

¿Cómo ingresar a Cal?



Al abrir Cal podemos apreciar los siguientes elementos

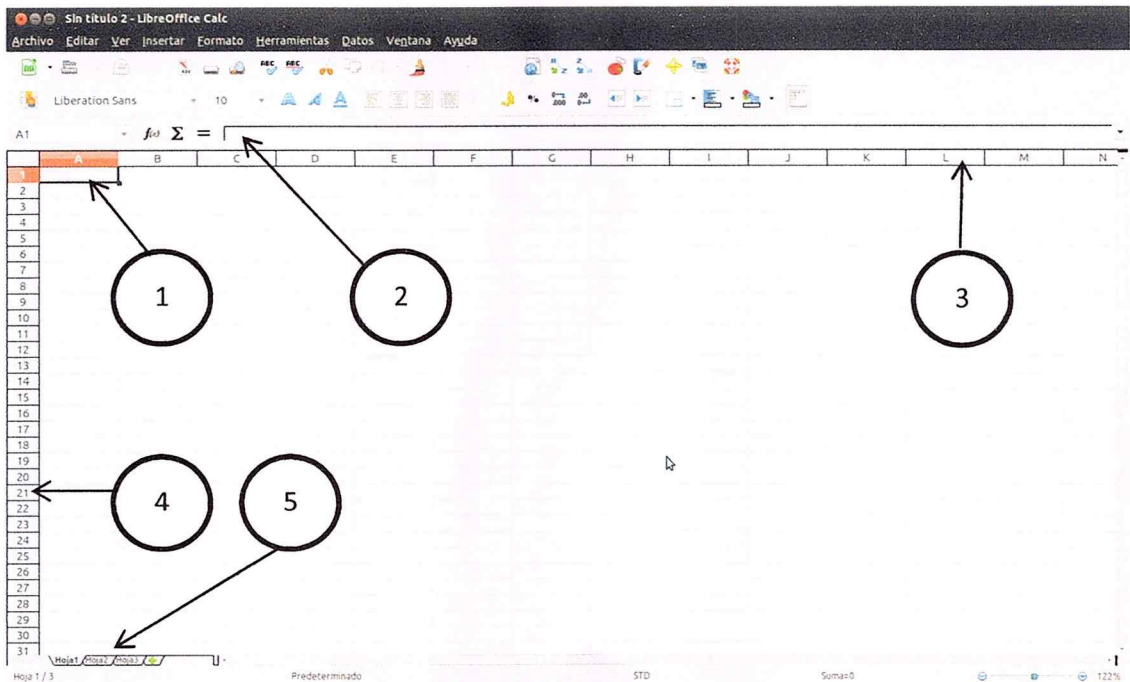
Para ingresar a Calc seguimos los siguientes pasos:

Algunos elementos son comunes en todas las aplicaciones de Libre Office.

A continuación se va a estudiar los elementos no comunes.

ELEMENTOS DE LA VENTANA DE CALC

1. Celda activa
2. Barra de fórmula
3. Cabecera de Columnas
4. Cabecera de Filas
5. Etiquetas



Definiciones de elementos

Celda activa: Es la celda que esta lista para poder ser ingresada datos.

Barra de fórmula: Llamada también Línea de entrada y permite el ingreso de datos a la celda en activa para ser modificada.

Cabecera de Columnas: Son aquellas que se encuentran designadas con las letras del alfabeto (A, B, C,..., AA, AB, AC,...)

Cabecera de Filas: Son aquellas que se encuentran numeradas en orden ascendente (1, 2, 3, 4,...).

Pestaña de hoja: Esta ubicada en la parte inferior izquierda de la cuadrícula y permiten acceder individualmente a cada hoja.

INTRODUCIR DATOS EN CALC

Al momento de ingresar datos en cada celda podemos observar tres tipos de datos usados en la hoja de cálculo son:

	A	B	C	D
1				
2		1 Francia		FALSO
3		2 Italia		
4		3 España		
5		4 Portugal		
6		5 Alemania		
7		6 Austria		

Texto. Aparece en las celdas colocado a la izquierda.

Números. Los números se organizan automáticamente a la derecha de la celda.



Fórmulas y Funciones: potencial de la Calc, ya que permiten combinar informaciones de algunas celdas y realizar cálculos.

Para que el programa identifique que es una fórmula ésta debe ir enlazada del signo =.

Rellenar celdas y rellenar series

Para rellenar celdas existen dos formas de hacerlo:

Primera Forma

- Seleccionar la celda a copiar
- Ubicarse en la esquina inferior derecha de la celda (cuadrado negro),  hasta que el cursor  cambie de forma.

ORIGINAL

- Con clic sostenido, arrastrar hasta el lugar donde se desea rellenar.

Segunda forma

- Seleccionar la celda a copiar hasta el lugar a rellenar
- Clic en el menú **Editar**
- Luego clic en **Rellenar**.

	A	B
1	Original	
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

	A	B
1	Original	
2	Original	
3	Original	
4	Original	
5	Original	
6	Original	
7	Original	
8	Original	
9	Original	
10	Original	
11	Original	
12	Original	

Completar (Rellenar) una serie

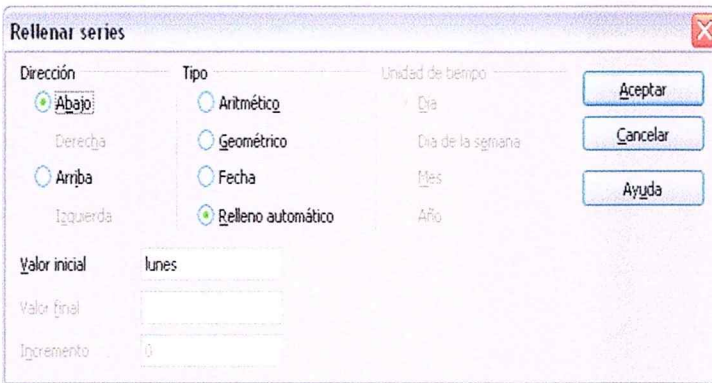
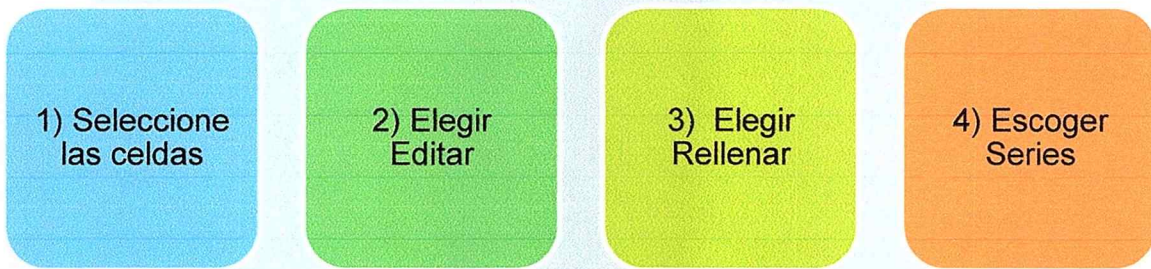
Una forma más compleja de usar la herramienta de relleno es llenar una serie. Las listas establecidas contienen los nombres completos y en forma abreviada para los días de la semana, meses del año, además, también se pueden introducir listas propias. Para rellenar series en una hoja de cálculo se realiza de dos formas:

Primera forma

- a) Seleccionar la celda a rellenar
- b) Clic en la esquina inferior derecha de la celda, hasta que el cursor cambie de forma. 

- c) Con clic sostenido, arrastrar hasta el lugar donde se desea rellenar.

Segunda forma



Aparecerá una ventana de dialogo llamada Rellenar series, se selecciona **Relleno automático**, como el tipo de serie, y se introduce el valor inicial un elemento para cualquier serie definida.

Las celdas marcadas se activa con los otros elementos de la lista de manera secuencial, donde se repite desde el inicio hasta el final de la lista.

Ejemplo de Relleno automático

	A1:A9	B
1		lunes
2		martes
3		miércoles
4		jueves
5		viernes
6		sábado
7		domingo
8		lunes
9		martes
10		
11		

Actividad Práctica:

- a) Realiza rellenos de celdas
- b) Realiza relleno de series.

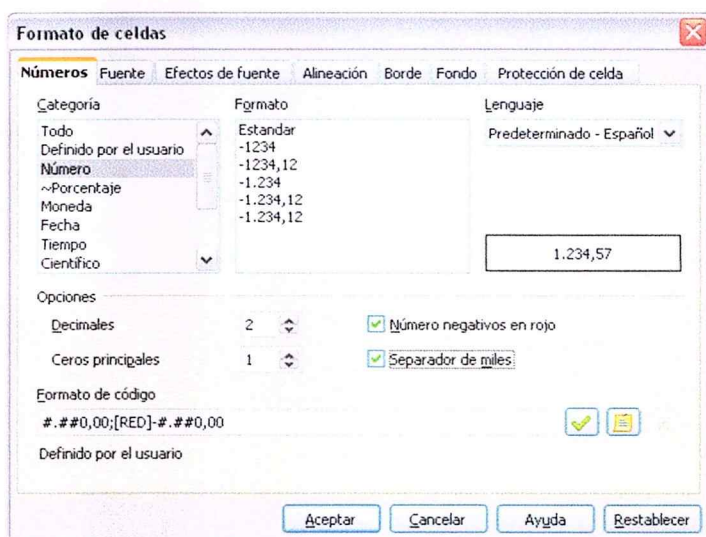
Formato de celdas

En Calc es posible aplicar formato (características especiales de datos) a las celdas de varias formas.

- Se puede aplicar de forma manual usando los iconos de la barra de herramientas.
- Se puede seleccionar las celdas apropiadas y luego dar clic derecho y seleccionar **Formatear celdas**.
- Se puede hacer clic en el menú formato y escoger la opción celda.

Si usamos las dos últimas formas, vamos a llegar a visualizar la ventana formato de celda donde están todas las opciones de formato como:

- Números
- Fuente
- Efectos de fuente
- Alineación
- Bordes
- Fondo
- Protección de celda



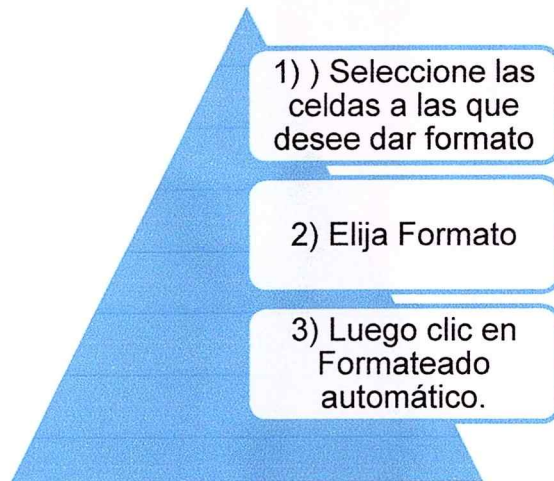
Actividad Práctica:

Realiza el siguiente ejemplo en una hoja de Calc y al final aplica todo el formato de celdas que visualizas.

N°	NOMINA	LENGUA Y LITERATURA	MATEMÁTICAS	INFORMÁTICA	FÍSICA	QUIMICA
1	SEBASTIAN TOMALÁ	8,00	7,00	8,00	7,00	8,00
2	JUAN SUÁREZ	7,66	6,45	8,45	5,65	5,67
3	MARÍA LUCAS	4,25	2,45	7,00	4,60	6,52
4	JOSÉ MIRABÁ	8,99	7,00	8,35	7,00	6,85
5	LUIS PARRALES	7,45	5,25	7,00	4,85	6,42
6	JANETH ORRALA	8,10	7,00	6,99	7,00	6,74
7	WILSON PITA	9,99	8,00	10,00	8,00	8,00

Formato automático en Calc

Para aplicar un formato automático seguimos los siguientes pasos:



Actividad Práctica

- 1) Aplicar al ejemplo anterior el formateado automático (Autoformato).

Fórmulas

Las fórmulas son los recursos primordiales de una hoja de cálculo y es donde reside casi todo su potencial. Toda fórmula en Calc debe estar compuesta por el signo igual (=) seguido de la operación a efectuar.

Las fórmulas existentes se clasifican en tres categorías:

- **Simples.** Aquellas que realizan operaciones numéricas básicas, constituidas por dígitos del 0 al 9 y operadores como +, -, *, /. Por ejemplo =5+12.
- **Con referencias.** Fórmulas cuyos datos crean referencia y aplican con información contenida en otras celdas. Por ejemplo =B2+C2.
- **Predefinidas.** Son conocidas como funciones. Este tipo de fórmula contiene operaciones, ecuaciones o cálculos efectuados internamente por Calc, que permiten efectuar operaciones complicadas de una forma sencilla.

OPERADORES

Los operadores que se pueden utilizar son:

- a) Operadores aritméticos
- b) Operadores relacionales

Tipos de operadores	Operadores	Significado
Operadores Aritméticos	+	Suma
	-	Resta
	*	Producto
	/	División
	^	Potencia
	%	Porcentaje
Operadores Relacionales	<	Menor que
	>	Mayor que
	=	Igual que
	<>	Distinto que
	<=	Menor o igual
	>=	Mayor o igual

Actividad Práctica

Realizar en Cal un libro de trabajo compuesto por 2 hojas en las que diseñaran tablas de sumar, restar, multiplicar, dividir y de potencias. Obtener los resultados mediante formulas simples.

FUNCIONES

Son aquellas ecuaciones o cálculos realizados internamente por Calc que permitirá solucionar instrucciones de forma rápida.

Su estructura es: nombre_función (argumento1; argumento2;...; argumentoN)

Entre las reglas de una función tenemos:

- ✘ Va al inicio de una fórmula y debe de empezar por el signo =.
- ✘ Van entre paréntesis los argumentos o valores. No dejar espacios antes o después de cada paréntesis.
- ✘ Deben de ir separados por punto y coma, los argumentos, estos pueden ser valores constantes, fórmulas o funciones.

Ejemplo: =SUMA (B11:B20)

Función =SUMA () nos muestra como respuesta la sumatoria de sus argumentos. El operador o signo ":" dos puntos, reconoce a un conjunto de celdas, así M1:M20 muestra todas las celdas contenidas entre la celda M1 y la M20.

Existen diferentes tipos de funciones que dependen del tipo de operación o cálculo que realizan. Hay funciones que corresponden a las matemáticas y otras a la trigonométrica, estadísticas, bancarias, de texto, de tiempo y período, lógicas, de base de datos, de averiguación, referencia y de información.

FUNCIONES ESTADÍSTICAS

Función	Descripción
MAX (número1; número2;...)	Da el valor máximo de la lista de valores
MIN (número1; número2;...)	Da el valor mínimo de la lista de valores
MEDIANA (número1; número2;...)	Da la mediana de la lista de valores
MODA (número1; número2;...)	Da el valor que se repite en la lista de valores
PROMEDIO (número1; número2;...)	Da la media aritmética de la lista de valores

Actividad Práctica

Realiza el siguiente Reporte de Calificaciones usando funciones estadísticas.

	A	B	C	D	E	F	G
1	UNIDAD EDUCATIVA						
2	VALDIVIA						
3							
4	REPORTE DE CALIFICACIONES						
5							
6	Asignaturas	I	II	III	EVA	SUM.	PROM.
7	Lengua y Literatura						
8	Historia y EE.SS						
9	Educación Artística						
10	Educación Física						
11	Lengua Extranjera						
12	Física						
13	Química						
14	Matemáticas						
15	Biología						
16	Desarrollo de Pensamiento						
17	Primeros Auxilios						
18	Promedio						
19	La nota mínima es:			La moda es:			
20	La nota máxima			La mediana es:			

FUNCIÓN LÓGICA SI

Función	Descripción
SI(prueba_logica;valor_si_verdadero;valor_si_falso)	Devuelve un valor u otro, según se cumpla o no una condición

=SI (C3>=100;"MAYOR";"MENOR")

Actividad Práctica

Realiza los siguientes ejemplo y obtener resultados mediante la función SI

Ejercicio 1

- ✦ La condición para ingresar al ejército es mayor o igual a 1,50 metros.
- ✦ El mensaje que debe aparecer en la nómina es "Ingresa al Ejército" si cumple con la condición, caso contrario "No puede Ingresar al ejército"

	A	B	C	D
1		INGRESO AL EJERCITO		
2		Nómina	Estatura	Observación
3	3	Saulo Quiroz	1,50	
4	4	David Merchán	1,50	
5	5	Isaac Castro	1,75	
6	6	Luis Suárez	1,10	
7	7	Edison Vítores	1,49	
8	8	Diego Vite	1,75	
9	9	Galo Chiquito	1,50	
10	10	Ariel Villegas	1,45	

Ejercicio 2

- ✦ La condición para aprobar la asignatura es mayor o igual 7 puntos.
- ✦ El mensaje que debe aparecer en la nómina es "Aprobado" si cumple con la condición, caso contrario "Reprobado"

	A	B	C	D
1		Cuadro Final		
2		Nómina	Promedio General	Observación
3	1	Saulo Quiroz	6,75	
4	2	David Merchán	7,88	
5	3	Isaac Castro	5,45	
6	4	Luis Suárez	7,00	
7	5	Edison Vítores	8,89	
8	6	Diego Vite	9,25	
9	7	Galo Chiquito	10,00	
10	8	Ariel Villegas	7,00	

FUNCIÓN LÓGICA SI ANIDADOS

Función	Descripción
SI(prueba_logica;valor;SI(prueba_logica;valor;SI(prueba_logica;valor;SI(prueba_logica;valor;SI(prueba_logica;valor))))))	Devuelve dos o más valores, según la condiciones establecidas, es decir que dos o más funciones SI se colocan dentro de la primera de manera que pruebe alguna condición adicional

=SI (D7=10;"A"; SI (D7>=9;"B"; SI (D7>=8;"C"; SI (D7>=7;"D"))))

Actividad Práctica

Ejercicio 1

- ✘ Las condiciones y los mensajes para obtener la observación del promedio del comportamiento es:

Condición	Mensaje de Observación
10	A
9	B
8	C
7	D

	A	B	C	D
1		CALIFICACIÓN DE COMPORTAMIENTO		
2		Nómina	Promedio	Observación
3	1	Luis Samaniego	10	
4	2	Rolando Tenelema	9	
5	3	Saulo Quiroz	8	
6	4	David Merchán	8	
7	5	Isaac Castro	7	
8	6	Luis Suárez	7	
9	7	Edison Vítores	7	
10	8	Diego Vite	10	
11	9	Galo Chiquito	10	
12	10	Ariel Villegas	9	
13	11	Misael Rodríguez	8	
14	12	Rene Merchán	9	

GRÁFICOS EN CALC

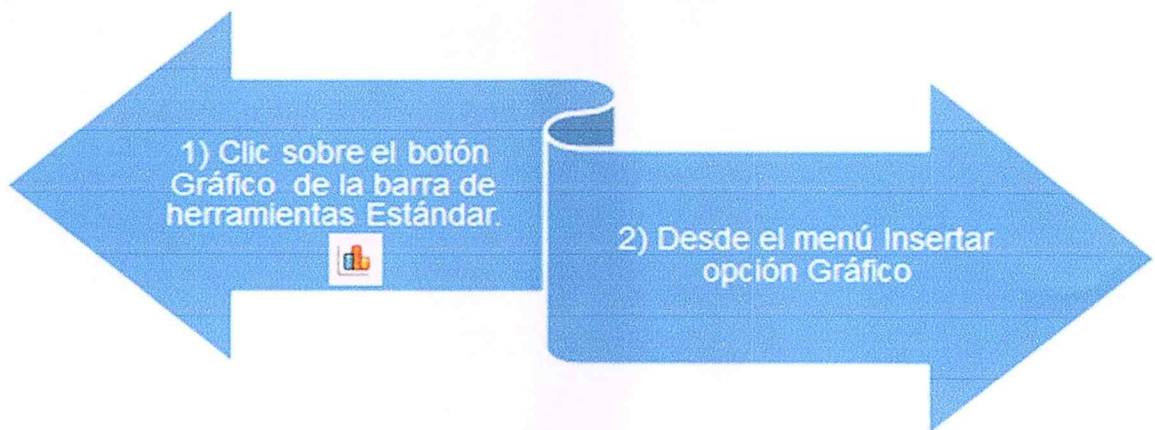
Un gráfico es la representación gráfica de mostrar los datos en una hoja de cálculo y facilita su interpretación.

Se puede crear un gráfico en Calc de las siguientes formas:

- Gráfico incrustado: Alojarse el gráfico en una hoja normal como cualquier otro objeto.
- Hoja de gráfico: Crear el gráfico en una hoja nueva para el gráfico ya que no existen celdas ni ningún otro tipo de objeto.

El asistente de gráficos te permite en cuatro pasos insertar un nuevo gráfico. Nosotros agregaremos un paso previo, al que denominaremos el paso 0:

Para activar el asistente para gráficos. Puedes hacerlo desde:



¿Cómo insertar un gráfico estadístico en Calc?



Actividad Práctica

- Realiza el siguiente un reporte de venta en Calc
- Realiza gráficos estadísticos (filas y columnas) para presentar los volúmenes de ventas.

