



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS**

CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

**DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE COMPUTACIÓN BÁSICA
DIRIGIDA AL PERSONAL DOCENTE Y ALUMNOS DE SEXTO Y
SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA
“BELISARIO QUEVEDO” DEL CANTÓN PUJILÍ, PERÍODO 2012 – 2013**

Tesis presentada previa a la obtención de título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Básica.

AUTOR:

YASIG QUINGA LUIS ALBERTO

DIRECTOR:

Ing. Msc PATRICIO BEDÓN SALAZAR

LATACUNGA – ECUADOR

DICIEMBRE - 2013

AUTORÍA

Los criterios contenidos en el trabajo de investigación: “**DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE COMPUTACIÓN BÁSICA DIRIGIDA AL PERSONAL DOCENTE Y ALUMNOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA BELISARIO QUEVEDO**” DEL CANTÓN PUJILI PROVINCIA COTOPAXI EN EL PERIODO DEL 2012-2013, como también en los contenidos, ideas, criterios, condiciones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de autor de este trabajo científico de investigación.

Latacunga, Octubre 2013

Autor:

.....

Luis Alberto Yasig Quinga

CI: 050322952-8

AVAL

En Calidad de Director del trabajo de investigación sobre el tema: **DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE COMPUTACIÓN BÁSICA DIRIGIDA AL PERSONAL DOCENTE Y ALUMNOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “BELISARIO QUEVEDO” DEL CANTÓN PUJILÍ EN EL PERIODO 2013**, de Yasig Quinga Luis Alberto, postulante de la LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos, técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Validación de Proyectos que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del hombre de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Octubre del 2013



.....

Ing. Msc. Patricio Bedón Salazar

DIRECTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga-Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas;

Postulante: YASIG QUINGA LUIS ALBERTO.

Con el título de tesis DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE COMPUTACIÓN BÁSICA DIRIGIDA AL PERSONAL DOCENTE Y ALUMNOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "BELISARIO QUEVEDO" DEL CANTÓN PUJILÍ, PERÍODO 2012-2013".

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Diciembre 18 del 2013.

Para constancia firman:

Lcdo: Juan Vizuete
PRESIDENTE

Ing: Alexandra Alajo
OPOSITOR

Ing: Oscar Guaypatin
MIEMBRO

AGRADECIMIENTO

Deseo expresar mi agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi, por intermedio del Señor Rector y más autoridades que me dio la oportunidad de superarme hasta alcanzar mi título de Licenciado en Educación Básica.

Mi eterna gratitud a los maestros y personal administrativo de esta Magna Universidad por guiar y orientar mis estudios en los años de mi carrera universitaria hasta alcanzar este anhelado título de Nivel Superior:

De manera especial expreso mi agradecimiento más sentido al Ing. Msc. Patricio Bedón Salazar por la guía y orientación brindada para llegar a culminar esta investigación, gracias a su paciencia y sapiencia logré culminar con éxito y llegar a cumplir una de mis metas trazadas en la vida.

A todos gracias mil gracias

Luis Alberto

DEDICATORIA

Este trabajo con todo cariño dedico a mi adorada madre que siempre está pendiente de mis luchas diarias, por su comprensión y ayuda en los momentos de adversidad y felicidad, es ella quien me ha enseñado que lo más importante del ser humano es la práctica de valores y la preparación académica que tanta falta le hace a nuestra sociedad actual. A mi padre que a pesar de la distancia siempre estuvo presto a ayudarme para salir adelante y ser un hombre de bien, a mis hermanos Kléber, César, Alfredo y Maribel que siempre compartimos juntos y estuvieron prestos a apoyarme.

Con mucho amor

Luis Alberto

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



TEMA: DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE COMPUTACIÓN BÁSICA DIRIGIDA AL PERSONAL DOCENTE Y ALUMNOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “BELISARIO QUEVEDO” DEL CANTÓN PUJILÍ, PERÍODO 2012 – 2013

RESUMEN

Los cambios constantes que se dan en la actualidad por el avance tecnológico y la globalización han provocado que se haga necesario la enseñanza de la computación en los centros educativos pero la falta de docentes capacitados en el área de computación, provoca que no se imparta esta temática de una manera adecuada y a esto se puede agregar los bajos recursos económicos de los padres de familia que no puedan adquirir libros de esta asignatura para sus niños/as provocando un desconocimiento de la materia de computación por lo cual hace necesario el diseño de un manual de computación básica, permitiendo mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños/as de este centro educativo de este cantón de la provincia de Cotopaxi.

La Escuela “Belisario Quevedo” cuenta con un centro de cómputo pero no cuenta con un docente especializado para la asignatura de computación al igual que los niños/as no acceden a los libros necesarios para esta materia, ocasionando un bajo nivel en cuanto al conocimiento del manejo de la computadora en los niños/as de este plantel educativo convirtiéndose en un grave problema dentro de la educación.

La mejor solución que ha encontrado el investigador para el problema con el que se encuentra la escuela “Belisario Quevedo”, ubicado en la provincia de Cotopaxi, cantón Pujilí. Es la de diseñar un manual didáctico de Computación Básica para los niños/as de sexto y séptimo años de educación básica que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de computación, teniendo en cuenta que el conocimiento computacional es sumamente necesario dentro de nuestro sistema educativo y laboral.



COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

THEME: DESIGN OF A BASIC COMPUTER TEACHING MANUAL AIMED AT TO TEACHING STAFF AND STUDENTS OF THE SIXTH AND SEVENTH GRADE OF BASIC EDUCATION OF THE “BELISARIO QUEVEDO”, PUJILÍ, PERIOD 2012-2013

Thesis presented prior to obtaining the science of Basic Education Degree

ABSTRACT

SUMMARY

The constant changes occurring in the present time given by the technological advancement have created the need to teach computers in the educative centers; but the lack of a well-trained teachers in the computers area impedes teaching this subject in an adequate manner, and the low wages of parents impedes them to acquire books for this subject for their children provoking a gap in the knowledge of computers subject, hence it is necessary to design a basic computers manual, which will allow to improve the teaching-learning process for the children of this educative center of this town of the Cotopaxi province.

The “Belisario Quevedo” school has with a computer center but does not have an specialized teacher for the computers subject and children do not have access to books for this subject; creating a low level about the computers management in the children of this educative institution, which has become a severe problem in education.

The best solution that has been found by the investigator to solve the problem of the “Belisario Quevedo” school, located in the Cotopaxi province, Pujilí; is to design a Basic Computers teaching manual for the children of the sixth and seventh grades of basic education that facilitates the computers teaching-learning process, considering that knowledge in computers is highly necessary in the educative and working system.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga- Ecuador

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Lic.: Ana Lucia Constante Noroña con CI. 050259647-1 Certifico que he realizado la respectiva revisión del Abstract.

Tema: Diseño de un Manual Didáctico de Computación Básica dirigida al personal Docente y Alumnos de Sexto y Séptimo Años de Educación Básica de la Escuela "Belisario Quevedo" del Cantón Pujilí en el periodo 2011- 2012 a cargo de la Asesoría del Ing. MSc Patricio Bedón Salazar cuyo autor es el Sr. Luis Alberto Yasig Quinga

Latacunga 10 de octubre 2012

Docente:

Lic. Ana Lucia Contante Noroña

INTRODUCCIÓN

A la Educación o Enseñanza se le considera como una presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes, para que todos estos procesos mencionados puedan darse en los alumnos, los mismos deben contar con material didáctico para su aprendizaje, que en la actualidad todavía es escaso por el deficiente apoyo gubernamental y el bajo nivel económico de los padres de familia que apenas tienen los ingresos económicos para sobrevivir y no pueden adquirir el material didáctico para el aprendizaje de sus hijos. La educación en la actualidad todavía se considera como un negocio ya que mientras persista el sistema capitalista el pueblo no podrá acceder a una educación acorde al avance tecnológico actual.

La escuela “Belisario Quevedo” es una institución de carácter público sin fines de lucro su accionar está enfocado en brindar una educación gratuita a los niños /as del sector en donde se encuentra ubicado a pesar de sus carencias la ideología que persigue este centro educativo es emprendedora ya que constantemente está buscando mejorar el nivel educativo, que aun largo o corto plazo podrá llegar a brindar una educación con mayor eficiencia y efectividad.

Uno de los caminos que le permitirá mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de computación en la Escuela “Belisario Quevedo” es la de diseñar un manual didáctico de computación básico.

Un análisis interno en este Centro Educativo permitió conocer los requerimiento del cómo tenía que estructurarse el manual de computación con el que se pueda lograr tener una mayor eficiencia y eficacia al momento impartir la asignatura de computación por parte del maestro hacia sus alumnos/as.

Metodológicamente el desarrollo de la investigación se realizó bajo los fundamentos de la investigación descriptiva, en los que se ha utilizado los métodos teóricos inductivo, deductivo, analítico, sintético por que partiendo de casos particulares se eleva a conocimientos generales al igual permiten distinguir

los elementos de un fenómeno y procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado consistiendo en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado como resultado del trabajo de campo se pudo analizar aspectos positivos y negativos, de la asignatura de computación en la escuela “Belisario Quevedo”, los cuales permitieron establecer las necesidades y requerimientos de los contenidos del manual para que al momento de ser aplicados ayuden a desarrollar el conocimiento en el área computacional.

En el capítulo I, se detallan las definiciones teóricas referentes a las formas de enseñanza-aprendizaje de computación, indican también las maneras de cómo se puede mejorar los procesos de enseñanza –aprendizaje de docente a alumno/as.

En el capítulo II, se encontrara el diagnostico situacional de la enseñanza-aprendizaje de computación donde se detallan características fundamentales de las fortalezas y debilidades en cuanto a la manera en la que se está impartiendo la asignatura de computación en este centro educativo, en base al cual se toma en cuenta los requerimientos para la estructuración del manual didáctico.

Capítulo III, comprende el diseño del manual de computación básica para los niños/as de sexto y séptimo años de educación básica en el que se destaca los métodos teóricos, prácticos para un buen proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente encontraran las conclusiones y recomendaciones para la utilización del manual de computación.

ÍNDICE

Portada:	i
Autoría.....	ii
Aval	iii
Aprobación de Tribunal de Grado	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria	vi
Resumen.....	vii
Abstract	viii
Aval Traducción	ix
Introducción	x
Índice.....	xii

Capítulo I

Fundamentos Teóricos Sobre el Objeto de Estudio	1
1.1.Antecedentes	1
1.2.Categorías Fundamentales	4
1.2.1. La Educación	5
1.3. El Aprendizaje	7
1.3.1. Definición	8
1.3.2. Tipos de Aprendizaje	8
1.3.3. Procesos de Aprendizaje	9

1.3.4. Importancia	12
1.3.5. Tipos de Aprendizaje	13
1.4. Las TICS en la Educación	17
1.4.1 Definición.....	18
1.4.2 Importancia.....	19
1.4.3. Tipos de Tecnología.....	20
1.5. Enseñanza de la Computación en la Escuela.....	21
1.5.1. Tipos de Enseñanza.....	21
1.5.2. Tipología de los Medios Didácticos.....	22
1.6. Recursos Didácticos	22
1.6.1. Antecedentes	24
1.7. La Informática Educativa	26
1.8. Las Tics en Educación	28
1.8.1. Importancia	29
1.8.2. Ventajas.....	30
1.8.3. Desventajas	30
1.9. Manual Didáctico de Computación	31
1.9.1 Definición.....	31
1.9.2. Importancia	33

