



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
MENCIÓN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN.**

TÍTULO DEL PROYECTO

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL APRENDIZAJE DE
COMPUTACIÓN.**

Autoras:

YOLANDA ISABEL SÁNCHEZ CELA

INGRID VERÓNICA PÉREZ PULLA

Milagro, abril - 2012

ECUADOR

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por las Señoritas INGRID VERÓNICA PÉREZ PULLA Y YOLANDA ISABEL SÁNCHEZ CELA, para optar el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación mención Informática y programación, y que acepto tutoriar a las estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, Abril del 2012

Ing. Edwin León Plúas

C.I: 0918303165

Tutor

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Las autoras de esta investigación declaran ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo los que están referenciados debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro a los.....días del mes de.....del año 2012.

INGRID VERÓNICA PÉREZ PULLA

C.I: 0927316117

YOLANDA ISABEL SÁNCHEZ CELA

C.I: 0925223240

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[]
DEFENSA ORAL	[]
TOTAL	[]
EQUIVALENTE	[]

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

Al culminar mis estudios superiores con gratitud imperecedera, dedico este esfuerzo a mis padres; Yolanda Cela, Sergio Sánchez, ejemplo maravilloso de fe, amor y sacrificio incomparable, meta y razón de mis ideales.

Por los cuales he decidido luchar siempre y nunca olvidar el sacrificio grande que han hecho por mí.

Yolanda Isabel Sánchez Cela

Este trabajo se lo quiero dedicar en primer lugar a Dios porque nunca me ha dejado sola y siempre me ha sustentado

A mis padres, porque creyeron en mí y porque me sacaron adelante, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, porque en gran parte gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzada mi meta, ya que siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles de mi carrera, y porque el orgullo que sienten por mí, fue lo que me hizo ir hasta el final. A mis hermanos, y amigos gracias por haber fomentado en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida, mil palabras no bastarían para agradecerles su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles.

Ingrid Verónica Pérez Pulla

AGRADECIMIENTO

Quisiera agradecer primeramente a Dios por darme sabiduría y fortaleza para poder culminar mis estudios ya que sin su ayuda nada en esta vida sería posible.

A la Universidad Estatal de Milagro por haberme acogido en sus aulas para formarme como una persona útil del mañana, a los docentes que supieron brindarme sus valiosas enseñanzas, que con sus dones de maestro impartieron sus sabios consejos y nos guió por la senda del saber y a mis compañeros y amigos que siempre estuvieron a mi lado.

Yolanda Isabel Sánchez Cela

Al finalizar mis estudios superiores, existen un grupo de personas a las que no puedo dejar de agradecer.

A Dios...porque nunca me faltaste y aunque no soy perfecta, siempre me has ayudado a seguir adelante y por ti aún no pierdo la esperanza, sé que todos pueden decepcionarme menos tú y reconozco que sin ti no hubiese podido seguir adelante. Muchas Gracias.

A mí familia...papi y mami ustedes han sido sin duda uno de los principales precursores de este logro, siempre me apoyaron e hicieron lo imposible para que yo pudiera seguir con mis estudios, creyeron que podía y siempre se preocuparon por lo que estaba haciendo, eso me mantuvo firme las veces que pude tambalearme; sé que muchas veces tenemos desacuerdos pero quién no los tiene, salimos adelante y así será siempre.

Mis hermanos, también les agradezco que hayan estado presente desde siempre en mi vida, aunque a veces tenemos diferencias no sé qué haría sin ustedes, siempre me escuchan, aunque no estemos siempre de acuerdo, quiero que sepan que los amo a todos.

A Mis maestros y compañeros por brindarme su sus sabios consejos y llenarme de conocimientos. Y la Universidad Estatal de Milagro por abrirme sus puertas.

Ingrid Verónica Pérez Pulla

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Msc.

JAIME OROZCO H

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derechos de Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, abril del 2012

INGRID VERÓNICA PÉREZ PULLA

C.I: 0927316117

YOLANDA ISABEL SÁNCHEZ CELA

C.I: 0925223240

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1 PROBLEMATIZACIÓN	3
1.1.2 Delimitación del problema	6
1.1.3 Formulación del problema.....	6
1.1.4 Sistematización del problema	7
1.1.5 Determinación del tema.....	7
1.2 OBJETIVOS	7
1.2.1 Objetivo general	7
1.2.2 Objetivos específicos.....	7
1.3 JUSTIFICACIÓN	8
CAPÍTULO II.....	10
MARCO REFERENCIAL	10
2.1 MARCO TEÓRICO.....	10
2.1.1 Antecedentes hhistóricos	10
2.1.1.1 Estrategias didácticas.....	10
2.1.1.2 Estrategias De Enseñanza	13
2.1.1.3 Que son las Estrategias de Enseñanza.....	15
2.1.1.4 Enseñanza.....	16
2.1.1.5 Aspectos a tener en cuenta al seleccionar estrategias didácticas.....	17

2.1.1.6 La planificación es una base importante del ciclo del aprendizaje. .	17
2.1.2 Antecedentes referenciales	18
2.1.3 Fundamentación pedagógica	19
2.1.4 Fundamentación filosófica	20
2.2 MARCO LEGAL	20
2.3 MARCO CONCEPTUAL	22
2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES	25
2.4.1 Hipótesis general	25
2.4.2 Hipótesis particular	25
2.4.3 Declaración de las variables	25
2.4.4 Operacionalización de las variables	25
CAPÍTULO III.....	27
MARCO METODOLÓGICO	27
3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	27
3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA	28
3.2.1 Características de la población	28
3.2.2 Delimitación de la población	29
3.2.3 Tipo de muestra.....	29
3.2.4 Tamaño de la muestra.....	29
3.2.5 Proceso de selección.....	29
3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.....	29
3.3.1 Métodos teóricos	29
3.3.2 Métodos empíricos	30
3.3.3 Técnicas e instrumentos	30
3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN.....	31
CAPÍTULO IV.....	32
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	32
4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	32
4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUTIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVA.	33

4.3 RESULTADOS.....	33
4.4 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	44
CAPÍTULO V.....	45
PROPUESTA.....	45
5.1 TEMA.....	45
5.2 FUNDAMENTACIÓN.....	45
5.3 JUSTIFICACIÓN.....	46
5.4 OBJETIVO.....	46
5.4.1 OBJETIVO GENERAL DE PROPUESTA.....	46
5.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICO DE PROPUESTA.....	47
5.5 UBICACIÓN.....	47
5.6 FACTIBILIDAD.....	47
5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	48
5.7.1 ACTIVIDADES.....	48
5.7.2 RECURSOS, ANÁLISIS FINANCIERO.....	48
5.7.3 IMPACTO.....	49
5.7.4 CRONOGRAMA.....	50
5.7.5 LINEAMIENTO PARA EVALUAR LA PROPUESTA.....	50
CONCLUSIONES.....	51
RECOMENDACIONES.....	52
BIBLIOGRAFÍA.....	53
ANEXOS.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA #1 Cambios que se han dado en la educación.....	34
TABLA #2 La enseñanza de la computación.....	35
TABLA # 3 Que conoce de estrategias didácticas.....	36
TABLA #4 Uso de estrategias didácticas en el aula	37
TABLA #5 Las clases de computación son llamativas.....	38
TABLA #6 Utilizan estrategias didácticas	39
TABLA #7 Cuenta con las maquinas necesarias para el aprendizaje.....	40
TABLA #8 Los maestros de computación están capacitados para enseñar	41
TABLA #9 El nivel de conocimiento que Ud. tiene sobre computación.....	42
TABLA #10 Utilizan en sus clases de computación algún material didáctico.....	43

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO #1 Cambios que se han dado en la educación.....	34
GRÁFICO #2 La enseñanza de la computación.....	35
GRÁFICO #3 Que conoce de estrategias didácticas.....	36
GRÁFICO #4 Uso de estrategias didácticas en el aula	37
GRÁFICO #5 Las clases de computación son llamativas.....	38
GRÁFICO #6 Utilizan estrategias didácticas	39
GRÁFICO #7 Cuenta con las maquinas necesarias para el aprendizaje.....	40
GRÁFICO #8 Los maestros de computación están capacitados para enseñar	41
GRÁFICO #9 El nivel de conocimiento que Ud. tiene sobre computación.....	42
GRÁFICO #10 Utilizan en sus clases de computación algún material didáctico.....	43

RESUMEN

El tema surge por la necesidad que se observo en la Unidad Educativa Básica Mons. Juan Wiesneth donde nos dimos cuenta por medio de una encuesta que el problema más significativo de la institución es la falta de equipos de computación suficiente para el aprendizaje de los estudiantes por lo cual los estudiantes no tienen un conocimientos idóneo sobre la materia, por esta razón es necesario la utilización de material didáctico para mejorar las clases y hacerlas más entretenidas.

El material didáctico es el soporte que nos garantiza que el estudiante pueda captar el tema que se está tratando en clase y permite que se llegue a él con más facilidad, y así desarrollen sus actitudes y destrezas y a su vez lograr que sus conocimientos se fortalezcan de una manera sencilla y dinámica.

En los docentes las estrategias didácticas son de gran ayuda para desarrollar una buena clase porque no es suficiente planificar sino además utilizar estrategias que puedan llegar al estudiante para que de esa forma cambie la enseñanza tradicional que era; llegar, explicar el tema y no permitir que el estudiante participe y de su propio criterio sobre el tema y así pueda desarrollar sus conocimientos pues que el docente ya no es transmisor del conocimiento si no facilitador del aprendizaje.

El crecimiento acelerado de los avances tecnológicos ha traído consigo el planteamiento de exigencias por la sociedad actual, por esta razón debemos formar estudiantes de calidad que puedan desarrollarse de forma práctica en su vida profesional, lo que implica la necesidad de un cambio en la educación.

Para la utilización de las estrategias didácticas no existe una norma establecida, esta dependerá del entorno en el cual se desarrolle la clase y el tema que se va a tratar, el docente debe seleccionar el material adecuado con el que se va a trabajar, este debe de ser novedoso interesante y creativo ya que la correcta utilización de estos materiales ayudara a que el estudiante aprenda de una manera correcta.

PALABRAS CLAVES: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS, APRENDIZAJE

ABSTRACT

The issue arises from the need to be observed in the Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth” where we found through a survey that the most significant problem of the institution is the lack of adequate computer equipment for student learning by which does not have a perfect knowledge on the subject, therefore it is necessary to use materials to improve the classes and make them more entertaining.

The teaching material is the support we guarantee that the student can grasp the subject being treated in class and allowed to reach it more easily, and so develop their attitudes and skills and in turn make the strengthening of knowledge a simple and dynamic. Teachers in teaching strategies are helpful to develop a good class because it is not enough but also plan to use strategies that can get the student to thereby change the traditional teaching was; arrive, explain the issue and not allow the student to participate and their own judgment on the issue so they can develop their knowledge that the teacher is no longer transmitter of knowledge without learning facilitator.

The rapid growth of technological advances has led to demands by the approach of today's society, we must therefore make students able to be developed as a practical way in your professional life, which implies the need for change in education.

For the use of teaching strategies there is no established rule, this will depend on the environment in which to develop the class and the subject being treated, the teacher must select the right material with which to work this must be novel interesting and creative as the correct use of these materials help students to learn the right way.

KEYWORDS: STRATEGIES TEACHING, LEARNING

INTRODUCCIÓN

El avance de las tecnologías está causando un gran impacto en la sociedad, lo cual ha provocado que las estrategias didácticas sean unas de las herramientas indispensables especialmente en el sistema educativo, ya que permite que los docentes y estudiantes puedan comprender y captar mejor el uso de las mismas, para lograr despertar el interés en la asignatura. Existen varias herramientas motivadoras que no son utilizadas adecuadamente en el aula de clases, es por esa razón que el presente proyecto tiene como objetivo dar a conocer algunas de estas estrategias didácticas, para que puedan ser utilizadas con mayor frecuencia en las instituciones educativas para el mejoramiento del aprendizaje.

Hoy en día es indispensable el aprendizaje de computación ya que la computadora es una herramienta que se utiliza a diario en nuestra sociedad, es por esto que se dictara un seminario de actualización de estrategias didácticas a los estudiantes de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth” del Recinto El Rosario Cantón Naranjito, y de esta manera desempeñarse mejor en el aula de clase, para que puedan adquirir conocimientos de forma, motivadora y creativa para un buen desempeño estudiantil y así poder cambiar las formas tradicionales de enseñanza a una nueva forma de aprendizaje mediante estrategias didácticas

El objetivo principal de este proyecto es resolver; en forma organizada el problema identificado en su realidad educativa aplicando para ello las estrategias didácticas y recursos disponibles respetando ciertas restricciones impuestas por la tarea a desarrollar por el contexto.

El documento consta de V capítulos que los detallamos a continuación:

Capítulo I

En este capítulo se desarrolla el problema que afecta a la institución, analizando el planteamiento del mismo, las causas y consecuencias de la problematización, la formulación del problema, sus delimitaciones, sus objetivos tanto general como específico y por último la justificación del problema.

Capítulo II

En este capítulo se analizara todo lo referente a la teoría, como marco teórico, antecedentes investigativos, fundamentación teórica, filosófica, legal y definiciones de conceptos, también se analiza la hipótesis y variables dependiente e independiente.

Capítulo III

Este capítulo trata todo lo relacionado al método, es decir marco metodológico, tipos de investigación, población y muestra, delimitación de la población, métodos, técnicas y operación de variables.

Capítulo IV

Este capítulo contiene todo lo que se refiere al análisis e interpretación de resultados, análisis de la situación actual, análisis comparativo, tendencia y perspectivas, resultados, verificación de la hipótesis.

Capítulo V

En este capítulo se desarrolla la propuesta tema, fundamentación, justificaron, objetivo general, objetivo específico de la propuesta, ubicación, factibilidad, descripción de la propuesta, actividades, recursos, impacto, cronograma, lineamiento para evaluar la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 PROBLEMATIZACIÓN

La Unidad Educativa Básica “Monseñor Juan Wiesneth” ubicada en el Cantón Naranjito – Provincia del Guayas, fue fundada el 26 de agosto de 1980, esta Institución consta con 16 maestros y un total de 413 estudiantes.

Es común al hablar de intervención docente se entrelacen significados como estrategias, métodos, estilos, procedimientos, etc. Sin embargo hasta ahora se pensó que eran términos opuestos, sin ninguna relación entre sí, pero de uso habitual para dar cuenta del mismo acto de intervención docente.

“En este trabajo se tratara de descubrir aquello que hasta el momento y en ciertas ocasiones se ha usado como sinónimo y que en realidad hay una cierta correspondencia con el uso de ciertos conceptos.

El concepto de Estrategia proviene del ámbito militar "arte de proyectar y dirigir grandes operaciones militares, llevadas a cabo por los Hoplitas (soldados griegos que llevaban armas pesadas)". La actividad del estratega consistía en proyectar, ordenar y dirigir las operaciones militares para conseguir la victoria. Plantea Peter Woods que, en

esencia, las estrategias son formas de llevar a cabo metas. Son conjuntos de acciones identificables, orientadas a fines más amplios y generales.”¹

“A nivel mundial la tecnología ha avanzado a pasos agigantados y la educación no puede quedarse atrás en manejar esta información”. ² Por lo cual es necesario implementar estrategias didácticas en el aprendizaje de computación en las escuelas primarias y secundarias, si no se utilizan estrategias didácticas esto provoca que los estudiantes no aprendan de manera correcta.

Durante el ambiente escolar el docente es un líder que tiene las herramientas, que le permiten desarrollar los contenidos en el aprendizaje asíéndose necesaria la aplicación de estrategias didácticas en lo que enseña cada día.

Este proyecto está destinado a los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Básica Mons. Juan Wiesneth en los cuales se ha visto una gran necesidad de mejorar su enseñanza y además varios problemas que afectan directamente a los estudiantes de dicha Institución educativa, uno de los mayores problemas es que la sala de computación no cuenta con las maquinas necesarias para el correcto aprendizaje de los alumnos, esto afecta en el proceso de enseñanza aprendizaje por lo cual los estudiantes adquieren poco conocimiento, se olvidan de una forma rápida lo aprendido en la asignatura de computación, otro problema que afecta de manera significativa es la poca utilización de material didáctico y falta de actualización en los docentes sobre los recursos que inciden en el aprendizaje de los estudiante, además existe una gran falta de docentes especializados en la materia de computación, este problema se detectó a través de la encuesta realizada a los estudiante de la Unidad Educativa Básica “Monseñor Juan Wiesneth”.

Este problema afecta de gran manera dejando muchos estudiantes sin poder realizar actividades relacionadas a la clases de computación, los estudiantes se distraen mucho, se dedican a otras cosas, no prestan atención a las asignaturas, están distraídos haciendo

¹ROSALES, Analía: *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, [http](http://www.recrea-ed.cl/material_educativo_para/ninos.htm), extraído el 16 de marzo del 2012.

²STEVENSON VALDÉS,Alejandra:*La tecnología está acercando el material educativo para niños* http://www.recrea-ed.cl/material_educativo_para/ninos.htm extraído el 27 de febrero del 2012

distintas cosas que no tiene relación con las clases por lo que no hay una motivación del maestros hacia el alumno.

Además la mayor parte de los estudiantes tienen dificultades para trabajar de manera correcta en el área de computación porque los métodos tradicionales y rutinarios de enseñanza que poco o nada han aportado al mejoramiento del mismo han obligado a los docentes a buscar otras maneras de educar e instruir a los estudiantes, por lo cual los procedimientos varían mucho dependiendo de la persona que los aplique. Se debe innovar estrategias y material didáctico para cambiar y mejorar la educación.

La ausencia de estrategias adecuadas, falta de preparación y carencias de recursos tecnológicos, permiten que las clases sean poco llamativas y sin técnicas lo cual con lleva a no tener dominio de la clase.

Si no se trabaja con material didáctico interactivo en la enseñanza de computación la clase se torna aburrida, los estudiante quedaran con vacíos y se dictan clases improvisadas y sin una práctica adecuada.

El no se utilizan estrategias didácticas se provocara que los estudiantes no aprendan de la manera apropiada y esto va a incidir de manera significativa en su vida profesional.

Este trabajo de investigación trata de resolver los problemas de aprendizaje con la correcta utilización de varias estrategias.

Las cuales van a ayudar a los estudiantes de una manera práctica, sencilla, innovadora y creativa permitiendo que desarrollen sus habilidades, destrezas y actitudes y así despierten su interés por aprender más sobre la asignatura.

“Educar es facilitar el aprendizaje significativo, no prepararlos para los exámenes, sino prepararlos para la vida. El aprendizaje tiene que ser un puente entre la escuela y la vida.”³

Este proyecto es muy importante porque va a servir a la comunidad educativa en forma general, ya que será de mucho apoyo no solo para los estudiantes sino también para los

³ SIERRA ARELLANO, Catalina: *Métodos Y Propuestas Innovadoras En Educación*, <http://metodosdeenseanza.blogspot.com> el 28 de enero del 2012

profesores y de esta forma ellos contribuirán a que se mejore el proceso de enseñanza aprendizaje en la signatura de computación.

Esta investigación es factible con posibilidad de recursos y tiempos, tratando de hacer lo mejor posible para llegar a culminar este proyecto y sea de agrado para todas aquellas personas que van a salir beneficiadas. Y es útil para incentivar a los estudiantes a mejorar su rendimiento académico, al poner en práctica sus conocimientos adquiridos y sentir que se ha dado sus frutos en bien de la educación.

1.1.2 Delimitación del problema

Área: Educación y Cultura

Línea: Modelo innovador de aprendizaje

País: Ecuador

Provincia: Guayas

Ciudad: Naranjito

Institución: Unidad Educativa Básica “Monseñor Juan Wiesneth”

Nivel: Educación Básica

1.1.3 Formulación del problema

¿Cómo incide la falta de estrategias didácticas en la enseñanza de Computación a los estudiantes de educación básica?