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

BLOQUE 2

Lee los siguientes indicadores y marca según los conocimientos adquiridos por finalización del bloque y registra el puntaje al final para comprobar el grado de conocimiento obtenido en clases

OppenOffice Calc Hoja de Cálculo o Electrónica					
Indicadores de Evaluación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
Conozco el uso e importancia de la hoja de cálculo de software libre.					
Ingreso a Calc e Identifico sus elementos.					
Introduzco datos y genero relleno de celdas y series automáticas de forma rápida.					
Aplico formatos a las celdas aplicando procesos sencillos de manipulación de datos.					
Realizo operaciones básicas usando operadores, formulas y funciones para obtener resultados rápidos.					
Realizo gráficos estadísticos para mostrar información y resultados.					
Total de puntajes obtenidos					

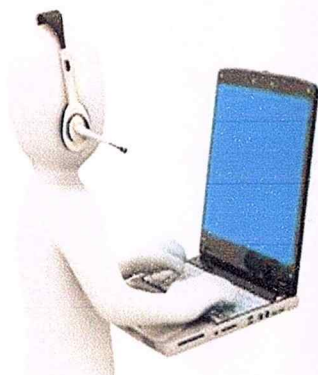
Valoración

Si obtuviste un puntaje de 25 a 30, Felicitaciones por superar aprendizajes, si tienes 20 a 24, vas por un buen camino ya que domina aprendizajes, si tienes 15 a 19 has alcanzado aprendizaje, si tienes 10 a 14 estas próximo a alcanzar aprendizajes, si tienes menos de 10 no alcanza aprendizaje por lo tanto debes tomar medidas para mejorar.

Excelente	5 puntos
Muy Bueno	4 puntos
Bueno	3 puntos
Regular	2 puntos
Insuficiente	1 punto

Bloque 3

PROGRAMA PARA PRESENTACIONES: LIBRE OFFICE IMPRESS



Contenidos

Introducción
Como ingresar a Impress
Elementos de Impress
Realizar presentaciones en Impress
Insertar diapositivas y objetos
Ejecutar diapositivas
Animación personalizada
Transición de diapositivas
Insertar videos y sonidos

Objetivos

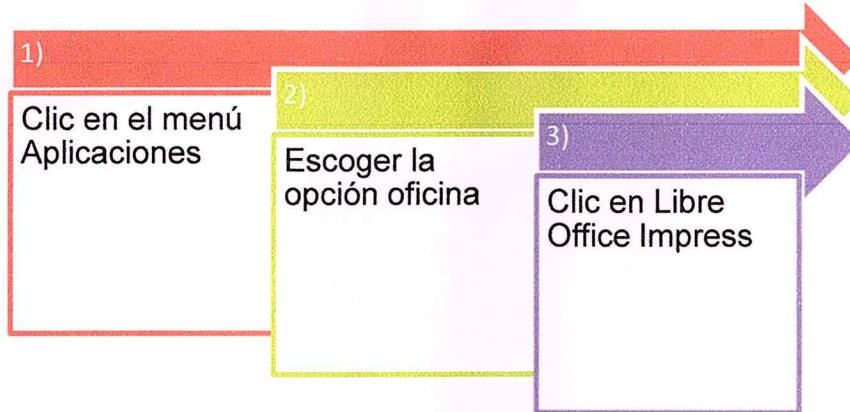
- ✓ Elaborar, editar, corregir y utilizar diapositivas dentro de los proyectos en clase e investigaciones usando el software de presentaciones.
- ✓ Ingresar a Impress e identificar los elementos que forman parte del entorno de trabajo.
- ✓ Realizar presentaciones básicas y profesionales en Impress
- ✓ Realizar diapositivas insertando objetos y ejecutarlos para su presentación
- ✓ Aplicar animaciones y transiciones a las diapositivas
- ✓ Insertar videos y sonidos a las presentaciones realizadas en Impress

LIBRE OFFICE IMPRESS

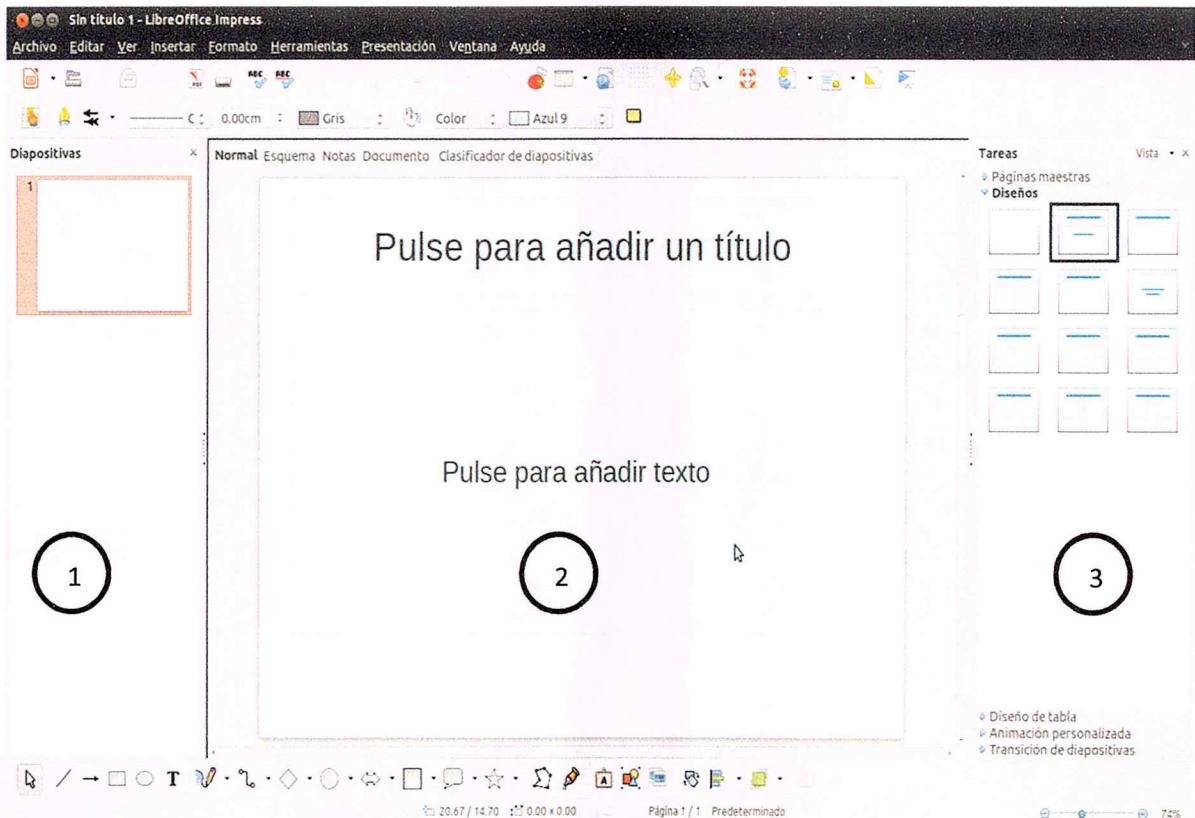
Es una aplicación de presentaciones de OpenOffice.org que permite diseñar diapositivas con numerosos elementos tales como: texto, viñetas, tablas, diagramas, imágenes y una diversidad de elementos gráficos.

¿Cómo ingresar a Impress?

Para ingresar a Impress seguimos los siguientes pasos:



Al seguir el proceso de los tres pasos correcto podemos visualizar el entorno de trabajo de Impress y los elementos que los conforman.

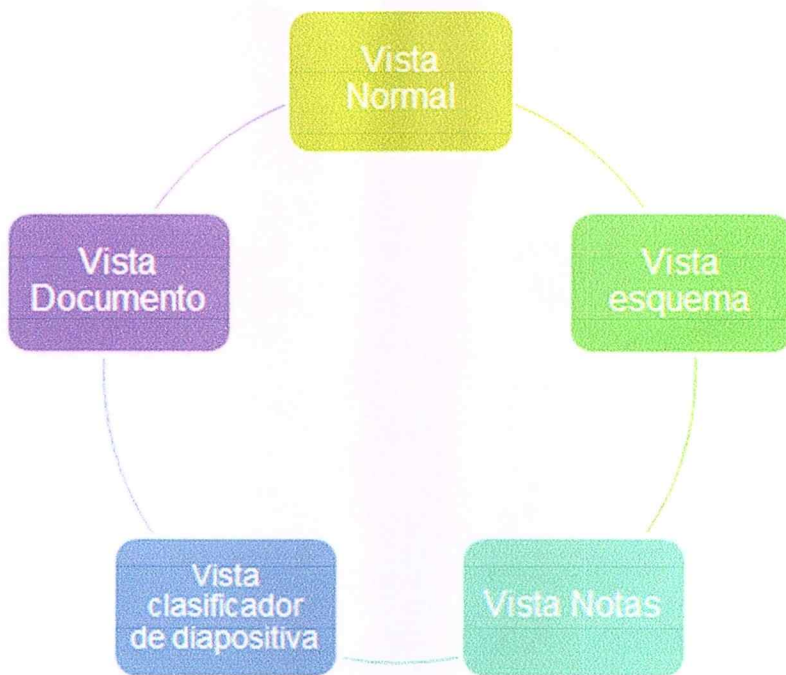


Algunos elementos son comunes en todas las aplicaciones de Libre Office.

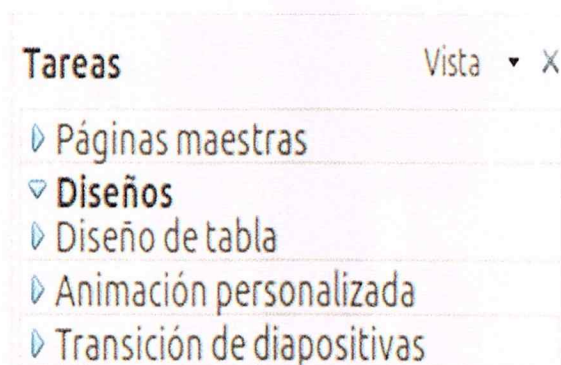
Partes de la ventana de Impress

La ventana principal de Impress consta de tres partes que son:

1. **Panel de diapositiva.**- Contienen las diapositivas en miniaturas en el orden que se mostrarán al momento de ejecutar la presentación. En este panel se puede realizar una variedad de operaciones como: añadir, borrar, copiar o mover, cambiar orden de diapositiva.
2. **Área de trabajo.**- En esta parte es donde se empieza a realizar la diapositiva y a insertar los elementos que deseamos. Esta área contiene 5 fichas, entre las cuales tenemos:



3. **Panel de tareas.**- Contiene 5 secciones que permite trabajar en Impress.



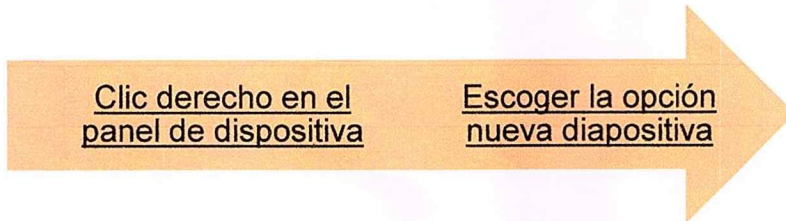
Actividad Práctica:

- 1) Realiza diapositivas aplicando páginas maestras de un tema de actualidad.

¿Cómo Insertar diapositivas?

Existen 2 formas de agregar diapositivas:

1. Desde el panel de diapositiva



2. Desde la barra de menú



¿Cómo se ejecuta una presentación?

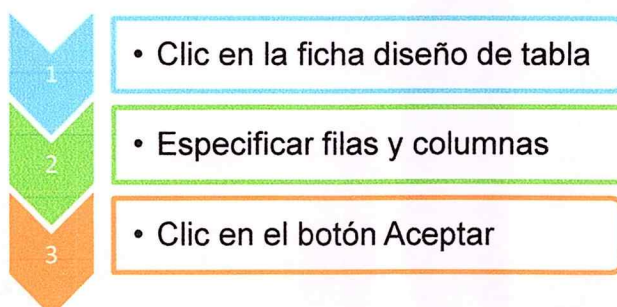
Ejecutar significa ver las diapositivas en presentaciones que ocupa toda la pantalla, para hacer esta operación pulsamos la tecla funcional F5.

Insertar objetos

En Impress también es posible insertar Imágenes desde archivo o scanner, Formas y FontWork de la misma forma que se inserta en Writer.

Para insertar tabla en Impress se sigue el mismo procedimiento en Writer, pero Impress agrega otra opción especial de insertar

Desde el panel de tareas:



Actividad Práctica:

- 1) Realiza una presentación de 3 diapositivas en Impress aplicando los conocimientos estudiados con el siguiente tema.

El Computador

Una computadora es un sistema digital con tecnología microelectrónica capaz de procesar datos a partir de un grupo de instrucciones denominado programa. El computador se clasifica en dos partes importantes: Hardware y Software



¿Qué es Hardware?

Parte física del computador, es decir los equipos. También podemos decir que es la parte tangible, lo que se puede ver y tocar. Ejemplo: Monitor, teclado, Impresora, etc.



¿Qué es Software?

Parte lógica del computador, es decir los programas. También podemos decir que es la parte intangible, lo que se puede ver y no tocar. Ejemplo: Sistema Operativos, Word, Impress, etc.



Actividad Práctica:

- 1) Realiza una presentación en Impress aplicando los conocimientos estudiados de insertar tablas y estilos con los siguientes datos.

Clasificación del Hardware

Unidad Central de Proceso	Memoria	Dispositivos Periféricos
Procesador o Microprocesador	Memoria RAM o ROM	Dispositivos de Entrada. Dispositivos de Salida Dispositivos de Almacenamiento

Clasificación de los Dispositivos Periféricos

Dispositivos de Entrada	Dispositivos de Salida	Dispositivos de Almacenamiento
Teclado	Monitor	Disco Duro
Mouse	Impresora	Disquete
Cámaras	Parlantes	CD-DVD
Scanner	Plotter	Pendrive

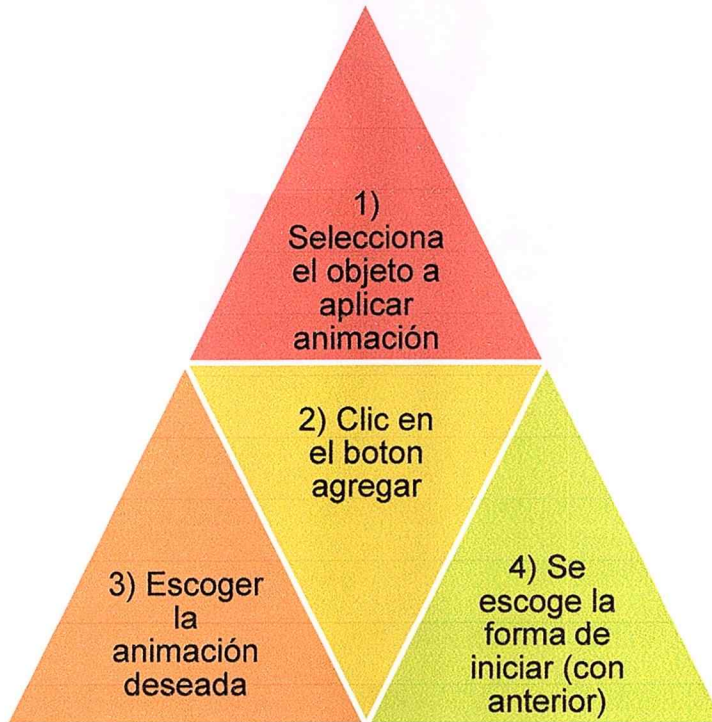
Clasificación del Software

Software de Sistema	Software de Aplicación	Software de Desarrollo
Denominados Sistemas Operativos.	Programas que facilitan tareas específicas en la computadora	Denominados Software de Programación
Windows	Word – Writer	Visual Basic
Ubuntu	Excel – Cal	Visual Fox
Unix	Power Point - Impress	Borland C

Animaciones Personalizadas

En las presentaciones podemos dar movimiento a los objetos que forman parte de las diapositivas, haciéndolas así más profesionales o más divertidas, además de conseguir llamar la atención de las personas que la están viendo.

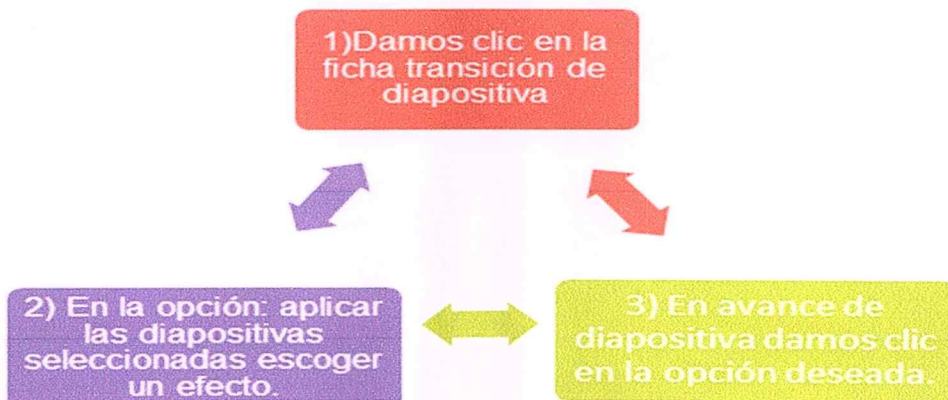
¿Cómo se aplica animación?



Transición de Diapositivas

La transición nos permite determinar cómo va a producirse el paso de una diapositiva a otra para producir efectos visuales. Para aplicar transición a las diapositivas se lo realiza desde el panel de tareas en la pestaña transición de diapositiva o desde la barra de menú presentación.

¿Cómo aplicar transición?



En la opción avance de diapositiva se encuentran dos opciones a elegir:

- Al hacer clic con el mouse (ratón), si se activa esta opción los objetos no van a salir hasta que se dé clic y así poder pasar de objeto a objeto y de diapositiva a diapositiva.
- Clic en automáticamente después de..... en esta opción se configura los segundos deseados, para que pasen automáticamente los objetos y diapositivas.

Para designar el mismo efecto de transición a todas las diapositivas se da clic en el botón aplicar a todas las diapositivas.

Actividad Práctica: Aplica animación y transición

INSERTAR VIDEOS Y SONIDOS



Otros de los elementos útiles a la hora de diseñar presentaciones es insertar elementos multimedia como sonidos y películas. Impress admite los videos clics de película (MPG).

1)Clic en el
menú Insertar

2) Escoger la
opción video y
sonido

3)Buscar la
dirección y dar
clic en el video
deseado

4)Pulsar el
boton abrir

¿CÓMO INSERTAR VIDEO?

Al dar el último paso aparecerá el video con los puntos de control donde podemos modificar su tamaño.

En caso de haber aplicado transición a la diapositiva y animación a la diapositiva donde esta insertado el video debemos de configurar en la pestaña transición de diapositiva activar la opción al hacer clic, además de establecer el porcentaje para ver el tamaño grande.



Actividad Práctica: Inserta un video en una diapositiva.

¿CÓMO INSERTAR SONIDOS?

1) Clic en transición de diapositiva

2) Desplegar la pestaña sonido

3) Escogemos la opción otro sonido

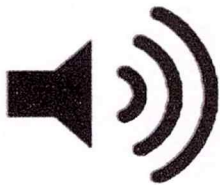
4) Buscamos dirección y elegimos el archivo deseado

5) Pulsar el botón abrir



Para que el sonido se escuche desde que inicia hasta que finalice la presentación debemos de asegurarnos activar la opción Repetir hasta el próximo sonido.

Se debe de insertar dicho sonido al inicio de una diapositiva.



Actividad Práctica: Aplica sonido de transición u otro sonido a la presentación realizada en clases.

Actividad Práctica

Elabora Diapositivas insertando imágenes y formas. Aplica lo aprendido.

Valores Humanos

Los valores son todas aquellas cosas que creemos importantes para nuestras vidas, en el momento de compartir, trabajar, estudiar, convivir, etc. Estos valores determinan nuestras prioridades y en el fondo son, probablemente, las medidas que se usan para conocer si nuestra vida está en camino que deseamos

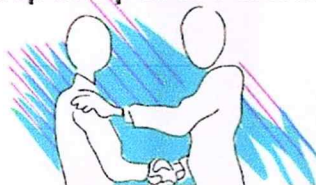


Si las decisiones que tomamos son afines a los valores, la vida es por lo general buena, estamos satisfechos y felices con nuestras acciones. Pero cuando los valores no se toman en cuenta al tomar las decisiones, nos sentimos mal, y puede conllevar a una fuerte sensación de infelicidad.



El respeto es uno de los valores más importantes del ser humano y tiene una gran importancia en la interacción social. El respeto impide que una persona tenga actitudes reprobables o censurables hacia otra, por tanto, el respeto debe ser mutuo

Respeto por los demás



EVALUACIÓN DEL BLOQUE 3

1. ESCRIBE LAS PALABRAS CLAVES QUE FALTAN EN CADA LÍNEA SEGÚN CORRESPONDA:

- a) Otro elemento útil a la hora de diseñar presentaciones son los elementos multimedia como y
- b) La transición nos permite determinar cómo va a producirse el paso de una diapositiva a otra para producir efectos
- c) La tecla funcional F5 sirve para Diapositiva.