Capítulo II

2.1. Breve Caracterización del Objeto de Estudio	35
2.1.1. Misión	36
2.1.2. Visión	36
2.2. Diseño de la Investigación	36
2.2.1. Tipo de Investigación	37
2.2.2. Por el Propósito	37
2.2.3. Por el nivel de Estudio	37
2.2.4. Por el Lugar	37
2.3. Metodología	38
2.3.1. Unidad De Estudio	39
2.3.2. Población.....	39
2.3.3. Muestra.....	39
2.3.4. Procesamiento de Datos	39
2.4. Métodos De Investigación.....	39
2.4.1. Método Analítico Sintético	39
2.4.2. Método Descriptivo.....	40
2.4.3. Método Inductivo – Deductivo	40
2.5. Técnicas de Investigación	41
2.5.1. La Observación	41
2.5.2. La Entrevista	41
2.5.3 La Encuesta	41

2.6. Análisis e Interpretación de Datos.....	42
2.6.1. Procesamiento de Datos	42
2.6.2. Análisis e Interpretación de resultados de la entrevista a docentes	43
2.6.3. Análisis e interpretación de la encuesta a los estudiantes	43
2.7. Conclusiones y Recomendaciones.....	63
2.7.1. Conclusiones	63
2.7.2. Recomendaciones.....	64
 Capítulo III	
3. Propuesta	65
3.1. Título de la Propuesta.....	65
3.2. Justificación.....	65
3.3. Introducción	67
3.4. Presentación	68
3.5. Objetivos	68
3.5.1. Objetivo General	68
3.5.2. Objetivos Específicos.....	69
3.6. Ubicación Sectorial y Física.....	69
3.6.1. Beneficiarios	69
3.6.2 Factibilidad.....	70
3.7. Descripción de la Propuesta.....	70
3.7.1 ¿Cómo se va a llevar la Aplicación de la Propuesta	71
4. Manual de Sexto y Séptimo año de Educación Básica	72

Bibliografía	135
Anexos.....	137

ÍNDICE DE TABLAS

2.1. Funcionamiento del aula de cómputo	43
2.2. Equipamiento	44
2.3. Dictado de clases de computación	45
2.4. Utilización de libro en la asignatura.....	46
2.5. Personal de la asignatura.....	47
2.6. Tipo de Software utilizado en la escuela.....	48
2.7. Tipo de Software	49
2.8. Acceso a Internet	50
2.9. Aceptación de un manual Didáctico	51
2.10. Conocimiento de los elementos de la computación	52
2.11. Aceptación de la Materia de Computación	53
2.12. Clases de computación.....	54
2.13. Funcionamiento del aula de computación.....	55
2.14. Equipos necesarios del aula	56
2.15. Utilización del libro de la asignatura	57
2.16. Acceso a internet	58
2.17. Computadora en casa	59
2.18. Manejo del programa Ubuntu	60
2.19. Computación para trabajos.....	61
2.20. Importancia de la computación	62

ÍNDICE GRÁFICOS

1. Funcionamiento del aula de cómputo	43
2. Equipamiento	44
3. Dictado de clases de computación	45
4. Utilización de libro en la asignatura.....	46
5. Personal de la asignatura.....	47
6. Tipo de Software utilizado en la escuela.....	48
7. Tipo de Software	49
8. Acceso a Internet	50
9. Aceptación de un manual Didáctico	51
10. Conocimiento de los elementos de la computación	52
11. Aceptación de la Materia de Computación	53
12. Clases de computación.....	54
13. Funcionamiento del aula de computación.....	55
14. Equipos necesarios del aula	56
15. Utilización del libro de la asignatura	57
16. Acceso a internet	58
17. Computadora en casa	59
18. Manejo del programa Ubuntu	60
19. Computación para trabajos.....	61
20. Importancia de la computación	62

CAPÍTULO I

FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. ANTECEDENTES

Todo Centro Educativo por estar al servicio de la niñez debe contar con los recursos provenientes del Estado como lo determina la Constitución según lo establece el régimen del buen vivir capítulo primero sección primera educación Art.347 sección primera que manifiesta , fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la Educación Básica así como del adolescente hasta el tercer nivel de Educación.
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Complete propuestas educacionales flexibles y a su vez alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollaran programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el tercer nivel. MEC- 2013 Ley Intercultural de Educación.

El Estado y los organismos pertinentes aseguran que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Con estos puntos básicos referidos a una educación de calidad es fundamental el Personal Humano que imparta una enseñanza de calidad y por otra parte los niños y niñas que recepten los conocimientos y lo conviertan en un aprendizaje significativo.

La Escuela fiscal “Belisario Quevedo” del cantón Pujilí es un centro educativo, que ofrece un servicio de equidad y oportunidad para que los niños y niñas de esta zona tengan acceso a la Educación Básica, siendo uno de los derechos prioritarios de la niñez, contar con lo indispensable y desarrollarse en un ambiente favorable para el aprendizaje. (Datos de la Escuela “Belisario Quevedo)

Por ser una Institución que poco a poco busca dinamizar y elevar su nivel y calidad de su educación, ha obtenido equipos de cómputo aptos para el proceso de enseñanza – aprendizaje, pero el problema que existe es que no se cuenta con el personal capacitado para que se instruya y se responsabilice en la enseñanza y

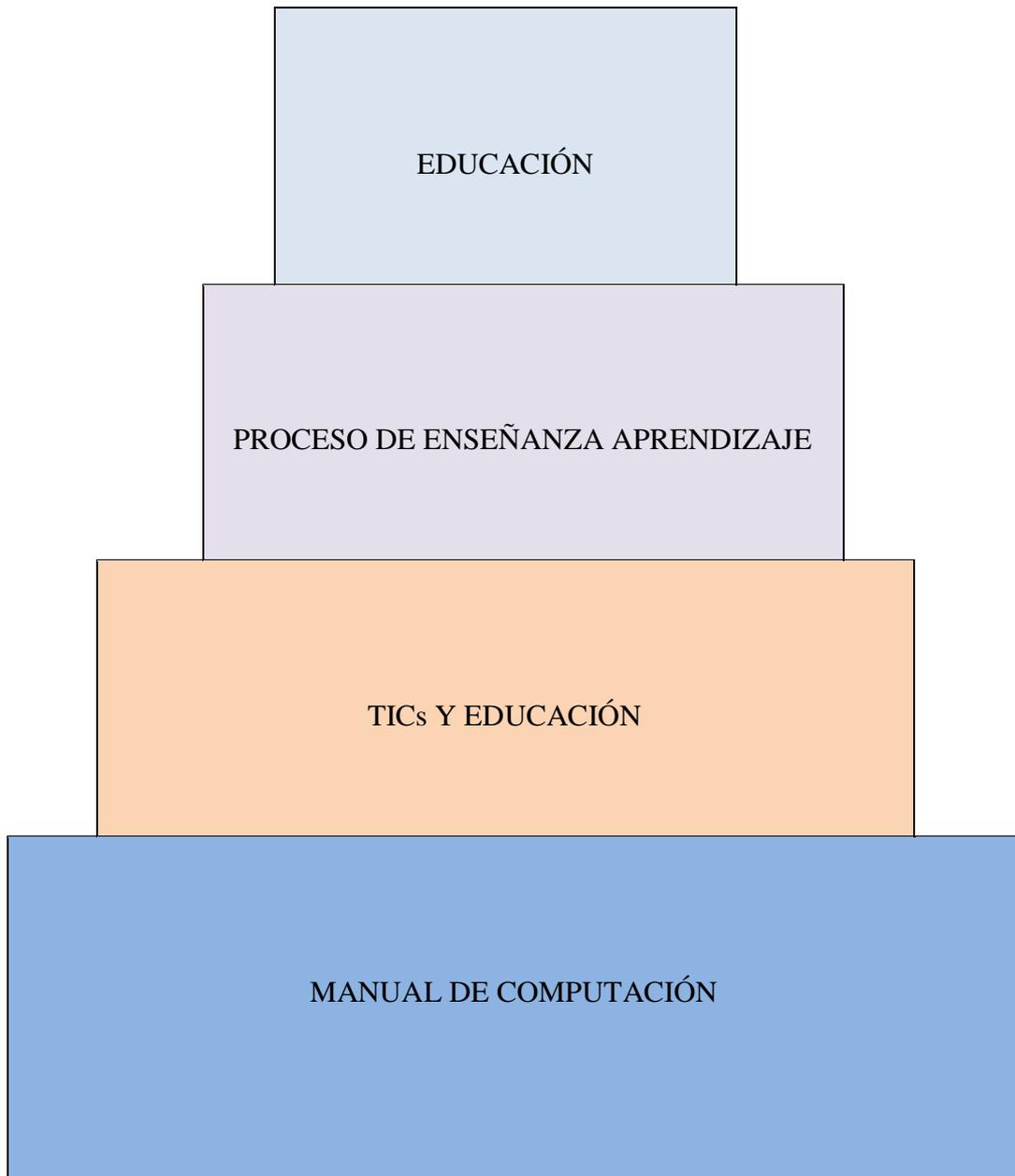
utilización de los equipos. Actualmente no se utilizan textos en esta área porque todavía no se implementa a través del Ministerio de Educación ni se dispone de una bibliografía adecuada para el uso y manejo de paquetes informáticos.

La bibliografía requerida necesita del aporte económico de cada padre de familia, esto dificulta ya que no todos los padres están en la capacidad de adquirirlos, por ende los libros no están al alcance de todos lo cual impide un desarrollo adecuado y una instrucción limitada, al no contar con el material suficiente y necesario para el desarrollo idóneo del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Las publicaciones de diferentes autores van cambiando y acorde a los nuevos paquetes informáticos, cabe señalar que los requerimientos a seguir en el aprendizaje de esta área no están al alcance de las instituciones educativas que se desenvuelven con equipos donados y que su uso es limitado, aunque cada año se trate de innovarlos recursos tecnológicos no se abastece a la necesidad del número de estudiantes que cada año se incrementan.

Se hace notario la necesidad de contar con un material didáctico adecuado para que esta materia sea impartida de una manera eficiente dónde la teoría vaya de la mano con la práctica y viceversa. El presente trabajo investigativo proporcionara un manual didáctico para el buen manejo de los equipos de cómputo existentes acorde a las necesidades y con los programas existentes.

1.2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



1.2.1. LA EDUCACIÓN.

Se entiende por educación a la formación integral del individuo desde su nacimiento y durante el transcurso de su vida.

Es la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes, se encarga de ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar nuestros valores, fortaleciendo la identidad nacional.

La educación se refiere a la influencia ordenada y voluntaria ejercida sobre una persona para formarle o desarrollarle; de ahí que la acción ejercida por una generación adulta sobre una joven para transmitir y conservar su existencia colectiva. Es un ingrediente fundamental en la vida del hombre y la sociedad y apareció en la faz de la tierra desde que apareció la vida humana. Es la que da vida a la cultura, la que permite que el espíritu del hombre la asimile y la haga florecer, abriéndole múltiples caminos para su perfeccionamiento.

Etimológicamente, la educación tiene dos significados: educare que significa conducir, llevar a un Hombre de un estado a otro; y educere que significa extraer, sacar algo de dentro del Hombre. Esta noción etimológica revela dos notas de la educación: por un lado, un movimiento, un proceso y, por otro, tiene en cuenta una interioridad a partir de la cual van a brotar esos hábitos o esas formas de vivir que determinan o posibilitan que se diga que una persona está educada. La educación significa, entonces, una modificación del Hombre, un desenvolvimiento de las posibilidades del ser. Esta modificación no tendría sentido si no implicara una mejora. En otras palabras, toda educación es una perfección. Sin embargo, no toda perfección es educación, ya que existe en el hombre una perfección que surge de una evolución espontánea del ser. Dado que la educación presupone una influencia extraña, una dirección, una intención, se la define como un perfeccionamiento intencional de las funciones superiores del Hombre, de lo que éste tiene de específicamente humano.

Es a través del perfeccionamiento ³inmediato´ de las capacidades humanas, que se logra el perfeccionamiento ³mediato´ de la persona humana.

Se debe diferenciar entre educación e instrucción; la instrucción consiste en la transmisión de conocimientos. La educación contiene a la instrucción, pero trasciende los planteos académicos, piensa en el Hombre todo y en todos los Hombres como personas y como comunidad.