El presente problema es evaluable por los siguientes aspectos:

DELIMITADO: El presente proyecto de investigación es delimitado puesto que está dirigido a los estudiantes de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth”, con quienes se desarrollara la investigación en un espacio de tiempo definido.

CLARO: Porque el problema investigativo detalla las causas y consecuencias que lo definen para realizar una buena investigación.

EVIDENTE: Porque los resultados se ven reflejados en las falencias de los docentes al impartir sus clases, y en los estudiantes en la hora de aplicar los conocimientos por ende se plantea la necesidad de aplicar soluciones.

CONCRETO: Porque se puntualiza de forma clara, precisa y concisa sus efectos y el origen que determina el problema.

ORIGINAL: Porque se focaliza con una perspectiva actual, moderna, llamativa y motivadora con una temática diferente.

FACTIBLE: Porque el proyecto investigativo muestra su factibilidad, basado en la necesidad de la Institución Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth, por cuanto es pertinente buscar su solución.

1.1.4 Sistematización del problema

¿Qué estrategias didácticas son adecuadas para la enseñanza de la computación?

¿Cómo ayudan las estrategias didácticas en el aprendizaje de la Computación?

¿Por qué el área de informática necesita estrategias didácticas?

1.1.5 Determinación del tema

Estrategias didácticas en el aprendizaje de computación.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo general

Analizar las estrategias didácticas mediante el uso de la estadística de evaluación para proponer alternativas de solución a problemas encontrados.

1.2.2 Objetivos específicos

Analizar el tipo de estrategias didácticas adecuadas para mejorar la enseñanza de los estudiantes.

Determinar cómo incide el uso de las estrategias didácticas en el aprendizaje de computación

Reconocer la dificultad de aprendizaje que tienen los estudiantes por la falta de recursos tecnológicos.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto está orientado a la Unidad Educativa básica Mons. Juan Wiesneth, en la cual se ha generado un problemas de aprendizaje en la asignatura de computación, por la falta de recursos adecuados puesto que la escuela no cuenta con los recursos económicos para poder adquirir unos equipos tecnológicos y tener un laboratorio completo, es por esto que incentivamos a utilizar recursos didácticos para que los estudiantes puedan trabajar y así mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y de esa manera tener un alto nivel educativo, por esta razón la presente investigación ayudara a contribuir al fortalecimiento de los procesos de enseñanza, motivando a utilizar materiales adecuados que ayudaran a los docentes en el proceso didáctico que puedan ser usados por ellos en clases a fin de mejorar el trabajo pedagógico en el aula.

El docente debe actualizarse constantemente en sus conocimientos y en la utilización de las estrategias didácticas lo cual es muy importante para la enseñanza, ya que es el orientador y guía del aprendizaje por lo cual debe utilizar diversos materiales que ayuden a facilitar la labor del docente y hacer más divertida e interesante la clases de computación y así mejorar el proceso de enseñanza en los estudiantes para que cada vez que ellos ingresen a clases lo hagan con mucho entusiasmo y amor al estudio. En la actualidad se busca que los estudiantes aprendan de una manera adecuada para que su aprendizaje sea de calidad porque a veces los estudiantes no se sienten motivados y sienten que sus clases son aburridas por tal motivos ponen pretextos para no ir a clases por esa razón se debe emplear recursos que sean atractivos, un buen maestro no es el que enseña mucho, sino el que hace aprender.

El material didáctico es el soporte indispensable que ayuda al estudiante a desarrollar sus actividad y destrezas, permitiendo llegar a ellos con el tema que se está tratando y logren captar y tener muy claro los conocimientos que el docente desea transmitir por tal motivo es importante los recursos didácticos en el desarrollo de las clases de computación con el fin de lograr el objetivo que es tener una buena enseñanza.

El papel del profesor consiste en facilitar el aprendizaje y aportar conocimientos de una forma dinámica y entretenida, un buen recurso constituye una herramienta idónea para conseguir el aprendizaje y el deseo de aprender, además los recursos deben ser seleccionados con el tema que se va a tratar en clases por lo cual deben ser novedosos y llamativos con el objetivo de incentivar y despertar el interés del estudiante de aprender y crear expectativas para mantener su atención durante toda la clase de esto dependerá la gran parte el éxito de la clase, logrando poner en acción la imaginación de los estudiantes lo cual ayudara a motivarlos a participar en clases y de esa manera va construyendo su propio conocimiento y despertando la capacidad de observar y apreciar los recursos que el docente emplea en sus clases.

Este estudio es de gran importancia porque beneficiara a los estudiantes durante el proceso de enseñanza, dándole una herramienta para la vida y permitiendo su desarrollo socio – educativo ya que todas las personas tienen derecho a una educación de calidad y calidez dejando atrás el tradicionalismo educativo donde los estudiantes eran receptores del conocimiento y el docente que lo transmite y solo él tenía la potestad de hablar y opinar, hay muchos docentes que no quieren actualizar su método de enseñar sino que siguen con los mismos procedimientos y estrategias que son caducos y causan estragos negativos en los estudiantes, una educación que no está basada en principios lógicos donde el educando no procese la información no es educación.

Con este proyecto de investigación se procura mejorar la enseñanza logrando que el aprendizaje de los estudiantes deje de ser completamente habitual, aplicando estrategias didácticas adecuadas con la intención de tratar los contenidos educativos de la mejor manera para beneficiar el nivel académico de los estudiantes.

Es indispensable que el estudiante tenga un desarrollo académica que le permita desenvolverse con tranquilidad para enfrentar cada uno de los retos que a diario tienen que vivir.

Para el sistema educativo la informática se ha convertido en un aspecto indispensable para poder aplicarlo en nuestro entorno como por ejemplo el intercambio de información que los estudiantes pueden aportar al trabajo en el aula.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes históricos

2.1.1.1 Estrategias didácticas

La historia de las estrategias educativas o didácticas es casi tan antigua como la propia enseñanza, aunque suele citarse como referente del primer material propiamente didáctico la obra *Orbis Sensualium Pictus* de J.A. Comenio⁴, elaborada en el siglo XVII, ya que representa la creación del primer texto o manual generado con la intencionalidad de facilitar la transmisión de conocimiento combinando el texto escrito con representaciones pictóricas así como incorporar la lengua vernácula del alumnado a las páginas impresas. El texto tenía dos particularidades que lo caracterizaban en “didáctico”: una era la combinación del texto escrito con la imagen, y el otro rasgo era que estaba escrito en la lengua “vernácula” propia de los lectores. Frente a los libros escritos exclusivamente en latín, esta obra de Comenio supuso un salto cualitativo en generar materiales comprensibles para un público amplio y diverso.

“En épocas históricas anteriores como en la Grecia Antigua, como durante el Imperio Romano o posteriormente a lo largo de la Edad Media, la enseñanza se apoyaba en las demostraciones y explicaciones orales ofrecidas por el maestro. Era la transmisión del saber personal. El adulto enseñaba lo que conocía y había ido adquiriendo a lo largo de su experiencia vital, no lo que estaba en los libros. La entrada, presencia y generalización de los textos impresos y otros materiales didácticos en la enseñanza fue

⁴ COMENIO, J. Amos: *Didáctica Magna*, <http://neuropedagogiahoy.wordpress.com/2011/05/30/libro-la-didactica-magna-juan-amos-comenio/>, extraído el 2 de febrero del 2012.

un proceso lento y gradual desarrollado a lo largo de varios siglos (aproximadamente desde el siglo XVI hasta el siglo XIX) que fue creciendo de modo paralelo a la consolidación de la obra impresa como canon del saber occidental, y a la aparición de una racionalidad didáctica que teorizaba y pretendía sistematizar la acción y procesos de enseñanza⁵.

A pesar de esto los recursos didácticos no consiguen su totalidad o al menos sus señas de identidad hasta la aparición de los sistemas escolares a mediados del siglo XIX. La escolaridad, es decir, la educación institucionalizada dirigida a toda la población, es un fenómeno histórico relativamente reciente que surgió en Europa, en plena revolución industrial, a mediados del siglo XIX. A partir de entonces, sobre todo a lo largo del siglo XX, el material didáctico impreso se convirtió en el eje vertebrado de gran parte de las acciones de enseñanza y aprendizaje en cualquiera de los niveles y modalidades de educación. Desde la educación infantil hasta la enseñanza universitaria; en la educación a distancia, en la educación no formal,.. Por lo tanto, en cualquier trabajo formativo debe existir un recurso físico de referencia para docentes y alumnos. Unas veces adoptan el formato de un conjunto de fichas de actividades (como en la citada educación infantil); otras veces el formato de un manual (como en la enseñanza universitaria); otras como una guía práctica (como en un texto de enseñanza de habilidades prácticas como por ejemplo para aprender a escribir a máquina o para manejar un determinado software); algunas veces como recurso de autoaprendizaje (como en el caso de la educación semipresencial), o como los libros de texto (material propio de la enseñanza primaria y secundaria).

Puesto que la enseñanza examina tanto los materiales de aprendizaje para alcanzar el objetivo que queremos conseguir en cada caso.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

⁵COMENIO, J. Amos: Didáctica Magna, <http://neuropedagogiahoy.wordpress.com/2011/05/30/libro-la-didactica-magna-juan-amos-comenio/>, extraído el 2 de febrero del 2012.

Materiales para conocer, analizar y usar la investigación. Consiste en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y utiliza de manera voluntaria como herramienta útil para conocer significativamente y resolver inconvenientes y demandas académicas.

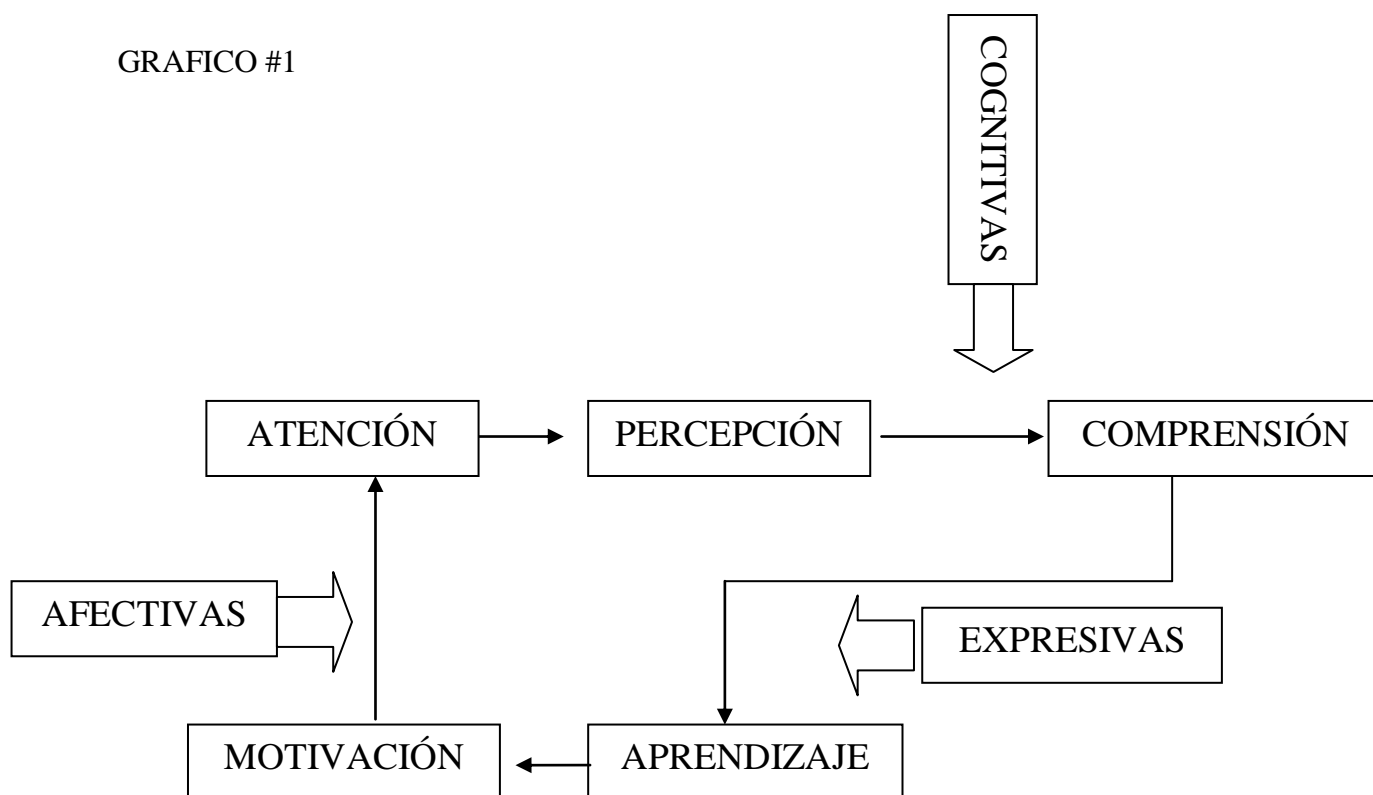
“Se logra el aprendizaje a partir de la acción y la exploración. En este sentido el hacer reemplaza a los manuales y los estudiantes son invitados a pensar y explicar sus razonamientos en vez de aprender los contenidos de memoria.”⁶

La responsabilidad recae sobre el estudiante (comprensión de textos académicos, composición de textos, solución de problemas, etc.)

Cuadro del Aprendizaje

“Este cuadro nos enseña que el aprendizaje es un proceso”⁷.

GRAFICO #1



⁶ CARRIAZO SALCEDO, Mercedes: *Modelos pedagógicos teóricos*, pág. 3

⁷ MEJÍA S, Fabián: *instructivo para el desempeño académico*, pág. 55.

Los estudiantes para adquirir un conocimiento pasan por procesos que es de percepción, es decir tienen una idea sobre el tema que se está tratando, por esto es muy importante la atención y la motivación para tener un buen aprendizaje y así construir un nuevo conocimiento.

2.1.1.2 Estrategias de Enseñanza

“Estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. A saber, todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos.

El énfasis se encuentra en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender por vía verbal o escrita.

Las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal manera que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos.

Elaborar las clases como entornos para que los educandos aprendan a aprender.

Diversas estrategias de enseñanza pueden incluirse antes (preinstruccionales), durante (coinstruccionales) o después (posinstruccionales) de un contenido curricular específico. Díaz y Hernández realizar una clasificación de las estrategias precisamente basándose en el momento de uso y presentación. Las estrategias preinstruccionales por lo general preparan y alertan al estudiante en relación a qué y cómo va a aprender (activación de conocimientos y experiencias previas pertinentes), y le permiten ubicarse en el contexto del aprendizaje pertinente.

Algunas de las estrategias preinstruccionales típicas son: los objetivos y el organizador previo.

Las estrategias coninstruccionales apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza o de la lectura del texto de enseñanza. Cubre funciones como: detección de la información principal, conceptualización de contenidos, delimitación de la organización, estructura e interrelaciones entre dichos contenidos, y mantenimiento de la atención y motivación. Aquí pueden incluirse estrategias como: ilustraciones, redes semánticas, mapas conceptuales y analogías y otras.

Las estrategias posinstruccionales se presentan después del contenido que se ha de aprender, y permiten al estudiante formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material. En otros casos le permiten valorar su propio aprendizaje. Algunas de las estrategias posinstruccionales más reconocidas son: preguntas intercaladas, resúmenes finales, redes semánticas, mapas conceptuales.

Ahora bien, uno de los objetivos más valorados y perseguidos dentro de la educación a través de la historia, es la de enseñar a los estudiantes a que se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender.

Aprender de una manera estratégica, según los estudios de Díaz y Hernández, implica que el estudiante:

Controle sus procesos de aprendizaje.

Se dé cuenta de lo que hace.

Capte las exigencias de la tarea y responda consecuentemente.

Planifique y examine sus propias realizaciones, pudiendo identificar aciertos y dificultades.

Emplee estrategias de estudios pertinentes para cada situación.

Valore los logros obtenidos y corrija sus errores

Así pues, en lo que respecta a las estrategias de aprendizaje en términos generales, una gran parte de las definiciones coinciden en los siguientes puntos:

Son procedimientos.

Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.

Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.

Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.

Pueden ser abiertas (públicas) o reservadas (privadas).

Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.

La ejecución de las estrategias de aprendizaje ocurre en asocio con otros tipos de recursos y procesos cognitivos de que dispone cualquier estudiante. Diversos autores concuerdan con la necesidad de distinguir entre varios tipos de conocimiento que poseemos y utilizamos durante el aprendizaje.

Estos autores presentan algunas estrategias de aprendizaje, las cuales clasifican en función de qué tan generales o específicas son, del dominio del conocimiento al que se aplican, del tipo de aprendizaje que favorecen (asociación o reestructuración), de su finalidad, del tipo de técnicas particulares, etc.”⁸

2.1.1.3 Que son las Estrategias de Enseñanza

“Las estrategias de enseñanza son procedimientos o recursos flexibles y adaptativos utilizados por el docente para promover aprendizaje significativo.”⁹

“Las estrategias de enseñanza se definen como el conjunto de directrices consideradas en la planeación de cada una de las fases del proceso educativo, para alcanzar los objetivos propuestos; éstas guardan una estrecha relación con los objetivos y con la planeación, por lo tanto es de suma importancia analizar explícitamente los factores que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje.

De tal manera que promuevan la comprensión de los aprendizajes; en una enseñanza adaptada frente a la diversidad de características individuales que reúnen los estudiantes, teniendo como punto de partida los conocimientos previos, grado de desarrollo, capacidad general, motivación para aprender, además de sus intereses personales.

Las estrategias, se conceptualizan como ideas y conductas utilizadas por el estudiante durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación; deben estar bien planeadas, tomando en consideración cada apartado de la estructura

⁸ DÍAZ BARRIGA, Frida: *Estrategias docentes para un aprendizajesignificativo*
http://www.cneq.unam.mx/cursos_diplomados/diplomados/medio_superio, extraído el 16 de marzo del 2012.

⁹ HIDALGO MATOS, Menigno: *metodología de enseñanza – aprendizaje*, pág. 170

programática objetivamente, procurando el desarrollo de la capacidad analítica; de tal manera las estrategias constituyen actividades intencionadas y conscientes, guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas en el aprendizaje, es decir implican un plan a lograr.

Las estrategias metodológicas que el docente – mediador debe enseñar dependen de los propósitos que se requieren lograr”.¹⁰

2.1.1.4 Enseñanza

El uso de estrategias, métodos, técnica son herramientas que ayudan a los docentes a desarrollar con mayor éxito los objetivos planteados y a entender los contenidos con facilidad en todas las asignaturas y en especial la de computación.

Literalmente la palabra enseñanza significa instruir, dar advertencia, ejemplo o escarmiento, indicar, dar señas, mostrar o exponer una cosa, para ser vista y apreciada, se alude por lo tanto al sistema y método de dar instrucción, implica que en la escuela se tendría que construir el conocimiento con perfiles teóricos y prácticos.

Para una mejor enseñanza de los estudiantes, se debe realizar una actividad conjunta en la cual interactúan tres elementos: profesor, alumnos y el objeto de estudio.

El docente actúa como facilitador y guía, es un mediador entre el conocimiento y los estudiantes, para alcanzar el proceso de interacción; es muy importante utilizar los materiales adecuados para la realización de la enseñanza los cuales están fundamentados en la percepción; es decir pueden ser orales o escritos, las técnicas que se derivan de ellos van desde la exposición, el apoyo de textos, revistas, artículos, periódicos, narraciones, relatos, dramatizaciones, técnicas de participación y dinámicas de grupo.

Para la educación actual se debe utilizar herramientas más modernas que simbolicen otro apoyo para alcanzar los objetivos deseados.

¹⁰ MENA ANDRADE, María: *¿Qué es enseñar y que es aprender?*, pág. 33

2.1.1.5 Aspectos a tener en cuenta al seleccionar estrategias didácticas

“La dinámica en la enseñanza aprendizaje se concentra en las técnicas utilizadas por los alumnos y el docente durante las actividades, las técnicas son procedimientos que responden al método.¹¹”

No existe una norma fijada para el uso de herramientas didácticas. Esta dependerá del entorno en el cual se desarrolle la clase, el contenido que se quiera enseñar. El docente deberá tener varias estrategias didácticas para ser utilizadas en la enseñanza, según lo requiera la situación.