2. CONTESTA V SI ES VERDADERO O F SI ES FALSO SEGÚN CORRESPONDA:

- a) En la pestaña paginas maestras del panel de tareas permite aplicar fondo a las diapositivas. ()
- b) En las presentaciones podemos dar movimiento a los objetos desde el panel de tareas pestaña transición de diapositiva. ()

3. CLASIFICA LOS ELEMENTOS QUE CORRESPONDE AL PANEL DE TAREAS Y AL AREA DE TRABAJO EN IMPRESS:

Páginas Maestras	Normal	Animación Personalizada
Diseños	Documento	Notas
Clasificador de Diapositivas	Diseño de tablas	Transición de diapositiva
	Esquema	

Panel de tareas	Área de trabajo

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

BLOQUE 3

Lee los siguientes indicadores y marca según los conocimientos adquiridos por finalización del bloque y registra el puntaje al final para comprobar el grado de conocimiento obtenido en clases

Presentaciones: Libre Office Impress					
Indicadores de Evaluación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
Elaboro, edito y utilizo diapositivas en proyectos en clase e investigaciones.					
Ingreso a Impress e identifico los elementos que forman parte de su entorno.					
Realizo presentaciones básicas y profesionales.					
Realizo diapositivas insertando objetos y los ejecuto para su presentación posterior.					
Aplico animaciones y transiciones a las diapositivas.					
Inserto videos y sonidos a las presentaciones realizadas en Impress.					
Total de puntajes obtenidos					

Valoración

Si obtuviste un puntaje de 25 a 30, Felicidades por superar aprendizajes, si tienes 20 a 24, vas por un buen camino ya que domina aprendizajes, si tienes 15 a 19 has alcanzado aprendizaje, si tienes 10 a 14 estas próximo a alcanzar aprendizajes, si tienes menos de 10 no alcanza aprendizaje por lo tanto debes tomar medidas para mejorar.

Excelente	5 puntos
Muy Bueno	4 puntos
Bueno	3 puntos
Regular	2 puntos
Insuficiente	1 punto

Bloque 4

Internet y Correo Electrónico



Contenidos

Como buscar información en Internet
Buscadores y Metabuscadore
Estrategias de búsqueda: Formulación de ecuación de búsqueda, Evaluar búsqueda y criterios de fiabilidad
Fuentes primarias y contrastación de opiniones
Correo electrónico y principios
Valores en una comunicación epistolar electrónica (etiqueta)
Programas de mensajería

Objetivos

- ✓ Utilizar en las tareas de averiguación algunas fuentes de Internet, validadas y confiables; que tengan las cita de manera adecuada.
- ✓ Conocer los criterios básicos de evaluación que se debe de realizar en las páginas web.
- ✓ Usar el correo electrónico de forma eficiente e identifico los valores que se desarrollan en la comunicación
- ✓ Identificar los programas de mensajería de correo electrónico
- ✓ Crear cuentas de correo electrónico y enviar información adjunta a otros usuarios.

¿CÓMO BUSCAR INFORMACIÓN EN INTERNET?

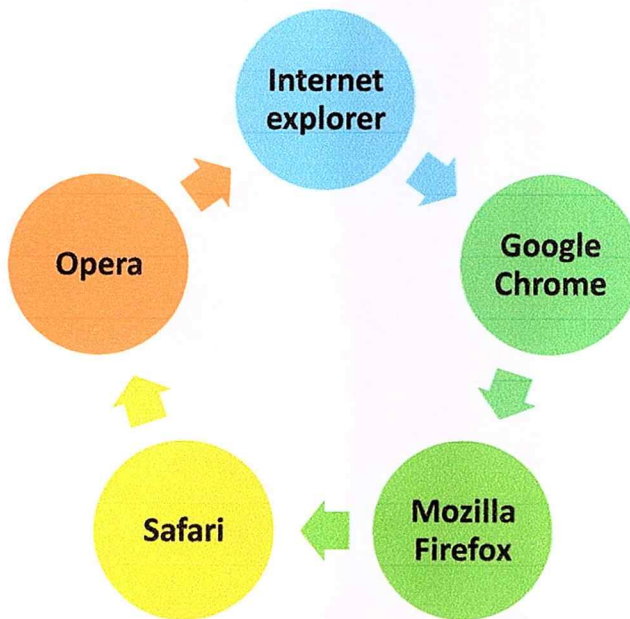
Para averiguar y escoger información en Internet son necesarios algunas estrategias básicas y un conjunto de herramientas como son los navegadores y los motores de búsqueda.

Navegadores

Un navegador o explorador web es un programa o software, por lo general gratuito, que nos permite visualizar páginas web a través de Internet, además de acceder a otros recursos de información alojados en servidores web, como vídeos, imágenes, y archivos de audio.



Los cinco navegadores más utilizados en Internet son:



Google Chrome se convierte en el navegador más usado del mundo por la velocidad, simplicidad, seguridad y muchas funciones útiles incorporadas, como la traducción de páginas completas y el acceso a miles de aplicaciones.

Buscadores

Un buscador es un sistema informático que indexa archivos almacenados en páginas web. Para recopilar la información de los sitios web, manteniendo sus resultados al día, se emplean motores de búsqueda o arañas. Estas rastrean continuamente la red para recopilar datos y siguen los enlaces para recolectar las páginas web nuevas y actualizadas de la web.

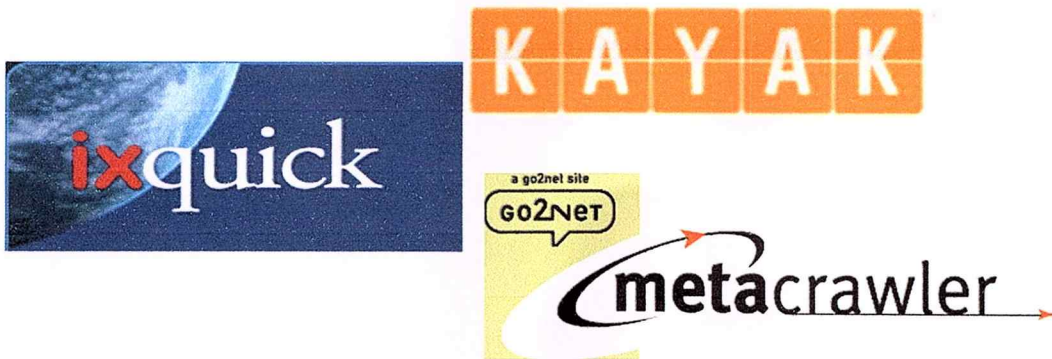
Entre los buscadores tenemos Yahoo, Bing y el más utilizado Google.



Metabuscadores

Un metabuscador es un buscador que no posee una base de datos propia ni un directorio temático, sino que utiliza los motores de búsqueda de otros buscadores y devuelve una selección de los mejores resultados.

Entre los metabuscadores tenemos como Ixquick, MetaCrawler y el más usado es Kayak.





ESTRATEGIAS DE BÚSQUEDA

- Delimitación del tema (necesidad, periodo área geográfica e idioma)
- Elección de palabras claves (tema, subtema, sinónimo, relaciones)
- Formulación de ecuaciones de búsqueda
- Localizar la información (Elección del sitio o fuente a buscar información)
- Ejecución de la búsqueda (Buscar información)
- Evaluar la búsqueda (se determina, si la información obtenida es lo suficientemente válida)

FORMULACION DE ECUACIONES DE BUSQUEDA

Las dos formas más conocidas para realizar las ecuaciones de búsqueda son:

Operadores lógicos o booleanos: Es una técnica para buscar información en sistemas de información que utilizan el vocabulario controlado.

OPERADOR	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
AND (Intersección)	Reduce y especifica la búsqueda.	Contabilidad AND Auditoría 
OR (Unión)	Amplia la búsqueda.	Contabilidad OR Auditoría 
NOT (Exclusión)	Excluye el término o expresión que le sigue.	Contabilidad NOT Auditoría 

Signos Truncamientos o truncadores: el truncamiento es una técnica para recuperar información en sistemas de información que utilizan el vocabulario natural para almacenar información, como motores de búsqueda, metabuscadores, etc.

Operador	Descripción	Ejemplo
" " (Comillas)	Lo que está entre comillas se considera una frase	"Biografía de Juan León Mera"
+ (Más)	Le indica que las palabras con "+" adelante tienen que estar todas en el documento resultante	Biografía+de+Juan+León+Mera
* (Asterisco)	Es considerado comodín y se puede emplear a la derecha de la raíz de la palabra.	cap*, busca: capital, capitán, capitalizar

ACTIVIDAD PRÁCTICA

1) Realiza la búsqueda de las siguientes preguntas y temas:

- ¿Qué son las TIC?
- Las TIC en la educación
- Escribe ventajas del uso de las TIC
- Escriba desventajas del uso de las TIC

CORREO ELECTRONICO



El correo electrónico (e-mail) es un sistema de intercambio de información, a través de una línea telefónica, cuyo servicio emula al del correo postal. Los mensajes enviados por un remitente se almacenan en un buzón hasta que el destinatario se conecta a la red, recoge su correspondencia y lee su correo. Los mensajes no van directamente a la computadora del usuario sino a una central en

donde se depositan en la casilla designada por el administrador, por eso podemos recibir mensajes aunque nuestra computadora esté apagada.

PRINCIPIOS

El correo electrónico es uno de los productos que ofrece Internet y debido a su rapidez, bajo costo, cobertura y a la habilidad para adjuntar archivos, se ha convertido en uno de los primordiales medios de comunicación escrita. Sin embargo es obligatorio que se instituyan algunas reglas o principios para hacer un uso eficaz de este recurso, entre estos principios tenemos:



- 1) Al escribir un correo, no se debe emplear expresiones ofensivas o no apropiadas, que quebrante los derechos o el reputación de otros.
- 2) No se debe emplear el correo electrónico para efectuar amenazas contra personas o establecimientos, que infrinjan contra el honor, la honestidad, el buen nombre o la vida de otros.
- 3) Al escribir mensajes se debe cuidar de no cometer errores ortográficos y antes de remitirlo hay que revisar que el comprendido del mensaje sea claro y conciso.
- 4) Al escribir un texto en el correo no hacerlo en mayúsculas, ya que esto corresponde a gritar.
- 5) Es recomendable que sea reservado con la información recibida y enviada a través de este medio.
- 6) Debe de incluir su identificación al final de los mensajes que envía. Esta deberá contener su nombre, dirección electrónica.
- 7) Debe de ser prudente y minucioso cuando redirija mensajes electrónicos. Es preferible hacer referencia a la fuente del mensaje original.

- 8) El beneficiario del email no debe remitir información personal sensible, como claves, nombres de usuarios, número de cuentas, etc.
- 9) No envíe cadenas de mensajes, correo considerado basura, o correo no solicitado o no deseado.
- 10) El correo electrónico no debe de usarlo para lucro personal, acoso de cualquier tipo (racial, sexual, religioso, entre otros.), promoción política o comercial.
- 11) No usar el correo electrónico para propagar cualquier clase de virus u otro programa que imposibilite el correcto, funcionamiento de los sistemas informáticos.
- 12) El contenido y el sostenimiento del buzón electrónico es encargo del usuario, el mismo que deberá:

Examinar su correo electrónico regularmente de ser posible y fijarse que no haya alcanzado el límite de acumulación utilizable.



Excluir los mensajes no anhelados.

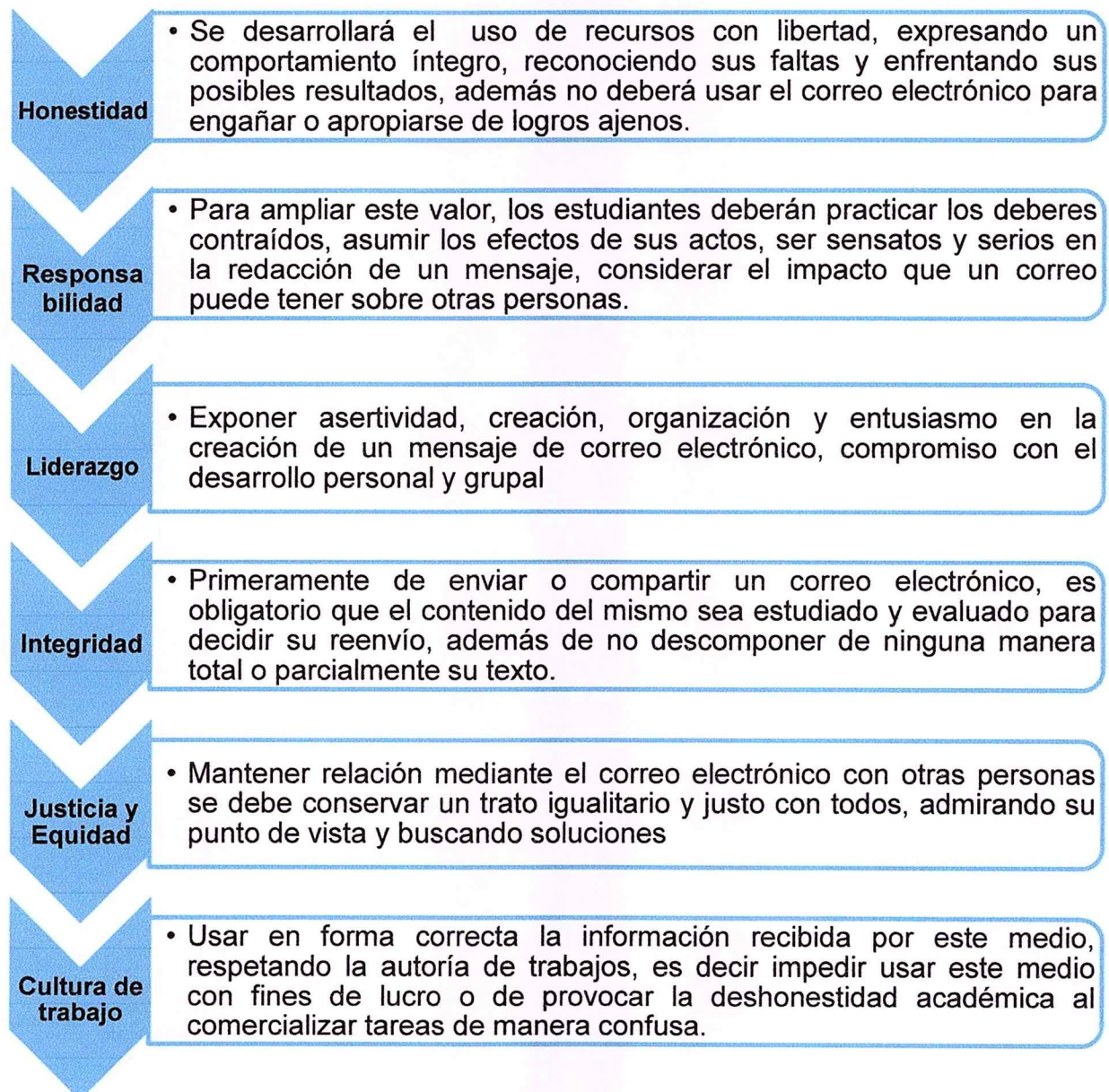
Nunca suponer que la correspondencia puede ser leída únicamente por el usuario; otros pueden lograr acceder y leer su correo. Nunca envíe o guarde nada que no quiera hacer público.

Conservar el mínimo número de correos que están en el buzón electrónico

Transportar mensajes a archivos para futura referencia en caso que contengan información de calidad

VALORES QUE SE DESARROLLARÁN EN UNA COMUNICACIÓN EPISTOLAR ELECTRÓNICA

Actualmente el correo electrónico se ha convertido en uno de los importantes medios de comunicación por las numerosas facilidades y cobertura que presenta, pero también es necesario, que cada consumidor ponga en conocimiento los valores propios, éticos y morales que son parte de su formación personal y vivencia diaria. Se menciona algunos de los valores que se deben aplicar en una comunicación electrónica:



Con la atención y aplicación de estos valores y otros, que cierran las actitudes y conductas ineludibles para instituir y conservar una humana comunicación interpersonal, se estará favoreciendo a que este medio sea manejado de manera acertada y productiva, suministrando en sus usuarios la satisfacción de sus necesidades de comunicación.

PROGRAMAS DE MENSAJERIA DE CORREO ELECTRONICO

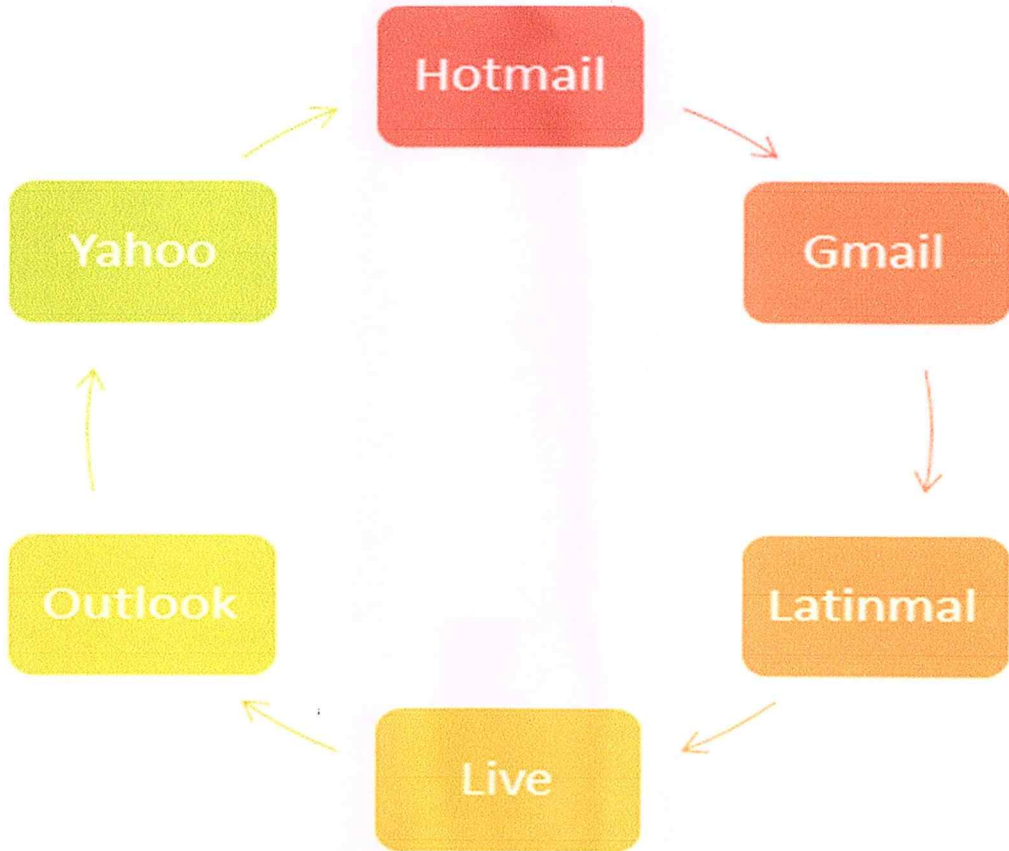


Hotmail

YAHOO! Mail



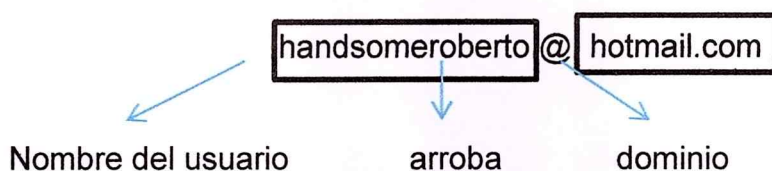
Entre los programas de mensajería tenemos:



¿Qué se necesita para tener una cuenta de correo electrónico?

Para hacer uso del correo electrónico, necesitamos abrir una cuenta de e-mail para esto debemos de tener dirección del usuario que es la clave de acceso que te identifica y que consta de tres partes:

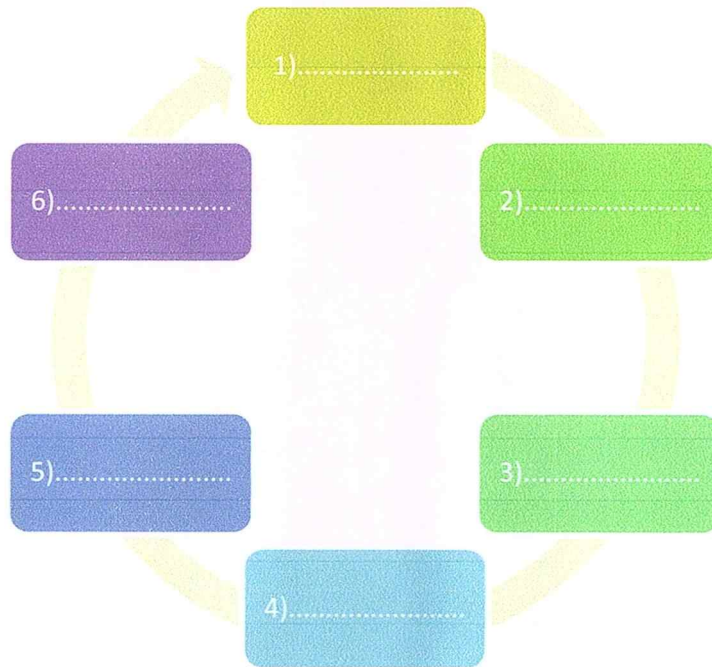
- Un *Username* o nombre de usuario ejemplo es "adiaz". Puede contener letras, números y signos.
- Arroba: Es el signo "@" el cual significa **en**.
- Dominio: dirección de la computadora central, que puede tener a su vez varios subdominios separados por un punto: Ej. Hotmail.com



Actividad Práctica

- Crea una cuenta de correo electrónico en Gmail siguiendo los pasos aprendidos.
- Redacta una solicitud, digítala en el área de mensaje y envía al profesor.
- Realiza una investigación del tema: Computación en las nubes.