Para comprender el conocimiento y utilización de la disciplina denominada Educación, intentaremos primeramente abordar de manera operativa y simplificada un concepto sobre ella. Dado que la Educación y el ámbito de la didáctica educativa, se desarrolla principalmente en un sistema formal, proponemos la siguiente definición: " La educación debemos entenderla como la herramienta social y de naturaleza pedagógica para generar mujeres y hombres libres, para una sociedad libre. La educación y el sistema educativo, con su espacio privilegiado, la escuela, nos permiten desarrollar aprendizajes en un contexto pertinente donde el alumno recibe de forma sistemática, coherente y secuencial con su desarrollo psico-biológico, herramientas cognitivas y axiológicas, para intervenir en su yo y modificar su conducta, con miras a transformarlo en un ser reflexivo, crítico y participativo. Debemos si indicar que la educación es un proceso permanente y sistemático y propende la formación integral del individuo. OCEANO: 20013, Pág 114 -123

PIAGET: Indica:

“Educación es forjar individuos capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esta autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad”.

Analizando esta situación nos damos cuenta que en realidad la educación es aquella que permite la formación integral del individuo para que se desenvuelvan satisfactoriamente en la vida.

Para que exista una buena educación es necesario la enseñanza y el aprendizaje significativo que le servirá al individuo para que se desarrolle en la vida

1.3. EL APRENDIZAJE

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación.

Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la Psicología educacional y la Pedagogía.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiente han sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados

1.3.1. Definición

Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas).

Además (Schunk, 1991). En palabras de Schmeck (1988a, p. 171):

“...El término "conducta" se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes...”

Lo que significa que la conducta se relaciona con el comportamiento humano para desenvolverse correctamente en todos los campos de la vida.

1.3.2. Tipos de Aprendizaje

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la Pedagogía:

- Aprendizaje receptivo en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

- Aprendizaje repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- Aprendizaje observacional: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.
- Aprendizaje latente: aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

1.3.3. Procesos de Aprendizaje

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender.

Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

- **La experiencia** es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.

- Por último, nos queda la **inteligencia y los conocimientos previos**, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

También intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender.

La enseñanza es una de las formas de lograr adquirir conocimientos necesarios en el proceso de aprendizaje.

Existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras:

1. **Una recepción de datos**, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.

2. **La comprensión de la información,** recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.

3. **Una retención a largo plazo,** de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.

4. **La transferencia,** del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

MARTÍNEZ, Enrique (2003 pg.14) Expone: “Aprendizaje es el cambio en la disposición del sujeto con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible al simple proceso de desarrollo (maduración). Como proceso: es una variable que interviene en el aprendizaje, no siempre es observable y tiene que ver con las estrategias metodológicas y con la globalización de los resultados”

Se puede decir que el proceso de Enseñanza-Aprendizaje está a la predisposición de convertir la clase dinámica, práctica y constructible para que llegue al sujeto de manera que él pueda interpretarlo, poner en práctica y convertirlo en aprendizaje.

GONZÁLEZ, Maura (1995 pg.15) Textualmente dice: “Primero es necesario fijar los conceptos y la terminología básica que se va a emplear a lo largo del tema. Enseñanza y Aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante”. Tenemos la correlación que siempre está presente en el proceso de enseñanza-aprendizaje si se desea que al transmitir un determinado conocimiento llegue a ser receptado y procesado para que se convierta en aprendizaje.

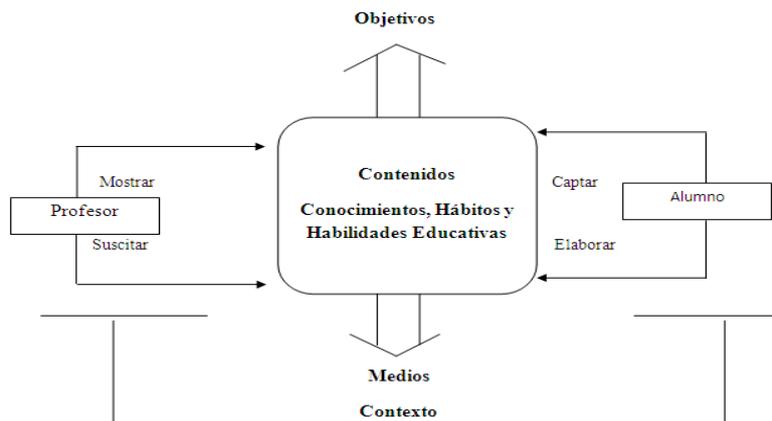


Grafico N° 2: Proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fuente: Pagina web.

De acuerdo con la ilustración, se considera que el proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor imparte contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a los alumnos, a través de medios didácticos y pedagógicos, que concreten sus objetivos dentro de un contexto.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar. El alumno entra en el proceso de aprender quien pone de su parte el interés por captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información.

1.3.4. Importancia

En definitiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje se necesita algo que va dirigido a alguien y demostrar lo que se desconoce, aquí interviene directamente el profesor que concibe un contexto que quiere demostrarlo valiéndose de determinados materiales y recursos; el alumno constituye el principal agente mediador debido a que él mismo es quien filtra los estímulos, los organiza, los procesa y construye con ellos el aprendizaje de una manera autónoma que le

permita formular juicios y adoptar las decisiones necesarias para actuar con independencia y libertad personal.

1.3.5. Tipos de Aprendizaje

Tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía”:

Aprendizaje Receptivo: En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada. Esto ocurre cuando el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores.

Aprendizaje por Descubrimiento: El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

El alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor.

Aprendizaje Repetitivo: Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

Aprendizaje Significativo: Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

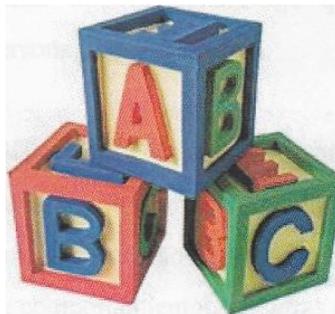


Grafico N° 3: Aprendizaje significativo.

Fuente: Pagina web.

Según AUSEBEL, Novack (1999 pg. 52) “El aprendizaje significativo es aquel en el cual el alumno convierte el contenido de aprendizaje (sea dado o descubierto) en significados para sí mismo”. Esto quiere decir que el estudiante puede relacionar, de modo sustancial y no arbitrario, el contenido y la tarea del aprendizaje con lo que él ya sabe. Además es necesario que el alumno esté dispuesto a razonar y a comprender el contenido de esta manera.

Relacionar un nuevo contenido de aprendizaje, de manera sustancial y no arbitraria, con la estructura cognoscitiva presente en el estudiante (lo que ya sabe), es establecer conexiones entre los dos tipos de contenidos como algo esencial; por ejemplo, asumir significados y relaciones entre distintos elementos (causa-efecto, antecedente-consecuente, condicionalidad, nivel de generalidad, etc.).

Para que esto suceda, el alumno debe tener en su mente algunos contenidos que sirvan de enlaces con los nuevos. Estos conocimientos son los prerrequisitos o los conocimientos previos.

Aprendizaje por Ocasión: Es realizado de manera casual, sin esfuerzo o intención especial, es aquel que sirve en circunstancias y actividades ocurridas por enseñar. No es un método totalmente improvisado requiere de una preparación previa para poder detectar aquellos puntos útiles a la enseñanza.

Aprendizaje Observacional: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

El aprendizaje observacional ocurre constantemente en el proceso educativo, los niños observan a sus profesores, los imitan son un reforzador para ellos. Un ejemplo se encuentran cuando los niños observan modelos adultos agresivos tienden a imitar ese tipo de comportamientos, mientras que los niños que observan modelos adultos tranquilos, se comportaban de manera tranquila.

Aprendizaje Latente: Es en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo”.

Aprendizaje Colaborativo: Facilita el desarrollo de la formación integral, por medio del dialogo crítico que le permita elaborar sus propias construcciones mentales.

Aprendizaje Visual: Más conocido y utilizado por docentes de todo el mundo, con ello se aprovecha la creatividad de los estudiantes para ayudarlos a clarificar sus pensamientos, mediante el empleo de organizadores gráficos como: telarañas, mapas de ideas y mapas conceptuales.

➤ **Telarañas:** Son mapas visuales que muestran como ciertas categorías de información se relacionan con otras y se utilizan para:

- Generar lluvias de ideas.
- Organizar información antes de empezar a redactar.
- Analizar historias y caracterizaciones.

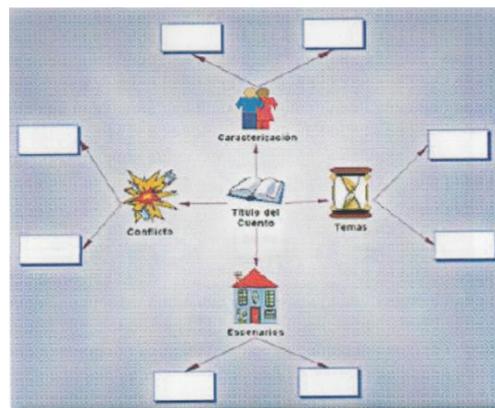


Gráfico N°4: Mapa Visual

Fuente: Página Web

• **Mapas de Ideas:** Los mapas de ideas ayudan a los estudiantes a generar ideas y a desarrollar pensamientos en forma visual son utilizados en: Generar lluvia de ideas. Solucionar problemas Elaborar planes.

- ✓ Generar lluvia de ideas.
- ✓ Solucionar problemas.
- ✓ Elaborar planes.

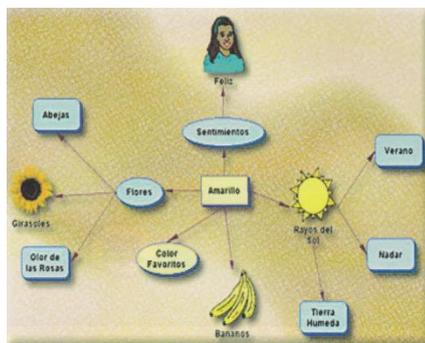


Gráfico N°5: Mapa de Ideas

Fuente: Página Web

Mapas Conceptuales: Los Mapas Conceptuales ilustran gráficamente las relaciones entre ideas. Dos o más conceptos se enlazan por medio de palabras que describen sus relaciones.

- Los Mapas Conceptuales organizan, incrementan y alientan la comprensión.
- Son ideales para medir el desarrollo del aprendizaje en la cultura de la imagen.

1.4. LAS TICS EN LA EDUCACIÓN

1.4.1. Definición

LANZA, Mario (2002 pg.1); indica que: “La revolución que han tenido los sistemas educativos, y en particular los procesos de enseñanza-aprendizaje a raíz de la evolución de las tecnologías de la información, ha sido significativa. De hecho, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han sido un factor determinante en el fortalecimiento de sus capacidades para enfrentar los problemas que surgen de la complejidad del mundo actual. El resultado de estos

procesos ha convertido a las TIC en instrumentos que permiten potenciar los Estados y dar un salto cualitativo particularmente en la Educación”.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación pretenden ser un medio que facultan la adquisición y absorción del conocimiento, tratando de implementar oportunidades que fortalezcan los sistemas educativos e implementar políticas públicas en los países en vías de desarrollo.

La introducción de computadoras en el sector educativo se encuentra en su etapa de madurez, se pretende implementar un Programa de Informática Educativa que abarque los conceptos y modelos de enseñanza asistida por computadora con aplicaciones multimedia.

YUKAVETSKY, Gloria (1998 pg.3) El término tecnología se refiere a: “El estudio de las leyes generales que rigen los procesos de transformación”. Esto indica que todo está sujeto a cambios constantes, que modifican la conducta del ser humano al adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas.

“Aprovechamiento sistemático de conocimientos y prácticas”, principalmente en la Educación, la transmisión de conocimientos debe ser orientada a un cambio de conducta o comportamiento de una persona por la adquisición del aprendizaje ya sea científico o por experiencias de manera que puedan ser sistemáticamente observadas, comprendidas y transmitidas.