Debe existir una conexión entre las estrategias didácticas seleccionadas y los contenidos que se proponen exponer.

Todos los educandos no son iguales. Habrá posibilidades de aplicar estrategias cada vez más específicas, cuando se haya logrado conocer las necesidades de los estudiantes y conocemos que estrategias adecuadas podemos aplicar a un determinado grupo de estudiantes, ya que esto no se realiza de un día para otro. Implica un trabajo progresivo y seguimiento por parte del docente, que requiere en las primeras instancias de una observación permanente y un acompañamiento que garantice el progreso. Para ello el tipo de comunicación que se establezca con los estudiantes, puede llegar a ser lo más importante dentro del proceso. Por otro lado se debe aplicar criterios de evaluación que permitan ponerlo en práctica en las tareas cotidianas. No sólo será evaluado el progreso o retroceso en el aprendizaje, sino la propia estrategia didáctica debe ser evaluada.

Se debe tener en cuenta los recursos necesarios y los disponibles en el lugar de trabajo ya que esto facilitara la enseñanza a los docentes y la mejor comprensión a los estudiantes.

Las estrategias didácticas que se plantean en la clase deben ser coherentes ya que tienen un propósito específico que es el aprendizaje de los estudiantes.

2.1.1.6 La planificación es una base importante del ciclo del aprendizaje.

“Planificar las actividades tomando como base el ciclo del aprendizaje es necesario para que el alumno integre una nueva experiencia o conocimiento y lo haga suyo; puesto que

¹¹ MARTÍNEZ A, Betty: *Planificación y ciclo del aprendizaje*, pág. 13

cada estudiante tiene un estilo de aprendizaje que se relaciona con su forma preferida de percibir y procesar la información.”¹²

Es decir que los docentes deben planificar sus clases con anterioridad, de esa manera contribuyen con una buena educación para los estudiantes y ayudan a desarrollar sus capacidades para que puedan desenvolverse fácilmente en sus tareas escolares, ya que esto implica de manera significativa en su aprendizaje.

2.1.2 Antecedentes referenciales

Luego de haber investigado en la biblioteca de la Universidad estatal de Milagro he se ha encontrado proyectos relacionados al presente:

TEMA: Recursos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de computación.

Objetivo: Analizar recursos didácticos llamativos e innovadores para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de computación

Autora: Jesús María Rugel Saltos año 2008

Afirma que el material didáctico llamativo e innovador es muy importante para los estudiantes en su aprendizaje, ya que si no se trabaja con él afecta bastante, dejando muchos estudiantes sin poder realizar actividades relacionadas a la clase de computación.

Tema: Enseñanza de la ciencia y tecnología como estrategia para mejorar la formación académica de los estudiantes.

Objetivo: Aplicar estrategias metodológicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de computación. Para desarrollar los conocimientos estratégicos del ser humano en la tecnología desarrollada de competencias y globalización.

Autor: Heriberto López Escalante. 2009

¹² VILLARROEL MOREJÓN, Cesar: *Planificación didáctica*, pág. 24

El afirma que si no se implementa estrategia educativa alguna se fundamentara un proceso de enseñanza tradicional memorista y rutinaria ya que provocan un deterioro a corto o largo plazo en el proceso académico de los alumnos.

2.1.3 Fundamentación pedagógica

Piaget considera que las estrategias han de ser seleccionados teniendo en cuenta los siguientes criterios:

Los objetivos, capacidades o competencias que se esperan alcanzar en el proceso enseñanza – aprendizaje.

El estadio evolutivo en el que se halla el sujeto.

La elaboración cognitiva se desarrolla desde un punto de partida de un nuevo conocimiento.

Grado de ejecución de acuerdo con las operaciones mentales que desarrolla.

“según el criterio del Pedagogo Bruner, aunque próximo a Piaget, expresa que permite distinguir algunos aspectos que van a tener su significado en el tratamiento de los materiales”¹³

El aprendizaje se constituye a través de cúmulos de información que facilitan la toma de decisión, la mejor forma de aprender es la experiencia, es decir los estudiantes mediante la experiencia logran el desarrollo de actividades que involucran habilidades y conocimientos, los estudiantes no solo reciben información de la experiencia sino que tienen otras fuentes indirectas de información, por lo cual se dividen en tres diferentes clases de aprendizaje:

- * Experiencial, de forma directa
- * Por observación: Experiencia Indirecta
- * Por lenguaje y demás códigos abstractos o sistemas simbólicos.

¹³ HIDALGO MATOS, Menigno: *Materiales Educativos*. Teoría, elaboración, aplicación, validación, ejemplo 3ª Edic, pág.

Por lo cual podemos indicar que los recursos deben ser escogidos de acuerdo al trabajo que se vayan a elaborar en el salón de clases.

2.1.4 Fundamentación filosófica

“Comenio, fue un teólogo, filósofo y pedagogo nacido en la actual República Checa. Fue un hombre cosmopolita y universal, convencido del importante papel de la educación en el desarrollo del hombre. La obra que le dio fama por toda Europa y es considerada como la más importante es Didáctica Magna.

Comenio busca la sistematización de los procesos educativos y se preocupó de las diferentes etapas del desarrollo educativo y separa por edades la educación con el fin de colocar los conocimientos en espiral. Habla de la globalidad de las unidades, aspecto que hoy en día aún se tiene muy en cuenta. Cada aprendizaje debe formar parte de otro o inducirlo, y necesita de ayuda didáctica. El autor es el primero en tener en cuenta al alumnado y sus necesidades.”¹⁴

También Comenio enseña que se debe utilizar material didáctico para tener una mejor comprensión de las clases, puesto que el material debe ser llamativo y divertido para que los estudiantes puedan estar dinámicos y ponerle más interés a las clases.

“Además el material didáctico se debe utilizar de acuerdo a la materia y a la clase que se quiere dar ya que no todos los materiales se pueden utilizar en todas las asignaturas.”¹⁵

2.2 MARCO LEGAL

El presente trabajo de investigación se fundamenta en las leyes de la Constitución de la República del Ecuador. Capítulo II sección quinta.

SECCIÓN QUINTA

EDUCACIÓN

¹⁴AMÓS COMENIO, Juan, *Didáctica Magna*, México, editorial Porrúa, edición décimo primera, 2000, 188 págs.

¹⁵DÍAZ BARRIGA, A. *Docente y Programa, lo Institucional y lo Didáctico*. Buenos Aires, Argentina pág.183.

“Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- EL Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.”¹⁶

2.3 MARCO CONCEPTUAL

ACORDE: de acuerdo, conforme, unánime

ACTUALIZACIÓN: Acción y efecto de actualizar

ANÁLISIS: Un análisis, en sentido amplio, es la descomposición de un todo en partes para poder estudiar su estructura, sistemas operativos, funciones, etc.

APRENDIZAJE: Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa. Tiempo que en ello se emplea.

CONOCIMIENTO: Acción y efecto de conocer. Entendimiento, inteligencia, razón natural.

DESTREZAS: Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

DIALÉCTICA: técnica de la conversación; con igual significado, en latín (ars) dialéctica) es una rama de la filosofía cuyo ámbito y alcance ha variado significativamente a lo largo de la historia. (Razonamiento)

DIMENSIÓN: La dimensión (del latín dimensio abstracto de dimetiri 'medir') es un número relacionado con las propiedades métricas o topológicas de un objeto matemático

DINÁMICA: Pertenece o relativo a la fuerza cuando produce movimiento. Dicho de una persona: Notable por su energía y actividad.

ENSEÑANZA: Acción y efecto de enseñar. Sistema y método de dar instrucción. Ejemplo, acción o suceso que sirve de experiencia, enseñando o advirtiendo cómo se debe obrar en casos análogos.

ESTRATEGIAS: La actividad del estratega consistía en proyectar, ordenar y dirigir las operaciones militares para conseguir la victoria

¹⁶ Constitución de la República del Ecuador, Capítulo II, Sección Quinta

FACTIBLE: Que se puede hacer

FUENTE: Fuente documental (o simplemente la fuente) es el origen de una información, especialmente para la investigación, bien sea el periodismo, la historiografía o la producción de literatura académica en general

HABILIDADES: Capacidad y disposición para algo. Gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, montar a caballo, etc.

INCENTIVAR: Estimular con algún tipo de gratificación para que se desee o haga una cosa.

INDICADOR: El instrumento que sirve para mostrar o indicar algo (por ejemplo, una señal de tráfico en la circulación viaria, una aguja en un reloj o en un cuadro de mandos, o una flecha que indica una dirección en cualquier otro contexto, un marcapáginas que indica la página por la que se va leyendo un libro, etc.)

INNOVACIÓN: Acción y efecto de innovar. Creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado.

INTERPRETACIÓN: La interpretación es el hecho de que un contenido material, ya dado e independiente del intérprete, sea “comprendido” o “traducido” a una nueva forma de expresión. Dicho concepto está muy relacionado con la hermenéutica

INVESTIGACIÓN: La investigación científica es una actividad humana orientada a la obtención de nuevos conocimientos y, por esa vía, ocasionalmente dar solución a problemas o interrogantes de carácter científico.

LLAMATIVO: Que llama la atención exageradamente

MATERIAL DIDÁCTICO: Elementos materiales utilizados en la actividad docente, tales como lecturas, acetatos, videos, películas, entre otros

MAYÉUTICA: es una técnica que consiste en interrogar a una persona para hacerla llegar al conocimiento no conceptualizado

MÉTODO ADECUADO

MÉTODOS: Modo de decir o hacer con orden, Modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa.

MUESTRA: También llamada muestra aleatoria o simplemente muestra es un subconjunto de casos o individuos de una población estadística.

NOVEDOSO: Que implica novedad

ORIENTAR: Informar sobre un asunto o negocio

POBLACIÓN: También llamada universo o colectivo, es el conjunto de elementos de referencia sobre el que se realizan las observaciones.

PRINCIPIOS: Un principio es una ley o regla que se cumple o debe seguirse con cierto propósito, como consecuencia necesaria de algo o con el fin de lograr cierto propósito

PROCESOS: Serie ordenada de operaciones necesarias para llevar a cabo un proyecto.

RECOPIRAR: Reunir, recoger diversas cosas utilizando un criterio que les conceda cierta unidad:

RENDIMIENTO: Proporción entre el producto o el resultado obtenido y los medios utilizados

SÍNTESIS: La síntesis se refiere a la "composición de un cuerpo o de un conjunto a partir de sus elementos separados en un previo proceso de análisis".

SOCIOEDUCATIVO: explica la integración dinámica entre la Sociedad y la Educación.

TECNOLOGÍA: es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas.

TEORÍAS: Una teoría es un sistemalógico-deductivo¹ constituido por un conjunto de hipótesis o asunciones, un campo de aplicación (de lo que trata la teoría, el conjunto de cosas que explica) y algunas reglas que permitan extraer consecuencias de las hipótesis y asunciones de la teoría.

UTILITARIA: Que considera la utilidad de las cosas como lo más importante.

U.E.B: Unidad Educativa Básica

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis general

El uso de Estrategias didácticas facilitara y mejorara la enseñanza en los educandos en las materias de computación.

2.4.2 Hipótesis particular

¿Cómo afectará la falta de estrategias didácticas en la enseñanza de computación a los estudiantes?

¿Qué estrategias didácticas serán adecuados para la enseñanza de computación?

¿Cómo ayudara el material didáctico en el aprendizaje de la computación?

2.4.3 Declaración de las variables

Variable Dependiente

Aprendizaje de computación

Variable Independiente

Estrategias didácticas

2.4.4 Operacionalización de las variables

Cuadro # 1

Variables	Concepto	Dimensión	Indicador	Herramientas de investigación
Independiente Aprendizaje de computación	Permite que el estudiante construya su conocimiento y pueda confrontar		¿Está de acuerdo que sus clases de	Encuesta

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

En el presente proyecto se va a utilizar los siguientes tipos de investigación los cuales detallamos a continuación:

INVESTIGACIÓN BÁSICA

“Se la conoce como fundamental o pura este tipo de investigación se propone llegar a establecer principios y desarrollar nuevas teorías.”¹⁷

Por tal motivo este proyecto se orienta a la investigación básica porque nos ayuda a llegar a un resultado y adquirir experiencia, con la finalidad de tener mayor conocimiento y comprensión del tema.

Además es fundamental en un trabajo de investigación porque nos permite basarnos en los conocimientos, leyes establecidas, que sirvan de soporte para el presente proyecto, ya que esto nos llevara a desarrollar y resolver de forma clara y fácil el problema planteado.

INVESTIGACIÓN APLICADA

“Es aquella que se realiza con un propósito inmediato que es aplicar los conocimientos, sus intereses predominantes y es utilitaria, que tiene por finalidad la búsqueda y consolidación del saber, y la aplicación de los conocimientos para el enriquecimiento del acervo cultural y científico”¹⁸

¹⁷ AGUILAR, Ruth Marlene: *Metodología de la investigación científica*, pág. 74.

¹⁸ “Idem”

“También es aquellas que tiende a modificar una realidad presente con algunas finalidad practica.”¹⁹

El estudio de este proyecto se realiza mediante el análisis de la investigación aplicada, ya que esto nos permite poner en práctica los conocimientos adquiridos. Es decir esta investigación sólo considera los estudios que buscan teorías científicas previamente validadas para la solución de problemas prácticos y el control de situaciones de la vida cotidiana, esto nos ayudara a resolver el problema que afecta en la Unidad Educativa Básica "Mons. Juan Wiesneth", que es la falta de estrategias didácticas en el aprendizaje de computación.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

“Investigación realizada fuera del laboratorio, en el ámbito real donde ocurren realmente los hechos a considerar la validez externa (la capacidad para generalizar los resultados) es habitualmente alta en el ámbito de campo, y la validez interna realmente problemática.”²⁰

Se utilizara la investigación de campo porque se realiza en el mismo lugar donde se despliega el inconveniente y de esa manera se puede analizar claramente las dificultades que tiene la Institución. Ya que nos proporciona la información necesaria que nos ayudara en la elaboración del proyecto investigativo, y de esa forma beneficiar a la mejora de esta institución educativa y a sus estudiantes en general.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1 Características de la población

La población con la que se va a trabajar es la Unidad Educativa Mons. Juan Wiesneth, esta Institución educativa cuenta con 17 maestros, 400 estudiantes y 350 padres de familia, los cuales se dedican en su gran mayoría a la agricultura, y está ubicada en el sector rural del Recinto El Rosario Cantón Naranjito

¹⁹ LEIVA ZEA, Francisco, *Nociones de metodología de investigación científica*, Pág. 12

²⁰ PACHECO, Oswaldo: *Investigación III*, pág. 175

3.2.2 Delimitación de la población

Esta investigación está orientada única y exclusivamente a los 55 estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth”, en el periodo lectivo 2011 – 2012. Los mismos que serán el objetivo de estudio para esta investigación.

3.2.3 Tipo de muestra

En esta investigación se aplicara la muestra no probabilística o muestra intencionada, es decir, se va a direccionar las encuestas a un determinado grupo de estudiantes en los cuales se ha podido observa una dificultad en el aprendizaje.

3.2.4 Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra constituye a 55 estudiantes de educación básica, seleccionado de manera específica los mismos que estuvieron prestos a colaborar en la ejecución de nuestro proyecto.

3.2.5 Proceso de selección

Esta investigación son tomadas en consideración el 100% de la población conformada por: Octavo, Noveno y Décimo año de educación general básica, cuya población es de 55 alumnos, que corresponde al 100% de la muestra y el total.

De lo cual hemos seleccionado el octavo año de educación básica para esta investigación, ya que se puedo observar en las encuestas realizadas a dichos años básicos, el octavo es el curso con mayor falencia en su aprendizaje.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

3.3.1 Métodos teóricos

MÉTODO INDUCTIVO – DEDUCTIVO

“El método inductivo es aquel que va de los hechos particulares a afirmaciones de carácter general, mientras que el método deductivo es aquel que va de lo general a lo particular.”²¹

²¹ AGUILAR, Ruth Marlene: *Metodología de la investigación científica*, pag. 110.

“Por esto se entiende un medio de adquirir información útil y confiable sobre el proceso educativo.”²²

Este proyecto se fundamenta en el método inductivo deductivo por que primero se realizó un análisis de todos los aspectos para obtener el problema general.

MÉTODO ANALÍTICO

“Este método analítico consiste en la desmembración de un todo en sus elementos para observar su naturaleza, peculiaridades, relaciones.”²³

Este proyecto se basa en el método analítico porque nos permite descomponer el problema que viven los estudiantes de educación básica en el área de computación.

MÉTODO SINTÉTICO

“Es el método de razonamiento que tiende a rehacer, reunificar o reconstruir en un todo lógico y concreto los elementos destacados a través del análisis.”²⁴

En esta investigación se ha utilizado este método porque primero se ha analizado las partes para luego sacar una síntesis del problema tratado.

3.3.2 Métodos empíricos

OBSERVACIÓN

“La observación es uno de los principales medios para obtener información empírica, y es considerada como la herramienta principal del investigador.”²⁵

En el presente proyecto se ha utilizado el método de la observación porque en el transcurso del mismo se ha podido observar las diferentes situaciones que se han presentado en el área que estamos investigando.

3.3.3 Técnicas e instrumentos

LA ENCUESTA

²² CASTRO MANCERO, Miguel: *Metodología de la investigación Educativa*, pág. 19

²³ “Ibid”, pag. 117.

²⁴ AGUILAR, Ruth Marlene: *Metodología de la investigación científica*, pag. 115.

²⁵ Ibid, pag. 170.

“La encuesta es una técnica que al igual que la observación y la entrevista está destinada a recopilar información de varias personas a través de la interrogación escrita, lo cual está constituido por una serie de preguntas formuladas para recoger información.”²⁶

Se ha usado la encuesta la misma que fue elaborada por varias preguntas dirigida a los estudiantes, y esto nos ha servido para obtener la información necesaria que ha despejado las inquietudes en el presente proyecto.

3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Este proyecto se validara por medio de resultados gráficos en un diagrama de pastel, los gráficos circulares son denominados también gráficos de pastel, los cuales nos permiten mostrar porcentajes y proporciones estadísticos, el número de bloques dividido dentro de un gráfico circular, pueden ser más de 5, ordenando los fragmentos de mayor a menor.

Los gráficos de pastel son utilizados en aquellas situaciones donde necesitamos no sólo mostrar el número de veces que se repita la respuesta o atributo de manera tabular sino más bien de manera gráfica, lo cual nos permite observar mejor el porcentaje que necesitamos conocer en los datos tabulados.

De la misma manera nos permitirá hacer un análisis cuantitativo y cualitativo de la información recolectada en la encuesta realizada a los alumnos de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth”.

²⁶Ibíd, pag. 191.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

En la actualidad La Unidad Educativa Básica "Mons. Juan Wiesneth" dispone de un laboratorio de Computación el cual no cuenta con las máquinas necesarias ya que el número de máquinas con el que trabajan son 6 y los alumnos son 27 por cada curso, pues la escuela cuenta con diez años básicos y no todos tienen acceso al laboratorio de computación, por lo cual el estudiante no puede trabajar de una manera adecuada por no existir el suficiente número de máquinas para su debida práctica, dificultando así el aprendizaje de los estudiantes.

El análisis de la información obtenida mediante la encuesta realizada a los estudiantes de educación básica, permite verificar los problemas existentes en la Unidad Educativa Básica "Mons. Juan Wiesneth", son falta de recursos y ausencia de estrategias didácticas ya que está afectando en el proceso de enseñanza, por lo tanto la propuesta de estas investigaciones es el uso de estrategias didácticas en las clases de computación, por lo cual es de gran importancia una taller o seminario para que los estudiantes y maestros se puedan actualizar ya que los estudiantes deben trabajar con material didáctico y así construir su propio conocimiento porque esto ayudara a facilitar la labor docente y hace más divertida e interesante las clases de computación.