4. ESCRIBE EN EL SIGUIENTE GRAFICO LOS VALORES QUE SE DEBE DESARROLLAR EN UNA COMUNICACIÓN EPISTOLAR ELECTRÓNICA (ETIQUETA)



5. ORDENA EL PROCESO DE CREAR UNA CUENTA DE GMAIL:

- ___ Clic en "SIGUIENTE PASO"
- ___ Entrar a www.google.com
- ___ Hacer clic donde dice "CREAR UNA CUENTA"
- ___ Clic donde dice GMAIL
- ___ Listo, se tiene una cuenta de correo electrónico en GMAIL.
- ___ Rellenar el formulario de datos solicitados

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

BLOQUE 4

Lee los siguientes indicadores y marca según los conocimientos adquiridos por finalización del bloque y registra el puntaje al final para comprobar el grado de conocimiento obtenido en clases

Internet y Correo Electrónico					
Indicadores de Evaluación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
Utilizo en los las investigación fuentes de Internet, validadas y confiables.					
Conocer los criterios básicos de evaluación que se debe de realizar en las páginas web.					
Uso el correo electrónico de forma eficiente e identifico los valores que se desarrollan en la comunicación.					
Identifico los programas de correo electrónico.					
Creo cuentas de correo electrónico y envío información adjunta a otros usuarios.					
Total de puntajes obtenidos					

Valoración

Si obtuviste un puntaje de 21 a 25, Felicitaciones por superar aprendizajes, si tienes 16 a 20, vas por un buen camino ya que domina aprendizajes, si tienes 11 a 15 has alcanzado aprendizaje, si tienes 6 a 10 estas próximo a alcanzar aprendizajes, si tienes menos de 5 no alcanza aprendizaje por lo tanto debes tomar medidas para mejorar.

Excelente	5 puntos
Muy Bueno	4 puntos
Bueno	3 puntos
Regular	2 puntos
Insuficiente	1 punto

Bloque 5

Redes sociales y bitácora electrónica (blog) con requisitos de acceso e interactividad



Contenidos

Redes Sociales Digitales en Educación.
Ventajas y desventajas
Twitter y Facebook
Edmodo
Blog y programas para su creación
Características y Programas de Software Libre
Uso de músicas e imágenes con derecho de reproducción libre.
Creative Commons

Objetivos

- ✓ Implantar un perfil académico en una red social y utilizar de manera responsable.
- ✓ Compartir información educativa y participar activamente en las conversaciones en líneas.
- ✓ Crear un blog educativo y publicar temas de contenido de estudio.
- ✓ Identificar el software libre para el diseño de materiales de trabajo.
- ✓ Usar Creative Commons en los blog creados

Redes Sociales Digitales en Educación



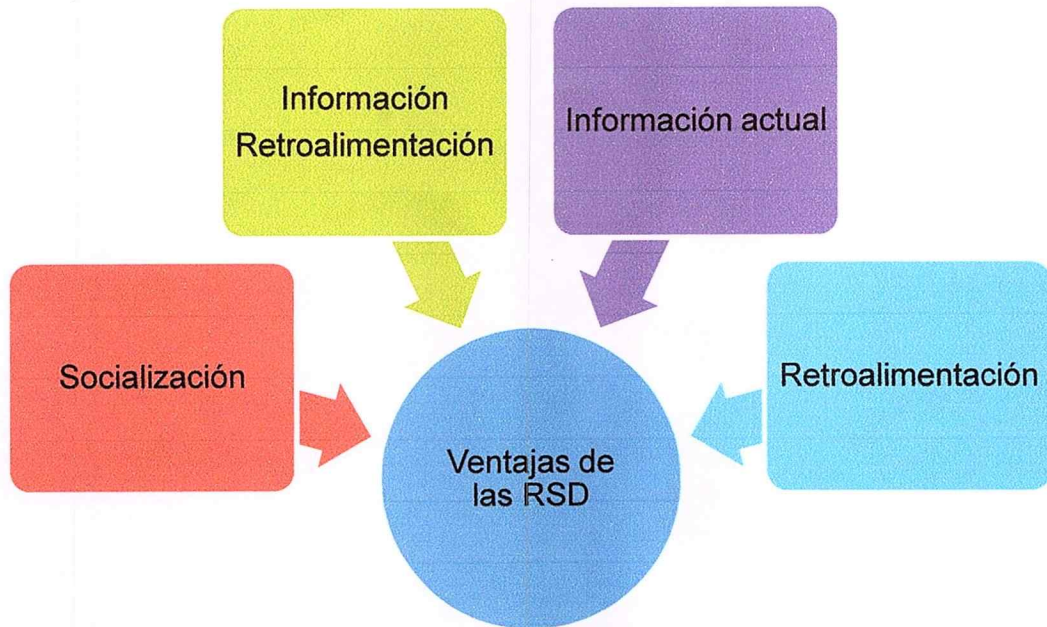
Las RSD (Redes Sociales Digitales) son estructuras sociales conformada por conjuntos de personas las cuales están “conectadas” por diferentes motivos o intereses como pueden ser amistad, parentesco o que compartan el mismo conocimiento.

Muchas personas, al oír hablar de las redes sociales, piensan inmediatamente en sus connotaciones negativas, sin tener en cuenta que existen otros tipos de redes sociales, como por ejemplo:



Algunas RSD populares son Twitter, Facebook, Linked in, MySpace y Badoo.

Ventajas



Definición de las ventajas

Socialización: Los usuarios de redes sociales se convierten en miembros activos de una pequeña sociedad virtual, en la que pueden interactuar con otros para los fines que deseen. En el caso de la educación, la interacción es muy útil.

Información: Aunque las redes sociales no están enfocadas en la obtención de la información, nos brindan información muy relevante, a través de sitios de la red, blogs y de nuestros contactos.

Información actual. La información que recibimos en las redes sociales suele ser muy reciente y los sucesos son actualizados en tiempo real.

Retroalimentación: Las redes sociales permiten, mediante la interacción con otros usuarios, ir reconstruyendo nuestros conocimientos y tener diferentes perspectivas respecto a la información a través de los comentarios, aportes y participaciones de los demás.

Desventajas

- La adicción que crea en las personas, y en este caso especialmente en los adolescentes. Los adolescentes tienden a perder muchísimo de su tiempo ocupándose de este tipo de asuntos ignorando cosas mucho más importantes.

- Con las redes sociales solemos perder la conciencia de escribir correctamente lo que nos lleva a las abreviaciones, tales como la "k" en lugar del "que".
- El uso de las redes sociales disminuye las relaciones familiares así como la comunicación familiar.
- La incertidumbre por parte de la familia al no saber qué hacen sus hijos cuando están en el internet. El tipo de personas que circulan en internet, con malas intenciones crean cuentas teniendo acceso a redes sociales buscando personas vulnerables a quienes pueden dañar.

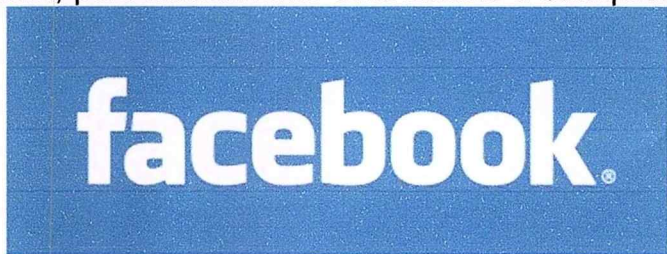


Twitter

Twitter es un sitio web de microblogging que permite a sus usuarios enviar y leer micro entradas de texto denominados tweets.

Facebook

Facebook es un sitio web de redes sociales originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Facebook se ha convertido en el paradigma de hecho de una red social en internet. Es una red de propósito general, pensada básicamente para facilitar las relaciones sociales entre los diferentes usuarios. Cada usuario tiene un perfil en el que puede completar o no, sus datos personales, sus aficiones, sus datos profesionales, etc.



Facebook en Educación

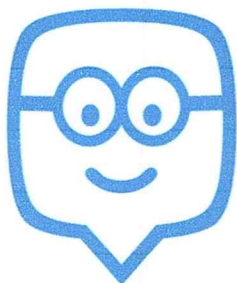
Podemos usar Facebook en la educación desde diferentes visiones:

- Como un lugar para informar de todas las actividades, los procedimientos a seguir, etc. que suceden en el centro, mediante la creación de una página.
- Crear grupos restringidos con los alumnos para realizar diferentes actividades con ellos.
- Discusiones sobre temas concretos.
- Zona de preguntas y respuestas.
- Publicación de trabajos.
- Usarlo como un lugar de comunicación, de aprendizaje y de intercambio de recursos con otros docentes.

Actividad Práctica:

- 1) Investiga las características que poseen el Twitter y el Facebook.

Edmodo



Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Fue creado para su uso específico en educación lo que proporciona al docente un entorno o espacio virtual privado y cerrado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces y un calendario de aula. Está disponible para toda la comunidad educativa de manera gratuita.

¿Qué es un Entorno o Espacio Virtual?



Un espacio virtual, para nuestro caso, educativo, es donde interactúan virtualmente el docente y sus alumnos. Se comunican, comparten archivos, notas, es decir, todos los temas que puedan ser de interés para el grupo relacionado.

En él encontrarás actividades para resolver y entregar, podrás realizar comentarios y leer los de los compañeros, publicar ayudas, guardar en "mochilas virtuales" los trabajos...

¿Qué nos aporta?

1. Crear grupos privados con acceso limitado a docentes, alumnos y padres.
2. Disponer de un espacio de comunicación entre los diferentes roles mediante mensajes y alertas.
3. Compartir diversos recursos multimedia: archivos, enlaces, vídeos, etc.
4. Lanzar encuestas a los alumnos.
5. Asignar tareas a los alumnos y gestionar las calificaciones de las mismas.
6. Gestionar un calendario de clase.
7. Crear comunidades donde agrupar a todos los docentes y alumnos de nuestro centro educativo
8. Dar acceso a los padres a los grupos en los que estén asignados sus hijos, permitiendo estar informados de la actividad de sus hijos y tener la posibilidad de comunicación con los profesores.
9. Crear subgrupos para facilitar la gestión de grupos de trabajo.

Ventajas:

- ✓ Permite registro a todos los niveles educativos.
- ✓ Está diseñado específicamente para educación, lo cual se refleja en el tipo de herramientas que ofrece.
- ✓ El profesor puede proponer actividades que se realizan en la misma plataforma. Esta actividad permite su calificación en el mismo Edmodo.
- ✓ Permite crear subgrupos (p.ej. asignaturas de un curso)
- ✓ Totalmente traducido al español.

Inconvenientes:

- ✓ Es una red de tipo microblogging, centrado en el texto, donde los mensajes nuevos reemplazan los antiguos.
- ✓ La ausencia de mecanismos de comunicación hace que no sea realmente una red social.

¿Cómo se registra en Edmodo? Estudiante

Este procedimiento solamente se realiza la **primera vez** que ingresa a la plataforma. A partir de la segunda vez ya tendrás tu **usuario y contraseña** listos para usar.

1. Ingresar al sitio de Edmodo: www.edmodo.com



2. Para poder registrarnos damos Clic en Soy Estudiantes.
3. Se debe de completar este formulario que permitirá identificarnos:

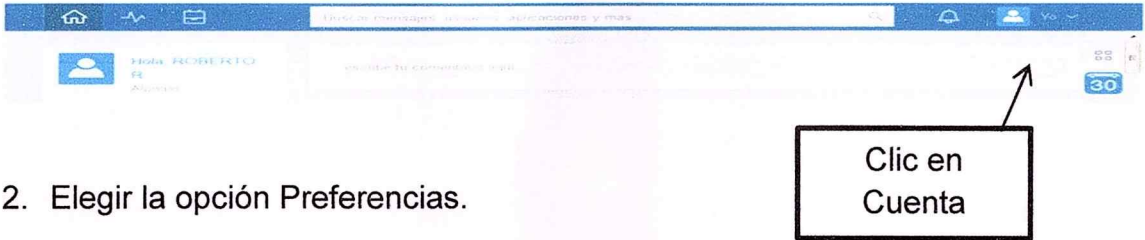
4. Una vez llenado los datos, se tendrá una identificación como Estudiante.

Nota: Si sucede que el nombre de **usuario** que se eligió ya está registrado en Edmodo, en ese caso se debe de intentar hasta encontrar uno que se pueda usar.

Actualizar mi Perfil (Alumno)

Cuando se ingresa a Edmodo, por defecto, está una imagen. Sería interesante que cambiar por una propia, puede ser una foto o una imagen que sea de nuestro gusto y represente dentro de este espacio. Además se podrá cargar otra información, como email, país entre otros.

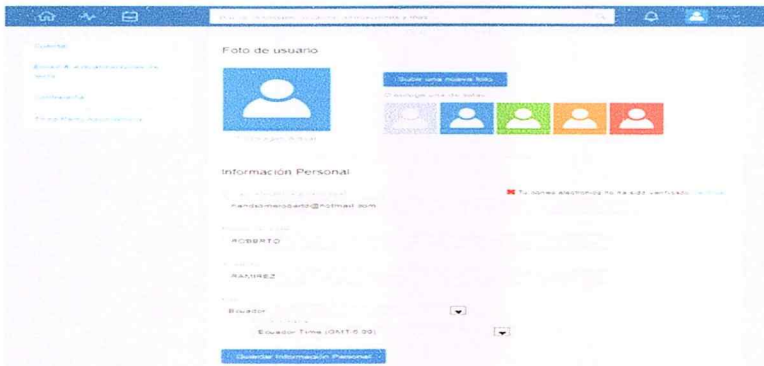
1. Clic en la opción Cuenta (arriba a la derecha de la pantalla, botón del Perfil).



2. Elegir la opción Preferencias.



3. Configurar en esta ventana tu perfil:



Si se desea subir una imagen se da clic en el botón subir una nueva foto o si no se usa las imágenes que ofrece Edmodo.

4. Confirmar todos tus datos con el botón **Guardar Información**.

Nota: A este mismo lugar se debe acceder cuando quieras cambiar la contraseña, o cualquier otro dato sobre tu perfil.

Actividad Práctica:

Crea una cuenta en Edmodo como estudiante, Subir una foto a tu perfil para interactuar en la biblioteca virtual y compartir información con Docente y Compañeros.

Muro

El muro permite que los integrantes del grupo escriban mensajes para que el resto, incluido el profesor, los puedan ver. Todos estos mensajes sólo son visibles para los **usuarios registrados** en el grupo y aceptados por el profesor. En esta especie de “muro”, es muy similar al de “Facebook”, podrás ingresar entradas o “posteos” en forma de textos, comentar las de tus compañeros, dejar archivos (de texto, imágenes, videos, etc.), links (hipervínculos).

Cómo publicar:

Lo fácil de la plataforma Edmodo es que nos indica donde escribir y adonde se desea enviar, de la misma forma encontramos los iconos que nos permitirán trabajar de una forma sencilla u útil.

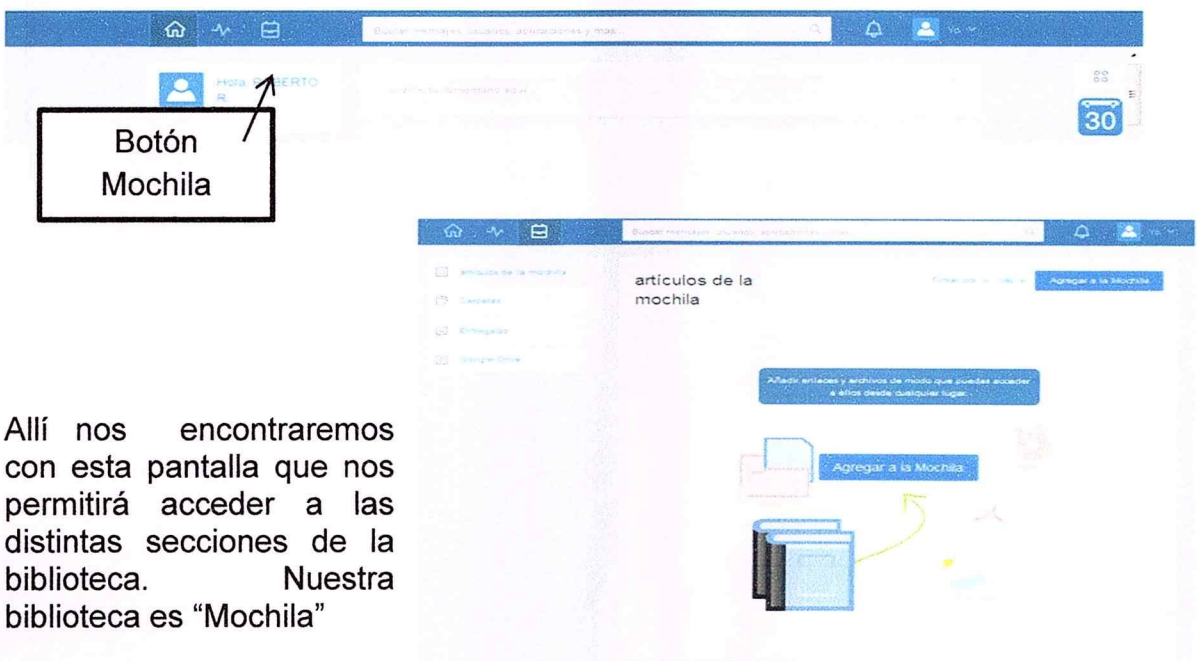


Cómo comentar en el Muro

También se puede **comentar** alguna publicación. El comentario aparecerá debajo del posteo comentado.

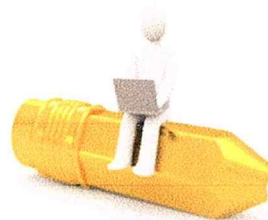
Biblioteca

Este espacio virtual tiene una biblioteca disponible donde dejar y rescatar material, tanto los propios como los que son aportados por el profesor y compañeros. Se accede a la biblioteca desde la barra superior, dando clic en el botón mochila.



¿QUÉ ES UN BLOG?

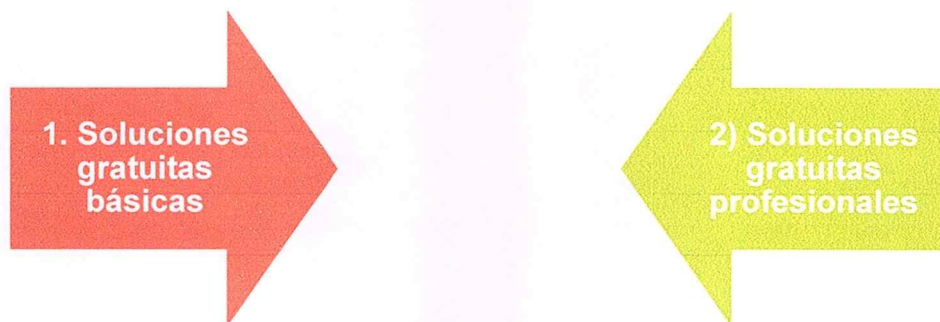
Un blog, (también se conocen como weblog o bitácora), es un sitio web que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente. En el blog se publican regularmente artículos cortos con contenido actualizado y novedoso sobre temas específicos o libres. Estos artículos se conocen como "post" o publicaciones.



Los artículos de un blog suelen estar acompañados de fotografías, videos, sonidos y hasta de animaciones y gráficas que ilustran mucho mejor el tema tratado.

El uso o temática de cada blog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo, etc.

Las herramientas de mantenimiento se clasifican, principalmente, en dos tipos:



Características de Una Bitácora o Blog.

- ✓ Gratuitos y de Fácil acceso
- ✓ Comunicación directa con otros usuarios
- ✓ No existe regulación ni control de contenidos
- ✓ Derechos de autor (Creative Commons)

En Cuanto a la Administración:

- ❖ Es muy fácil de administrar.
- ❖ Un Blog puede tener varios autores y una persona puede tener varios Blogs.
- ❖ Puedes controlar qué personas acceden al Blog.
- ❖ Las personas que leen las entradas pueden hacerte comentarios en el Blog y puedes recibir los comentarios en tu correo Gmail. Los estudiantes pueden preguntar dudas al profesor y comunicarse con él desde casa.
- ❖ El profesor puede poner en el Blog toda la información de su asignatura, así como los ejercicios, teoría y enlaces a páginas de interés donde vengan actividades o el temario.
- ❖ El estudiante puede realizar trabajos en su ordenador y ponerlos en el Blog,
- ❖ Puede servir para informar a los padres.
- ❖ Puede servir para realizar el periódico digital del centro.

Herramientas gratuitas para la elaboración de blogs

Existen algunas herramientas gratuitas que permiten la elaboración de la blog, entre ellas tenemos:

edublogs



www.wordpress.com



WordPress es el servicio para la creación de blogs gratuito más popular de internet, debido a la gran cantidad de programitas (plugins) que se le pueden añadir, la facilidad de uso, la variedad de temas, los servicios adicionales (estadísticas, anti spam,...) Para crear un blog debes darte de alta en el servicio gratuito y una vez allí puedes crear tantos blogs como desees y gestionarlo con la misma cuenta. Sin embargo, quienes utilicen este software necesitan de ciertos conocimientos en tecnologías web y un mínimo de programación para la instalación y mantenimiento del software.

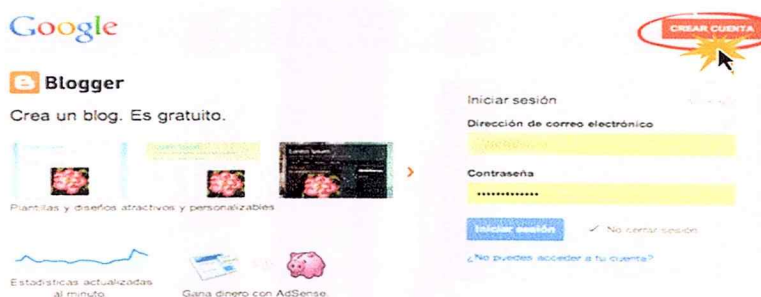
www.blogger.com



Blogger es el servicio gratuito de Google para la creación de blogs. Su principal ventaja es que puedes hacer uso de todos los servicios gratuitos que ofrece google dentro de tu blog (estadísticas, publicidad, YouTube, google Docs,...). Se puede comenzar a construir un blog inmediatamente si tienes una cuenta en Google.