POOLE, B (2000 pg. 25). Expresa: “La tecnología, es una consecuencia del avance del conocimiento del hombre, ha impactado de sobremanera a la educación, mejorando notablemente las formas como éste adquiere la información, hasta el punto en que han surgido nuevas formas de apropiación, construcción, acceso y manejo de esa información y conocimiento a través de

recursos como la computadora, la televisión, el video, módems, impresoras, entre otros.”

Con la Tecnología se consigue que nuevas formas surjan y predominen en las tareas más complicadas del ser humano, en el campo Educativo la tecnología debe ser imprescindible para que el educando reciba la práctica como instrumento para su profesionalización y de esta manera se está Educando para un futuro y a la vez se dota de un conocimiento valedero.

STUFFLEBEAM. D.L.(1999 pg.797) Indica: “El desarrollo de tecnologías está teniendo una gran influencia en el ámbito educativo, ya que constituyen una nueva herramienta de trabajo que da acceso a una gran cantidad de información que acerca y agiliza la labor de personas e instituciones distantes entre sí.”

En la actualidad es urgente que el binomio educación y nuevas tecnologías de la información, deben estar inmersos como recursos tecnológicos que cumplan una finalidad educativa esencialmente pedagógica, un docente debe darse a la tarea de sumergirse a este campo tecnológico y aplicarlo hacia el constructivismo, hacia el aprendizaje significativo dejando a un lado clases ambiguas de exposición y memorización.

1.4.2. Importancia

Se aplica al proceso a través del cual los seres humanos diseñan herramientas con el que se incrementa la comprensión del entorno material, dentro de la educación permite tener acceso a una inmensa gama de información con el que el alumno desarrolla sus habilidades y destrezas en el manejo de la tecnología especialmente en el área computacional.

1.4.3. Tipos de Tecnología.

Tecnologías Transitivas.-Las presentaciones multimedia son instrumentos pedagógicos centrados en el profesor, que estimulan poco a los alumnos. El alumno sigue siendo sujeto pasivo; toda la actividad está centrada en el profesor, quien ejerce la función de emisor de manera habitual.

Tecnologías Interactivas.- Se centran más en el alumno, quien tiene determinado control sobre los contenidos. Cuanto menos lineales sean los contenidos y la propia navegación, mayor interactividad habrá. Se pone el peso en definir el sistema por el cual el que aprende accede a la información que se le quiere transmitir.

Tecnologías de la Información y Comunicación.- Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información y particularmente los ordenadores, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

Se puede reagrupar las TIC según:

- Las redes como: telefonía fija, banda ancha, telefonía móvil, redes de televisión, entre otras.
- Los terminales como: Ordenador Personal, Navegador de Internet, Sistemas operativos para ordenadores, teléfono móvil, reproductores portátiles de audio y video, entre otros.
- Los servicios como: correo electrónico, búsqueda de la información, Banca online, audio y música, TV y cine, comercio electrónico entre otros

Tecnologías de la información y comunicación pueden introducir en las escuelas la posibilidad de disponer de recursos altamente orientados a la interacción y el intercambio de ideas y materiales tanto entre el profesor y los alumnos como de los alumnos entre sí.

Si en el proceso de enseñanza-aprendizaje se opta por una pedagogía activa, el trabajo de grupo constituye en garantizar que el aprendizaje sea para todos sus miembros.

1.5. ENSEÑANZA DE LA COMPUTACIÓN EN LA ESCUELA

1.5.1. Tipos de Enseñanza

Los tipos de enseñanza hablando pedagógicamente con sus respectivas características son cuatro:

Formativa.- Énfasis en el desarrollo de capacidades intelectuales.

Informativa.- Énfasis en la transmisión de conocimientos.

General.- Predominio de herramientas fundamentales para abordar gran número y variedad de problemas.

Específica.- Orientada hacia temas específicos.

1.5.2. Tipología de los Medios Didácticos

A partir de la consideración de la plataforma tecnológica en la que se sustenten, los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, se suelen clasificar en Tres grandes grupos, cada uno de los cuales incluye diversos subgrupos:

➤ **Materiales Convencionales:**

- Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos...
- Tableros didácticos: pizarra, franelograma, entre otros
- Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa, entre otros
- Materiales de laboratorio.

Materiales Audiovisuales:

- Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías.
- Materiales sonoros (audio): casetas, discos, programas de radio.
- Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión.

Nuevas Tecnologías:

- Programas informáticos educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line.

1.6. Recursos Didácticos.

Los recursos didácticos son los medios o instrumentos que debe elaborar, utilizar el maestro para alcanzar los objetivos planeados anticipadamente, estos facilitan la comprensión y la enseñanza razonada, por consiguiente un mejor aprendizaje, ellos refuerzan la acción del docente, pero no la sustituyen.

Entre los diversos recursos didácticos de los que puede valerse el profesor para ilustrar su tema, tenemos: libros, cuadernos folletos, revistas, etc. Que se pueden utilizar con el retroproyector, el proyector, videograbadoras, instrumentos audiovisuales, franelógrafos, periódicos, filminas, transparencias, equipos de óptica, pilas, electroimanes, etc.

Si el docente utiliza los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje los beneficios que obtiene son:

- Economía en tiempo y explicación.
- La concreción de conceptos, leyes, reglas de temas difíciles y abstractos.
- Facilita la comprensión y retención del tema, aprendizaje duradero.
- Despierta interés virtual antes que imaginarse el objeto de estudio.
- Amplia los conocimientos, profundiza el razonamiento.
- Promueve la reflexión y el análisis crítico.
- Le ubican en la situación real.
- Reafirma el conocimiento impartido en el aula.
- Despierta interés y tal vez su visión futura (vocación)
- La clase es más activa y participativa.

En la actualidad el Gobierno proporciona a las escuelas Fiscales guías de Aprendizaje que se relacionan con la forma de vida de los estudiantes y sus comunidades que al ser desarrollados promueven un aprendizaje que fortalece la relación de las actividades escolares a favor de la sociedad, estas guías están diseñadas para integrar una metodología participativa en el proceso de aprendizaje.

1.6.1. ANTECEDENTES EN LA COMPUTACIÓN.

En la actualidad las computadoras son de mucha utilidad en todas las actividades que realiza el ser humano, como instrumento de apoyo para la facilitación de tareas en forma oportuna agilizando los procesos manuales y actividades que requieren de cálculos matemáticos.

Según: www.educacion.gov.ec/educarecuador, Pg.Nº1, consultada el 14/02/2011 expresa: “La palabra computación y cómputo proviene del latín “computare” que significa calcular o contar. Este concepto se refiere al manejo y manipulación de la máquina para obtener resultados concretos, mediante programas computacionales interrelacionados, llamados comúnmente aplicaciones. El término informática hace referencia a la ciencia de la automatización de la información. Es la unión de las palabras información más automática. Su campo de estudio abarca la manera de optimizar el procesamiento de la información, tanto en el campo del conocimiento como en el de la vida cotidiana”.

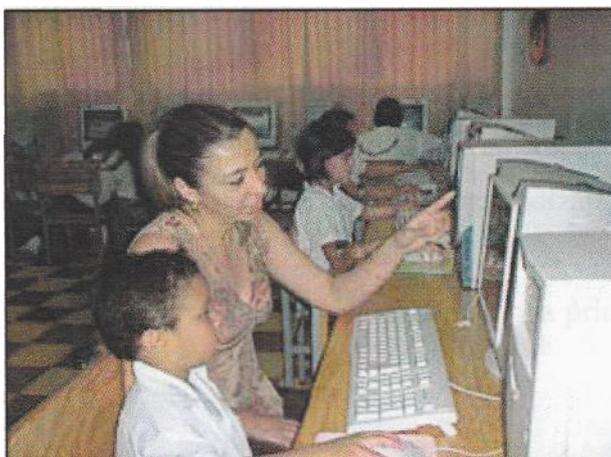


Gráfico N°6: Enseñanza de Computación

Fuente: Revista: “Las Tecnologías de Información y Comunicación para el Desarrollo Humano”

Mediante la computación se puede realizar tareas con estilo, mayor eficiencia y rapidez dependiendo de la aplicación que se ejecute y el diseño de tareas que requiera el usuario, la informática a través del procesamiento de la información permite la simplificación de tareas, recopilación de datos y almacenamiento de tal manera que ayude a la simplificación de las labores educativas y el trabajo cotidiano.

MURRAY, Catherine (1993 pg.19); Expresa que: “Las computadoras personales automatizan las tareas que eran repetitivas y aburridas, como por ejemplo el archivar, programar y generar cartas prototipo. Las computadoras personales también pueden reducir errores al llevar a cabo operaciones matemáticas, buscando y encontrando elementos de información necesarios y recordando al usuario sus compromisos”.

Constituyéndose el proceso educativo, en un campo inmenso para la aplicación de la computación, ya que el proceso enseñanza aprendizaje no se reduce sólo a las relaciones directas entre educador y educando, sino al conjunto de acciones hacia el desarrollo y realización plena del sujeto que aprende, con los avances de la computación electrónica, se ha permitido construir alternativas educacionales que impongan un desafío y que impliquen romper los esquemas clásicos.

LÓPEZ, Jesús (2009 pg. 10) Textualmente explica: “La computación, tiene una incidencia considerable en el proceso de educación en los estudiantes desde el pre-kínder hasta la secundaria. Es así como el aprendizaje de computación necesariamente se lleva a cabo, ya sea, en la escuela, en casa o en un instituto de enseñanza de computación para niños/as, satisfaciendo una primera necesidad de un alumno del siglo XXI.”

A través de la Computación el ser humano debe ir adquiriendo nuevos conocimientos, es así como los docentes deben actualizarse frente a las exigencias y cambios tecnológicos para que puedan ser aplicados en el aula como estrategias de aprendizaje activo en las que el protagonista principal es el estudiante.

Para los niños pequeños, los computadores son grandes motivadores en el aprendizaje, se ha convertido en una herramienta tan básica para la enseñanza por lo que es indispensable que se aprenda de esta temática a una edad adecuada.

Existen Profesionales que no tienen, tampoco saben sobre el manejo de los programas dentro del computador teniendo que contratar personal más joven el cual se encarga de manejar los asuntos en sistemas de fácil manejo.

Un niño que aprendió computación en la escuela y maneja los diferentes programas tendrá más opciones de sobresalir dentro de una sociedad que se va ganando por los Internautas o la Ofimática.

El entusiasmo por el uso temprano del computador, es unánime un grupo de educadores de la primaria, profesores, e investigadores; están convocando a que se produzca una revolución y se aumenten más computadores en las escuelas primarias, ya que se concuerda que los computadores se han convertido dentro de uno de los elementos de la canasta básica en nuestro país.

1.7. La Informática Educativa.

En la página www.educacion.gov.ve/educarecuador, consultada 14/02/2011 dice: “La informática educativa es el resultado de integrar la informática con la educación, siendo así una disciplina que ofrece alternativas pedagógicas para utilizar la computadora como recurso educativo. Los objetivos principales de la informática

educativa es ayudar al alumno en el proceso de aprendizaje y al maestro en el proceso de acompañamiento (enseñanza) del alumno. Mediante el uso de la tecnología se pretende desarrollar en los alumnos habilidades, capacidades, hábitos, actitudes y un pensamiento crítico, creativo y reflexivo”.



Gráfico N°12: Informática Educativa

Fuente: Revista: “Las Tecnologías de Información y Comunicación para el Desarrollo Humano”

Al ser la computadora un recurso en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje se pretende que el educando asimile los conocimientos de manera objetiva, aprenda a crear sus propios conceptos y los adapte a sus necesidades de esta manera se convierte en un aprendizaje significativo, cabe señalar que el educador debe tener el máximo de recursos para la enseñanza que desea transmitir una opción sería reforzar su clase con el empleo de un software educativo e incentivar al uso de las computadoras en proyectos, juegos, investigaciones y tareas.