Mediante la encuesta realizada a los estudiantes de educación básica se obtuvo que no tienen conocimiento sobre lo que es material didáctico, gran carencia en el conocimiento de computación y poco destreza en el manejo del computador además desconocen las estrategias didáctica y los beneficios que pueden brindar en el aprendizaje.

La encuesta aplicada a los estudiantes contenía preguntas sencillas, las cuales fueron formuladas en base a un estudio, sobre el problema planteado.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUTIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVA.

Después de haber realizado el estudio estadístico en la Unidad Educativa Básica "Mons. Juan Wiesneth". Se observó la necesidad de utilizar estrategias didácticas en el aprendizaje de computación.

Con esto se pretende ayudar a los estudiantes hacer que sus clases sean más dinámicas y participativas de tal manera que los estudiantes se sientan motivados por aprender para que puedan elevar el nivel de sus conocimientos y de la misma forma desarrollar sus destrezas.

4.3 RESULTADOS

RESULTADO DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DEL 8vo, 9no y 10mo AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UEB. MONS. JUAN WIESNETH

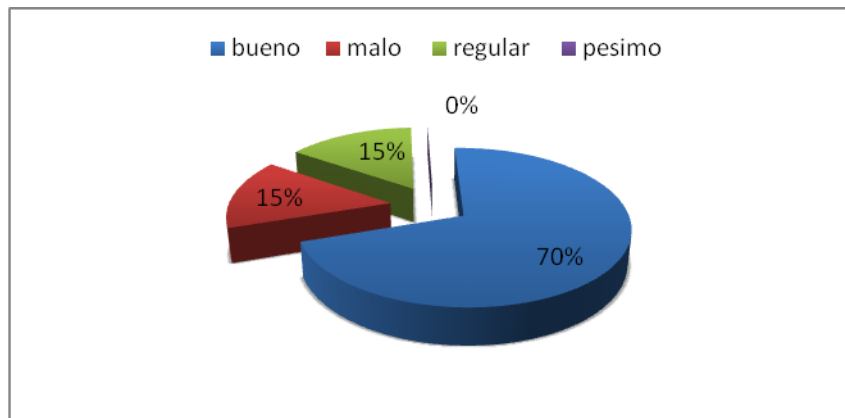
1.- ¿Cómo considera Ud. los cambios que se han dado en la educación?

TABLA #1 Cambios que se han dado en la educación

OBSERVACIÓN		CANTIDAD	%
ALTERNATIVAS			
1	BUENO	19	70%
2	MALO	4	15%
3	REGULAR	4	15%
4	PÉSIMO	0	0%
TOTAL		27	100%

Fuente estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad Educativa Básica Mons. Juan Wiesneth

GRÁFICO #1 Cambios que se han dado en la educación



Interpretación: Se puede observar que el 70% de la encuesta realizada a los estudiantes dice que los cambios que se han dado en la educación son buenos por lo cual tienen una gran aceptación, y el 15% dice que los cambios son regulares en base a los resultados que se observan en el gráfico, el otro 15% dice que los cambios son malos, por otra parte el 0% indica que los cambios que se han dado en la educación son pésimos por la falta de atención a las instituciones educativas.

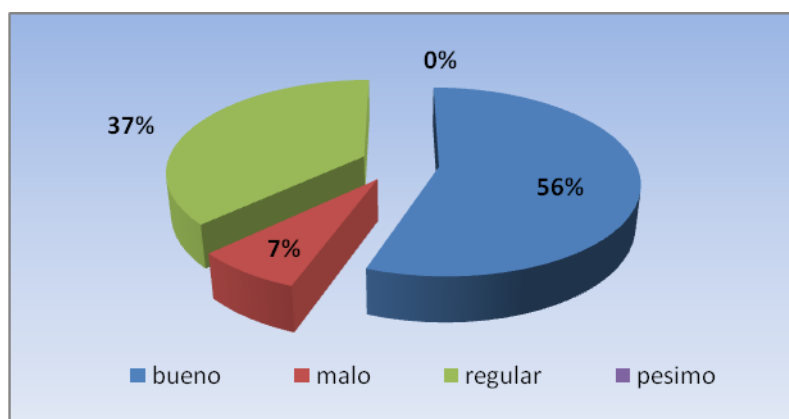
2. ¿Cómo considera Ud. La enseñanza de la computación en su UE?

TABLA #2 La enseñanza de la computación

OBSERVACIÓN		CANTIDAD	%
ALTERNATIVAS			
1	BUENO	15	56%
2	MALO	2	7%
3	REGULAR	10	37%
4	PÉSIMO	0	0%
TOTAL		27	100%

Fuente estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad Educativa Básica
Mons. Juan Wiesneth

GRÁFICO #2 La enseñanza de la computación



Interpretación: Se puede observar que el 56% de los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes dice que la enseñanza de la computación en su U.E son buenos porque se ha cambiado la manera tradicional de enseñar, y el 37% dice que los cambios son regulares porque no todos cuentan con el material necesario para enseñar, el otro 7% dice que los cambios son malos por qué no se preocupan por actualizarse los maestros, por otra parte el 0% indica que la enseñanza de la computación en la U.E es pésima.

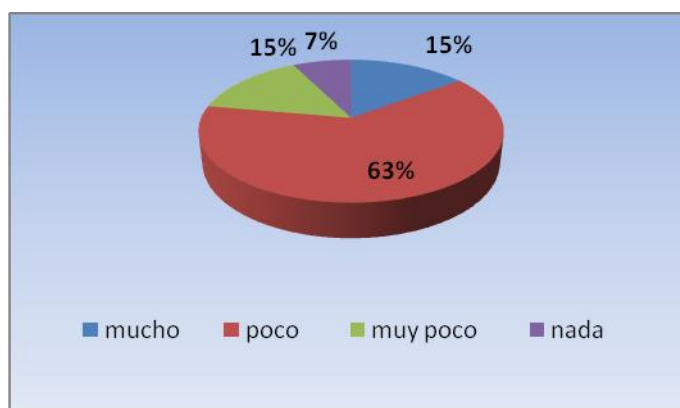
3. ¿Cuánto considera Ud. Que conoce de estrategias didácticas?

TABLA # 3 Que conoce de estrategias didácticas

OBSERVACIÓN		CANTIDAD	%
ALTERNATIVAS			
1	MUCHO	4	15%
2	POCO	17	63%
3	MUY POCO	4	15%
4	NADA	2	7%
TOTAL		27	100%

Fuente estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad Educativa Básica Mons. Juan Wiesneth

GRÁFICO #3 Que conoce de estrategias didácticas



Interpretación: En función al estudio llevado a cabo en la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth” se pudo obtener como resultado que el 63% de la encuesta realizada a los estudiantes encuestados afirmaron que conocen poco de estrategias didácticas, frente a un 15% que indicó que conoce mucho sobre estrategias didácticas, pero el otro 15% dice que conoce muy poco, por esta razón es necesario capacitar a los maestros para obtener un mejor aprendizaje y el 7% indica que no conoce nada de estrategias didácticas.

4. ¿Considera Ud. Que el uso de estrategias didácticas en el aula ayuda al aprendizaje del estudiante?

TABLA #4 Uso de estrategias didácticas en el aula

OBSERVACIÓN		CANTIDAD	%
ALTERNATIVAS			
1	MUCHO	19	70%
3	POCO	6	22%
4	MUY POCO	1	4%
5	NADA	1	4%
TOTAL		27	100%

Fuente estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad Educativa Básica Mons. Juan Wiesneth

GRÁFICO #4 Uso de estrategias didácticas en el aula



Interpretación: Podemos apreciar en la encuesta realizada que el 70% de los estudiantes afirman que el uso de estrategias didácticas ayuda mucho al aprendizaje, por otra parte el 22% indica que el uso de estrategias didácticas ayuda poco en la enseñanza, además el 4% dice que ayuda muy poco en el aprendizaje pero el otro 4% indica que no ayuda nada el uso de estrategias didácticas en el aula.

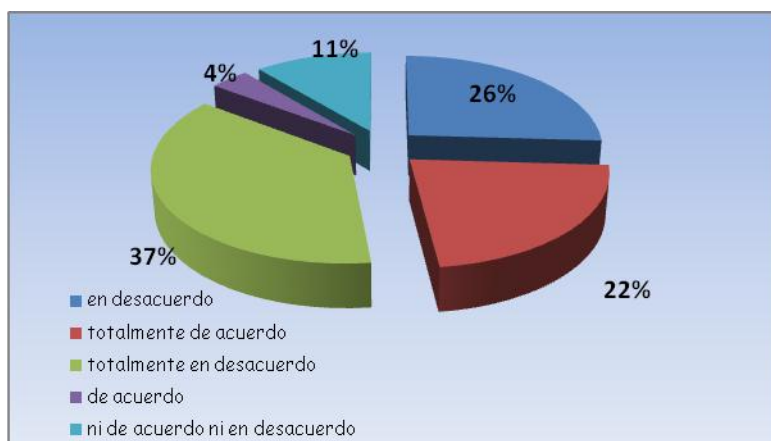
5 ¿Está de acuerdo que sus clases de computación son llamativas?

TABLA #5 Las clases de computación son llamativas

OBSERVACIÓN		CANTIDAD	%
ALTERNATIVAS			
1	EN DESACUERDO	7	26%
2	TOTALMENTE DE ACUERDO	6	22%
3	TOTALMENTE EN DESACUERDO	10	37%
4	DE ACUERDO	1	4%
5	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	3	11%
TOTAL		27	100%

Fuente estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad Educativa Básica Mons. Juan Wiesneth.

GRÁFICO #5 Las clases de computación son llamativas



Interpretación: Podemos observar en la encuesta que se realizó a los estudiantes que el 37% indica que están totalmente en desacuerdo que sus clases de computación son llamativas porque no existe una motivación de parte del maestro, el 26% afirma que están en desacuerdo que las clases son llamativas por esta razón los alumnos no tienen interés sobre la materia, por otra parte el 22% dice que están totalmente de acuerdo que sus clases son llamativas, además el 11% señala que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo con la pregunta planteada.

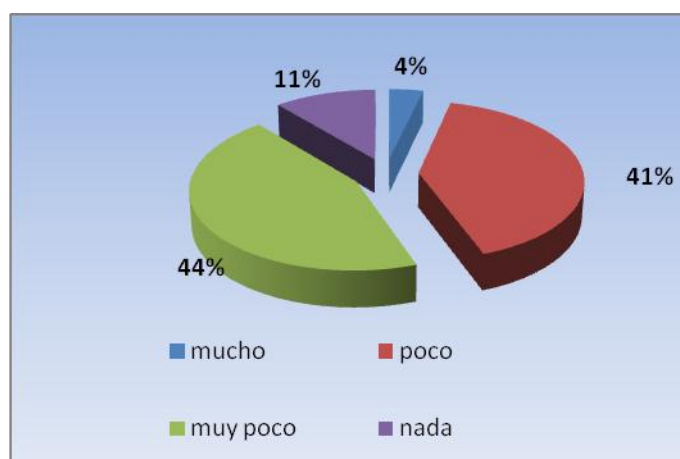
6. ¿Los docentes utilizan estrategias didácticas en las horas clases?

TABLA #6 Utilizan estrategias didácticas

OBSERVACIÓN		CANTIDAD	%
ALTERNATIVAS			
1	MUCHO	1	4%
2	POCO	11	41%
3	MUY POCO	12	44%
4	NADA	3	11%
TOTAL		27	100%

Fuente estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad Educativa Básica
Mons. Juan Wiesneth

GRÁFICO #6 Utilizan estrategias didácticas



Interpretación: se puede observar que el 44% de la encuesta realizada a los estudiantes afirma que los docentes utilizan muy poco las estrategias didácticas en las horas clases, esto es una falencia que incide en el aprendizaje de los estudiantes, el 41% indica que los docentes utilizan pocas estrategias didácticas, pero el 11% dice que no utilizan nada de estrategias didácticas en la enseñanza por lo cual esto afecta directamente a los estudiantes, el otro 4% indica que se utiliza muchas estrategias didácticas.

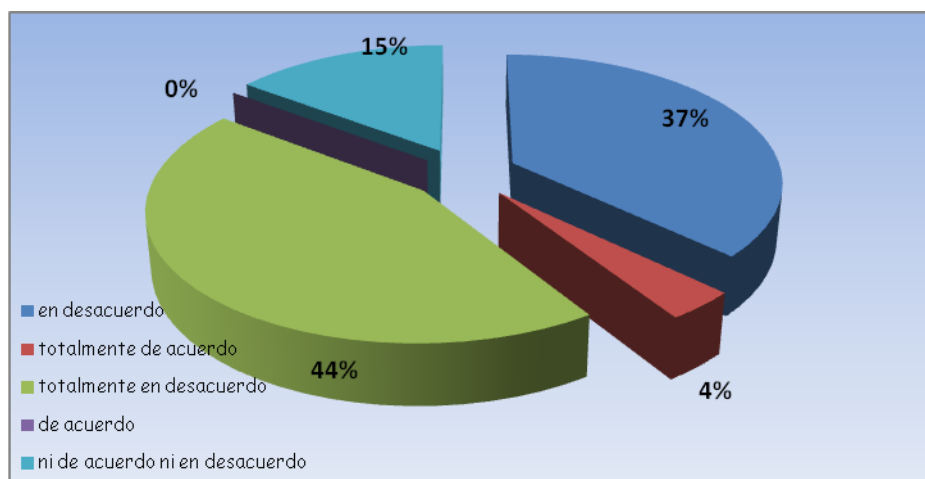
7. ¿Está de acuerdo que la sala de computación cuenta con las maquinas necesarias para el aprendizaje?

TABLA #7 Cuenta con las maquinas necesarias para el aprendizaje

OBSERVACIÓN		CANTIDAD	%
1	EN DESACUERDO	10	37%
2	TOTALMENTE DE ACUERDO	1	4%
3	TOTALMENTE EN DESACUERDO	12	44%
4	DE ACUERDO	0	0%
5	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	4	15%
TOTAL		27	100%

Fuente estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad Educativa Básica
Mons. Juan Wiesneth

GRÁFICO #7 Cuenta con las maquinas necesarias para el aprendizaje



Interpretación: En el grafico podemos apreciar que el 44% de los estudiantes indican que están totalmente en desacuerdo que la sala de computación cuenta con las maquinas necesarias para el aprendizaje siendo este el principal problemas del aprendizaje, el 37% dice que están en desacuerdo que la sala de computación cuenta con las maquinas necesarias, frente a un 15% el cual indica que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo con la pregunta planteada, por otra parte el 11% indica que está de acuerdo.

8. ¿Considera Ud. Que los maestros de computación están capacitados para enseñar?

TABLA #8 Los maestros de computación están capacitados para enseñar

OBSERVACIÓN		CANTIDAD	%
ALTERNATIVAS			
1	EN DESACUERDO	4	15%
2	TOTALMENTE DE ACUERDO	4	15%
3	TOTALMENTE EN DESACUERDO	4	15%
4	DE ACUERDO	9	33%
5	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	6	22%
TOTAL		27	100%

Fuente estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad Educativa Básica
Mons. Juan Wiesneth

GRÁFICO #8 Los maestros de computación están capacitados para enseñar



Interpretación: Según la encuesta realizada a los estudiantes el 33% de los estudiantes dice que están de acuerdo en que los maestros están capacitados para enseñar esto es muy importante para el desarrollo de las clases, el 22% dice que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo en que los maestros están capacitados para enseñar, el 15% dice que están totalmente de acuerdo que los maestros están capacitados para enseñar, pero el 15% dice que está totalmente en desacuerdo con que los maestros están capacitados para enseñar porque sus clases no son impartidas de la mejor manera, y el otro 15% dice que está en desacuerdo.

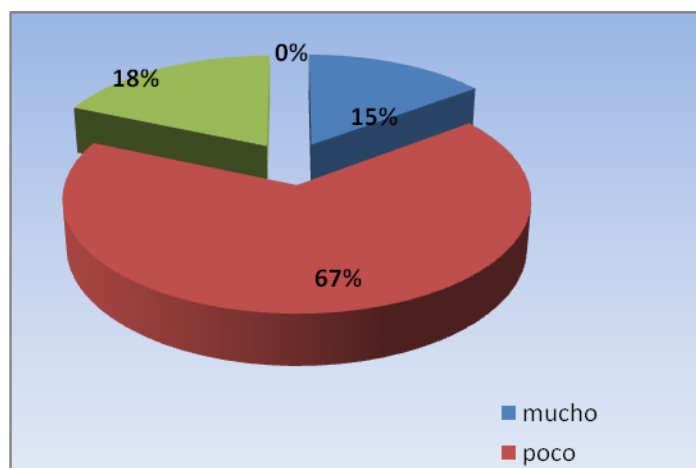
9. ¿Cuál es el nivel de conocimiento que Ud. tiene sobre computación?

TABLA #9 El nivel de conocimiento que Ud. tiene sobre computación

OBSERVACIÓN		CANTIDAD	%
ALTERNATIVAS			
1	MUCHO	4	15%
2	POCO	18	67%
3	MUY POCO	5	18%
4	NADA	0	0%
TOTAL		27	100%

Fuente estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad Educativa Básica Mons. Juan Wiesneth

GRÁFICO #9 El nivel de conocimiento que Ud. tiene sobre computación



Interpretación: Podemos apreciar que el 63% de la encuesta realizada a los estudiantes dice que su nivel de conocimiento en computación es poco porque los maestros no trabajan con estrategias didácticas, el 18% dice que su nivel de conocimiento es muy poco lo cual quiere decir que necesitan clases planificadas y dinámicas, pero el 15% dice que su nivel de conocimiento en computación es mucho, pero el 0% indica que no conocen nada sobre computación.

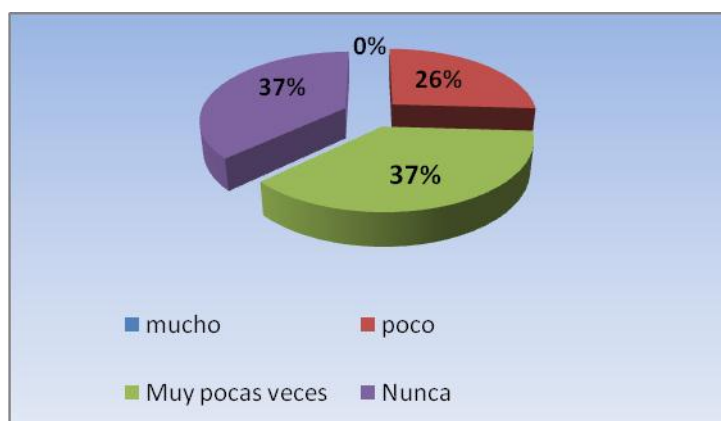
10. ¿Utilizan en sus clases de computación algún material didáctico (proyecto, algo elaborado con fomix)?

TABLA #10 Utilizan en sus clases de computación algún material didáctico

OBSERVACIÓN		CANTIDAD	%
ALTERNATIVAS			
1	MUCHO	0	0%
2	POCO	7	26%
3	MUY POCAS VECES	10	37%
4	NUNCA	10	37%
TOTAL		27	100%

Fuente estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad Educativa Básica
Mons. Juan Wiesneth

GRÁFICO #10 Utilizan en sus clases de computación algún material didáctico



Interpretación: Podemos apreciar que el 37% de la encuesta realizada a los estudiantes dice que muy pocas veces utilizan material didáctico lo cual afecta mucho en el aprendizaje de los estudiantes, el 37% dice que nunca utilizan material didáctico en sus clases podemos apreciar que este es un problema muy grave para el estudiante, el 26% dice que utilizan poco material didáctico por lo cual las clases son aburridas, pero el 0% indica que utilizan mucho material, didáctico.

4.4 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

A partir de la hipótesis general podemos afirmar que el uso de estrategias didácticas ayudará a mejorar el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de computación, en la Unidad Educativa Básica "Mons. Juan Wiesneth".