Pasos para crear una cuenta en Blogger

1. Ingresa a la página web: <http://blogger.com>. Si ya tienes una cuenta creada en **Gmail**, sólo tienes que escribir en los campos de **Iniciar sesión** tu **nombre de usuario** y contraseña y omite los pasos que siguen.
2. Cuando estés allí, haz clic en el botón **Crear cuenta** de la parte superior derecha.



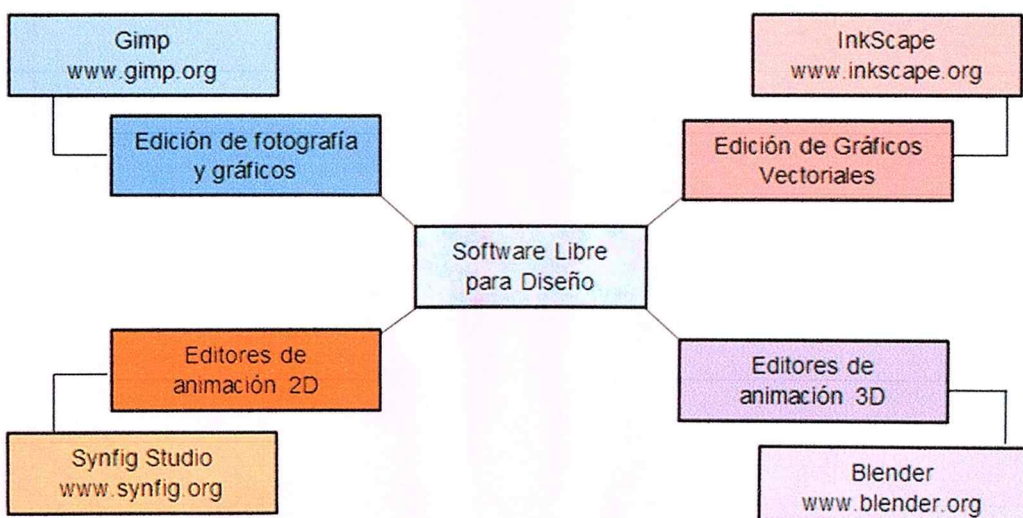
3. Aparece un formulario. Llenar con tus datos personales en las casillas correspondientes.

4. No te olvides de leer cuidadosamente y señalar la casilla Acepto las condiciones del servicio y la política de seguridad de Google.
5. Cuando hayas terminado, haz clic en el botón **Siguiente paso** de la parte inferior del formulario.
6. Aparecerá una nueva página que contiene tus datos de perfil y la opción para que cambies tu foto. Cuando lo hayas hecho, selecciona el idioma en la parte superior y haz clic en el botón **Continuar en Blogger** de la esquina inferior.

Actividad Práctica:

1. Crea un Blog Educativo siguiendo los pasos aprendidos
2. Realiza un Investigación con el tema los Blog Educativos y publica en el blog creado.

Diversas herramientas de software libre para diseño



Es importante conocer algunos de los programas libres más populares para la edición, producción de gráficos y animación.



Edición de fotografía y gráficos (Photoshop)

GIMP: Se trata de un programa de distribución gratuita para realizar retoque fotográfico, composición y creación de imágenes.



Edición de Gráficos Vectoriales (Illustrator y Corel Draw)

INKSCAPE: es un editor de gráficos vectoriales de código abierto, con capacidades similares a Illustrator, CorelDraw, usando el estándar del formato de archivo Scalable Vector Graphics (SVG).



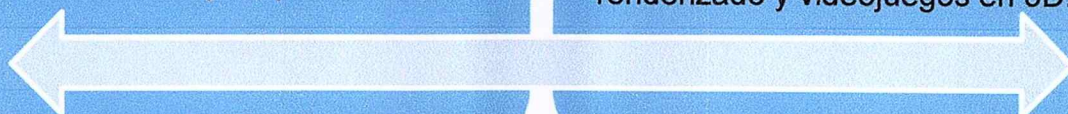
Editores de animación 2D (Comparables con Flash)

Synfig Studio: es un software de animación 2D gratuito y de código abierto, diseñado para la creación de animación basado en ilustración vectorial y mapa de bits.



3D (Comparables con Maya, Cinema4D, 3S Max)

Blender: Este software es potente y cuenta con gran respaldo en creación de modelado, animación, renderizado y videojuegos en 3D.



Uso de música e imágenes con derechos de reproducción libre

En contra de lo que suele creerse, el hecho de que un cierto documento: música, fotografías, vídeos, textos, etc. no indique de forma explícita quién es su creador y bajo qué licencia permite a los demás usarlo, no significa que dicho contenido sea de libre uso sino todo lo contrario, es decir, dicha obra tendría todos los derechos reservados por parte de su creador, que en caso de litigio tendría que demostrar la autoría.

En la web actual la mayoría de los contenidos son elaborados por usuarios y no por grandes empresas, especialmente en el ámbito educativo. El espíritu de estos contenidos es permitir a los demás usarlos sin restricciones, pero para eso es necesario un marco legal que permita su uso sin arriesgarnos a tener futuros problemas con los derechos de la obra. Para llenar este vacío legal nacieron las licencias Creative Commons.

Creative Commons (derechos de autor de libre uso).



Creative Commons (CC) es una corporación sin fines de lucro orientada a darle al autor el poder de decidir los límites de uso y explotación de su trabajo en Internet.

Algo importante a destacar, es que las licencias de CC no van contra el copyright, sino que examinan una forma de acomodar a los beneficios del autor, basándose en la concepción de propiedad intelectual.


¿Cómo usar Creative Commons (CC)?

Las licencias de CC se basan en 4 condiciones que pueden combinarse en 6 tipos de licencias diferentes, Estas son:

- ✓ Reconocimiento (Attribution),
- ✓ No comercial (Non commercial),
- ✓ Sin Obra Derivada (No derivate Works)
- ✓ Compartir Igual (Share alike).

Muchas de las licencias, en particular todas las licencias originales, conceden ciertos "derechos básicos" (*baseline rights*), como el derecho a distribuir la obra con copyright, sin cargo.

Condiciones

	Atribución	El favorecido de la licencia tiene el derecho de duplicar, comercializar, presentar y constituir la obra y hacer obras derivadas constantemente y cuando reconozca y cite la obra de la forma especificada por el autor o el licenciante.
-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	No Comercial	El beneficiario de la licencia tiene el derecho de reproducir, vender, presentar e incorporar la obra y hacer obras derivadas para fines no comerciales.
	No Derivadas	El favorecido de la licencia solamente tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar copias literales de la obra y no tiene el derecho de producir obras derivadas.
	Compartir Igual	El beneficiario de la licencia tiene el derecho de mercantilizar obras derivadas bajo una licencia semejante a la licencia que regula la obra original.

Usar una licencia Creative Commons es muy fácil

1) Primero ingresamos a la dirección <http://creativecommons.org/>

2) Damos clic en Choose a license

3) Llenamos el formulario donde elegimos fácilmente la licencia que queremos, marcando la respuesta a unas preguntas. Podemos incluir información adicional.

Características de la licencia

Sus selecciones en este cuadro actualizarán el resto de cuadros de la página.

¿Quiere permitir que se compartan las adaptaciones de su obra?

Sí No


Sí, mientras se comparta de la misma manera


¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?

Sí No

? **Licencia seleccionada**

**Reconocimiento-
NoComercial 4.0
Internacional**



Esta no es una licencia de Cultura Libre. 

? **¿Ayude a que se reconozca su autoría!**

Esta sección es opcional, pero llenarla agregará metadatos legibles por máquinas al código HTML sugiendo:

Título de la obra

Para esta obra, reconozca a

Reconozca la autoría mediante la URL


URL fuente de la obra

URL con más permisos

Formato de la obra Otros / Múltiples formatos

Marcaje de la licencia HTML+RDFa

? **¿Tiene una página web?**



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](#).

¡Copie este código para informar a sus visitantes!

```

<img alt="Creative Commons License Icon" data-bbox="585 415 695 465" style="border: 1px solid #ccc; width: 100px; height: 50px;"/>
Este obra está bajo una
licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

```

Icono normal Icono compacto

¿Cómo la incluimos en nuestro documento Word o PowerPoint?

- Pulsando con el botón derecho del ratón sobre la imagen de la licencia, la copiamos para poder pegarla en el documento.
- Copiamos el texto, incluyendo el hipervínculo, que hay debajo del botón de la licencia: "Esta obra está bajo una licencia..."



Este obra está bajo una [licencia Creative Commons Atribución-Compartirlgla 3.0 Unported](#).

Actividad Práctica:

Inserta un Creative Commons en tu blog creado, siguiendo los pasos aprendidos.

EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



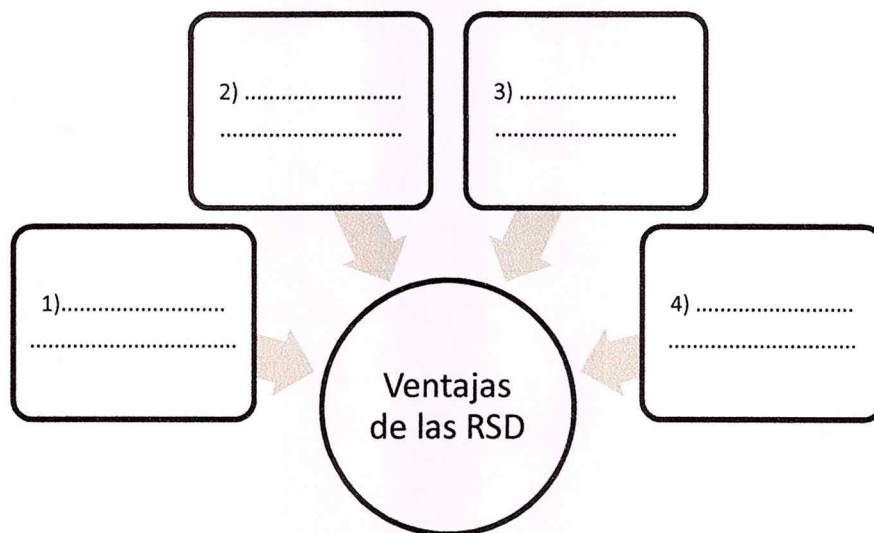
Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](#).

EVALUACIÓN DEL BLOQUE CINCO

1) COMPLETAR LOS SIGUIENTES ENUNCIADOS:

- b) Las Redes Sociales..... son estructuras sociales conformada por conjuntos de personas las cuales están “conectadas” para compartir información de un tema específico.
- c) Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la..... entre profesores y alumnos
- d) Twitter es un sitio web de microblogging que permite a sus usuarios enviar y leer micro entradas de texto denominados.....
- e) Facebook se ha convertido en una red social en internet que tiene como propósito general, facilitar las relaciones..... entre los diferentes usuarios.

2) ESCRIBE EN EL SIGUIENTE GRAFICO LAS VENTAJAS DE LAS REDES SOCIALES DIGITALES EN EDUCACIÓN.



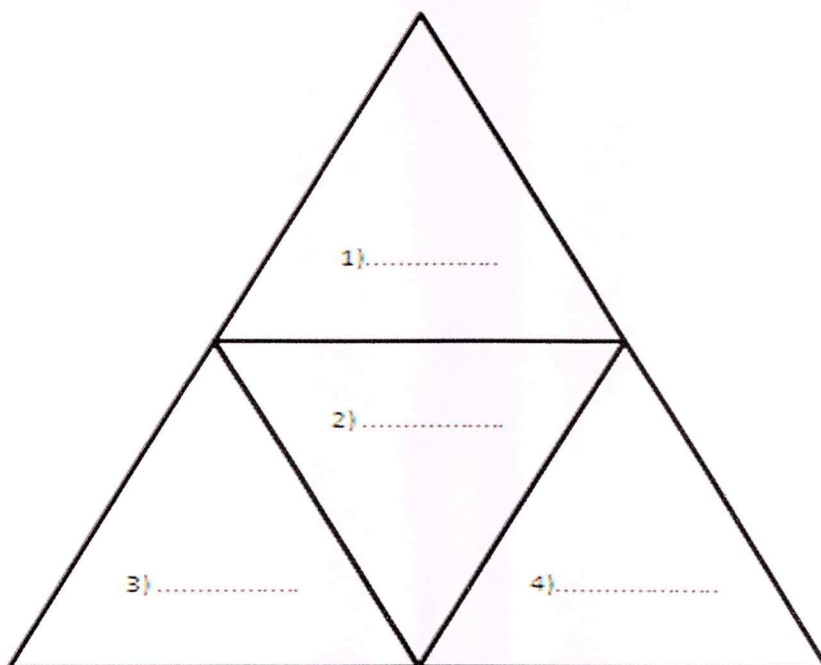
3) CONSTESTA VERDADERO O FALSO:

- a) Edmodo permite compartir diversos recursos multimedia: archivos, enlaces, vídeos, etc. ()
- b) Una de las ventajas de Facebook en Educación es que crea adicción en los adolescentes. ()
- c) El uso de las redes sociales disminuye las relaciones familiares así como la comunicación familiar. ()
- d) Para acceder a la biblioteca de la Aplicación Edmodo, se localiza en la barra superior, dando clic en el botón biblioteca. ()

4) ESCOGE LA RESPUESTA CORRECTA:

- a) Los mensajes de este programa tienen una longitud máxima de 140 caracteres.
- Facebook
 - Twitter
 - Edmodo
- b) Está diseñado específicamente para educación, lo cual se refleja en el tipo de herramientas que ofrece.
- Facebook
 - Twitter
 - Edmodo
- c) La relación de amigos ha de ser recíproca, la amistad ha de ser aceptada por ambas partes.
- Facebook
 - Twitter
 - Edmodo
- d) Para actualizar el perfil en Edmodo lo hacemos desde:
- Clic en Cuenta luego en Preferencias
 - Clic en Preferencias luego en Cuenta
 - Clic en el botón Mochila luego Perfil

5) ESCRIBE 4 PROGRAMAS USADOS EN REDES SOCIALES



FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

BLOQUE 5

Lee los siguientes indicadores y marca según los conocimientos adquiridos por finalización del bloque y registra el puntaje al final para comprobar el grado de conocimiento obtenido en clases

Redes sociales y bitácora electrónica (blog)					
Indicadores de Evaluación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
Creo una cuenta en una red social académica y utilizo de manera responsable.					
Comparto información educativa y participar activamente en las conversaciones en líneas.					
Creo un blog educativo y publicar temas de contenido de estudio.					
Identifico el software libre para el diseño de materiales de trabajo.					
Uso Creative Commons en los blog creados.					
Total de puntajes obtenidos					

Valoración

Si obtuviste un puntaje de 21 a 25, Felicitaciones por superar aprendizajes, si tienes 16 a 20, vas por un buen camino ya que domina aprendizajes, si tienes 11 a 15 has alcanzado aprendizaje, si tienes 6 a 10 estas próximo a alcanzar aprendizajes, si tienes menos de 5 no alcanza aprendizaje por lo tanto debes tomar medidas para mejorar.

Excelente	5 puntos
Muy Bueno	4 puntos
Bueno	3 puntos
Regular	2 puntos
Insuficiente	1 punto

Bloque 6

Herramientas para la organización del conocimiento



Contenidos

Red Semántica
Organizadores gráficos
Programas para crear organizadores gráficos
Cmap Tools
Wikis y sus características
Otras herramientas que permiten organizar la información
Presentaciones publicadas: Slideshare

Objetivos

- ✓ Elaborar mapas conceptuales usando una red semántica en herramienta de software libre.
- ✓ Crear de forma colaborativa una Wiki de acuerdo a los contenidos curriculares, actualizar permanentemente, señalando respeto a las ideas de sus compañeros.
- ✓ Gestionar archivos utilizando aplicaciones en Internet, sin necesidad de instalar programas y compartir documentos en línea.
- ✓ Usar herramientas digitales que se utilizaran para realizar una tarea del mundo real.

DEFINICIÓN DE RED SEMÁNTICA

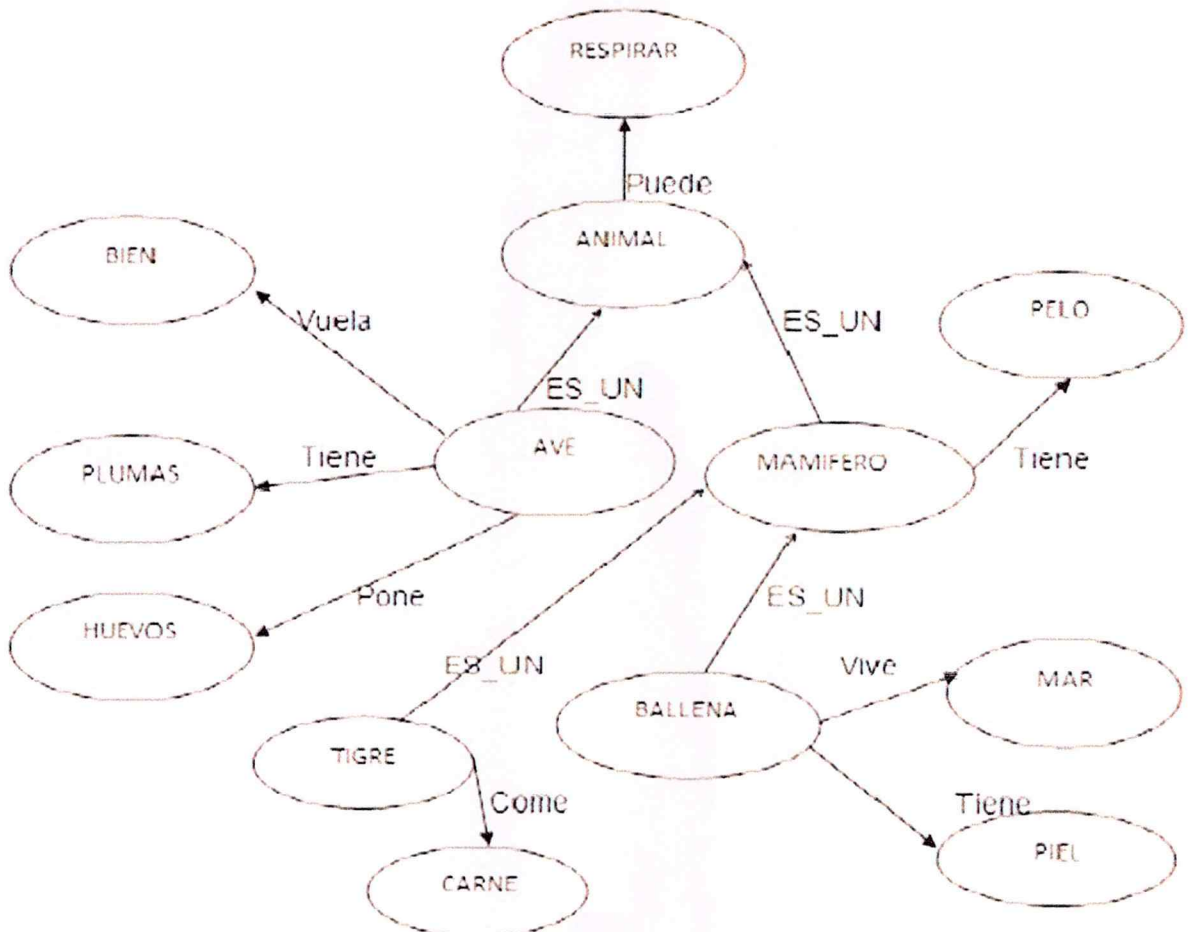
» Una Red Semántica es una representación gráfica del conocimiento

» Una Red Semántica es un conjunto de Nodos (Objeto) y Arcos (Relación Conceptual)

EJEMPLOS DE REDES SEMANTICAS

Represente utilizando redes semánticas el siguiente conocimiento:

- Los animales pueden respirar.
- Un ave es un animal, vuela bien, tiene plumas y pone huevos.
- Los mamíferos son animales , tiene pelo La ballena es un mamífero, tiene piel y vive en el mar
- El tigre es un mamífero y come carne.