Existen muchos programas como: Libre Office Writer, Libre Office Calc, Libre Office Impress, diseñados específicamente para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje y bien utilizados sirven para propiciar que los alumnos elaboren textos, libros multimedia, programas didácticos, revistas interactivas, juegos, informes, presentaciones, historietas, etc., en las cuales se puede incluir textos, gráficos, fotos, dibujos, mapas conceptuales, sonidos, palabras, discursos y animaciones, con un conocimiento de estas aplicaciones, por lo tanto es necesario que se instruya en el manejo de estos programas para que los alumnos aprendan a utilizar e interactuar con las aplicaciones para que el aprendizaje sea favorable en el desarrollo de la creatividad.

1.8. La Infopedagogía

JARAMILLO, Fabián (1999 pg.3) indica que: “La Infopedagogía es la integración de las tecnologías de la información y comunicación con el currículo, mediante la aplicación de modelos pedagógicos apropiados en el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

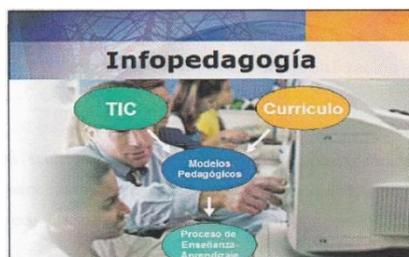


Gráfico N°7: Infopedagogía

Fuente: Revista: “Las Tecnologías de Información y Comunicación para el Desarrollo Humano”

El aprovechamiento de los recursos tecnológicos en la educación y la buena utilización de los modelos pedagógicos garantizan que los estudiantes interactúen para lograr el aprendizaje, cabe señalar que la infopedagogía como objetivo no es enseñar computación, sino más bien es utilizar las TIC para la enseñanza-aprendizaje de las demás asignaturas del Currículo Nacional Básico.

ORTIZ, Hernán (2002, pg.104) indica que: “Las TIC deben enfocarse en potenciar, adquirir y absorber conocimiento para que, una vez integradas al currículo, se conviertan en una herramienta metodológica que transforme la práctica pedagógica creando un nuevo ambiente educativo.”

Las tecnologías de información y comunicación en el ámbito educativo proporcionan un factor de cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual todos los recursos que puedan ser recopilados y tratados con el objetivo de

proporcionar al educando información significativa que se convierta en un conocimiento práctico, permite llegar al objetivo propuesto siempre y cuando el uso que se le dé a estos avances sean para bien, el mal uso de ellos también puede ser lamentable porque siempre hay personas inescrupulosas que buscan beneficios personales y no les importa dañar la mentalidad o la vida misma a costa de tener beneficios económicos, sin dejar a un lado la proliferación de vías para la delincuencia.

El uso de las tecnologías de información y comunicación constituye un modelo mental para enseñar a aprender en la sociedad, utiliza herramientas y medios pedagógicos que se adaptan y garantizan el acceso a la Información y al Conocimiento.

1.8.1 Importancia.

- Elaborar, publicar y compartir documentos digitales que son cualquier conjunto de información que conforme una unidad significativa.
- Conocer las características pedagógicas de la virtualidad.
- Seleccionar las herramientas de búsquedas más apropiadas en su campo de trabajo como: Meta buscadores, Directorios Temáticos, Guías Temáticas y Bases de Datos Especializadas.
- Emplear la Biblioteca Digital en el que se colocará información de manera virtual teniendo acceso a: libros, revistas, folletos y diversos medios informativos en formato de texto, audio o video.
- Diseñar Webquest que es una forma de evaluación.

1.8.2. Ventajas.

- Fácil acceso a una inmensa fuente de información.
- Proceso rápido y fiable de todo tipo de datos.
- Canales de comunicación inmediata (on/off).
- Capacidad de almacenamiento.
- Automatización de trabajos.
- Interactividad.
- Digitalización de toda la información.

1.8.3. Desventajas.

- Problemas técnicos incompatibilidad entre sistemas, poca velocidad para navegar por internet y para algunas tareas (reconocimiento de voz...).
- Falta de formación conocimientos teóricos y prácticos, aptitudes y actitudes favorables.
- Problemas de seguridad acceso no autorizados inseguridad al realizar compras virtuales.
- Barreras económicas a pesar del progresivo abaratamiento del precio de los equipos para muchos es alta ya que sus ingresos apenas alcanza para sobrevivir.
- Barreras culturales predomina el idioma inglés.

1.9. Manual Didáctico de Computación.

1.9.1. Definición.

Al hablar de Didáctica se manifiesta que es el conjunto de técnicas destinadas a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas, para que el aprendizaje de las mismas se lleve a cabo con mayor eficiencia.

La didáctica está constituida por un conjunto de procedimientos y normas destinadas a dirigir el aprendizaje de la manera más eficiente posible, atendiendo a esta situación planteada resulta necesario introducir, un Manual Didáctico de Computación básica como una nueva herramienta pedagógica con un enfoque didáctico motivador y que reúna los conocimientos primordiales de lo que es ésta asignatura.

Un Manual de Computación pretende ser una fuente para resolver dudas comunes sobre el uso de la materia de computación como también ilustrar el uso de programas de acuerdo con las normas generales de la Informática.

Tampoco es un conjunto de reglas fijas e inamovibles, ya que, siguiendo el espíritu colectivo de la obra, estas reglas están sujetas a debates y cambios. Un manual de Computación deberá tener una fácil lectura y comprensión básica para la fácil capacitación tanto de Docentes como de alumnos o de otra persona que en sus manos lo tenga para leerlo, que será precisamente la característica que lo distancia de otros libros similares.

El manual didáctico que se pretende realizar en la enseñanza-aprendizaje de Computación básica para los niños de los sextos y séptimos años de Educación Básica, trata básicamente de cómo manejar los principales programas de Libre Office Writer, Libre Office Calc, Libre Office Impress, ya que a veces existen las necesidades de aplicar muy bien estas formas para una buena elaboración de un trabajo.

La calidad de la enseñanza se refiere a la validez de los procedimientos utilizados por el docente en la enseñanza de Computación para activamente exponer, proponer o explicar un conjunto de contenidos que supuestamente deben ser aprendidos por los estudiantes.

Con el Diseño del Manual se busca facilitar el aprendizaje de los estudiantes para la comprensión y adquisición de conocimientos en esta área.

Dotar a la asignatura de un material didáctico novedoso educativo que posibilite el uso de los paquetes informáticos como medio de enseñanza y que sirva de partida para la introducción de este medio en la disciplina “Proceso Constructivo”.

Contribuir a despertar el interés y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje con tareas creativas que permitan la construcción de su propio conocimiento que es lo que el maestro desea que los aprendizajes sean significativos y funcionales.

1.9.2. Importancia

El manual didáctico de computación se dirige a facilitar la realización de las tareas escolares de las/os niñas/os que podrán realizar tareas con mayor eficiencia y rapidez utilizando la computadora, de esta manera se pondrá en práctica los Conocimientos adquiridos y el desarrollo de sus habilidades. Al utilizar un instrumento tecnológico que en la actualidad es indispensable, y se hace imperante conocer el funcionamiento de aplicaciones informáticas básicas.

Con el diseño del manual didáctico de computación en el proceso de enseñanza aprendizaje en el campo de la informática el personal docente se beneficia de este conocimiento que le ayudará en el quehacer educativo al impartir las clases para que se vuelvan más comprensibles y dinámicas, quién se verá en la obligación de capacitarse para aprender cómo funcionan los programas básicos y luego instruir a sus educandos.

Esta herramienta por sencilla que parezca permitirá mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de computación ya que ayudará a los niños beneficiarios ir adquiriendo destrezas y habilidades que les va incentivando a realizar tareas interesantes y muy útiles en su formación académica, también el manual se constituirá en un material de apoyo que le ayude al desarrollo de su creatividad.

Con la creación de un manual de computación se pretende que los alumnos tengan un instrumento guía al abordar los conocimientos de computación y mediante la ayuda del docente puedan realizar con facilidad actividades y trabajos prácticos.

Los primeros beneficiarios de este trabajo serán las niños/as que recibirán las clases de computación básica y podrán ejercitarse con la aplicación de tareas prácticas, en Libre Office Writer, Libre Office Calc, Libre Office Impress; mientras que el personal docente dispondrán de un manual didáctico para impartir sus conocimientos en el área de computación.

CAPÍTULO II

2.1. Breve Caracterización de La institución

La Escuela “Belisario Quevedo” fue creada en Octubre de 1996 ubicada en la Provincia de Cotopaxi Cantón Pujilí y Parroquia del mismo nombre, en la Comunidad Alpamalag cinco de Junio como una Escuela unitaria, En su inicios no tenía nombre, más tarde por un pedido de la Dirección Provincial de Educación los moradores de la localidad conjuntamente con el señor profesor Galo Toro deciden ponerle el Nombre de Escuela “Belisario Quevedo”. Debemos anotar que para esta causa se unieron varias personas como son:

Juan Pedro García, Andrés Yasig, Manuel Rojas entre otros.

La escuela en la actualidad cuenta con 55 estudiantes y tres docentes quienes imparten una educación de calidad a un que existe un docente de computación que dicta clase dos horas a la semana.

Cuenta con una infraestructura básica a pesar de esto trata de educar a sus alumnos de una manera eficiente para que puedan continuar sus estudios a nivel secundario, pero la migración hacia las grandes ciudades ha hecho de que año tras año el número de estudiantes vaya bajando en este sector.

2.1.1. Misión.

Nuestra Institución cuenta con niños(as) con diferentes condiciones sociales y económicas, propias del sector rural; por ello es política de la institución formar estudiantes conscientes de sus deberes y derechos con pensamiento crítico, creativo y reflexivo, capaces de asumir responsabilidades de manera autónoma y solidaria estableciendo buenas relaciones interpersonales, cumpliendo con los requerimientos que tiene que afrontar ante los desafíos del futuro y de esta forma cumplir con el principio de educar para la vida.

2.1.2. Visión.

La escuela para el año 2015 aspira dar una formación integral, será una institución donde el estudiante participe activamente, alcanzando el desarrollo de sus capacidades en sus tres dimensiones (Psicosocial, Cognitiva, Psicomotriz) propendiendo a la integración y desarrollo de su comunidad, con calidad innovadora potencialmente, proveedora de un servicio educativo de excelencia en beneficio personal y de la sociedad en general.

2.2. Diseño de la Investigación.

El trabajo de investigación, Diseño de un Manual de Computación Básica dirigida al personal docente y estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la escuela “Belisario Quevedo” emplea una metodología de carácter descriptiva, una investigación aplicada enmarcándose dentro de los paradigmas tanto cualitativo como cuantitativo.

Es cuantitativo ya que la aplicación de los instrumentos evaluados y validados por expertos permitió obtener la información tanto numérica como estadística para determinar el conocimiento de los docentes y estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica en lo que se refiere al conocimiento de computación tal como lo indica la temática realizada. Es cualitativo por cuanto los resultados fueron sometidos a un análisis crítico con apoyo de los referentes teóricos y vivencias de los involucrados en esta investigación.

2.2.1. Tipo de Investigación.

2.2.1.2. Por el Propósito.

La investigación que se desarrolló es aplicada en razón de que el problema, objeto de estudio es práctico.

2.2.1.3. Por el Nivel de Estudio.

La investigación es descriptiva porque fundamentalmente se detallará la situación problema mediante la observación de variabilidad en una circunstancia tiempo espacial determinada, describiendo causas y efectos.

2.2.1.4. Por el Lugar

Esta investigación es de campo, pues se realizó en la escuela “Belisario Quevedo” o sea en el lugar que se desarrollen los acontecimientos en contacto directo con quienes son los gestores del problema que se investigue. Se obtuvo información de primera mano en forma directa de los docentes que laboran en el plantel educativo.