La presente investigación tiene como finalidad incentivar al estudiante a la hora de recibir sus clases de computación de una manera más apropiada, satisfactoria y dinámica, lo cual despertará el interés de los estudiantes al trabajar en clases y de esa manera estimularlo para su fácil aprendizaje, ya que hoy en día se nota que los estudiantes se aburren rápidamente en una clase, por aquello es necesario utilizar estrategias y hacer las clases diferentes y entretenidas y ya no monótonas y aburridas como se lo hacía siempre.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA

Seminario de capacitación en el área de Informática utilizando estrategias didácticas.

5.2 FUNDAMENTACIÓN

Las estrategias didácticas son fundamentales en el aprendizaje, ya que ayudan a preparar clases atractivas, creativas e innovadoras para que el estudiante se sienta motivado y vea interesante la clases, puesto que esto es lo más importante en la hora de enseñar, puesto que si la clase no le llama la atención a los estudiantes no serviría de nada y los dejara con un gran vacío en los conocimientos.

La historia de las estrategias educativas o didácticas es casi tan antigua como la misma educación, aunque a veces suele citarse como referencia del primer recurso didáctico convenientemente la obra *Orbis Sensualium Pictus* de J.A. Comenio, elaborada en el siglo XVII, ya que representa la creación del primer texto o manual generado con la intencionalidad de facilitar la transmisión de conocimiento combinando el texto escrito con representaciones pictóricas así como incorporar la lengua vernácula del alumnado a las páginas impresas.

Desde la educación infantil hasta la enseñanza universitaria; en la educación a distancia, en la educación no formal, en definitiva, en cualquier actividad formativa suele existir un material impreso de referencia para docentes y alumnos. Unas veces adoptan el formato de un conjunto de fichas de actividades (como en la citada educación infantil); otras veces el formato de un manual (como en la enseñanza universitaria); otras como una guía práctica (como en un texto de enseñanza de habilidades prácticas como por ejemplo para aprender a escribir a máquina o para manejar un determinado software); otras veces como material de autoaprendizaje (como en el caso de la educación a

distancia), o como los libros de texto (material propio de la enseñanza primaria y secundaria).

Las herramientas para conocer, analizar y usar la información. Consiste en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y utiliza de manera voluntaria como instrumento flexible para instruirse significativamente y resolver dificultades y demandas académicas.

“La actitud que el docente tenga hacia sus alumnos y los contenidos de enseñanza, se reflejara en la actitud y desempeño de su grupo”²⁷.

5.3 JUSTIFICACIÓN

Esta investigación realizada nos permite observar el problema que radica en los docentes de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth “en la cual se puede visualizar la desactualización en el ámbito educativo específicamente en el área de computación, de lo cual podemos deducir que no han recibido capacitación adecuada, en el uso de estrategias didácticas en el aprendizaje de computación.

Además podemos evidenciar que las estrategias didácticas y técnicas adecuadas no son utilizadas por el docente a la hora de impartir las clases a sus estudiantes, lo cual es una falencia que afecta de manera significativa a los estudiantes esto no permite desarrollar sus destrezas y habilidades.

Por esta razón la propuesta consiste en dictar un seminario de capacitación utilizando estrategias didácticas en el aprendizaje de computación orientado a los estudiantes de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth”, para que de esta forma los educandos puedan aprender mejor en la asignatura de computación y así puedan adquirir de una manera fácil su conocimiento y por ende mejorar su nivel de aprendizaje.

5.4 OBJETIVO

5.4.1 OBJETIVO GENERAL DE PROPUESTA

Aplicar estrategias didácticas en el aprendizaje de computación mediante un seminario dirigido a los estudiantes, para mejorar el aprendizaje de los mismos.

²⁷TÉBAR, Lorenzo: *La mediación pedagógica*, pag.

5.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICO DE PROPUESTA

Desarrollar el interés de los estudiantes en el uso de estrategias didácticas en el aprendizaje de computación.

Emplear una guía didáctica que sirva de apoyo para el estudiante

5.5 UBICACIÓN

País: Ecuador

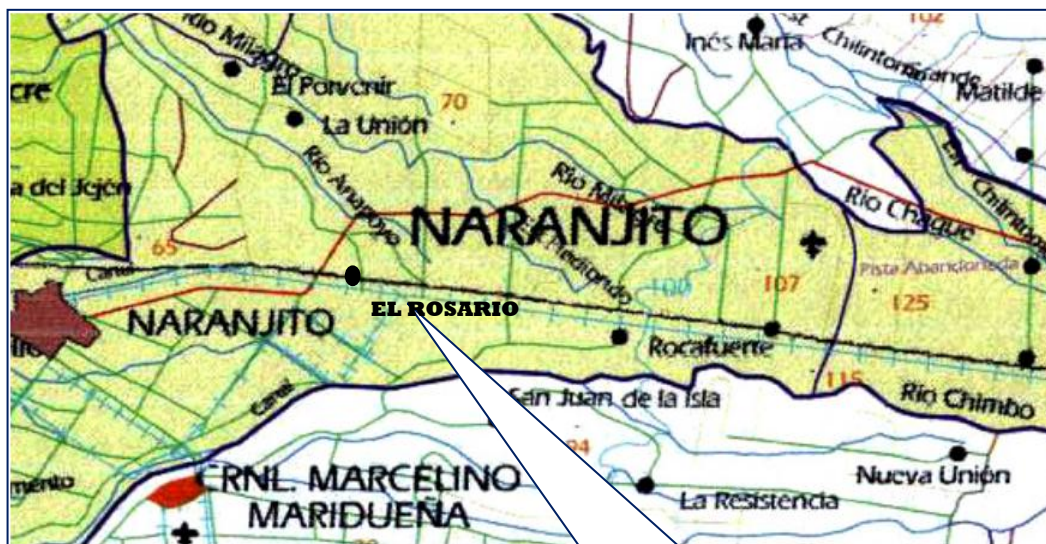
Provincia: Guayas

Cantón: Naranjito

Sector: Rcto. El Rosario

Institución: Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth”

Sostenimiento: Recursos económicos del Estado.



UNIDAD EDUCATIVA BÁSICA
“MONS. JUAN WIESNETH”

5.6 FACTIBILIDAD

Económica: Es factible puesto que no demanda de mucho gasto para su realización se puede utilizar recursos del medio, textos, proyector y una aula con la que cuenta la escuela.

Técnica: Se elaborará una guía, que servirá para el desarrollo del seminario de capacitación dirigido a los estudiantes.

Operativa: Es operativa ya que la autoridad del plantel específicamente el director de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth” nos facilitó el permiso respectivo para el desarrollo y ejecución del proyecto, que es en beneficio de los docentes y de los estudiantes de dicha institución educativa.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Para ejecutar el presente proyecto investigativo, participaran los estudiantes de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth, con el propósito de que se lleve a cabo un seminario de capacitación de 20 horas en el aula de clases. La presente oferta radica en:

Utilizar los recursos de que dispone la escuela.

Exponer la importancia de estrategias didácticas en el aprendizaje de computación con la finalidad de mejorar la enseñanza.

Actualizar a los estudiantes con la utilización de materiales adecuados para lograr el mejor aprendizaje y un conocimiento claro de la asignatura.

5.7.1 ACTIVIDADES

Entrevista con el Director de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth.

Pedido de autorización para la realización de la propuesta y el uso de un aula de la institución educativa.

Presentación de la Propuesta.

Entrevistas a los estudiantes de la Escuela.

Planificación de las actividades a realizar en la ejecución de la propuesta.

5.7.2 RECURSOS, ANÁLISIS FINANCIERO

RECURSOS MATERIALES

Los recursos utilizados para llevar a cabo este proyecto son los siguientes.

El aula de clases, una computadora, un proyector, pendriver y una guía impresa para los docentes que dictan el seminario.

RECURSOS HUMANOS

Autoras del proyecto

Director del Plantel

Personal Docente

Estudiantes

PRESUPUESTO

INGRESOS	EGRESOS	TOTAL
Fuente del financiamiento del Proyecto, con recursos propios de las integrantes.	Materiales de oficina	\$ 45,00
	Impresión del Proyecto	\$150,00
	Transporte	\$200,00
	Refrigerio	\$ 40,00
	Implementación de la propuesta.	\$ 400.00
Total: 835,00	Total =	\$ 835,00

5.7.3 IMPACTO

El impacto que produjo este proyecto en su ejecución es el siguiente:

En los Estudiantes.- por medio del seminario de capacitación utilizando estrategias didácticas, se logró que los estudiantes de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth”, se actualicen en el área de computación y en el uso de estrategias didácticas y así mismo se sientan motivados ellos y sus docentes al impartir sus clases de una forma más dinámica, práctica e interactiva, para que de esa forma puedan adquirir el conocimiento con más facilidad y así le pondrán más entusiasmo al estudios.

En los Docentes.- se mostraron satisfechos con el seminario que se les brindo a los estudiantes con el cual adquirieron un buen aprendizaje ya que se utilizaron las estrategias didácticas con la finalidad de dinamizar y motivar las clases y por ende se observaron a los estudiantes con gran interés por aprender computación debido a los beneficios que les ofrecen las estrategias didácticas para que puedan adquirir nuevos conocimientos y ponerlos en práctica.

En la Sociedad.- los principales beneficiados en este proyecto fueron el Director, Docentes y Estudiantes quienes quedaron motivados y satisfechos con la ejecución de este proyecto, el cual les va a servir de mucho para que puedan desempeñarse de una mejor forma en el área de computación y en la sociedad.

5.7.4 CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	DIC.	ENE.	FEB.	MAR.	ABR.
Aprobación del Proyecto	X				
Entrevista con el rector		X			
Recolección de información		X			
Elaboración del capítulo I		X			
Elaboración del marco teórico			X		
Elaboración de instrumentos de investigación		X			
Aplicación y recopilación de datos la encuesta		X			
Procesamiento análisis e interpretación de resultados			X		
Elaboración de la propuesta				X	
Redacción del Informe				X	
Presentación del Informe				X	
Entrega del proyecto					X

5.7.5 LINEAMIENTO PARA EVALUAR LA PROPUESTA

Para la evaluación de la propuesta se efectuará un seguimiento realizando visitas consecutivas a la institución Educativa, “Mons. Juan Wiesneth” en horas de clases y observar el desarrollo de las mismas de computación para verificar si se está aplicando estrategias didácticas en la enseñanza. Además se pedirá un informe a los docentes referentes a los trabajos realizados, y consultaremos con los estudiantes para conocer sus expectativas concernientes a la propuesta.

CONCLUSIONES

Se pudo observar que el 63% de los estudiantes de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth” no conocen sobre estrategias didácticas esto quiere decir que los docentes no emplean estas estrategias en sus clases lo cual no permite que los estudiantes aprendan de una manera correcta.

Al aplicar las Estrategias Didácticas en el aula de clase en la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth” mejorará el desempeño de los estudiantes y estarán motivados por aprender computación y de esa manera podrán captar la clase de forma fácil y entretenida y así podrán tener un mejor conocimiento y se podrán desempeñar en su vida cotidiana

En la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth”, es importante dar a conocer a los docentes las ventajas que ofrecen las estrategias didácticas en el sistema educativo actual para el beneficio de los estudiantes ya que este proceso motiva e incrementa la autoestima de los educandos.

Además en este proyecto es eficaz y elemental la planificación docente puesto que sin ella no tendría sentido una clase por eso este proyecto persigue el adelanto de la sociedad a través de la educación desde su recurso más importante que son los estudiantes y es con ellos que se pueden obtener buenos resultados, logrando así mejorar el nivel de la educación en la sociedad.

RECOMENDACIONES

Se debe aplicar el seminario de estrategias didácticas a los estudiantes de esta institución Educativa para mejorar de esa forma su aprendizaje y se sientan motivados y puedan adquirir nuevos conocimientos.

Los docentes deben utilizar nuevas herramientas tecnológicas, con el propósito de reforzar sus conocimientos al momento de impartir sus clases y tener los materiales necesarios para enseñar de una manera moderna y no tradicional puesto que la ciencia y la tecnología avanza a pasos agigantados, es responsabilidad del docente estar preparados.

La Unidad Educativa “Mons. Juan Wiesneth”, debe hacer uso de las estrategias motivacionales con mayor frecuencia ya que estas permitirán un mejor aprendizaje en los estudiantes.

De igual forma se debe explicar a los estudiantes el uso correcto de las tecnologías como recurso didáctico de trabajo educativo que les permite enriquecer sus conocimientos y motivarlos a investigar de una manera adecuada y sin darle mal uso a la tecnología.

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, Ruth Marlene: *Metodología de la investigación científica*, Edit. Ecuareditorial, Loja Ecuador, 2006

AMÓS COMENIO, Juan, *Didáctica Magna*, editorial Porrúa, México, edición décimo primera, 2000.

CARRIAZO SALCEDO, Mercedes: *Modelos pedagógicos teóricos*, edit. Santillana, Quito Ecuador, 2009

CASTRO MANCERO, Miguel: *Metodología de la investigación Educativa*, Edit. Edipcentro, Riobamba Ecuador, 2006

DÍAZ BARRIGA, A. *Docente y Programa, lo Institucional y lo Didáctico*, Edit. REI, Buenos Aires Argentina 2006.

DÍAZ BARRIGA, Frida: *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* http://www.cneq.unam.mx/cursos_diplomados/diplomados/medio_superio, extraído el 16 de marzo del 2012.

HIDALGO MATOS, Menigno: *Materiales Educativos. Teoría, elaboración, aplicación*, <http://neuropedagogiahoy.wordpress.com/2011/05/30/libro-la-didactica-magna-juan-amos-comenio/>, extraído el 2 de febrero del 2012.

LEIVA ZEA, Francisco, *Nociones de metodología de investigación científica*, Edit. Codislisi, Quito Ecuador, 2006.

MARTÍNEZ A, Betty: *Planificación y ciclo del aprendizaje*, edit. Santillana, Guayaquil Ecuador, 2009

MENA ANDRADE, María: *¿Qué es enseñar y que es aprender?*, Edit. Santillana, Quito Ecuador, 2009

PACHECO, Oswaldo: *Investigación III*, Edit. Nueva Luz, Guayaquil, Ecuador, 2006.

ROSALES, Analía: *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, <http://www.efdeportes.com/efd75/estrateg.htm>, extraído el 16 de marzo del 2012

SIERRA ARELLANO, Catalina: *Métodos Y Propuestas Innovadoras En Educación*, <http://metodosdeenseanza.blogspot.com> extraído el 28 de enero del 2012

STEVENSON VALDÉS, Alejandra: *La tecnología está acercando el material educativo para niños* http://www.recrea-ed.cl/material_educativo_para/ninos.htm extraído el 27 de febrero del 2012

TÉBAR, Lorenzo: *La mediación pedagógica*, Edit. Santillana, Quito, Ecuador 2009

VILLARROEL MOREJÓN, Cesar: *Planificación didáctica*, Edit. Oseas Espín, Guayaquil, Ecuador, 2011

ANEXOS



ANEXO 1
INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS
ENCUESTA A ESTUDIANTES

Edad _____ Género M F

1.- ¿Cómo considera los cambios que se han dado en la educación?

Bueno Regular Malo Pésimo

2.- ¿Cómo considera Ud. la enseñanza de la computación en su Unidad Educativa?

Buena Regular Mala Pésima

3.- ¿Cuánto considera Ud. que conoce de material didáctico?

Mucho Poco Muy poco Nada

4.- ¿Considera Ud. que el uso de materiales didácticos en el aula ayuda al aprendizaje de los estudiantes?

Mucho Poco Muy poco Nada

5.- ¿Está de acuerdo que sus clases de computación son llamativas?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Totalmente de acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo De acuerdo

6.- ¿Los docentes utilizan material didáctico en las horas clases?

Mucho Poco Muy poco Nada

7.- ¿Está de acuerdo que la sala de computación cuenta con las maquinas necesarias para el aprendizaje?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Totalmente de acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo De acuerdo

8.- ¿Considera Ud. que los maestros de computación están capacitados para enseñar?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Totalmente de acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo De acuerdo

9.- ¿Cuál es el nivel de conocimiento que Ud. tiene sobre computación?

Mucho Poco Muy poco Nada

10.- ¿Trabaja con material didáctico en la materia de computación?

Mucho Poco Muy poco Nada



ANEXO 2
INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS
ENCUESTA A ESTUDIANTES

FOTOS



Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth”





Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Básica “Mons. Juan Wiesneth”





ANEXO 3

ENTREVISTA A DIRECTOR Y PERSONAL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN





ANEXO 4

AUTORIZACIÓN PARA LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA

UNIDAD EDUCATIVA BÁSICA N° 21 "MONS. JUAN WIESNETH" *Rcto. El Rosario – Naranjito*

Rcto El Rosario 3 de enero del 2012

CERTIFICADO


El suscrito Director de la Unidad Educativa Básica "Mons. Juan Wiesneth" del Recinto El Rosario Cantón Naranjito tiene a bien certificar.

Que el Proyecto de las Señoritas Pérez Pulla Ingrid Verónica con cedula de identidad N° 0927316117 y Sánchez Cela Yolanda Isabel con cedula de identidad N° 0925223240 ha sido aceptado para que lo realicen, en la Institución que dirijo. Con el tema "Análisis de las estrategias didácticas en el aprendizaje de computación".

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a las interesadas a dar uso conveniente dentro del marco legal.

Atentamente,




Lic. Manuel Angulo S.
Director



**ANEXO 5
PLANIFICACIONES**

**PLANES DE CLASES PARA EL SEMINARIO DE ESTRATEGIAS
DIDÁCTICAS**



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

Y A DISTANCIA

PROYECTO:

**ANÁLISIS DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL APRENDIZAJE DE
COMPUTACIÓN.**

PLANES DE CLASES

ABRIL 2012



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

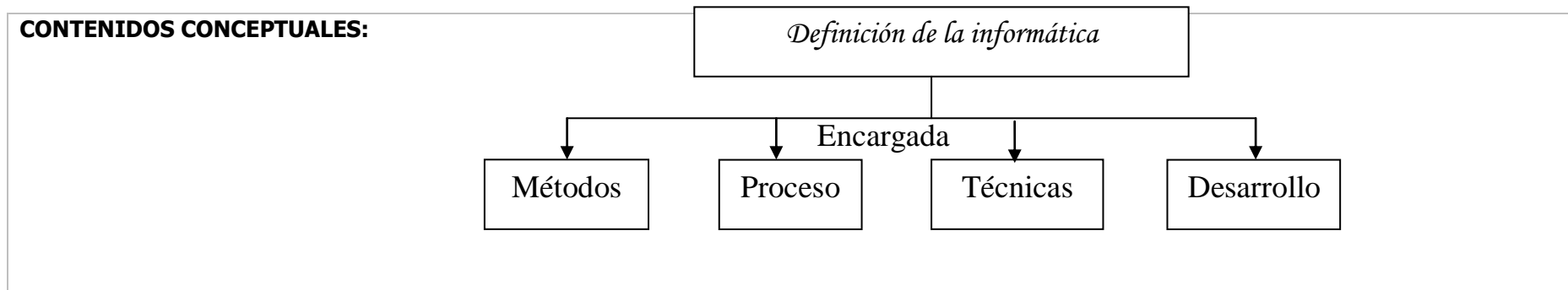
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

PLAN DE LECCIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN:	<i>U.E.B. "Mons. Juan Wiesneth "</i>	FECHA:	<i>28 /03/2012</i>
TÍTULO DE LA UNIDAD:	<i>Introducción a la informática</i>	TEMA:	<i>Definición de la Informática</i>
ÁREA DE ESTUDIO:	<i>Computación</i>	AÑO DE BÁSICA	<i>Octavo</i>
OBJETIVO:	<i>Definir que es la informática mediante la lectura de libros y folletos para su mejor comprensión.</i>		
MÉTODO:	<i>INDUCTIVO DEDUCTIVO</i>		

2. CONTENIDOS Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	
Destrezas Cognitivas:	<i>Determinar la importancia que tiene la informática en la actualidad</i>
Destrezas Afectivas:	<i>Valorar las disciplinas que tiene la informática</i>
Destrezas Psicomotrices:	<i>Elaborar un resumen en sus propias palabras sobre el concepto de la Informática</i>
CONTENIDOS ACTITUDINALES:	<i>Comprender la importancia y el desarrollo que tiene la informática en la vida cotidiana</i>

3. ESQUEMA

ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Pre requisitos <i>Lluvia de ideas acerca de la tecnología.</i></p> <p>Esquema conceptual de partida. <i>¿Qué es la tecnología?</i></p> <p>Construcción del conocimiento y la experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Dirigir la observación hacia el tema</i> • <i>Conocer el concepto de informática</i> • <i>Establecer conclusión sobre el tema</i> • <i>Contestar cuestionario</i> <p>Transferencia del nuevo conocimiento. <i>Mediante un mapa conceptual describir que es la informática y de que se encarga.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pizarrón</i> • <i>Libro</i> • <i>Folleto</i> 	<p><i>1.- Conteste las siguientes preguntas.</i></p> <p><i>a.- Escriba una definición sobre informática</i></p> <p><i>b.- Complete:</i></p> <p><i>La informática se encarga del _____ de métodos, _____, _____ y desarrollo.</i></p>



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

4. CONTENIDO CIENTÍFICO

La informática

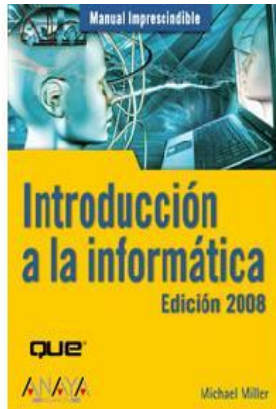
Es la aplicación de las computadoras para almacenar y procesar la información. Es una contracción de las palabras información y automatik (información automática). En lo que hoy día conocemos como informática confluyen muchas de las técnicas, procesos y máquinas (ordenadores) que el hombre ha desarrollado a lo largo de la historia para apoyar y potenciar su capacidad de memoria, de pensamiento y de comunicación.