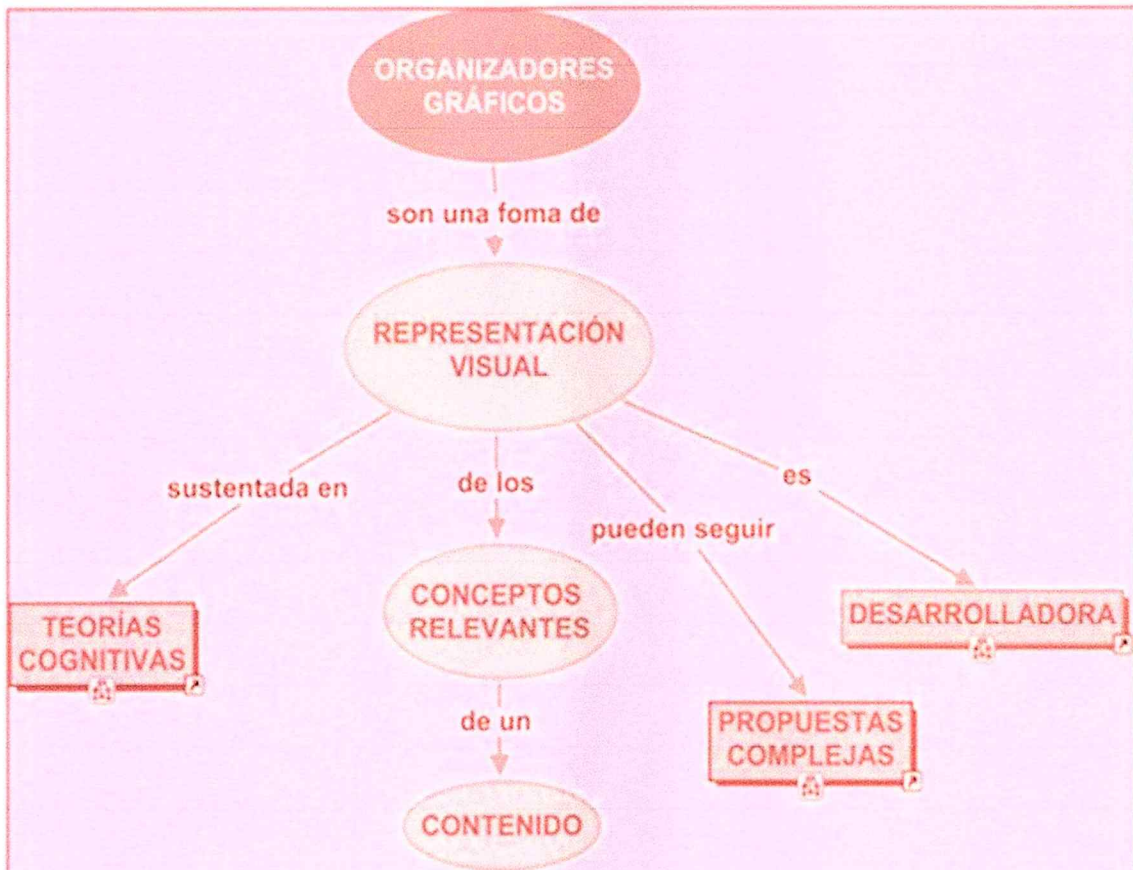


Las herramientas de organización semántica ayuda a ordenar y analizar los conocimientos aprendidos mediante un gráfico.

Existen herramientas de organización semántica que permiten crear diferentes organizadores gráficos

Los organizadores gráficos

Son técnicas activas de aprendizaje por las que se personifican los conceptos en bosquejos visuales. El educando debe tener acceso a una cantidad moderada de información para que pueda organizar y procesar el conocimiento.



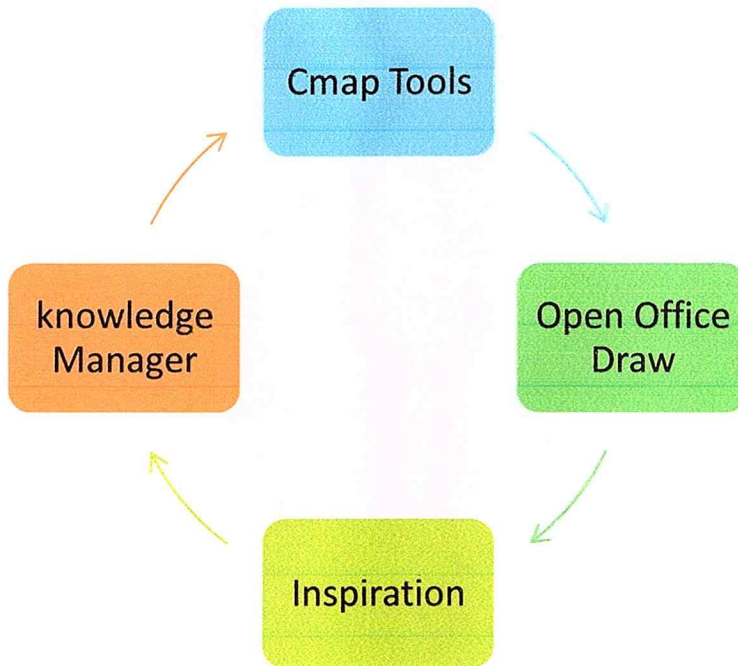
Establecen relaciones visuales entre los conceptos claves de dicho texto y, por ello, permiten “ver” de manera más eficiente las distintas implicaciones de un contenido. Hay muchísimos tipos de organizadores gráficos y tú puedes crear muchos más.

Los tipos de organizadores gráficos más utilizados en procesos educativos son los siguientes:

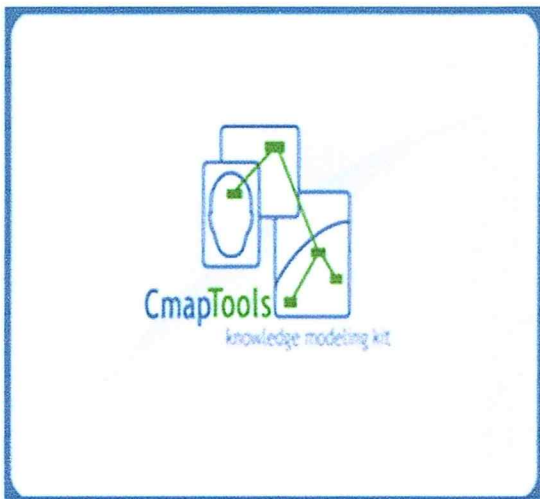
- Mapas conceptuales
- Mapas de ideas
- Telarañas
- Diagramas Causa-Efecto
- Líneas de tiempo
- Organigramas
- Diagramas de flujo
- Diagramas de Venn

PROGRAMAS PARA CREAR ORGANIZADORES GRAFICOS

Entre los software libre y gratuito tenemos a Cmap Tools y Open Office Draw, mientras que Inspiration y knowledge Manager son privativo es decir que encontraremos un demo que dure 30 días y de ahí debemos de tener la licencia.



CMAP TOOLS



Cmap Tools, es un software gratuito, diseñado para la elaboración de conocimientos representados en forma de mapas conceptuales.

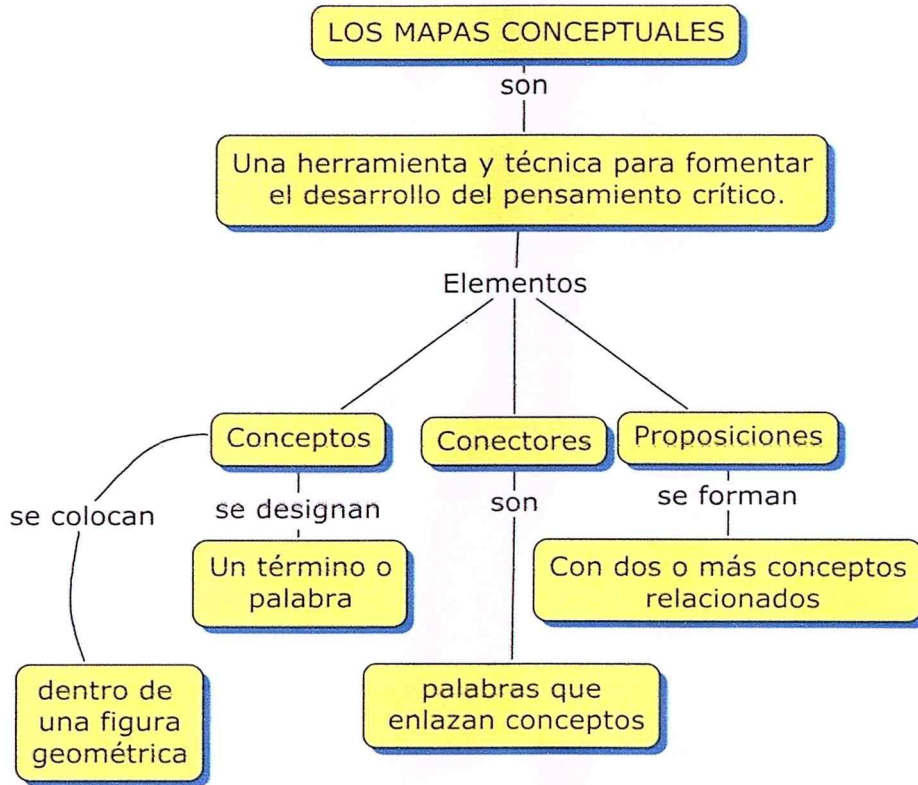
Los mapas conceptuales están formados por una red de conceptos y Cmap Tools da la posibilidad de agregar contenidos para reforzar su estudio: imágenes, videos, animaciones flash, enlaces a páginas web y a otros mapas conceptuales.

Además, CmapTools permite transformar el mapa conceptual creado en una página web con su enlace correspondiente, para así poderlo mandar por correo electrónico o publicarlo en la red a través, por ejemplo, de un blog o la página web del centro.

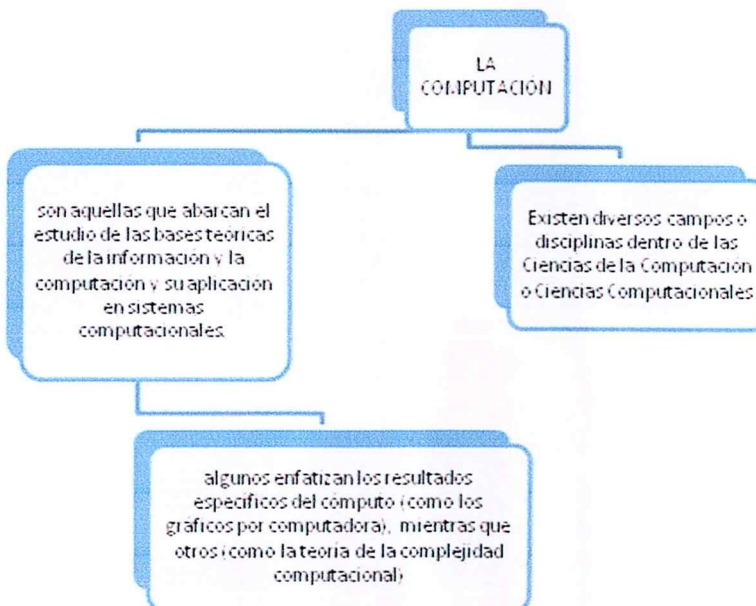
Actividad Práctica

- 1) Realiza los siguientes mapas conceptuales usando el programa Cmap y aplica lo aprendido.

Mapa Conceptual #1



Mapa Conceptual #2



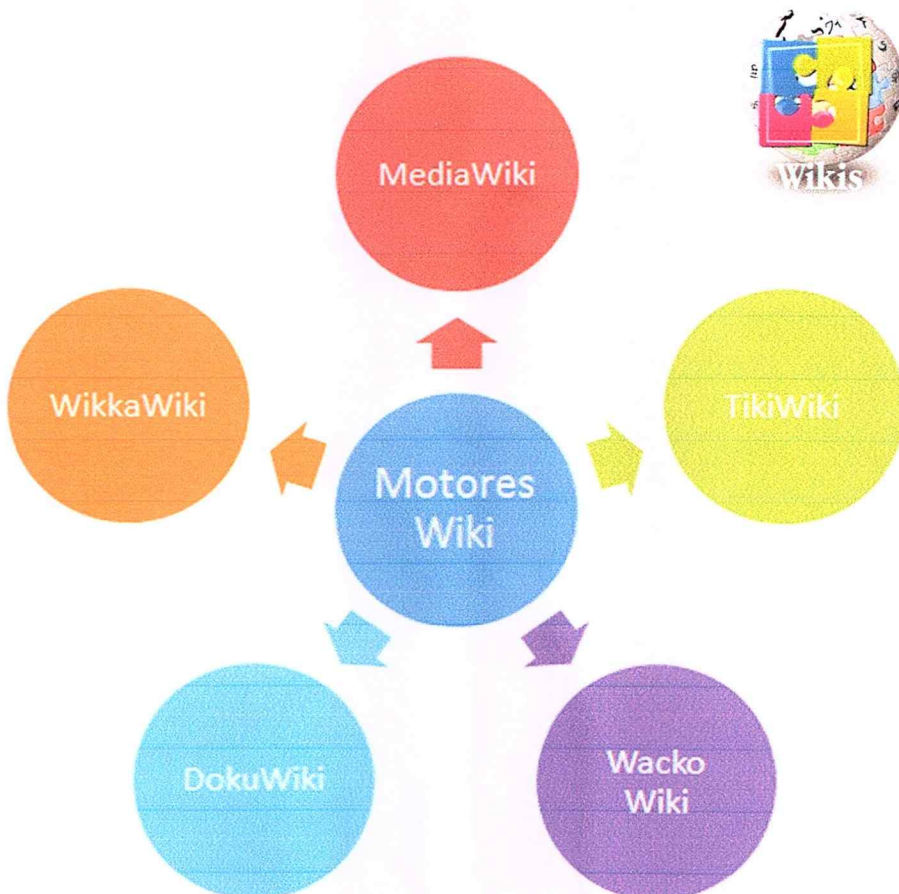
WIKIS

El término Wiki Wiki es de origen hawaiano que significa: rápido. Comúnmente para abreviar esta palabra se utiliza Wiki y en términos tecnológicos es un software para la creación de contenido de forma colaborativa

Un Wiki sirve para crear páginas web de forma rápida y eficaz, además ofrece gran libertad a los usuarios, incluso para aquellos usuarios que no tienen muchos conocimientos de informática ni programación.

La finalidad de un Wiki es permitir que varios usuarios puedan crear páginas web sobre un mismo tema, de esta forma cada usuario aporta un poco de su conocimiento para que la página web sea más completa.

Para desarrollar **su propia Wiki** a continuación enlistamos los **mejores motores Wiki**.



Otras herramientas 2.0 que permitan organizar el conocimiento e interactuar con sus pares.

Herramientas 2.0

- Son aquellas surgidas de la web 2.0 o “Web Social” que nos permiten dejar de ser un receptor de comunicación y pasar a tener la oportunidad de crear, compartir información y opiniones con otros usuarios de internet.

Tecnologías Web 2.0

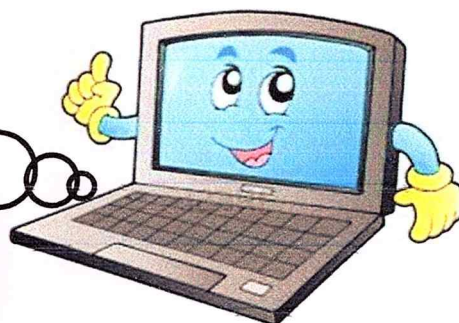
- Pueden cambiar profundamente nuestra manera de trabajar e interactuar con compañeros y maestros.

Ofimática en línea

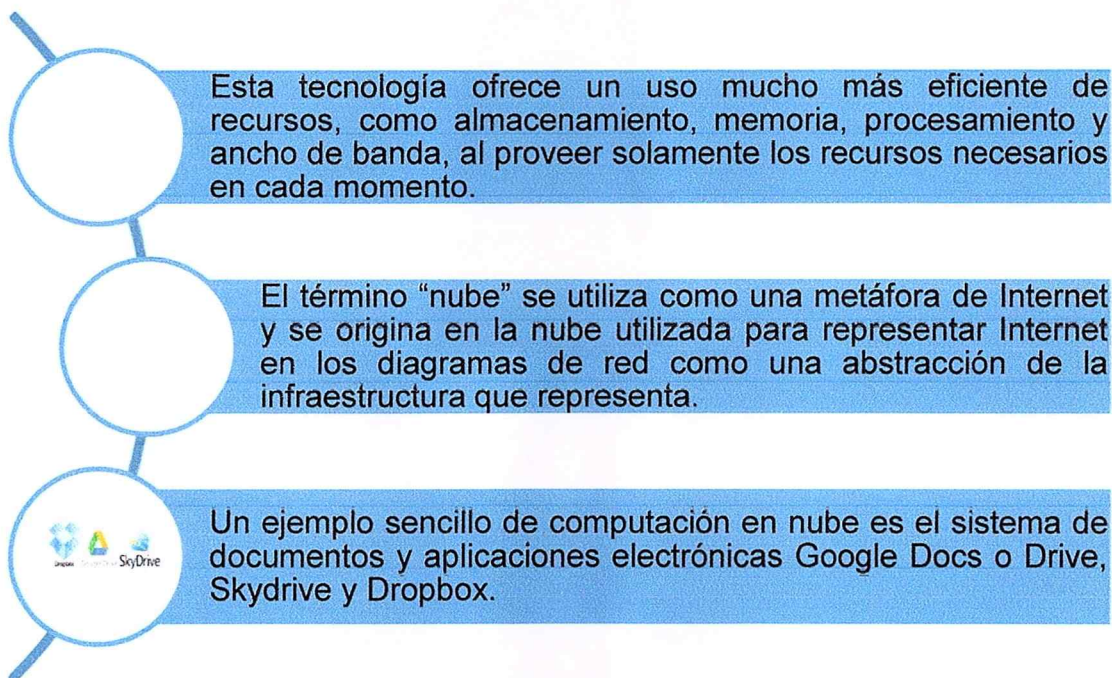
Este tipo de aplicaciones permiten crear y compartir el trabajo en línea. Los documentos se pueden crear desde cero o importarlos a partir de archivos de texto, presentaciones y hojas de cálculo existentes. Una de las principales aportaciones de estas herramientas es que permiten compartir o editar documentos entre varios usuarios (o simplemente visualizarlos) en tiempo real.

¿Qué es la Computación en Nube?

Un sistema informático establecido en Internet y centros de datos remotos para ofrecer servicios de información y aplicaciones.



La computación en nube admite que los educandos y las empresas tramiten archivos y manejen aplicaciones sin necesidad de instalarlas en cualquier computadora con acceso a Internet.



Para su uso no es necesario instalar software o disponer de un servidor, basta con una conexión a Internet para poder utilizar cualquiera de sus servicios.

Google Drive



Drive

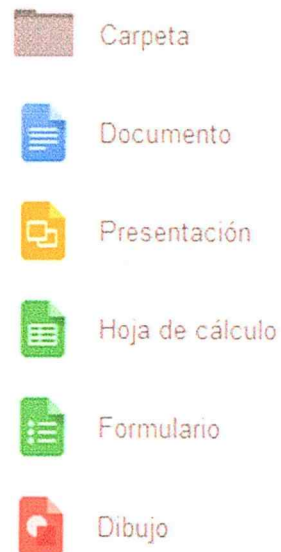
Es un servicio de alojamiento de archivos y es la sustitución de Google Docs, cada usuario cuenta con 15 gigabytes de espacio gratuito para acumular sus archivos, ampliables mediante pago.

Trabajando con las aplicaciones.

Crear archivos.

Google Drive nos permite crear archivos que quedarán almacenados en la plataforma. Estos archivos pueden ser de los siguientes tipos:

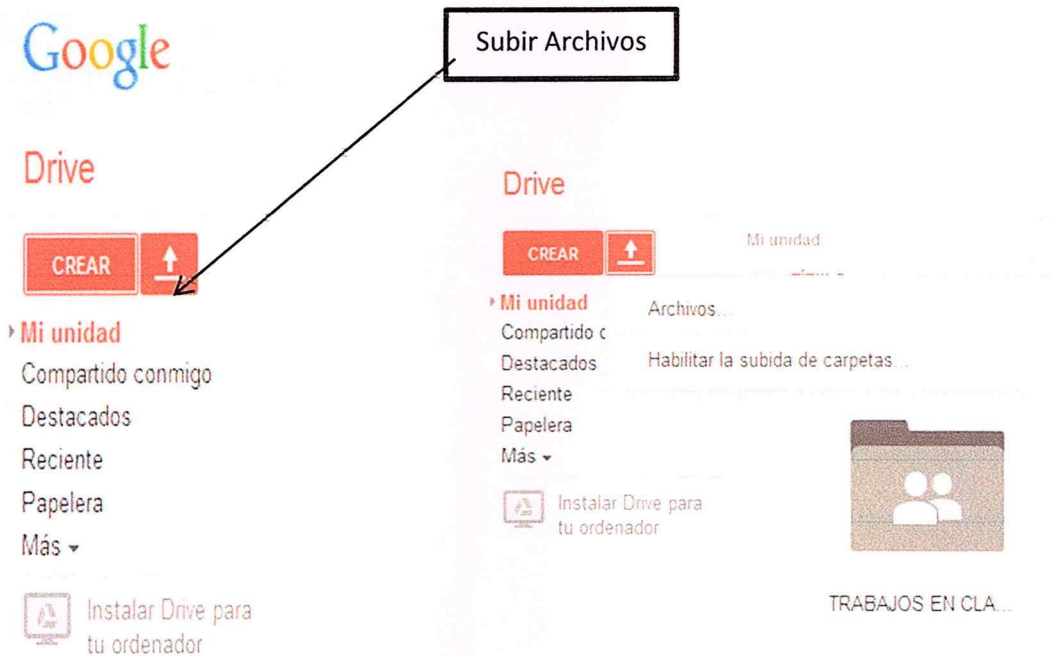
- Documento
- Presentación.
- Hoja de cálculo.
- Formulario.
- Dibujo.
- Carpeta
- Tablas



Para crear estos archivos bastará con elegir la opción Crear y elegir el tipo de archivos entre los que aparecen en el desplegable. Estos archivos quedarán almacenados en la plataforma y podrán ser exportados a diferentes formatos para su posterior descarga o envío por correo electrónico.

Subir archivos.

La segunda opción disponible es Subir archivos a Google Drive a través del icono situado al lado de Crear. Con esta opción podemos incorporar a Google Drive archivos procedentes de nuestros discos duros sirviendo de Disco Duro Virtual asegurando ese contenido ante posibles pérdidas.



Organizarnos en Google Drive. Mi unidad.

Mi unidad es la sección de Google Drive online donde se sincronizan automáticamente archivos, carpetas y documentos de Google Docs directamente en la carpeta de Google Drive.

Cada vez que actualices un archivo o una carpeta de Google Docs en Mi unidad, los cambios se reflejarán en las versiones locales de la carpeta de Google Drive.