2.3. Metodología.

Para el diseño de la investigación se aplicó la metodología de Marco Lógico por ser de suma utilidad ya que ofrece un formato uniforme y además es una herramienta analítica que facilita el proceso de diseño, ejecución y evaluación de proyectos, es decir puede ser utilizada durante el ciclo de vida de un proyecto.

Esta Metodología emplea cinco instrumentos básicos:

- **Análisis de Involucrados** que permite identificar las personas, grupos e instituciones relacionados directa o indirectamente con el proyecto, y recopilación de opiniones y percepciones que éstos tienen respecto a la problemática.
- **Análisis de Problemas** que describe los argumentos que integran la problemática, como una serie causa-efecto.
- **Análisis de Objetivos** que identifica y articula los objetivos que deberían alcanzarse para resolver la problemática.
- **Análisis de Alternativas** que identifica las posibles acciones que podrían desarrollarse para solucionar los argumentos de la problemática y selección de aquellas que integran el proyecto.
- **Matriz de Marco Lógico** el cual constituye un resumen del diseño de un proyecto que identifica los elementos claves, los factores externos y las consecuencias esperadas de la terminación exitosa del proyecto. Establece la coherencia entre actividades, resultados, propósito y objetivo de desarrollo de un proyecto.

2.3.1. Unidad de Estudio.

Para la realización de la presente investigación se trabajó con los docentes y estudiantes de la escuela Belisario Quevedo.

2.3.2. Población.

SUJETOS	NÚMERO
DOCENTES DEL PLANTEL	3
ESTUDIANTES DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO	12
TOTAL	15

2.3.3. Muestra.

Considerando que el número de sujetos que conforman el universo es de 3 maestros y 12 estudiantes no es necesario calcular la muestra y al ser los involucrados directos en la investigación se trabajó con los 3 docentes del plantel por lo que no es necesario aplicar la fórmula para el cálculo de la muestra.

2.3.4. Procesamiento de Datos.

Los datos recogidos a través de los instrumentos de investigación, se tabularán manualmente; para el cálculo estadístico se empleará la Estadística descriptiva, especialmente se empleará las frecuencias y los porcentajes, además se procederá a elaborar los gráficos correspondientes. Seguidamente se procederá a realizar el análisis de información considerando cada ítem.

2.4. Métodos de Investigación.

Para realizar la presente investigación se utilizarán los siguientes métodos.

2.4.1. Método Analítico Sintético.

Se empleará este método en razón de que este estudio es la aplicación de un manual de computación para los docentes y estudiantes de los sexto y séptimo año de educación básica que son los sujetos de la problemática presentada, luego se pasa a la descripción que implica identificar las partes del problema, comprensión de las mismas, explicación, establecimiento de relaciones, para luego empleando la síntesis, reconstruir e integrar las partes del estudio científico. Este método será de gran utilidad especialmente en el desarrollo de la Teoría científica.

2.4.2. Método Descriptivo.

Como el nombre lo indica este método permite describir una realidad completa en su totalidad y adquirir un dominio cognoscitivo acerca del problema de investigación. De tal manera que utilizando el método descriptivo se desarrollarán un proceso heurístico completo, partiendo de la definición del problema, la medición, la organización y el análisis de los datos hasta llegar a conclusiones y soluciones prácticas de valor y trascendencia científica y social.

2.4.3. Método Inductivo – Deductivo.

El método inductivo permite conducir una acción o efecto al razonamiento que consiste en sacar de los hechos particulares a una conclusión general, es decir la inducción es un razonamiento que analiza una parte del todo.

La deducción permite el razonamiento que parte de un marco general de referencia hacia algo particular, es decir para inferir de lo general a lo específico, de lo universal a lo individual.

2.5. Técnicas de Investigación

Para el proceso de recolección de la información se utilizarán las siguientes técnicas:

2.5.1. La Observación.

La observación se considera como una etapa del método científico que posee el privilegio de lograr el máximo grado de objetividad en el conocimiento de la realidad a través de observaciones a los estudiantes en el uso de la computadora.

2.5.2. La Entrevista

Es una conversación seria a través de la cual se descubre la verdad del problema planteado. Intervendrá el investigador que cumplirá la función de entrevistador y los docentes que serán los entrevistados.

2.5.3. La Encuesta.

Es la técnica que a través de un cuestionario preparado con anticipación permite recopilar datos de toda la población. Se caracteriza por que la persona investigada llena el cuestionario en forma anónima y emite la información de forma imparcial.

Se utilizará el cuestionario en los docentes y estudiantes sobre el uso de la computadora.

2.6. Análisis e Interpretación de Datos.

2.6.1. Procesamiento de Datos.

Los datos recogidos a través de los instrumentos de investigación, se tabularán manualmente; para el cálculo estadístico se empleará la Estadística descriptiva, especialmente se empleará las frecuencias y los porcentajes, además se procederá a elaborar los gráficos correspondientes. Seguidamente se procederá a realizar el análisis de información considerando cada ítem.

2.6.2. Análisis e Interpretación de Resultados.

2.6.3. Análisis de los Resultados de la Entrevista Realizada a los Docentes de la Escuela.

1. ¿Se encuentra en funcionamiento el aula de cómputo en la escuela?

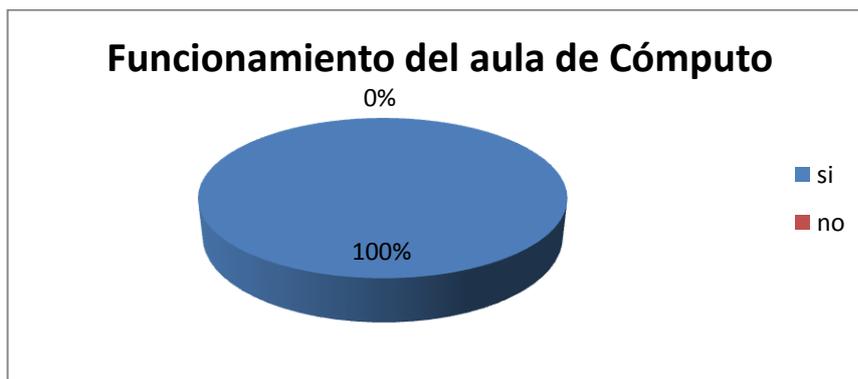
TABLA 2.1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Docentes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los tres docentes entrevistados que equivalen al 100% indican que sí funciona el aula de cómputo. Por lo que es necesario dar los lineamientos necesarios para que esta aula dé el uso adecuado para el aprendizaje de los estudiantes.

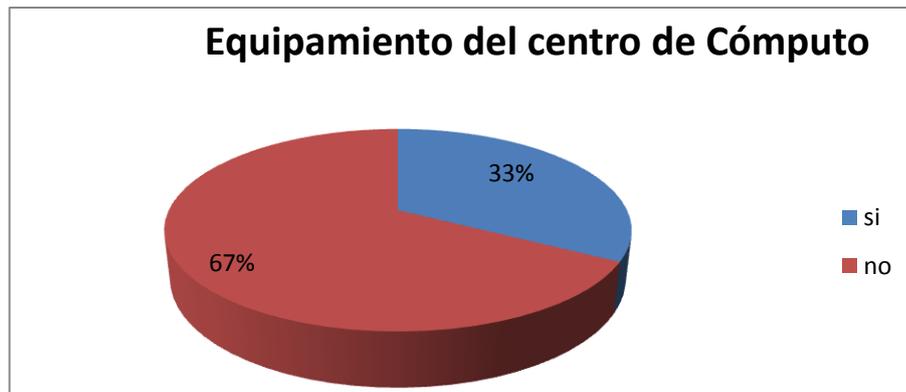
2.- ¿Cree usted que el aula de cómputo tiene los equipos necesarios para los alumnos de los Sextos y Séptimos años de Educación Básica?

Tabla N°: 2.2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	33%
NO	2	67%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta Docentes de la institución
Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 33% de los docentes entrevistados afirman que el centro de cómputo si se encuentra equipado, la mayoría de entrevistados que representan al 67% indican que no está equipado. Ante estos resultados los docentes deben realizar las gestiones necesarias para equipar el Centro de cómputo con todas las bondades que en la actualidad brinda la tecnología educativa.

3.- ¿Se dictan clases de computación en la Escuela?

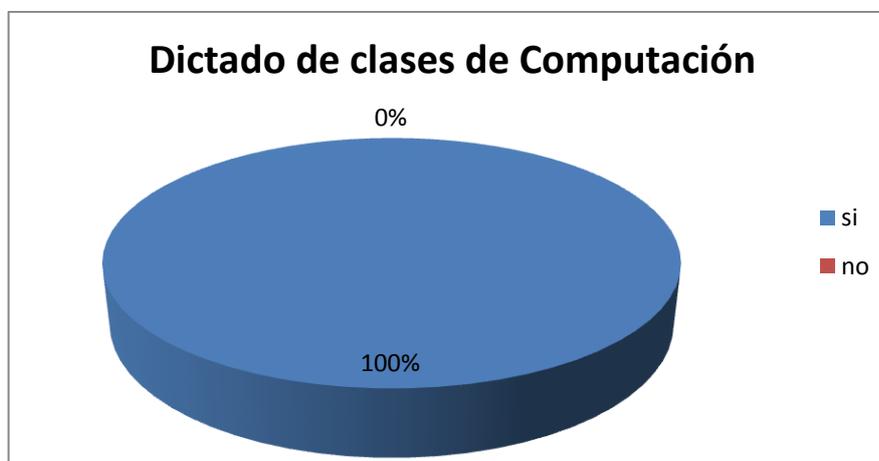
Tabla N°: 2.3.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Docentes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Por lo expuesto se deduce que en la escuela si se dictan clases de Computación ya que así lo afirman el 100% de los entrevistados.

Por este motivo para que las clases sean motivacionales es indispensable que los docentes se preparen debidamente en computación para que las clases sean creativas

4.- ¿Se utiliza algún tipo de bibliografía para trabajar en esta asignatura?

Tabla N°: 2.4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	33%
NO	2	67%
TOTAL	3	100%

Fuente: Docentes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados los docentes en un 33% aseguran que si utilizan bibliografía para dictar clases de computación mientras que dos docentes que equivalen a un 67% afirman que no se utiliza bibliografía. Es indispensable que el maestro tenga una bibliografía apropiada para que pueda impartir sus clases.

5.- ¿Existe personal calificado para dictar esta asignatura?

Tabla N°: 2.5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta Docentes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a estos resultados que son el 100% de todos los maestros entrevistados indican que son personas calificadas para dictar computación; sin embargo es necesario que exista un maestro especializado y a tiempo completo en esta área para conseguir aprendizajes significativos.

6.- ¿Utilizan Windows o algún tipo de software libre para la enseñanza de computación?

Tabla N°: 2.6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
WINDOWS	0	0%
SOFTWARE LIBRE	3	100%
TOTAL	3	100%

Fuente: Docentes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Por lo expuesto nos damos cuenta que los docentes utilizan el software libre en la enseñanza de computación, siendo necesario que tengan material relacionado a este tipo de sistema operativo para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

7.- ¿Con qué tipo de Software Libre se trabaja en los equipos de Cómputo?