La informática de forma genérica podemos entender que es aquella disciplina encargada del estudio de métodos, procesos, técnicas y desarrollo y su utilización en ordenadores.

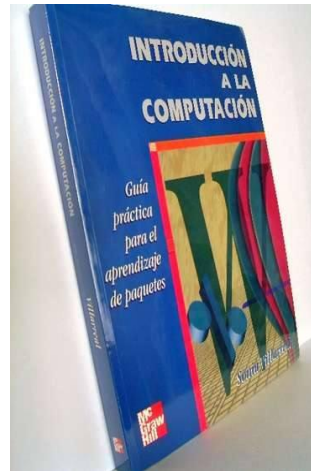
BIBLIOGRAFÍA: PÉREZ MARQUÉS, Graells, *Introducción a la informática*, <http://www.peremarques.net/INFMULTI.htm>, extraído el 4/ 08/ 2012.

5. RECURSOS

LIBROS



FOLLETOS



PIZARRÓN





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

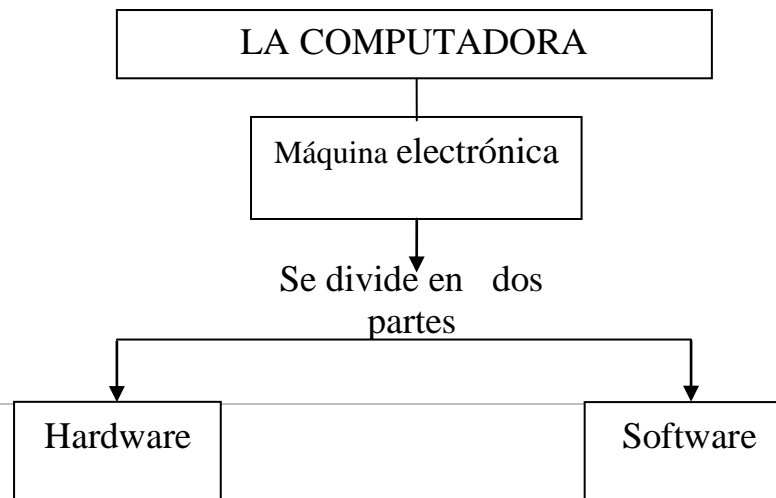
PLAN DE LECCIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN:	<i>U.E.B. "Mons. Juan Wiesneth "</i>	FECHA:	<i>28 /03/2012</i>
TÍTULO DE LA UNIDAD:	<i>Introducción a la informática</i>	TEMA:	<i>La computadora</i>
ÁREA DE ESTUDIO:	<i>Computación</i>	AÑO DE BÁSICA	<i>Octavo</i>
OBJETIVO:	<i>Conocer que es la computadora mediante gráficos par su mejor comprensión.</i>		
MÉTODO:	<i>INDUCTIVO DEDUCTIVO</i>		

2. CONTENIDOS Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE

CONTENIDOS CONCEPTUALES:





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	
Destrezas Cognitivas:	<i>Determinar la importancia que la computadora</i>
Destrezas Afectivas:	<i>Utilizar de forma correcta la computadora</i>
Destrezas Psicomotrices:	<i>Establecer diferencias entre las partes de la computadora</i>
CONTENIDOS ACTITUDINALES:	
	<i>Comprender y utilizar de la mejor manera la computadora.</i>

3. ESQUEMA

ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Pre requisitos <i>Lluvia de ideas acerca de la Informática.</i></p> <p>Esquema conceptual de partida. <i>¿Qué es la computadora?</i></p> <p>Construcción del conocimiento y la experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Observar detalladamente las laminas</i> • <i>Definir que es la computadora</i> • <i>Establecer diferencias entre las partes de la computadora</i> • <i>Establecer conclusiones</i> <p>Transferencia del nuevo conocimiento. <i>Elaborar un mapa de contenido con las partes de la computadora.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pizarrón</i> • <i>Libro</i> • <i>Folletos</i> 	<p style="text-align: center;"><i>1.- Conteste las siguientes preguntas.</i></p> <p><i>a.- ¿Qué es la computadora?</i></p> <p><i>b.- Complete:</i></p> <p><i>Las partes de la computadora son:</i></p> <p style="text-align: center;">_____ y _____</p>



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

4. CONTENIDO CIENTÍFICO

La computadora

Una computadora es una máquina electrónica usada para procesar todo tipo de información. Podemos hacer trabajos de oficina con ella, guardar datos, imágenes, escribir cartas, leer el periódico, comunicarnos con familiares o amigos a través de correos electrónicos, ver videos, dibujar, hacer informes, crear programas de computadoras que llevan a cabo diversas funciones e incluso nos permite hacer presentaciones que pueden ver otros usuarios de computadoras alrededor del mundo, el hecho de que usted este leyendo este trabajo de Proyecto Salón Hogar, es evidencia de ello.

Hay dos partes básicas que explicar para entender la computadora, estas partes son: el software y el hardware.

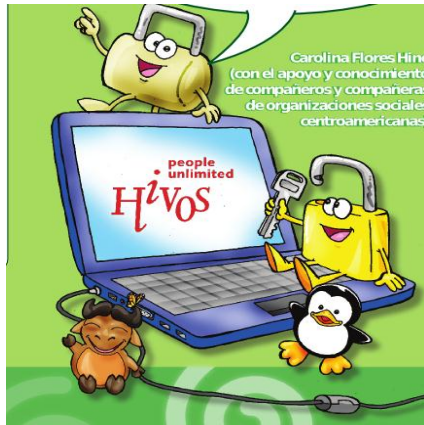
El software es un término genérico para los programas que funcionan en el interior de una computadora. En este caso posiblemente sea Windows el sistema operativo o programa de funcionamiento que le da la vida a su computadora, es así como usted puede ver ahora mismo esta información en su pantalla.

El hardware es un término genérico para todos los componentes físicos de la computadora.

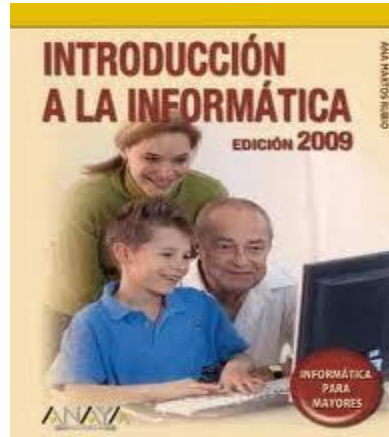
BIBLIOGRAFÍA: GARCÍA Héctor A, *¿Qué es una computadora?* http://www.proyectosalohogar.com/diversos_temas/Introduccion_basica.htm extraído el 4/ 08/ 2012.

5. RECURSOS

FOLLETO



LIBRO



PIZARRÓN





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

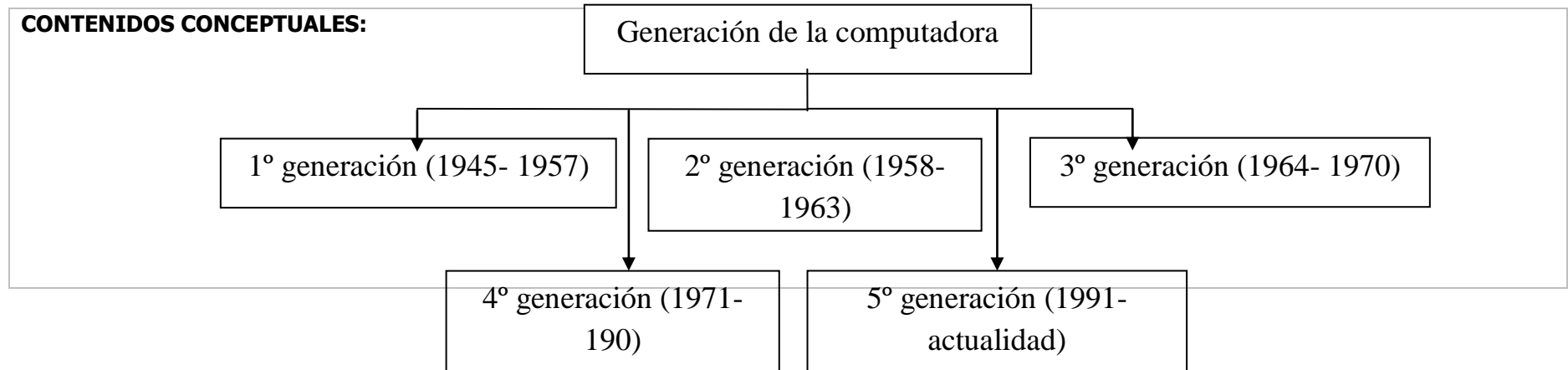
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

PLAN DE LECCIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN:	<i>U.E.B. "Mons. Juan Wiesneth "</i>	FECHA:	<i>28 /03/2012</i>
TÍTULO DE LA UNIDAD:	<i>Introducción a la informática</i>	TEMA:	<i>Generación de la computadora</i>
ÁREA DE ESTUDIO:	<i>Computación</i>	AÑO DE BÁSICA	<i>Octavo</i>
OBJETIVO:	<i>Analizar cada una de las generaciones de la computadora mediante láminas para conocer la función de cada una de ellas.</i>		
MÉTODO:	<i>COMPARATIVO</i>		

2. CONTENIDOS Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	
Destrezas Cognitivas:	<i>Analizar el uso de las diferentes computadoras</i>
Destrezas Afectivas:	<i>diferenciar cada una de las generaciones</i>
Destrezas Psicomotrices:	<i>Elaborar la clasificación de las generaciones aprendidas.</i>
CONTENIDOS ACTITUDINALES:	
	<i>Comprender la importancia que tiene cada una de ellas</i>

3. ESQUEMA

ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Pre requisitos <i>Dialogar acerca del computador</i></p> <p>Esquema conceptual de partida. <i>¿Cuáles es la generación de las computadoras?</i></p> <p>Construcción del conocimiento y la experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Observar detalladamente las láminas de las generaciones</i> • <i>Reconocer cada una de las generaciones</i> • <i>Establecer semejanzas y diferencias entre las computadora</i> • <i>Establecer conclusiones</i> <p>Transferencia del nuevo conocimiento. <i>Enlistar las características de cada una de ellas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pizarrón</i> • <i>Libro</i> • <i>Laminas</i> 	<p style="text-align: center;"><i>1.- Conteste las siguientes preguntas.</i></p> <p><i>a.- De un concepto sobre la primera generación de la computadora</i></p> <p><i>b.- Escriba las características de la segunda generación</i></p>



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

4. CONTENIDO CIENTÍFICO

Primera Generación (1951-1958)

En esta generación había un gran desconocimiento de las capacidades de las computadoras, puesto que se realizó un estudio en esta época que determinó que con veinte computadoras se saturaría el mercado de los Estados Unidos en el campo de procesamiento de datos. Esta generación abarcó la década de los cincuenta. Y se conoce como la primera generación. Estas máquinas tenían las siguientes características:

Usaban tubos al vacío para procesar información.

- Usaban tarjetas perforadas para entrar los datos y los programas.*
- Usaban cilindros magnéticos para almacenar información e instrucciones internas.*

Segunda Generación (1958-1964)

En esta generación las computadoras se reducen de tamaño y son de menor costo. Aparecen muchas compañías y las computadoras eran bastante avanzadas para su época como la serie 5000 de Burroughs y la ATLAS de la Universidad de Manchester. Algunas computadoras se programaban con cintas perforadas y otras por medio de cableado en un tablero.

Características de esta generación:

- Usaban transistores para procesar información.*
- Los transistores eran más rápidos, pequeños y más confiables que los tubos al vacío.*

Tercera Generación (1964-1971)

La tercera generación de computadoras emergió con el desarrollo de circuitos integrados (pastillas de silicio) en las que se colocan miles de componentes electrónicos en una integración en miniatura. Las computadoras nuevamente se hicieron más pequeñas, más rápidas, desprendían menos calor y eran energéticamente más eficientes. El ordenador IBM-360 dominó las ventas de la tercera generación de ordenadores desde su presentación en 1965. El PDP-8 de la Digital Equipment Corporation fue el primer miniordenador



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

Características de esta generación:

- Se desarrollaron circuitos integrados para procesar información.
- Se desarrollaron los "chips" para almacenar y procesar la información. Un "chip" es una pieza de silicio que contiene los componentes electrónicos en miniatura llamados semiconductores.

Cuarta Generación (1971-1988)

Aparecen los microprocesadores que es un gran adelanto de la microelectrónica, son circuitos integrados de alta densidad y con una velocidad impresionante. Las microcomputadoras con base en estos circuitos son extremadamente pequeñas y baratas, por lo que su uso se extiende al mercado industrial. Aquí nacen las computadoras personales que han adquirido proporciones enormes y que han influido en la sociedad en general sobre la llamada "revolución informática".

Características de esta generación:

- Se desarrolló el microprocesador.
- Se colocan más circuitos dentro de un "chip".

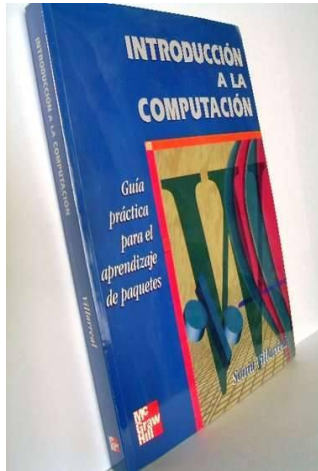
Quinta Generación (1983 al presente)

En vista de la acelerada marcha de la microelectrónica, la sociedad industrial se ha dado a la tarea de poner también a esa altura el desarrollo del software y los sistemas con que se manejan las computadoras. Surge la competencia internacional por el dominio del mercado de la computación, en la que se perfilan dos líderes que, sin embargo, no han podido alcanzar el nivel que se desea: la capacidad de comunicarse con la computadora en un lenguaje más cotidiano y no a través de códigos o lenguajes de control especializados.

BIBLIOGRAFÍA: VÁSQUEZ Ricardo, *Generación de las computadoras*, <http://www.slideshare.net/rivasu/generaciones-de-computadores>, extraído el 4/08/ 2012.

5. RECURSOS

LIBRO



LAMINAS



PIZARRÓN





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

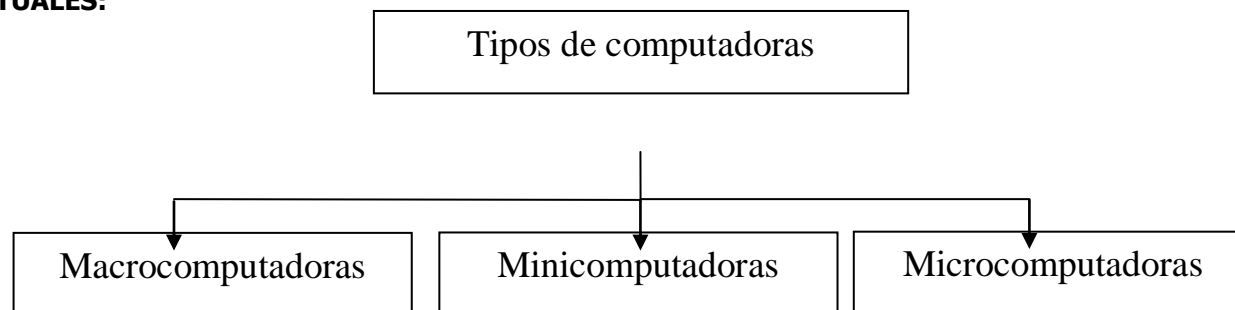
PLAN DE LECCIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN:	<i>U.E.B. "Mons. Juan Wiesneth "</i>	FECHA:	<i>28 /03/2012</i>
TÍTULO DE LA UNIDAD:	<i>Introducción a la informática</i>	TEMA:	<i>Tipos de computadoras</i>
ÁREA DE ESTUDIO:	<i>Computación</i>	AÑO DE BÁSICA	<i>Octavo</i>
OBJETIVO:	<i>Conocer los tipos de computadora mediante la utilización del proyector para su mejor aprendizaje.</i>		
MÉTODO:	<i>COMPARATIVO</i>		

2. CONTENIDOS Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE

CONTENIDOS CONCEPTUALES:





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	
Destrezas Cognitivas:	<i>Determinar el uso de cada una del ordenador</i>
Destrezas Afectivas:	<i>Identificar cada una de las computadoras</i>
Destrezas Psicomotrices:	<i>Elaborar la clasificación de las computadoras</i>
CONTENIDOS ACTITUDINALES:	<i>Analizar la importancia que tiene cada una de ellas</i>

3. ESQUEMA

ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Pre requisitos <i>Conversar acerca del computador</i></p> <p>Esquema conceptual de partida. <i>¿Cuáles son los tipos de computadoras?</i></p> <p>Construcción del conocimiento y la experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Observar detalladamente las laminas de los tipos de computadoras</i> • <i>Identificar las características de las computadoras</i> • <i>Enlistar semejanzas y diferencias entre ellas</i> • <i>Establecer conclusiones</i> <p>Transferencia del nuevo conocimiento. <i>Elaborar mapas de contenidos sobre la clasificación de las computadoras.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pizarrón</i> • <i>Libro</i> • <i>proyector</i> • <i>Laminas</i> 	<p>1.- <i>Complete las siguientes preguntas.</i></p> <p>a.- <i>La Macro computadoras: surgieron a partir de _____ de realizar tareas de _____.</i></p> <p>b.- <i>Las Minicomputadoras: Tiene una arquitectura parecida a las _____, la diferencia en el número de _____, y su _____.</i></p>



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

4. CONTENIDO CIENTÍFICO

Macrocomputadoras

Es una computadora grande y poderosa que maneja el procesamiento para muchos usuarios simultáneamente (Hasta varios cientos de usuarios). El nombre mainframe

Minicomputadoras

Las minicomputadoras son verdaderas computadoras multi-usuario, pero con menos capacidad que las computadoras mainframe. Estos tipos de computadoras aparecieron en los años 1960's cuando los circuitos integrados de grande escala hicieron posible la fabricación de una computadora mucho más barata que las computadoras mainframe existentes. Su costo se redujo en el orden de 10 veces. Se originó después de que las minicomputadoras aparecieron en los 1960's para distinguir los sistemas grandes de dichas minicomputadoras.