Mi unidad incluye:



- Elementos de Google Docs.
- Archivos que hayas sincronizado o subido.
- Carpetas que hayas creado, sincronizado o subido.
- Archivo compartido que hayas añadido a Mi unidad desde Compartido conmigo o Todos los elementos.

Google Drive dispone de varias maneras para filtrar y ver los archivos, las carpetas y los documentos de Google Docs.

Estos filtros te ayudan a encontrar los archivos más fácilmente. Los filtros que encontrarás en la barra de navegación de la izquierda son los que se observan.

Actividad Práctica:

Crea una presentación en Google Drive, aplicando conocimientos de Writer, Word, Cal, Excel, Impress y Power Point.

Memorándum

Memorando N°- 037 – RCRS

PARA: Lic. Iván Petroff Rojas
DOCENTE DEL COLEGIO VALDIVIA

DE: MSc. Roberto Ramírez Suárez
RECTOR COLEGIO VALDIVIA

ASUNTO: Informe de labores correspondientes al mes de mayo.
FECHA: Valdivia 10 de marzo del 2014

Por medio de la presente comunico a Usted que en un término de 24 horas, presente el informe correspondiente al mes de mayo (Primer Parcial) del Primer Quimestre.

Atentamente

MSc. Roberto Ramírez Suárez
RECTOR COLEGIO VALDIVIA

Cuadro de Calificaciones

CALIFICACIONES DEL PRIMER PARCIAL				
NOMINA	NOTA 1	NOTA 2	NOTA 3	PROMEDIO
LUIS GALDEA	6,79	5,67	7,00	6,49
CARLOS ORRALA	5,45	6,49	7,00	6,31
DANIEL MERCHAN	5,87	7,26	7,67	6,93
JUAN BORBOR	7,00	8,00	8,00	7,67
SAMUEL RAMIREZ	10,00	10,00	10,00	10,00
SUMA	35,11	37,42	39,67	

Presentación

Diapositiva 1: EL COMPUTADOR

Máquina electrónica capaz de procesar y generar resultados de una manera fácil, rápida y sencilla

Diapositiva 2: CLASIFICACIÓN DEL COMPUTADOR

HARDWARE

Parte física es decir los equipos: el monitor.

SOFTWARE

Parte lógica es decir los programas: procesador de palabras

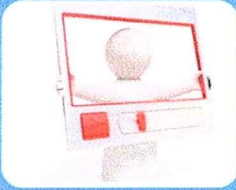
Diapositiva 3:

IMAGEN DEL COMPUTADOR

Presentaciones: Slideshare



Esta aplicación de web 2.0 es muy útil, puesto que nos permite administrar una cuenta donde archivar, publicar y difundir muestras presentaciones



Es un espacio gratuito donde los usuarios pueden enviar presentaciones en Power Point u OppenOffice, que luego quedan almacenados en formato flash para ser visualizados online.



Es una opción interesante y educativa para compartir presentaciones en red.

CREAR UNA CUENTA

1. El 1er paso consiste en ingresar a Slideshare, para ello solo debes hacer click en el siguiente enlace: (<http://www.slideshare.net>).
2. El segundo paso es hacer click en SignUp, opción que aparece arriba a la derecha de la página web

The screenshot shows the Slideshare website interface. At the top left is the Slideshare logo. Below it are navigation links: 'Browse', 'My Slidespace', 'Upload', 'Community', and 'Widgets'. A search bar is located on the right side. A blue speech bubble with the word 'REGISTRO' inside has a red arrow pointing to the 'Sign up' link in the top right corner. The main content area includes a description of the service and a 'World's Best Presentation Contest' banner at the bottom.

3. Se abrirá una página web en donde se te mostrará un formulario a la derecha de la misma.

The screenshot shows a registration form with the following fields and values:

- Username:** bipmadryn. A green checkmark indicates "The username is available".
- Email Address:** bibliotecas@chubuteduca.com.ar. A green checkmark indicates "Your email address is valid".
- Password:** Represented by 8 black dots.
- Confirm Password:** Represented by 8 black dots.

At the bottom of the form is a blue button labeled "Join now >".

4. Allí deberás completarlo de la siguiente manera:

- Username: Ingresa un nombre de usuario
- Password: Ingresa una contraseña

5. Email Adress: Escribe tu cuenta de email, esto te permitirá confirmar la misma ya demás es indispensable proporcionarla.

6. Ingresa el código de captcha que se muestra al costado

The screenshot shows the final registration form with the following fields and values:

- Gender:** Male (dropdown menu).
- Country:** Argentina (dropdown menu).
- City:** Puerto Madryn.
- Are you human?:** Enter the text you see in the image. XTDKAY. Below the image is a link: "Can't see the image? Refresh".
- I agree with Slideshare's [Terms & Conditions](#) & [Privacy Policy](#).
- Send me the Slideshare newsletter (once a month).

At the bottom is a button labeled "Sign Up >".

7. Por ultimo deberás hacer click en Sign Up para finalizar con el tutorial de registro.

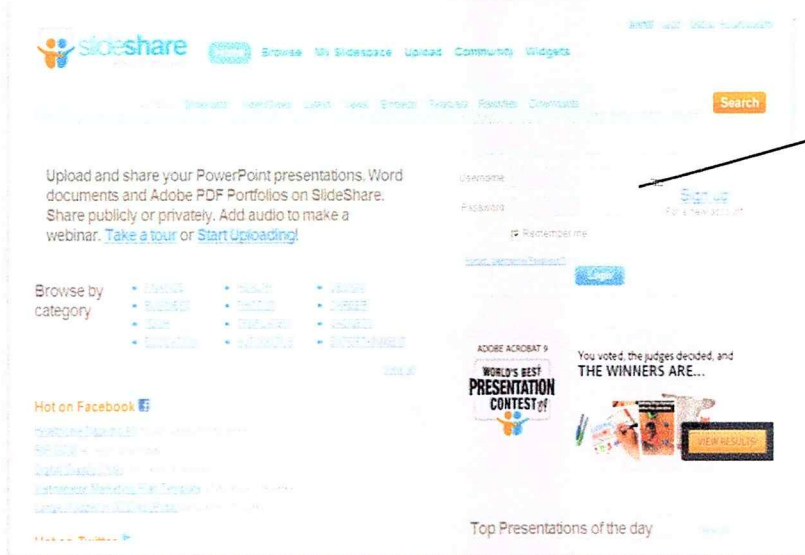
Por ultimo te recordamos que debes hacer click en el enlace que se te envía por email, pues con el mismo podrás confirmar la cuenta para poder comenzar a utilizarla.

Actividad Práctica:

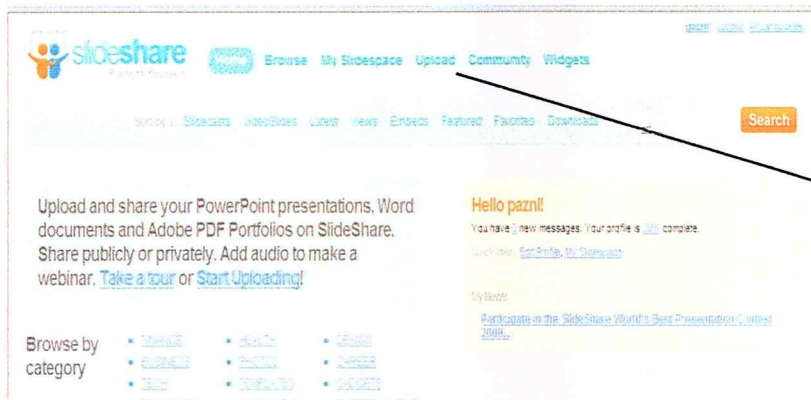
Crea una cuenta en Slideshare para subir y compartir información

¿Cuál es el proceso de subir mis presentaciones?

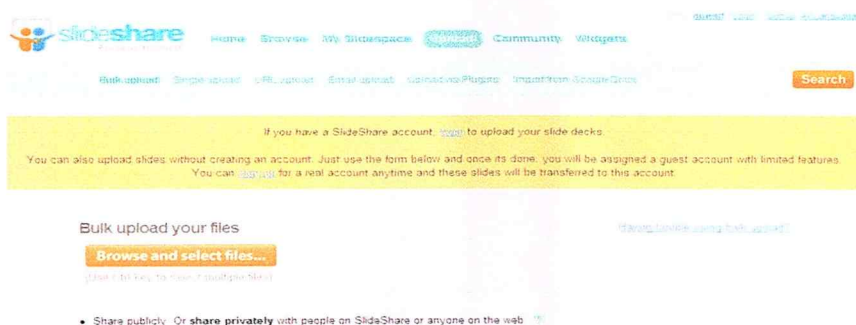
Ingresar al sitio www.slideshare.net y escribe el nombre del usuario y contraseña para ingresar a su cuenta.



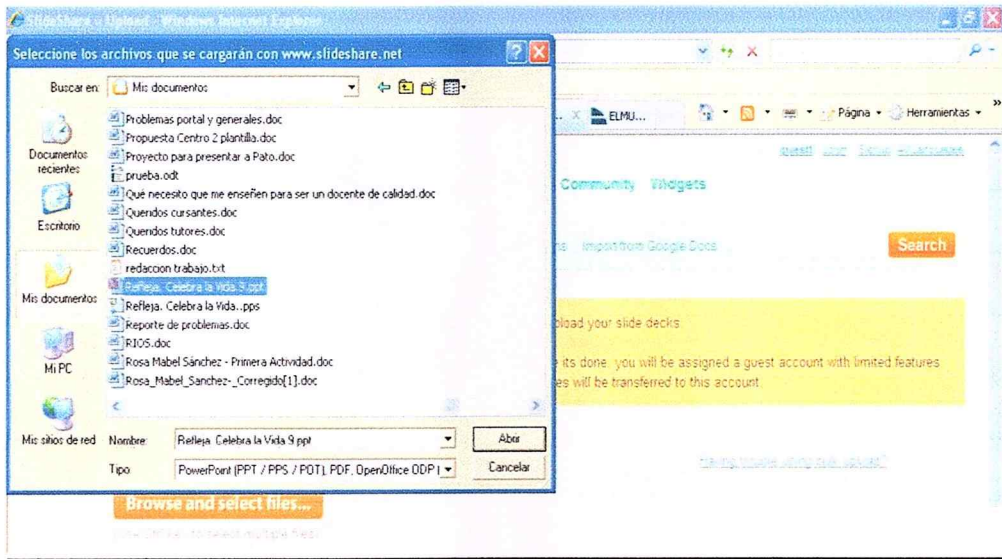
Clic en **Login**, y en la siguiente página en **Upload** (subir), como se muestra a continuación:



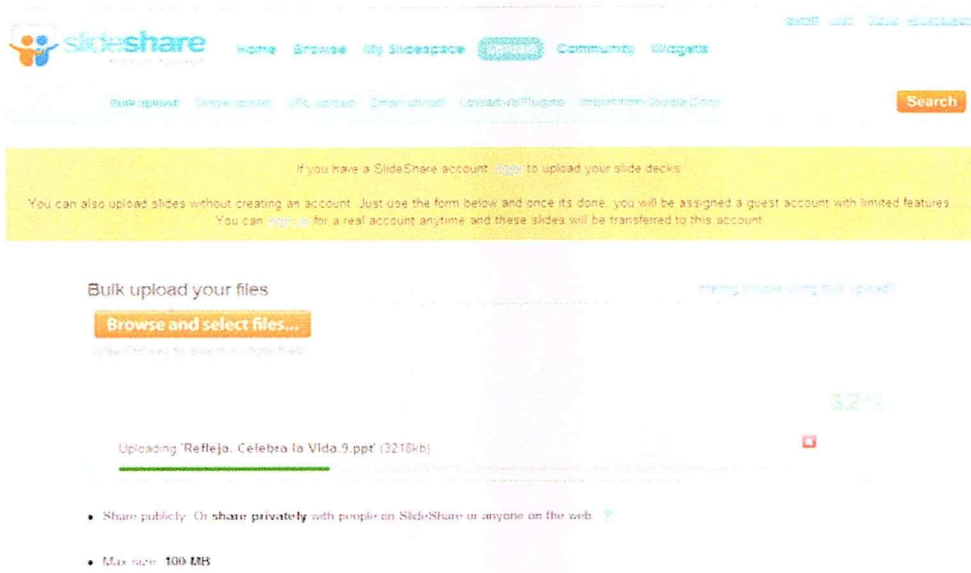
Clic en **Browser and select files...** (Examinar para buscar el archivo): así se podrá buscar la presentación PowerPoint que tenga almacenada en la computadora.



Luego se abrirá un cuadro de diálogo para examinar la presentación. Una vez encontrada elegir y hacer clic en **Abrir**:



Se podrá observar cómo va subiendo la presentación a la herramienta SlideShare.



Al finalizar el proceso se coloca un título, una descripción breve de la presentación y una serie de palabras claves (etiquetas, tags). Luego se da clic en **Publish**.

La divulgación de la presentación puede ser privada (podrá verla solamente usted) o pública (podrán verla otras personas a través de la Web).

Se observa en la opción My Slideshare las presentaciones que publicó en el sitio

Actividad Práctica:

Crear una presentación acerca del tema de la web 2.0 y subirlo a nuestra cuenta de Slideshare.

EVALUACIÓN BLOQUE SEIS

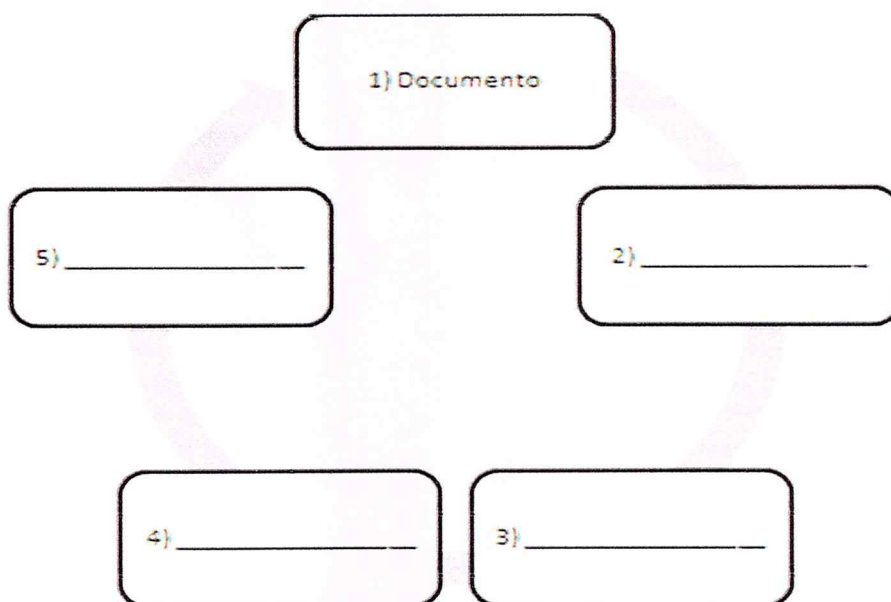
1. COMPLETAR LOS SIGUIENTES ENUNCIADOS

- a) Una Red Semántica es una representación gráfica del.....
- b) Slideshare es una aplicación de la web 2.0 que permite publicar presentaciones y conformar
- c) Para poder utilizar Google Drive sólo necesitamos una cuenta de correo electrónico de Google es decir en.....
- d) Los organizadores..... son técnicas activas de aprendizaje por las que se representan los conceptos en esquemas visuales.

2. ESCOGER LA RESPUESTA CORRECTA:

- a) Uno de los programas que permiten crear mapas conceptuales es:
 - Google Drive
 - Cmap Tools
 - Dropbox
- b) Es una aplicación que se abrevia en una sola palabra y en términos tecnológicos es un software para la creación de contenido de forma colaborativa.
 - SlideShare
 - Skydrive
 - Wiki
- c) Las Herramientas 2.0 son aquellas surgidas de la web 2.0 o también de la:
 - Weblog
 - Web
 - Web Social
- d) Procedimiento informático fundado en Internet y centros de datos remotos para gestionar servicios de información y aplicaciones.
 - Computación en las nubes
 - Computación
 - Internet

3. ESCRIBE EN EL SIGUIENTE GRAFICO 4 TIPOS DE ARCHIVOS QUE SE PUEDE CREAR EN GOOGLE DRIVE.



4. CONTESTA VERDADERO O FALSO SEGÚN CORRESPONDA:

- a) El servidor y el software de gestión se encuentran en la nube (Internet) y son directamente gestionados por el proveedor de servicios. ()
- b) La ventana Vistas no muestra toda la organización de la herramienta CmapTools. ()
- c) Un Wiki sirve para crear páginas web de forma rápida y eficaz, además ofrece gran libertad a los usuarios, incluso para aquellos que no tienen muchos conocimientos en esta área. ()
- d) Google Drive no dispone de varias maneras para filtrar y ver los archivos, las carpetas y los documentos de Google Docs. ()

5. DE LA SIGUIENTE LISTA CLASIFICA LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DONDE CORRESPONDA:

Wacko Wiki knowledge Manager MediaWiki Open Office Draw

MOTORES WIKI	DISEÑAR ORGANIZADOR GRAFICO

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

BLOQUE 6

Lee los siguientes indicadores y marca según los conocimientos adquiridos por finalización del bloque y registra el puntaje al final para comprobar el grado de conocimiento obtenido en clases

Herramientas para la organización del conocimiento					
Indicadores de Evaluación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
Elaboro mapas conceptuales con red semántica en software libre.					
Construyo una Wiki de manera colaborativa y relacionada a los contenidos curriculares, la actualizo manifestando respeto a los acuerdos de sus compañeros.					
Gestiono archivos utilizando aplicaciones en Internet, sin necesidad de instalar programas y compartir documentos en línea.					
Uso herramientas o recursos digitales que se utilizaran para realizar una tarea.					
Total de puntajes obtenidos					

Valoración

Si obtuviste un puntaje de 17 a 20, Felicitaciones por superar aprendizajes, si tienes 13 a 16, vas por un buen camino ya que domina aprendizajes, si tienes 9 a 12 has alcanzado aprendizaje, si tienes 5 a 8 estas próximo a alcanzar aprendizajes, si tienes menos de 4 no alcanza aprendizaje por lo tanto debes tomar medidas para mejorar.

Excelente	5 puntos
Muy Bueno	4 puntos
Bueno	3 puntos
Regular	2 puntos
Insuficiente	1 punto

3.11 Ejecución de la Propuesta.

Comprende la puesta en marcha el Diseño y Aplicación de la Propuesta Curricular, donde implica el desarrollo del Plan Anual y Planes Bloques Curriculares y el desarrollo de cada uno de los bloques propuesto con todas las acciones a aplicar que conducirán al logro del objetivo de esta propuesta y por consiguiente a la solución del problema.

3.12 Evaluación de la Propuesta.

Para la evaluación de la propuesta, en caso de los Docentes se evalúa después de la capacitación con ejercicios prácticos y desarrollaron matrices de evaluación y en caso de los estudiantes constantemente en los procesos prácticos adquiridos en el aula y aplicado en la sala de computación y al finalizar cada bloque curricular tendrá una evaluación del bloque y después una ficha o matriz de autoevaluación donde el estudiante podrá calificar el grado de conocimiento adquirido y el docente conocerá los resultados y en caso de encontrar problemas poder reforzar los procesos de cada clase.

3.13 Validación de la propuesta

Mediante los resultados obtenidos en la presente investigación y la respectiva verificación de las hipótesis, es totalmente valido la siguiente propuesta de tesis, de la misma forma esta propuesta de creación es considera viable y valida por una Docente de amplia trayectoria Educativa en la Provincia de Santa Elena como es la Dra. Gloria Salinas Aquino quien posee los títulos de Tercer y Cuarto Nivel como Licenciada y Doctora en Ciencias de la Educación Especialización: Literatura y español y Magister en Educación Superior, quien analizó y emitió su criterio profesional acerca de propuesta "Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación para los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado"

Conclusiones

- En el Plantel Educativo es necesaria la creación de un Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación para los estudiantes primero de bachillerato general unificado.
- Los Docentes desconocen los contenidos programáticos de software libre a desarrollar en su programa curricular y aplican contenidos no estipulados en los lineamientos en la cual desfavorece en el aprendizaje de los estudiantes.
- Es importante que los Docentes apliquen el programa curricular para formar jóvenes con destrezas informáticas.
- Los Laboratorios de Computación no han sido usados de forma correcta, a pesar de contar con los equipos informáticos con software libre.
- El Personal Docente necesita motivación para ser capacitado en herramientas de software libre para la buena aplicación del Programa Curricular.

Recomendaciones

- Crear un Programa Curricular de Software Libre para los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado.
- Desarrollar los contenidos de estudios para que se faciliten a los docentes y a los estudiantes para que cuenten con una guía en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Ejecutar, comprobar y demostrar el potencial que posee el programa curricular de Informática Aplicada a la Educación.
- Usar los laboratorios computación y aprovechar al máximo estos recursos tecnológicos para cumplir con los requerimientos que exigen los lineamientos curriculares.
- Motivar a los Docentes que formen parte de la era digital e incentivar para que sean capacitados permanentemente y dejar el analfabetismo digital.