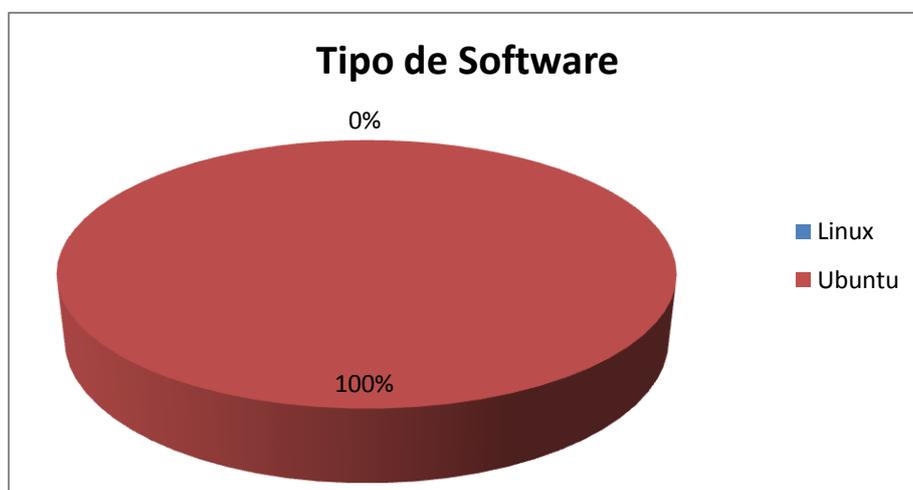
Tabla N°: 2.7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Linux	0	0%
Ubuntu	3	100%
TOTAL	3	100%

Fuente: Docentes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes entrevistados afirman que utilizan Ubuntu, lo que nos da a entender que las computadoras están instaladas con este tipo de Software y los docentes para su aplicación deben conocer la utilización correcta para la aplicación con los estudiantes.

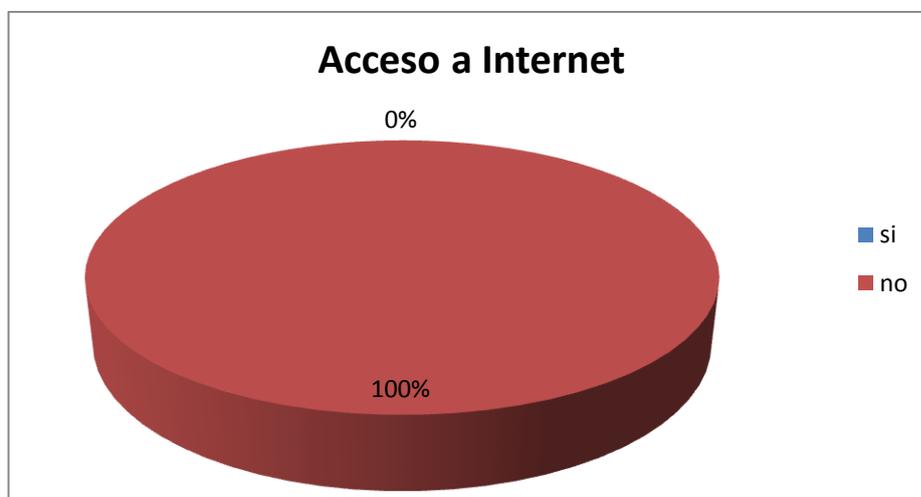
8.- ¿La Institución tiene acceso a Internet?

Tabla N°: 2.8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	00%
NO	3	100%
TOTAL	3	100%

Fuente: Docentes de la institución
Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Por los resultados nos damos cuenta que la institución no tiene servicio de Internet ya que así lo afirman el 100% de los docentes entrevistados.

Ante tal situación los docentes deben gestionar ante la CNT la instalación gratuita de Internet que permitirá que los estudiantes conozcan las redes sociales existentes.

9.- Cree usted que un Manual Didáctico en la asignatura de Computación ayudará en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

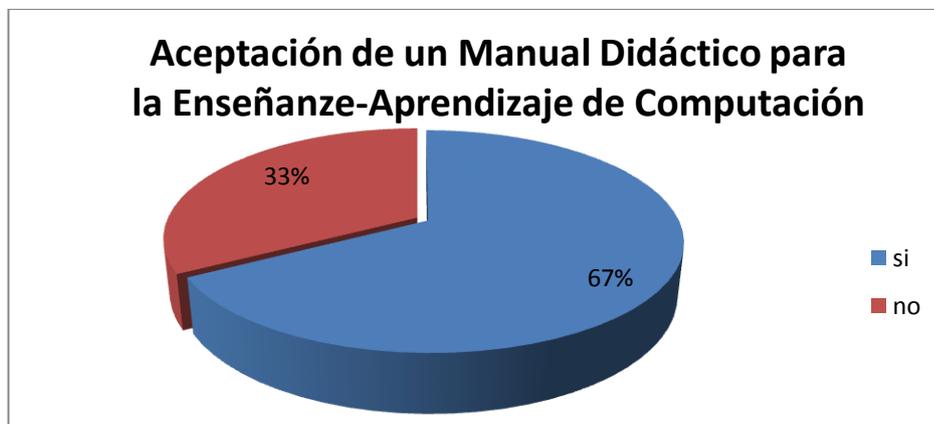
Tabla N°: 2.9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	67%
NO	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: Docentes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados la mayoría de docentes esperan tener un manual didáctico de Computación ya que así lo afirman el 67% de los entrevistados y solamente el 33% indica no tener necesidad.

Por lo que se hace indispensable que los docentes cuenten con un manual para la enseñanza de computación para los estudiantes de sexto y séptimo años de educación básica.

10.- ¿Considera importante conocer todos los elementos para utilizar con sus estudiantes en las clases de computación?

Tabla N°: 2.10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	67%
NO	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: Docentes de la institución
Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayoría de los entrevistados que son el 67% por ciento indican que si desean conocer todos los elementos de la computación y solamente el 33% indican que no lo desean. Entonces un manual de Computación permitirá que los docentes conozcan todos los elementos necesarios en las clases de computación que permitirán dar a los estudiantes una educación de calidad.

2.3. Análisis e Interpretación de resultados de las encuestas realizadas a los Alumnos de la Escuela “Belisario Quevedo” del Cantón Pujilí Barrio 05 de Junio.

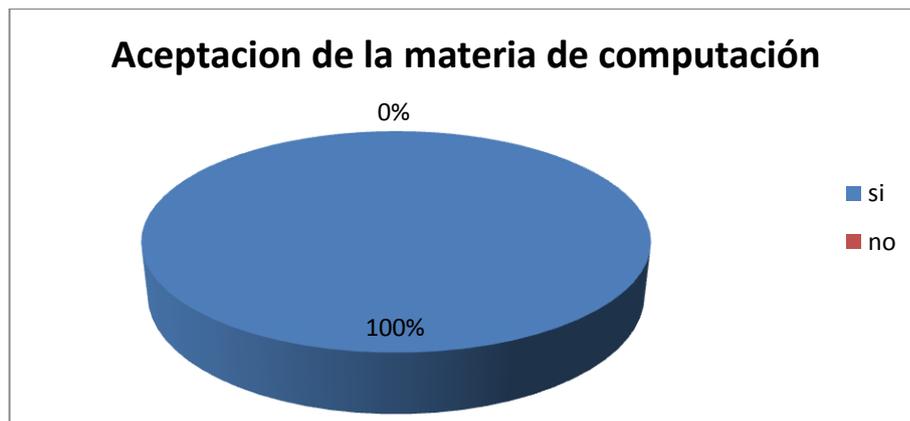
1.- ¿Le gusta la materia de computación?

Tabla N°: 2.11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100%
NO	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Estudiantes de la institución
Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los encuestados afirma que sí les agrada la materia de Computación, entonces se debe aprovechar el sentir de los estudiantes y darles conocimientos de Computación básica para que puedan desenvolverse satisfactoriamente en la sociedad.

2.- ¿Se dictan clases de computación en la Escuela?

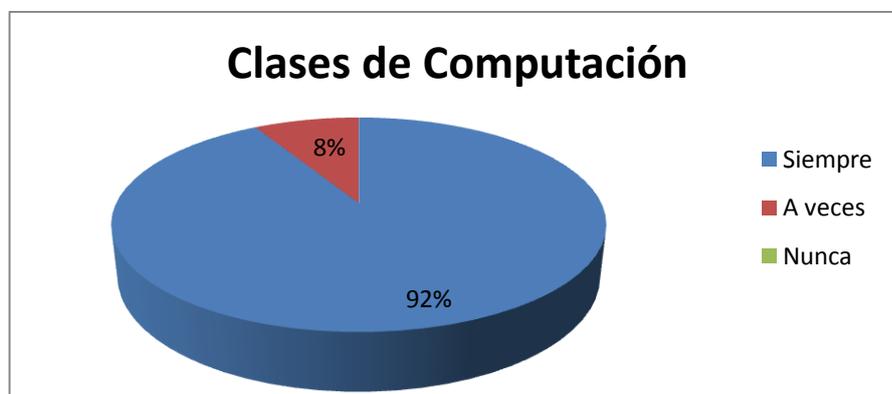
Tabla N°: 2.12

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	92%
NO	1	8%
TOTAL	12	100%

Fuente: Estudiantes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los alumnos/as encuestados en un 92% que equivale a once estudiantes indican que reciben clases de Computación y solamente el 8% que equivale a uno de ellos dicen no recibir.

De acuerdo a este resultado es indispensable que todos los estudiantes reciban clases de computación para que puedan desarrollarse con conocimientos significativos para que puedan ser aplicadas en otras áreas de estudio.

3.- ¿Se encuentra en funcionamiento el aula de cómputo en la Escuela?

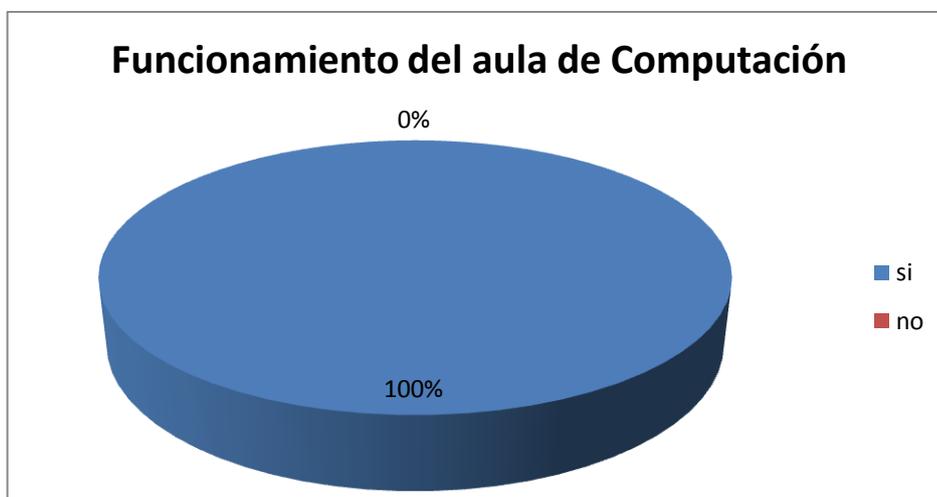
Tabla N°: 2.13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100%
NO	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Estudiantes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Por los resultados nos damos cuenta que el aula de cómputo en la escuela si se encuentra en funcionamiento ya que así lo afirman el 100% de los encuestados.

Por esta razón es necesario que esta aula de una utilidad práctica para que los estudiantes puedan realizar sus tareas sin ningún inconveniente

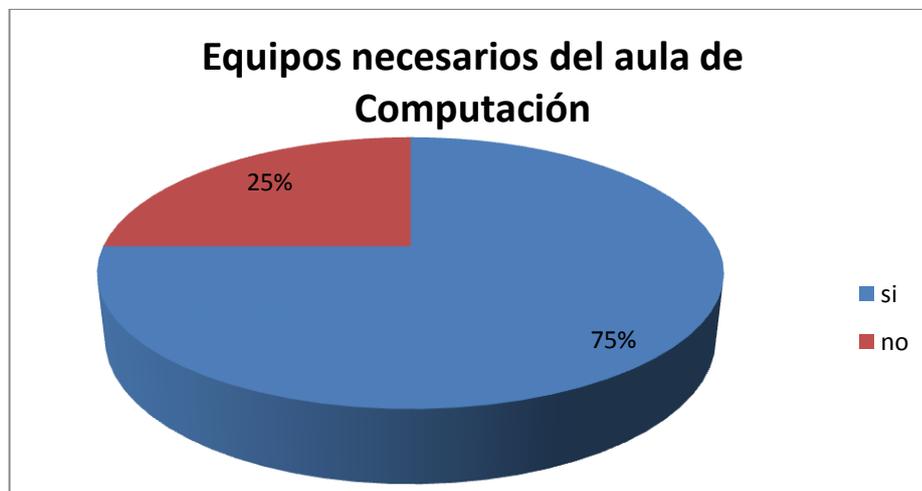
4.- ¿Cree usted que el aula de cómputo tiene el número de computadoras necesarias para las clases de computación?