Microcomputadoras

Son computadoras de alto nivel y contienen uno o más microprocesadores. Pueden ser utilizadas por un solo usuario en aplicaciones que requieren más poder de cómputo que una computadora PC típica, por ejemplo la ejecución de cálculos científicos intensivos o el renderizado de gráficos complejos. Alternativamente, estas computadoras pueden usarse como servidores de archivos y servidores de impresión a usuarios (Clientes) en una red de computadoras típica. Estos tipos de computadoras también se utilizan para manejar los procesamientos de datos de muchos usuarios simultáneos conectados vía terminales tontas. En este aspecto, las estaciones de trabajo de alto nivel han substituido a las minicomputadoras.

BIBLIOGRAFÍA: LUQUE Yuliana, *Tipos de computadoras*, <http://www.monografias.com/trabajos18/tipos-computador/tipos-computador.shtml>, extraído el 4/08/2012.

5. RECURSOS

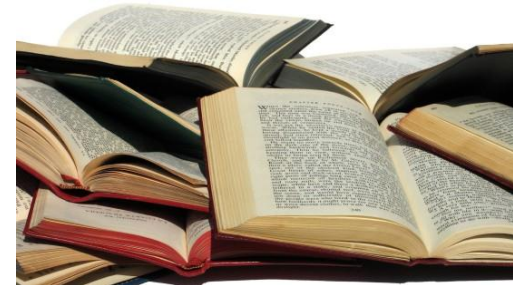
PROYECTOR



LÁMINAS



LIBRO





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

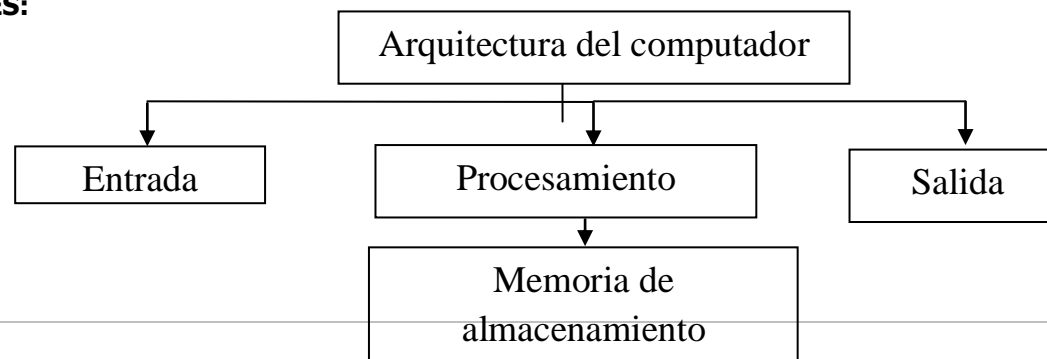
PLAN DE LECCIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN:	<i>U.E.B. "Mons. Juan Wiesneth "</i>	FECHA:	<i>28 /03/2012</i>
TÍTULO DE LA UNIDAD:	<i>Introducción a la informática</i>	TEMA:	<i>Arquitectura del computador</i>
ÁREA DE ESTUDIO:	<i>Computación</i>	AÑO DE BÁSICA	<i>Octavo</i>
OBJETIVO:	<i>Determinar las funciones que realizan los elementos del computador mediante la utilización de gráficos para su mejor comprensión.</i>		
MÉTODO:	<i>INDUCTIVO DEDUCTIVO</i>		

2. CONTENIDOS Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE

CONTENIDOS CONCEPTUALES:





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	
Destrezas Cognitivas:	<i>Establecer diferencias entre los elementos que componen el computador</i>
Destrezas Afectivas:	<i>Utilizar los elementos del computador de acuerdo a su función</i>
Destrezas Psicomotrices:	<i>Determinar la importancia que tienen la arquitectura del computador</i>
CONTENIDOS ACTITUDINALES:	<i>Valorar los elementos del computador</i>

3. ESQUEMA

ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Pre requisitos <i>Conversar acerca del computador</i></p> <p>Esquema conceptual de partida. <i>¿Cuál es la arquitectura del computador?</i></p> <p>Construcción del conocimiento y la experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Analizar los elementos que componen la arquitectura del computador.</i> • <i>Realizar un esquema sobre la arquitectura del computador.</i> • <i>Establecer semejanzas y diferencias entre los elementos de la arquitectura del computador.</i> • <i>Establecer conclusiones</i> <p>Transferencia del nuevo conocimiento. <i>Describir la función que cumplen estos elementos.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pizarrón</i> • <i>Libro</i> • <i>proyector</i> • <i>Laminas</i> • <i>Gráficos</i> 	<p><i>1.- Complete las siguientes preguntas.</i></p> <p><i>Cuáles son los elementos que componen la arquitectura del computador.</i></p>



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

4. CONTENIDO CIENTÍFICO

Arquitectura del Ordenador

La arquitectura de computadoras es el diseño conceptual y la estructura operacional fundamental de un sistema de computadora. Es decir, es un modelo y una descripción funcional de los requerimientos y las implementaciones de diseño para varias partes de una computadora, con especial interés en la forma en que la unidad central de proceso (UCP) trabaja internamente y accede a las direcciones de memoria.

También suele definirse como la forma de seleccionar e interconectar componentes de hardware para crear computadoras según los requerimientos de funcionalidad, rendimiento y costo.

El ordenador recibe y envía la información a través de los periféricos por medio de los canales. La UCP es la encargada de procesar la información que le llega al ordenador. El intercambio de información se tiene que hacer con los periféricos y la UCP. Todas aquellas unidades de un sistema exceptuando la UCP se denomina periférico, por lo que el ordenador tiene dos partes bien diferenciadas, que son: la UCP (encargada de ejecutar programas y que está compuesta por la memoria principal, la VAL y la UC) y los periféricos (que pueden ser de entrada, salida, entrada-salida y comunicaciones).

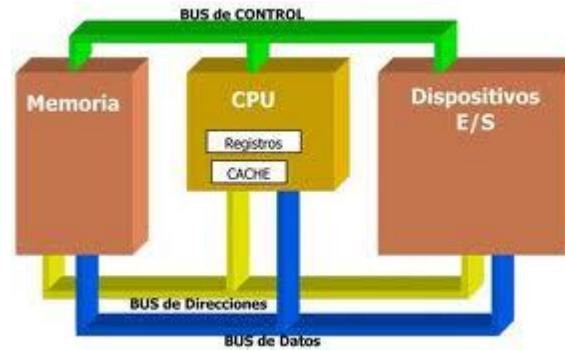
BIBLIOGRAFÍA: VILLAFRANCA, Gracia, *Arquitectura del ordenador*, <http://www.slideshare.net/ablitas/tic-arquitectura1-5467252>, extraído el 4/08/2012.

5. RECURSOS

PROYECTOR



GRÁFICOS



PIZARRÓN





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

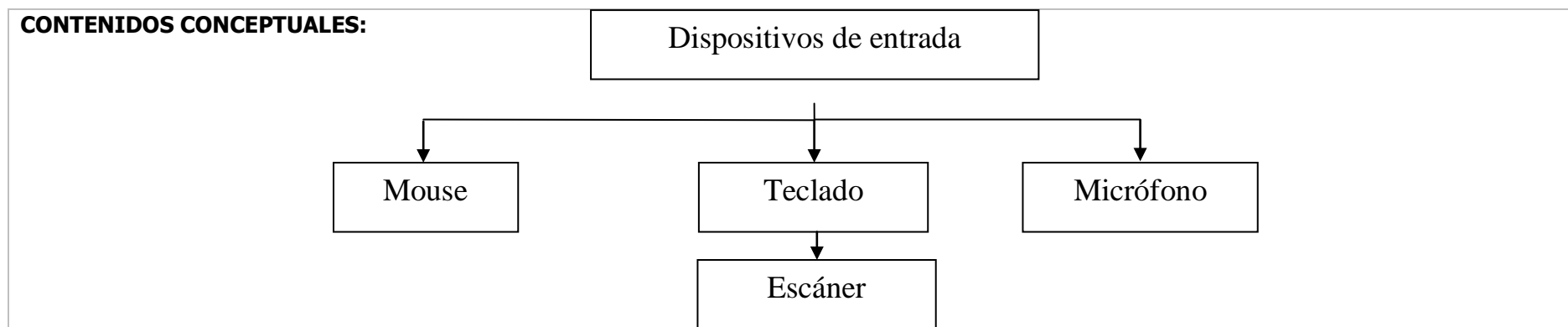
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

PLAN DE LECCIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN:	<i>U.E.B. "Mons. Juan Wiesneth "</i>	FECHA:	<i>28 /03/2012</i>
TÍTULO DE LA UNIDAD:	<i>Introducción a la informática</i>	TEMA:	<i>Dispositivos de entrada</i>
ÁREA DE ESTUDIO:	<i>Computación</i>	AÑO DE BÁSICA	<i>Octavo</i>
OBJETIVO:	<i>Conocer los periféricos del computador mediante la observación para su correcta utilización.</i>		
MÉTODO:	<i>INDUCTIVO DEDUCTIVO</i>		

2. CONTENIDOS Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	
Destrezas Cognitivas:	<i>Identificar cada uno de los dispositivos de entrada</i>
Destrezas Afectivas:	<i>Utilizar de forma correcta los dispositivos de entrada</i>
Destrezas Psicomotrices:	<i>Clasificar los periférico de acuerdo con los criterios de utilización</i>
CONTENIDOS ACTITUDINALES:	<i>Comprender y utilizar la aplicación de los periféricos del computador en la vida diaria</i>

3. ESQUEMA

ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Pre requisitos <i>Lluvia de ideas</i></p> <p>Esquema conceptual de partida. <i>¿Cuáles son los periféricos de entrada?</i></p> <p>Construcción del conocimiento y la experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Observar detalladamente los periféricos</i> • <i>Realizar un esquema grafico sobre los dispositivos de entrada.</i> • <i>Abstraer las ventajas y desventajas de los dispositivos de entrada.</i> • <i>Establecer semejanzas y diferencias entre los dispositivos.</i> <p>Transferencia del nuevo conocimiento. <i>Mediante un mapa conceptual describa las características de cada periférico de entrada.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pizarrón</i> • <i>Libro</i> • <i>proyector</i> • <i>Laminas</i> • <i>Gráficos</i> • <i>Periférico</i> 	<p><i>1.- Escriba dentro del paréntesis falso o verdadero según corresponda</i></p> <p><i>a) El escáner es un lector de imágenes()</i></p> <p><i>b) Los dispositivos de entrada son una herramienta mediante el cual es usuarios introduce información ()</i></p> <p><i>c) El mouse es un dispositivo de salida ()</i></p>



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

4. CONTENIDO CIENTÍFICO

Dispositivos de entrada

Son aquellos equipos y componentes que permiten ingresar información a la unidad de procesamiento. El teclado, el mouse (ratón), el escáner, la cámara web (webcam), el lápiz óptico y el micrófono son dispositivos de entrada: permiten enviar datos a través de las teclas

Teclado

Es un dispositivo en parte inspirado en el teclado de las máquinas de escribir, que utiliza una disposición de botones o teclas, para que actúen como palancas mecánicas o interruptores electrónicos que envían información a la computadora. El teclado tiene entre 99 y 127 teclas aproximadamente, y está dividido en cuatro bloques

Mouse

Es un dispositivo apuntador utilizado para facilitar el manejo de un entorno gráfico en una computadora.

Micrófono

Es un transductor electroacústica. Su función es la de traducir las vibraciones debidas a la presión acústica ejercida sobre su cápsula por las ondas sonoras en energía eléctrica, lo que permite por ejemplo grabar sonidos de cualquier lugar o elemento.

Escáner

Es un dispositivo que se utiliza para introducir imágenes de papel, libros, estos pueden reconocer caracteres o imágenes,

BIBLIOGRAFÍA: SANCHEZ Paul, *Dispositivos de entrada*, <http://paulsanchez007.blogspot.com/>, Extraído 4/08/2012

5. RECURSOS

LIBROS



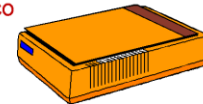
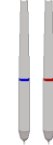
PERIFÉRICOS

Dispositivos de Entrada



Teclado

Lápiz óptico



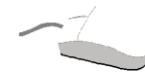
Digitalizador (Scanner)



Módem



Manejador de discos



Ratón (mouse)

PIZARRÓN





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

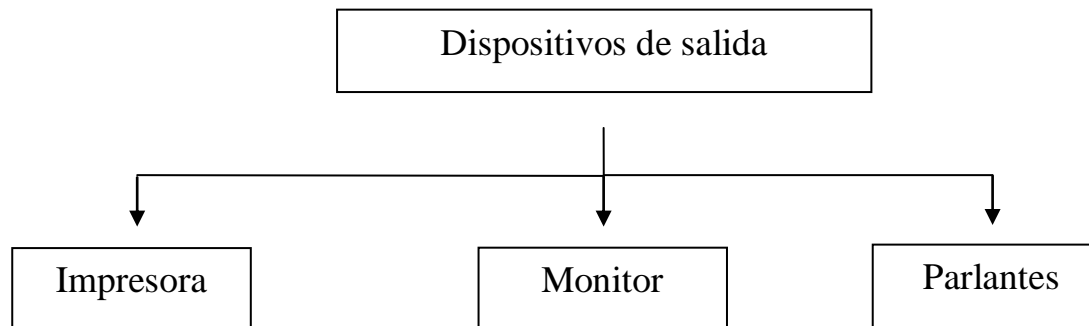
PLAN DE LECCIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN:	<i>U.E.B. "Mons. Juan Wiesneth "</i>	FECHA:	<i>28 /03/2012</i>
TÍTULO DE LA UNIDAD:	<i>Introducción a la informática</i>	TEMA:	<i>Dispositivos de salida</i>
ÁREA DE ESTUDIO:	<i>Computación</i>	AÑO DE BÁSICA	<i>Octavo</i>
OBJETIVO:	<i>Conocer los periféricos de salida del computador mediante la observación para su correcta utilización.</i>		
MÉTODO:	<i>INDUCTIVO DEDUCTIVO</i>		

2. CONTENIDOS Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE

CONTENIDOS CONCEPTUALES:





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	
Destrezas Cognitivas:	<i>Identificar cada uno de los dispositivos de salida</i>
Destrezas Afectivas:	<i>Utilizar de forma correcta los dispositivos de salida</i>
Destrezas Psicomotrices:	<i>Clasificar los periférico de acuerdo con los criterios de utilización</i>
CONTENIDOS ACTITUDINALES:	<i>Comprender y utilizar la aplicación de los periféricos del computador en la vida diaria</i>

3. ESQUEMA

ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Pre requisitos <i>Lluvia de ideas</i></p> <p>Esquema conceptual de partida. <i>¿Cuáles son los periféricos de salida?</i></p> <p>Construcción del conocimiento y la experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Observar detalladamente los periféricos</i> • <i>Realizar un esquema grafico sobre los dispositivos de salida.</i> • <i>Abstraer las ventajas y desventajas de los dispositivos de salida</i> • <i>Establecer semejanzas y diferencias entre los dispositivos.</i> <p>Transferencia del nuevo conocimiento. <i>Mediante un mapa conceptual describa las características de cada periférico de salida.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pizarrón</i> • <i>Libro</i> • <i>proyector</i> • <i>Laminas</i> • <i>Periférico</i> 	<p><i>1.- Escriba dentro del paréntesis falso o verdadero según corresponda</i></p> <p><i>a) La impresora de salida()</i></p> <p><i>b) El teclado, el mouse y el micrófono son dispositivos de salida ()</i></p>



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

4. CONTENIDO CIENTÍFICO

Periféricos de Salida

Los dispositivos de salida nos permiten sacar la información del computador ya sea de un resultado obtenido de un proceso o de la información almacenada en nuestro ordenador.

MONITOR

Es un dispositivo similar a un televisor en su forma, nos permite visualizar la información que se encuentra en el computador

IMPRESORA

Es un dispositivo que nos permite sacar la información de una manera impresa en un papel

Parlantes

Son los encargados de reproducir los sonidos que emite la computadora través de la placa de audio de la misma.

BIBLIOGRAFÍA: REYES Jackson, *Dispositivos de entrada*, <http://jackson1reyes2.wordpress.com/2007/10/19/dispositivos-de-salida/>, extraído el 4/08/2012.

5. RECURSOS

PROYECTOR



DISP. DE SALIDA



PIZARRÓN





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

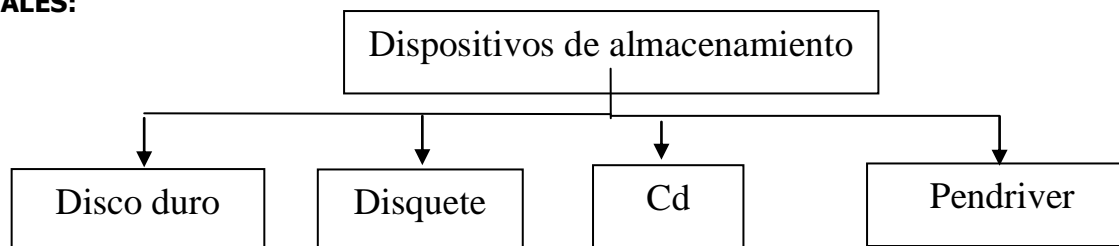
PLAN DE LECCIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN:	<i>U.E.B. "Mons. Juan Wiesneth "</i>	FECHA:	<i>28 /03/2012</i>
TÍTULO DE LA UNIDAD:	<i>Introducción a la informática</i>	TEMA:	<i>Dispositivos de almacenamiento</i>
ÁREA DE ESTUDIO:	<i>Computación</i>	AÑO DE BÁSICA	<i>Octavo</i>
OBJETIVO:	<i>Identificar los periféricos de almacenamiento mediante la observación directa para un correcto aprendizaje.</i>		
MÉTODO:	<i>OBSERVACIÓN DIRECTA</i>		

2. CONTENIDOS Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE

CONTENIDOS CONCEPTUALES:





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	
Destrezas Cognitivas:	<i>Establecer diferencia entre los distintos tipos de dispositivos</i>
Destrezas Afectivas:	<i>Utilizar los periféricos de acuerdo al tipo de proceso</i>
Destrezas Psicomotrices:	<i>Clasificar los periférico de acuerdo con los criterios de utilización</i>
CONTENIDOS ACTITUDINALES:	<i>Comprender y conservar los periféricos del computador en la vida moderna</i>

3. ESQUEMA

ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Pre requisitos <i>Lluvia de ideas</i></p> <p>Esquema conceptual de partida. <i>¿Cuáles son los periféricos de almacenamiento?</i></p> <p>Construcción del conocimiento y la experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Observar directamente los periféricos de almacenamiento.</i> • <i>Relacionar las diferentes situaciones problemáticas con el uso de cada periférico dentro del trabajo laboral</i> • <i>Identificar ventajas y desventajas de los dispositivos de almacenamiento.</i> • <i>Establecer semejanzas y diferencias entre los dispositivos de almacenamiento.</i> <p>Transferencia del nuevo conocimiento. <i>Mediante un mapa conceptual describa las características de cada periférico de almacenamiento.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pizarrón</i> • <i>Libro</i> • <i>proyector</i> • <i>Laminas</i> • <i>Periférico</i> 	<p><i>1.- Escriba dentro del paréntesis falso o verdadero según corresponda</i></p> <p><i>a) Enliste los periféricos de almacenamiento y sus características</i></p>



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

4. CONTENIDO CIENTÍFICO

Dispositivos de Almacenamiento

Son componentes que leen o escriben datos en medios o soportes de almacenamiento, y juntos conforman la memoria o almacenamiento secundario de la computadora. Estos dispositivos realizan las operaciones de lectura o escritura de los medios o soportes donde se almacenan o guardan, lógicamente y físicamente, los archivos de un sistema informático.