Bibliografía

- Aguiar, & Farray. (2005). Un nuevo sujeto para la sociedad de la información. En *Un nuevo sujeto para la sociedad de la información* (pág. 119).
- Amaya, J. (2009). Sistema de Información Gerencial. En *El software de los sistemas de información* (pág. 31). Bogotá: ECOE EDICIONES.
- Araujo, B. (2010). *Aplicación práctica de la Actualización y Fortalecimiento Curricular del Ministerio de Educación*. Quito: Grupo Santillana.
- Bolaños, G., & Molina, Z. (2007). Introducción al Currículo. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Cegarra, J. (2012). Metodología de la Investigación Científica y Tecnológica. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). Constitución de la Republica del Ecuador. Quito: Editora Nacional.
- Diaz, V. (2009). Etapas en una investigación con encuestas. En *Análisis de datos de encuestas* (pág. 28). Barcelona: UOC.
- Gutierrez, C. (2007). Introducción a la Metodología Experimental. México: LIMUSA S.A.
- Heinemann, K. (2005). Introducción a la Metodología de la Investigación Empírica. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Ley Organica de Educación Intercultural. (2011). Ley Organica de Educación Intercultural. Quito: Editora Nacional.
- Lopez, J., & Sonia, M. (2008). Componentes de la Tecnología de la Información: El Software. En *Informática y Comunicación* (pág. 100). Madrid: ESIC.
- MINEDUC. (2011). Bases Pedagógicas del Diseño Curricular. *Bases Pedagógicas del Diseño Curricular*. Quito.
- Ministerio de Educación. (2010). *Curriculo de Educación Básica Ecuatoriano*. Quito: MInisterio de Educación.
- Miras, F. (2003). Fundamentación Psicológica del Aprendizaje. *Fundamentación Psicológica del Aprendizaje*, 12.
- Morán, L. (2005). *Diseño Curricular*. Lima: PRODAR-IICA Perú.
- Moreno, M. G. (2007). *Introducción a la Metodología de la Investigación Educativa*. México: Editotal Progreso, S.A.
- Partida, A. (2007). La Fundamentacoón del Currículo. *Inovación y Experiencias Educativas*, 15.

Perez, M., & Abraham, D. (2007). Aplicaciones Informáticas. En *La informática, presente y futuro en la sociedad* (pág. 51). Madrid: DYKINSON, S.L.

República del Ecuador. (20 de Octubre de 2008). Constitución del Ecuador. Quito, Pichincha, Ecuador: Editora Nacional.

Rojas, E. (2009). *El Usuario de la Información*. Costa Rica: EUNED.

Tamayo, M. (2004). *El Progreso de la Investigación Científica*. México: LIMUSA NORIEGA EDITORES.

Yuni, J., & Urbano, C. (2008). *Técnicas para investigar y formular proyectos de investigación*. Argentina: Brujas.



ANEXOS

VISITA A LA AUTORIDAD DEL COLEGIO VALDIVIA

DRA. GLORIA SALINAS AQUINO

DIALOGO DEL PROYECTO A REALIZAR COMO INSTITUCIÓN BENEFICIADA



Valdivia 3 de junio del 2014

Dra.
Gloria Salinas Aquino
RECTORA DEL COLEGIO FISCAL VALDIVIA

En su despacho:

Reciba un cordial saludo, deseando éxitos en su vida profesional y en su tal alta función de llevar hacia adelante esta tan noble Institución Educativa.

La presente es para solicitar a Ud. muy comedidamente la autorización respectiva para realizar el Proyecto de Tesis "Aplicación de un Programa Curricular en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación para el manejo de Aplicaciones de Software Libre en los estudiantes del Primero de Bachillerato del Colegio Fiscal Valdivia de la Provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, parroquia Manglaralto, periodo lectivo 2014-2015", en la Institución Educativa que Ud. muy acertadamente dirige.

El Proyecto de Tesis antes mencionado es para optar el grado de Magister en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos, que oferta la UTEG (Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil), por tal razón es importante contar con su aprobación.

Por la atención prestada y esperando tener una favorable aceptación quedo de Ud. muy agradecido.

Atentamente,



Lic. Roberto Carlo Ramírez Suárez
MAESTRANTE UTEG

 COLEGIO FISCAL, TÉCNICO MIXTO
"VALDIVIA"

04 JUN 2014

RECIBIDO

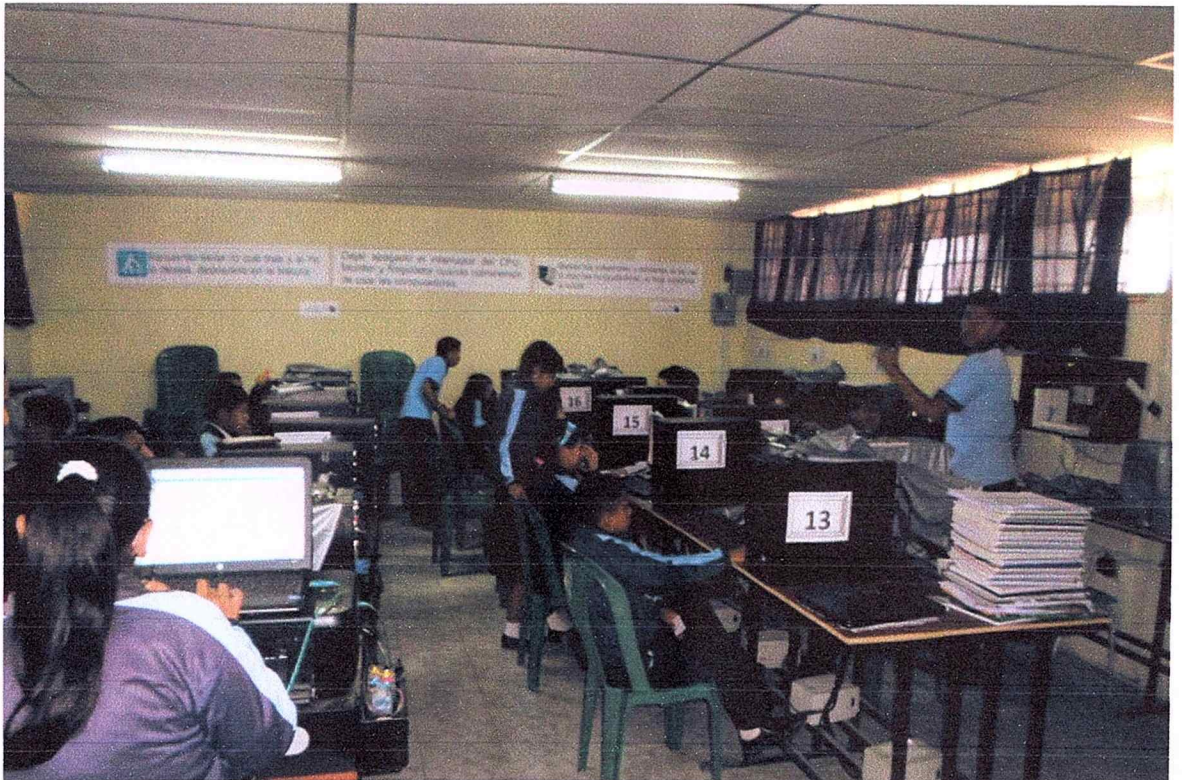
Colegio Fiscal Técnico
"VALDIVIA"

Lic. Aurora Orrala Orrala
SECRETARIA

COLEGIO FISCALVALDIVIA



LABORATORIO DE COMPUTACIÓN





UNIDAD EDUCATIVA
"VALDIVIA"
Fundado el 12 de junio de 1978
VALDIVIA-SANTA ELENA-ECUADOR

Valdivia 5 de junio del 2014

Lic.
Roberto Carlo Ramírez Suárez
Presente:

De mis consideraciones:

Por medio de la presente doy a conocer que según la solicitud presentada por Ud., el lunes 5 de junio del 2014, cuenta con la autorización respectiva para realizar el proyecto de tesis "Aplicación de un Programa Curricular en la disciplina de Informática Aplicada a la Educación para el manejo de Aplicaciones de Software Libre en los estudiantes del Primero de Bachillerato del Colegio Fiscal Valdivia de la Provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, parroquia Manglaralto, periodo lectivo 2014-2015"

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Dra. Gloria Salinas Aquino
Rectora



DOCENTES DEL AREA DE INFORMÁTICA COLABORANDO CON LA INFORMACIÓN REQUERIDA PARA EL DISEÑO DEL PROGRAMA CURRICULAR



EXPLICACIÓN AL PERSONAL DOCENTE DEL PROYECTO BENEFICIADO



ESTUDIANTES REALIZANDO LAS ENCUESTA



MAESTRIA EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**ENCUESTA DIRIGIDA A LAS AUTORIDADES Y DOCENTES DEL
COLEGIO FISCAL VALDIVIA**

El objetivo del presente instrumento es conocer su criterio sobre la Aplicación de un Programa Curricular en la disciplina Informática Aplicada a la Educación para los estudiantes del Primero de Bachillerato General Unificado.

INSTRUCCIONES:

- **LEA DETENIDAMENTE CADA PREGUNTA**
- **MARCA CON UNA X LA RESPUESTA EN CADA PREGUNTA.**

1) ¿Actualmente existe un programa curricular de Informática Aplicada a la Educación para Primero de Bachillerato de acuerdo a los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación que sea aplicado para motivar y mejorar el rendimiento escolar?

SI NO

2) ¿Cree Ud. que el Diseño de un Programa Curricular para la disciplina Informática Aplicada a la Educación ayuda como guía en el proceso de enseñanza y aumenta el rendimiento de los estudiantes de Primero de Bachillerato?

SI NO

3) Califica Ud. que la propuesta de un programa curricular para el área de Informática Aplicada a la Educación para motivar y mejorar el proceso de aprendizaje?

MUY DE ACUERDO DE ACUERDO INDIFERENTE EN DESACUERDO MUY EN DESACUERDO

4) ¿Cree Usted que la aplicación del Programa Curricular de software libre desarrolla destrezas informáticas en los educandos?

MUY DE ACUERDO DE ACUERDO INDIFERENTE EN DESACUERDO MUY EN DESACUERDO

ESCUELA DE POSTGRADO UTEG

5) ¿Cree Ud. que es importante el manejar Aplicaciones Informáticas de Software libre en el proceso de aprendizaje?

MUY DE ACUERDO DE ACUERDO INDIFERENTE EN DESACUERDO MUY EN DESACUERDO

6) ¿Se usa los Laboratorios o Aulas de Informática que posee la institución para realizar las prácticas y así aumentar la motivación escolar?

SI NO

7) ¿El laboratorio de Informática del plantel posee equipos con software libre para cumplir a cabalidad con el programa curricular propuesto?

MUY DE ACUERDO DE ACUERDO INDIFERENTE EN DESACUERDO MUY EN DESACUERDO

8) ¿Considera importante la capacitación profesional del manejo de herramientas informáticas de software libre para la buena aplicación del programa Curricular?

MUY DE ACUERDO DE ACUERDO INDIFERENTE EN DESACUERDO MUY EN DESACUERDO

9) Cree Ud. que es importante cumplir con los contenidos programados en la disciplina Informática Aplicada a la educación.

MUY DE ACUERDO DE ACUERDO INDIFERENTE EN DESACUERDO MUY EN DESACUERDO

10) Cree Ud. que tanto los docentes y estudiantes deben de contar con una guía con los contenidos establecidos por el Ministerio de Educación para un aprendizaje significativo?

SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

MAESTRIA EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMERO DE
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DEL COLEGIO FISCAL VALDIVIA**

El objetivo del presente instrumento es conocer su criterio sobre la Aplicación de un Programa Curricular en la disciplina Informática Aplicada a la Educación para los estudiantes del Primero de Bachillerato General Unificado.

INSTRUCCIONES:

- **LEA DETENIDAMENTE CADA PREGUNTA**
- **MARCA CON UNA X LA RESPUESTA EN CADA PREGUNTA.**

1. ¿Considera importante aplicar un Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación para aumentar la motivación y rendimiento escolar?

SI NO

2. ¿Actualmente el Docente tiene una guía o manual de Informática Aplicada a la Educación con los contenidos a estudiar?

SI NO

3. ¿El docente facilita materiales para reforzar las clases escolares y así mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

SI NO

4. ¿El docente del área de Informática Aplicada a la Educación planifica, organiza y dirige respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje?

MUY DE ACUERDO DE ACUERDO INDIFERENTE EN DESACUERDO MUY EN DESACUERDO

5. ¿Considera que es importante conocer y manejar software libre?

MUY DE ACUERDO DE ACUERDO INDIFERENTE EN DESACUERDO MUY EN DESACUERDO

6. ¿Los contenidos de las clases impartidas actualmente cumplen satisfactoriamente sus expectativas?

MUY DE ACUERDO DE ACUERDO INDIFERENTE EN DESACUERDO MUY EN DESACUERDO

7. ¿Se usa los Laboratorios o Aulas de Informática que posee la institución para realizar las prácticas y desarrollar destrezas informáticas?

SI NO

8. ¿Considera importante la capacitación del Personal Docente del Área de Informática para una mejor aplicación de los contenidos del área?

MUY DE ACUERDO DE ACUERDO INDIFERENTE EN DESACUERDO MUY EN DESACUERDO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



Fecha: 12/09/2014

Institución: COLEGIO FISCAL VALDIVIA

Función: RECTORA

Estimada Profesional:

Con el propósito de motivar en aprendizaje significativo a través del manejo de herramientas de Software Libre y el impacto se obtendrá en el rendimiento escolar de los estudiantes del Primer Año de Bachillerato, deseo conocer su opinión referida a algunas interrogantes que se plantean sobre este tema.

Se trata de Crear un Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación para los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado, para el manejo de aplicaciones informáticas de software libre de manera que motive y mejore el rendimiento de los estudiantes. La Metodología se sustenta en las encuestas realizadas a los involucrados en la investigación.

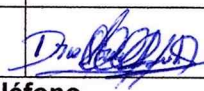
Por las razones expuestas solicitamos responder al cuestionario adjunto.

Cordialmente,

Roberto Ramírez Suárez
Maestrante

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

TÍTULO DEL TRABAJO	Aplicación de un programa curricular en la disciplina de Informática aplicada a la educación para el manejo de aplicaciones de software libre en los estudiantes del primero de bachillerato del Colegio fiscal Valdivia de la provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, parroquia Manglaralto, periodo lectivo 2014-2015.						
INSTRUCTIVO							
Ítem	CONGRUENCIA (Con el título del trabajo)		CLARIDAD		TENDENCIOSIDAD (Las preguntas están libres de otros factores que influyen en la respuesta)		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1) ¿Actualmente existe un programa curricular de Informática aplicada a la Educación para Primero de Bachillerato de acuerdo a los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación que sea aplicado para motivar y mejorar el rendimiento escolar?	X		X		X		
2) ¿Cree Ud. que el Diseño de un Programa Curricular para la disciplina Informática Aplicada a la Educación ayuda como guía en el proceso de enseñanza y aumenta el rendimiento de los estudiantes de Primero de Bachillerato?	X		X		X		
3) ¿Califica Ud. de apropiada la propuesta de un programa curricular para el área de informática aplicada a la educación, para motivar y mejorar en el aprendizaje de los estudiantes?	X		X		X		
4) ¿Cree Usted que la aplicación del Programa Curricular de software libre desarrolla destrezas informáticas en los educandos?	X		X		X		
5) ¿Cree Ud. que es importante el manejo de aplicaciones informáticas de software libre en el proceso de aprendizaje?	X		X		X		
6) ¿Se usa los Laboratorios o Aulas de Informática que posee la institución para realizar las prácticas y así aumenta la motivación escolar?	X		X		X		
7) ¿El Laboratorio de Informática del Plantel posee equipos con software libre para cumplir a cabalidad con el programa curricular propuesto?	X		X		X		
8) ¿Considera importante la capacitación profesional en el manejo de herramientas informáticas de software libre para la buena aplicación del Programa Curricular?	X		X		X		
9) ¿Cree Ud. que es importante cumplir con los contenidos programados en la disciplina Informática Aplicada a la Educación?	X		X		X		
10) ¿Cree Ud. que tanto los docentes y estudiantes deben de contar con una guía con los contenidos establecidos por el Ministerio de Educación para motivar a un aprendizaje significativo?	X		X		X		
Total							
%	100%		100 %		100%		

Evaluado por:	Apellido	Nombre	Cédula de Identidad	Fecha	Firma
	SALINAS AQUINO	GLORIA AZUCENA	0906590971	12/09/2014	
	Profesión		Cargo	Teléfono	
	MAGISTER EN EDUCACION SUPERIOR	1006-12-747366	RECTORA	0987165562	

Agradecido por su colaboración.

Atte,



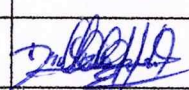
Roberto Ramírez Suárez
Maestrante

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

TÍTULO DEL TRABAJO	Aplicación de un programa curricular en la disciplina de Informática aplicada a la educación para el manejo de aplicaciones de software libre en los estudiantes del primero de bachillerato del Colegio fiscal Valdivia de la provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, parroquia Manglaralto, periodo lectivo 2014-2015.
---------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

INSTRUCTIVO

Ítem	CONGRUENCIA (Con el título del trabajo)		CLARIDAD		TENDENCIOSIDAD (Las preguntas están libres de otros factores que influyan en la respuesta)		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1) ¿Considera importante aplicar un Programa Curricular de Informática Aplicada a la Educación para aumentar la motivación y el rendimiento escolar?	X		X		X		
2) ¿Actualmente el Docente tiene una guía o manual de Informática Aplicada a la Educación con los contenidos a estudiar?	X		X		X		
3) ¿El docente facilita materiales para reforzar las clases escolares?	X		X		X		
4) ¿El docente del área de informática aplicada a la educación planifica, organiza y dirige respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje?	X		X		X		
5) ¿Considera que es importante conocer y manejar software libre?	X		X		X		
6) ¿Los contenidos de las clases impartidas actualmente cumplen satisfactoriamente sus expectativas?	X		X		X		
7) ¿Se usa los Laboratorios o Aulas de Informática que posee la institución para realizar las prácticas y desarrollar destrezas informáticas?	X		X		X		
8) ¿Considera importante la capacitación del Personal Docente del Área de Informática para una mejor aplicación de los contenidos del área?	X		X		X		
Total							
%	100%		100%		100%		

Evaluado por:	Apellido	Nombre	Cédula de Identidad	Fecha	Firma	
	SALINAS AQUINO	GLORIA AZUCENA	0906590971	12/09/2014		
	Profesión		Cargo	Teléfono		
	MAGISTER EN EDUCACION SUPERIOR	1006-12-747366	RECTORA	0987165562		

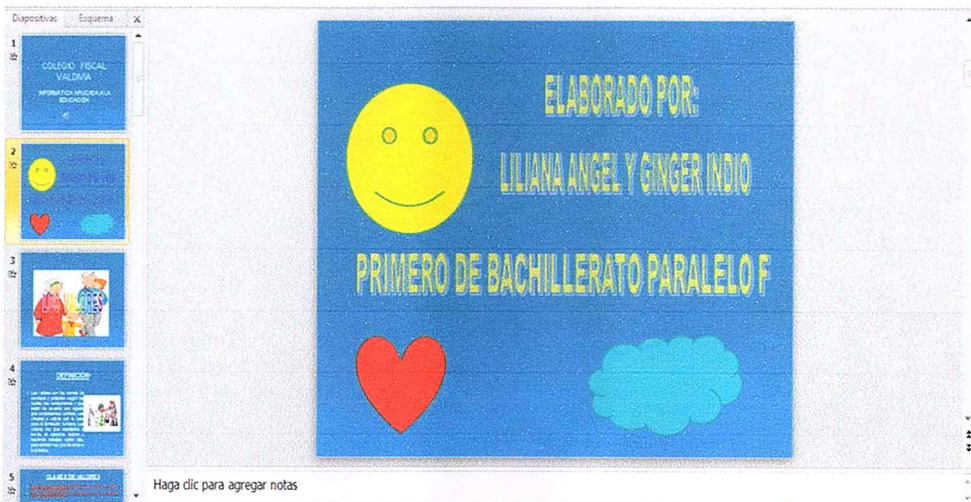
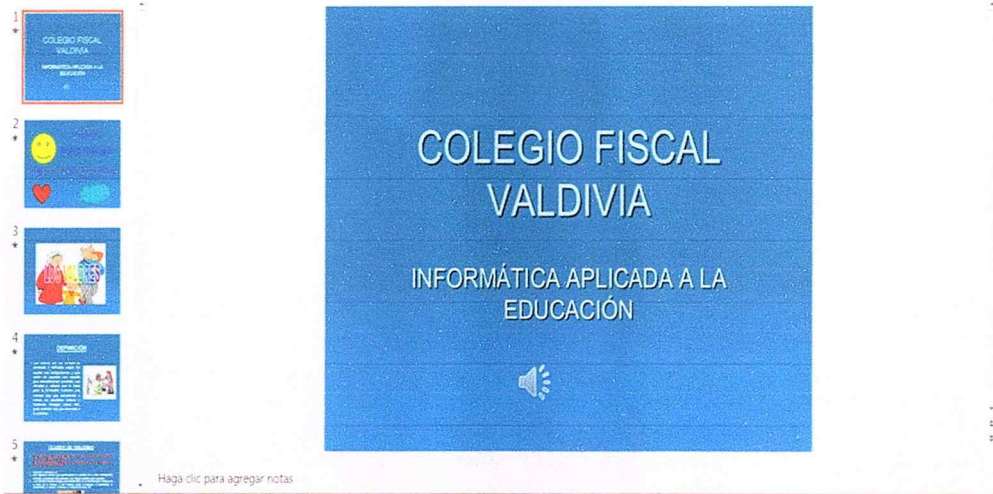
Agradecido por su colaboración.

Atte,



Roberto Ramírez Suárez
Maestrante

PRESENTACIÓN TECNOLÓGICA EN IMPRESS REALIZADA POR LOS ESTUDIANTES



PRESENTACIÓN TECNOLÓGICA REALIZADA EN IMPRESS Y CONVERTIDA A UN VIDEO