Disco duro

Los discos duros tienen una gran capacidad de almacenamiento de información, pero al estar alojados normalmente dentro de la computadora (discos internos), no son extraíbles fácilmente

CD-R:

Es un disco compacto de 650 MB de capacidad que puede ser leído cuantas veces se desee, pero cuyo contenido no puede ser modificado una vez que ya ha sido grabado. Dado que no pueden ser borrados ni regrabados, son adecuados para almacenar archivos u otros conjuntos de información invariable

disquete

es un medio o soporte de almacenamiento de datos formado por una pieza circular de material magnético, fina y flexible (de ahí su denominación) encerrada en una cubierta de plástico cuadrada o rectangular.

Pendrivel

Es un dispositivo de almacenamiento que utiliza una memoria flash para guardar información. Se lo conoce también con el nombre de unidad flash USB,

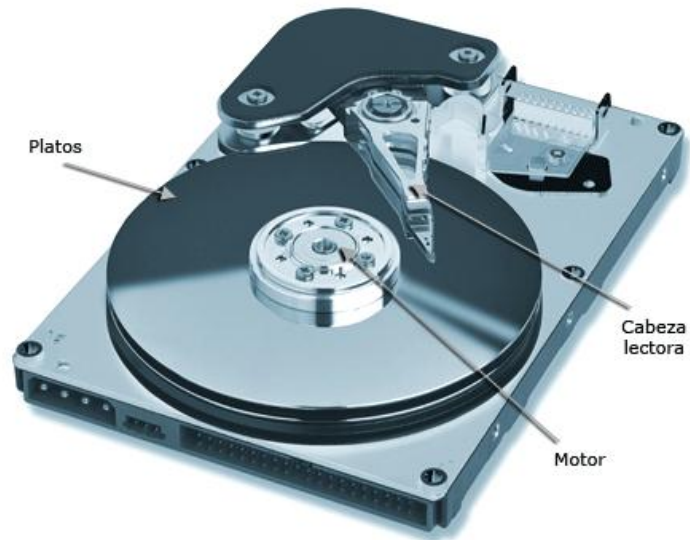
BIBLIOGRAFÍA: ALZOLAY Albanik, *Dispositivos de almacenamiento*, <http://www.monografias.com/trabajos35/dispositivos-almacenamiento/dispositivos-almacenamiento.shtml>, extraído el 4/08/2012

5. RECURSOS

LIBRO



DISP. ALMACENAMIENTO



PIZARRÓN





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

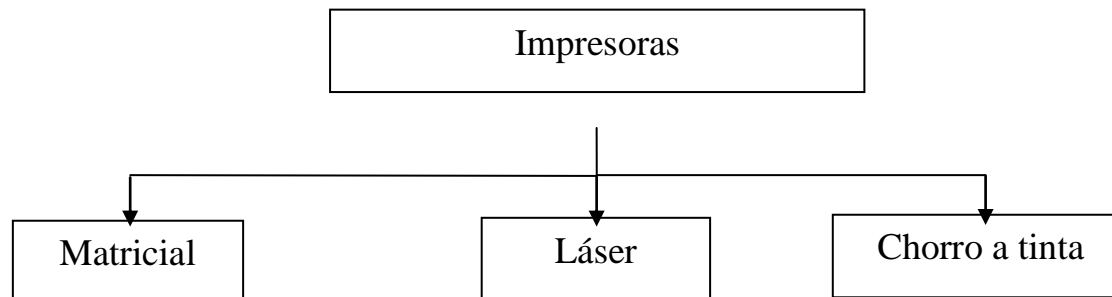
PLAN DE LECCIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN:	<i>U.E.B. "Mons. Juan Wiesneth "</i>	FECHA:	<i>28 /03/2012</i>
TÍTULO DE LA UNIDAD:	<i>Introducción a la informática</i>	TEMA:	<i>Tipos de impresora</i>
ÁREA DE ESTUDIO:	<i>Computación</i>	AÑO DE BÁSICA	<i>Octavo</i>
OBJETIVO:	<i>Establecer la correcta utilización de la impresora mediante la observación indirecta para analizar su función.</i>		
MÉTODO:	<i>COMPARATIVO</i>		

2. CONTENIDOS Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE

CONTENIDOS CONCEPTUALES:





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	
Destrezas Cognitivas:	<i>Determinar el correcto uso de las impresoras</i>
Destrezas Afectivas:	<i>Usa correctamente la impresora para conservar el equipo</i>
Destrezas Psicomotrices:	<i>Diferenciar cada una de las impresoras</i>
CONTENIDOS ACTITUDINALES:	<i>Comprender y elaborar la clasificación de las impresoras</i>

3. ESQUEMA

ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>Pre requisitos <i>Lluvia de ideas</i></p> <p>Esquema conceptual de partida. <i>¿Cuáles son las impresoras?</i></p> <p>Construcción del conocimiento y la experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Observar las láminas cada una de las impresoras.</i> • <i>Reconocer cada una de las impresoras</i> • <i>Identificar ventajas y desventajas de las impresoras</i> • <i>Establecer conclusiones</i> <p>Transferencia del nuevo conocimiento. <i>Mediante un mapa conceptual describa los tipos de impresoras</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pizarrón</i> • <i>Libro</i> • <i>proyector</i> • <i>Laminas</i> 	<p><i>Conteste las siguientes preguntas</i></p> <p><i>1.- que son impresoras matriciales</i></p> <p><i>2.- Que son impresoras laser</i></p> <p><i>3.- Que son impresoras de chorro a tinta</i></p>



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

4. CONTENIDO CIENTÍFICO

Impresora Matricial

Una impresora matricial o impresora de matriz de puntos es un tipo de impresora con una cabeza de impresión que se desplaza de izquierda a derecha sobre la página, imprimiendo por impacto, oprimiendo una cinta de tinta contra el papel, de forma similar al funcionamiento de una máquina de escribir.

impresoras de inyección

Este tipo de impresora funcionan expulsando gotas de tinta de diferentes tamaños sobre el papel. Son las impresoras más populares hoy en día para el gran público por su capacidad de impresión de calidad a bajo costo. Su baja velocidad de impresión o el alto coste del mantenimiento por desgaste son factores poco importantes, ya que el número de copias realizadas en estos entornos es bajo.

impresora láser

Este tipo de impresora que permite imprimir texto o gráficos, tanto en negro como en color, con gran calidad.

El dispositivo de impresión consta de un tambor fotoconductor unido a un depósito de tóner y un haz láser que es modulado y proyectado a través de un disco especular hacia el tambor fotoconductor.

BIBLIOGRAFÍA: PUIGDEMUNT GELABERT Eduard, *Tipos de impresoras*, <http://www.pchardware.org/impresoras.php>, extraído el 4/08/2012.

5. RECURSOS

LÁMINAS



LIBROS



PIZARRÓN



INFORMÁTICA MANUAL BÁSICO DE



UNIDAD EDUCATIVA BÁSICA N° 21 "MONS. JUAN WIESNETH"

Rcto. El Rosario – Naranjito

Rcto El Rosario mayo del 2012

CERTIFICADO

El suscrito director de la Unidad Educativa Básica N° 21 "Mons. Juan Wiesneth", tiene a bien certificar.

Que las egresadas Pérez Pulla Ingrid Verónica con cedula de identidad N° 0927316117 y Sánchez Cela Yolanda Isabel con cedula de identidad N° 0925223240, han realizado la respectiva aplicación del **Seminario de capacitación en el área de Informática** utilizando estrategias didácticas, a los estudiantes de 8vo año de Educación Básica.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizo a las interesadas para que den a la presente el uso que estimen conveniente de acuerdo a sus intereses.



Atentamente,

Lic. Manuel Angulo S.
Director

DEFINICIÓN DE LA INFORMÁTICA

LA INFORMÁTICA

Es la aplicación de las computadoras para almacenar y procesar la información. Es una contracción de las palabras información y automatik (información automática). En lo que hoy día conocemos como informática confluyen muchas de las técnicas, procesos y máquinas (ordenadores) que el hombre ha desarrollado a lo largo de la historia para apoyar y potenciar su capacidad de memoria, de pensamiento y de comunicación.

La informática de forma genérica podemos entender que es aquella disciplina encargada del estudio de métodos, procesos, técnicas y desarrollo y su utilización en ordenadores.

Un proceso puede entenderse como un programa en ejecución. Un proceso es "Una unidad de actividad que se caracteriza por la ejecución de una secuencia de instrucciones.



LA COMPUTADORA

LA COMPUTADORA



Una computadora es una máquina electrónica usada para procesar todo tipo de información. Podemos hacer trabajos de oficina con ella, guardar datos, imágenes, escribir cartas, leer el periódico, comunicarnos con familiares o amigos a través de correos electrónicos, ver videos, dibujar, hacer informes, crear programas de computadoras que llevan a cabo diversas funciones e incluso nos permite hacer presentaciones que pueden ver otros usuarios de computadoras alrededor del mundo, el hecho de que usted este leyendo este trabajo de Proyecto Salón Hogar, es evidencia de ello.

Hay dos partes básicas que explicar para entender la computadora, estas partes son: el software y el hardware.

El software es un término genérico para los programas que funcionan en el interior de una computadora. En este caso posiblemente sea Windows el sistema operativo o programa de funcionamiento que le da la vida a su computadora, es así como usted puede ver ahora mismo esta información en su pantalla.

El hardware es un término genérico para todos los componentes físicos de la computadora.

GENERACIÓN DE LA COMPUTADORA

PRIMERA GENERACIÓN (1951-1958)

□ En esta generación había una gran desconocimiento de las capacidades de las computadoras, puesto que se realizó un estudio en esta época que determinó que con veinte computadoras se saturaría el mercado de los Estados Unidos en el campo de procesamiento de datos. Esta generación abarcó la década de los cincuenta. Y se conoce como la primera generación.

SEGUNDA GENERACIÓN (1958-1964)

En esta generación las computadoras se reducen de tamaño y son de menor costo. Aparecen muchas compañías y las computadoras eran bastante avanzadas para su época como la serie 5000 de Burroughs y la ATLAS de la Universidad de Manchester. Algunas computadoras se programaban con cintas perforadas y otras por medio de cableado en un tablero.

TERCERA GENERACIÓN (1964-1971)

La tercera generación de computadoras emergió con el desarrollo de circuitos integrados (pastillas de silicio) en las que se colocan miles de componentes electrónicos en una integración en miniatura. Las computadoras nuevamente se hicieron más pequeñas, más rápidas, desprendían menos calor y eran energéticamente más eficientes. El ordenador IBM-360 dominó las ventas de la tercera generación de ordenadores desde su presentación en 1965. El PDP-8 de la Digital Equipment Corporation fue el primer miniordenador

CUARTA GENERACIÓN (1971-1988)

Aparecen los microprocesadores que es un gran adelanto de la microelectrónica, son circuitos integrados de alta densidad y con una velocidad impresionante. Las microcomputadoras con base en estos circuitos son extremadamente pequeñas y baratas, por lo que su uso se extiende al mercado industrial. Aquí nacen las computadoras personales que han adquirido proporciones enormes y que han influido en la sociedad en general sobre la llamada "revolución informática".

Características de esta generación:

- Se desarrolló el microprocesador.
- Se colocan más circuitos dentro de un "chip".

QUINTA GENERACIÓN (1983 al presente)



En vista de la acelerada marcha de la microelectrónica, la sociedad industrial se ha dado a la tarea de poner también a esa altura el desarrollo del software y los sistemas con que se manejan las computadoras. Surge la competencia internacional por el dominio del mercado de la computación, en la que se perfilan dos líderes que, sin embargo, no han podido alcanzar el nivel que se desea: la capacidad de comunicarse con la computadora en un lenguaje más cotidiano y no a través de códigos o lenguajes de control especializados.

TIPOS DE COMPUTADORAS

MACROCOMPUTADORAS

Es una computadora grande y poderosa que maneja el procesamiento para muchos usuarios simultáneamente (Hasta varios cientos de usuarios). El nombre mainframe



MINICOMPUTADORAS



Las minicomputadoras son verdaderas computadoras multi-usuario, pero con menos capacidad que las computadoras mainframe. Estos tipos de computadoras aparecieron en los años 1960's cuando los circuitos integrados de grande escala hicieron posible la fabricación de una computadora mucho más barata que las computadoras mainframe existentes. Su costo se redujo en el orden de 10 veces.

MICROCOMPUTADORAS

Son computadoras de alto nivel y contienen uno o más microprocesadores. Pueden ser utilizadas por un solo usuario en aplicaciones que requieren más poder de cómputo que una computadora PC típica, por ejemplo la ejecución de cálculos científicos intensivos o el renderizado de gráficos complejos. Alternativamente, estas computadoras pueden usarse como servidores de archivos y servidores de impresión a usuarios (Clientes) en una red de computadoras típica. Estos tipos de computadoras también se utilizan para manejar los procesamientos de datos de muchos usuarios simultáneos conectados vía terminales tontas.

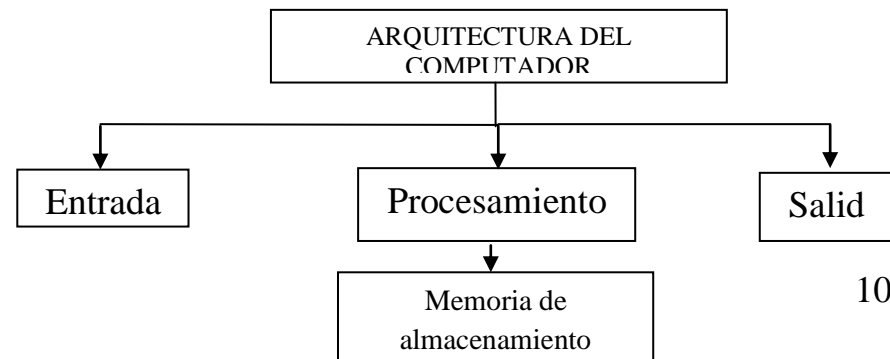


ARQUITECTURA DEL COMPUTADOR

La arquitectura de computadoras es el diseño conceptual y la estructura operacional fundamental de un sistema de computadora. Es decir, es un modelo y una descripción funcional de los requerimientos y las implementaciones de diseño para varias partes de una computadora, con especial interés en la forma en que la unidad central de proceso (UCP) trabaja internamente y accede a las direcciones de memoria.

También suele definirse como la forma de seleccionar e interconectar componentes de hardware para crear computadoras según los requerimientos de funcionalidad, rendimiento y costo.

El ordenador recibe y envía la información a través de los periféricos por medio de los canales. La UCP es la encargada de procesar la información que le llega al ordenador. El intercambio de información se tiene que hacer con los periféricos y la UCP. Todas aquellas unidades de un sistema exceptuando la UCP se denomina periférico, por lo que el ordenador tiene dos partes bien diferenciadas, que son: la UCP (encargada de ejecutar programas y que está compuesta por la memoria principal, la UAL y la UC) y los periféricos (que pueden ser de entrada, salida, entrada-salida y comunicaciones).



DISPOSITIVOS DE ENTRADA

DISPOSITIVOS DE ENTRADA

Son aquellos equipos y componentes que permiten ingresar información a la unidad de procesamiento. El teclado, el mouse (ratón), el escáner, la cámara web (webcam), el lápiz óptico y el micrófono son dispositivos de entrada: permiten enviar datos a través de las teclas

TECLADO

Es un dispositivo en parte inspirado en el teclado de las máquinas de escribir, que utiliza una disposición de botones o teclas, para que actúen como



palancas mecánicas o interruptores electrónicos que envían información a la computadora. El teclado tiene entre 99 y 127 teclas aproximadamente, y está dividido en cuatro bloques

TECLAS ALFANUMÉRICAS

Este grupo de teclas es similar al teclado de una máquina de escribir estándar: las teclas de alfabeto, signos de acentuación y puntuación, las diez decimales y símbolos especiales.

TECLAS DE FUNCIÓN

Realizan un conjunto de operaciones especiales especificadas por el fabricante de la computadora o de la aplicación informática que esté ejecutándose en su momento

TECLAS NUMÉRICAS

Son un bloque de teclas similar al de una calculadora para facilitar el trabajo de introducción de datos y la realización de operaciones matemáticas.

TECLAS ESPECIALES

Estas teclas realizan funciones especiales y son:

TECLA ENTER O INTRO

CTRL

ALT

ESC

MOUSE

Es un dispositivo apuntador utilizado para facilitar el manejo de un entorno gráfico en una computadora.



MICRÓFONO

Es un transductor electroacústico. Su función es la de traducir las vibraciones debidas a la presión acústica ejercida sobre su cápsula por las ondas sonoras en energía eléctrica, lo que permite por ejemplo grabar sonidos de cualquier lugar o elemento.



ESCÁNER

Es un dispositivo que se utiliza para introducir imágenes de papel, libros, estos pueden reconocer caracteres o imágenes,



DISPOSITIVOS DE SALIDA

Los dispositivos de salida nos permiten sacar la información del computador ya sea de un resultado obtenido de un proceso o de la información almacenada en nuestro

MONITOR

Es un dispositivo similar a un televisor en su forma, nos permite visualizar la información que se encuentra en el computador.



IMPRESORA

Es un dispositivo que nos permite sacar la información de una manera impresa en un papel.



PARLANTES

Son los encargados de reproducir los sonidos que emite la computadora través de la placa de audio de la misma.



DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

Son componentes que leen o escriben datos en medios o soportes de almacenamiento, y juntos conforman la memoria o almacenamiento secundario de la computadora. Estos dispositivos realizan las operaciones de lectura o escritura de los medios o soportes donde se almacenan o guardan, lógicamente y físicamente, los archivos de un sistema informático.

DISCO DURO

Los discos duros tienen una gran capacidad de almacenamiento de información, pero al estar alojados normalmente dentro de la computadora (discos internos), no son extraíbles fácilmente.



CD-R:

Es un disco compacto de 650 MB de capacidad que puede ser leído cuantas veces se desee, pero cuyo contenido no puede ser modificado una vez que ya ha sido grabado. Dado que no pueden ser borrados ni regrabados, son adecuados para almacenar archivos u otros conjuntos de información invariable



DISQUETE

es un medio o soporte de almacenamiento de datos formado por una pieza circular de material magnético, fina y flexible (de ahí su denominación) encerrada en una cubierta de plástico cuadrada o rectangular.



PENDRIVER

Es un dispositivo de almacenamiento que utiliza una memoria flash para guardar información. Se lo conoce también con el nombre de unidad flash USB.



TIPOS DE IMPRESORA

IMPRESORA MATRICIAL

Una impresora matricial o impresora de matriz de puntos es un tipo de impresora con una cabeza de impresión que se desplaza de izquierda a derecha sobre la página, imprimiendo por impacto, oprimiendo una cinta de tinta contra el papel, de forma similar al funcionamiento de una máquina de escribir.



IMPRESORAS DE INYECCIÓN

Este tipo de impresora funcionan expulsando gotas de tinta de diferentes tamaños sobre el papel. Son las impresoras más populares hoy en día para el gran público por su capacidad de impresión de calidad a bajo costo. Su baja velocidad de impresión o el alto coste del mantenimiento por desgaste son factores poco importantes, ya que el número de copias realizadas en estos entornos es bajo.



IMPRESORA LÁSER

Este tipo de impresora que permite imprimir texto o gráficos, tanto en negro como en color, con gran calidad.



PRESENTACIÓN

RECOMENDACIONES

- ✓ Se recomienda la utilización de material didáctico en el desarrollo de los temas que se tratara en las clases para su mejor comprensión.



En este práctico manual hemos resumido los temas más importantes para que los estudiantes puedan adquirir mayor conocimiento de la asignatura, dentro de la informática básica, además de fácil comprensión y de mucho ayuda en su desarrollo estudiantil.

- ✓ clases diariamente ya que esto ayuda de una manera significativa, puesto que sin planificación no hay una clase exitosa ni estudiantes entusiastas por aprender.