Tabla N°: 2.14

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	75%
NO	3	25%
TOTAL	12	100%

Fuente: Estudiantes de la institución
Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de los alumnos/as encuestados indica que si poseen los equipos necesarios en el aula de cómputo y el 25% indican que no.

Es necesario que existan todos los equipos para satisfacer las necesidades educativas de todos los estudiantes.

5.- ¿Se utiliza algún tipo de libro para trabajar en esta asignatura?

Tabla N°: 2.15

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	8%
NO	11	92%
TOTAL	12	100%

Fuente: Estudiantes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Solamente el 8% de los estudiantes indican que si se utiliza un libro para computación y el 92% indica lo contrario.

Por lo expuesto es necesario que todos los estudiantes posean un libro que guíe y oriente el trabajo de los estudiantes.

6.- ¿Tienen acceso a Internet las computadoras del Centro de Cómputo?

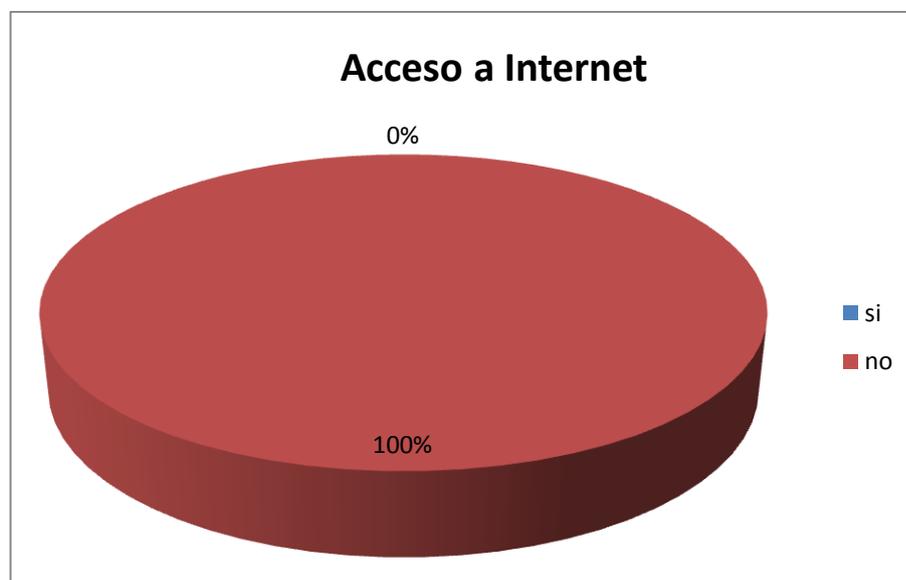
Tabla N°: 2.16

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	00%
NO	12	100%
TOTAL	12	100%

Fuente: Estudiantes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la escuela no existe acceso a Internet por los resultados que lo afirman el 100% de los encuestados; Entonces se hace indispensable solicitar el acceso a Internet para el conocimiento de los programas existentes en computación.

7.- ¿Tienen computadora en casa?

Tabla N°: 2.17

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	00%
NO	12	100%
TOTAL	12	100%

Fuente: Estudiantes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 17



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En un 100% los estudiantes encuestados indican que no poseen en sus casas computadoras.

Con mayor razón la escuela debe proporcionar los conocimientos de computación ya que en la actualidad en todos los lugares es muy indispensable el uso de esta tecnología.

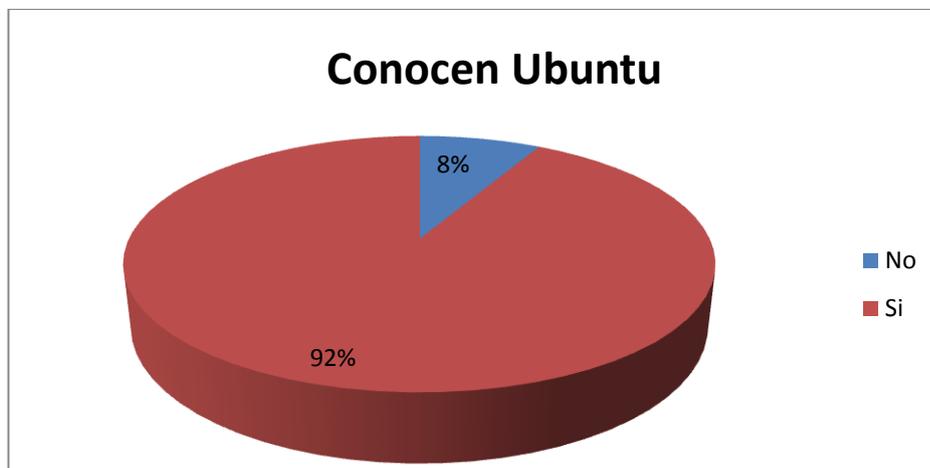
8.- ¿Conoce el Programa Ubuntu para realizar sus tareas y trabajos escolares?

Tabla N°: 2.18

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	17%
NO	10	83%
TOTAL	12	100%

Fuente: Estudiantes de la institución
Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 18



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados nos indican que el 17% de los estudiantes encuestados apenas conoce el programa de Ubuntu y el 83% desconoce totalmente. Con mayor razón una guía didáctica permitirá que los estudiantes puedan conocer los programas de computación básica que ayudará a mejorar sus trabajos y con ello el rendimiento académico en las diversas áreas de estudio.

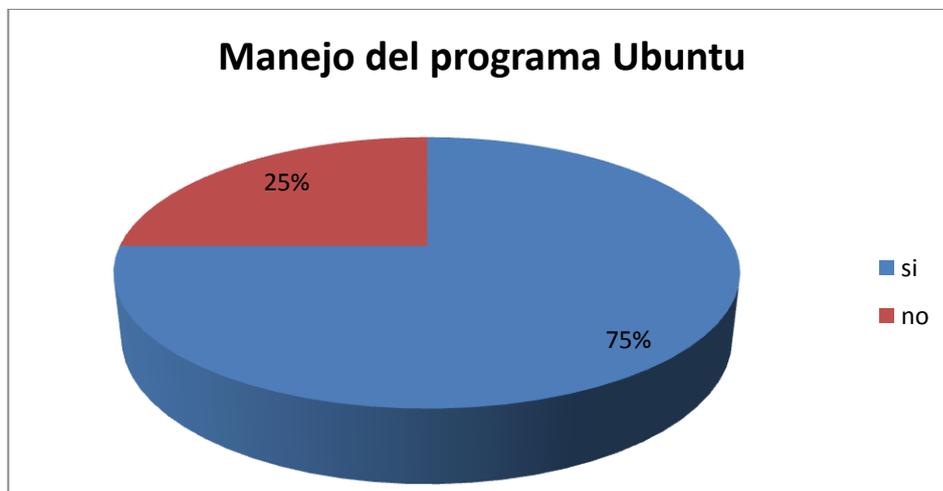
9.- ¿Le gustaría aprender a manejar lo básico y correctamente los programas de Ubuntu?

Tabla N°: 2.19

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	75%
NO	3	25%
TOTAL	12	100%

Fuente: Estudiantes de la institución
Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 19



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los alumnos/as encuestados en un setenta y cinco por ciento indican que si desean aprender a manejar el programa Ubuntu y el otro veinte y cinco por ciento no les interesa, por este motivo se debe realizar prácticas motivacionales que inciten al uso y manejo de la computación.

10. ¿Cree usted qué es importante el uso de la computación para realizar trabajos en la escuela?

Tabla N°: 2.20

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100%
NO	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Estudiantes de la institución

Elaborado por: Luis Yásig

GRÁFICO N° 20



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los niños/as encuestados afirman que sí desearían hacer sus trabajos en la computadora, por lo que se debe dar la orientación adecuada en la asignatura de computación para que puedan aplicar los conocimientos adquiridos en la realización de las tareas escolares en todas las áreas o asignaturas.

2.7 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

2.7.1 CONCLUSIONES

1. La escuela “Belisario Quevedo” es una institución preocupada por el mejoramiento académico de sus estudiantes.
2. Posee un aula de cómputo que no presta todas las utilidades deseadas para los aprendizajes.
3. No hay un docente del área de computación para que trabaje en la Institución
4. Los conocimientos computacionales no están de acuerdo a los programas necesarios para desenvolverse en la vida.
5. Docentes y estudiantes no poseen un manual de computación que ayude en la guía y orientación del trabajo áulico.

2.7.2. RECOMENDACIONES

1. Es indispensable que todos los actores educativos colaboren en la escuela “Belisario Quevedo” para el mejoramiento académico de sus estudiantes.
2. Dotar el aula de cómputo con todos los instrumentos de computacionales para que preste todas las utilidades deseadas en los aprendizajes.
3. Gestionar ante las autoridades educativas la dotación de un profesional para que dicte clases de Computación de acuerdo al horario establecido y solventar las necesidades educativas básicas.
4. Las clases del área de Computación deben ser dictadas de acuerdo al año de educación básica que cursan los estudiantes dándoles a conocer los programas computacionales innovadores que son necesarios para que se desenvuelvan satisfactoriamente.
5. Elaborar un manual de computación que ayude en la guía y orientación del trabajo áulico.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Manual de Computación Básica para docentes y estudiantes del Sexto y Séptimo Años de Educación Básica

3.2. JUSTIFICACIÓN

Luego de haber culminado el estudio de la aplicación de Computación en el aula que permitan lograr aprendizajes, se pudo concluir que la computación en la Escuela “Belisario Quevedo” es limitada en su uso lo que no propician aprendizajes significativos en los niños /as, indispensables en el desarrollo integral.

Por lo que es necesario propiciar un Manual de Computación que sirva como guía metodológica para lograr aprendizajes significativos dirigido a los docentes ya que serán ellos los que conjuntamente con sus estudiantes buscarán los recursos, espacio, la afectividad, participación, desarrollaran la creatividad, criticidad, el interés y el amor por si mismo y los suyos, logran que se sienten felices de hacer y formar parte de la comunidad educativa que es su segundo hogar.

El presente trabajo pretende que los docentes apliquen de manera eficiente y eficaz este manual en su aula de clase ya que los niños /as constituyen el pilar de un nuevo futuro, de profesionales exitosos al servicio de nuestro país.

Los nudos críticos que se pudieron detectar en la presente investigación son:

No se promueve adecuadamente el uso de la computación

No se utilizan estrategias metodológicas que permitan lograr un aprendizaje significativo en los niños /as de sexto año de Educación Básica.

No existe un conocimiento cabal sobre el uso de programas computacionales.

Por lo tanto se requiere dar solución a los nudos críticos que se ha detectado, recomendamos la aplicación de este manual como guía metodológica que permita lograr aprendizajes de computación básica en el sexto y séptimo años de Educación Básica.

Lo que implica que una vez conocidas las estrategias de la utilización de la computación que se propone y adaptadas a las condiciones de los niños/as y suficientemente practicadas, se podrá conseguir los siguientes aspectos.

Promover el desarrollo integral de los niños/as del sexto y séptimo años de Educación Básica de la Escuela “Belisario Quevedo”

Mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes con el uso de la computadora respetando sus diferencias individuales.

Facilitar el conocimiento y uso de la computadora para promover aprendizajes significativos.

Promover el interés de niños/as en la construcción del conocimiento a través de la Computación.

Generar el interés de los niños/as en el uso de la Computación para realizar tareas encomendadas.

3.3. INTRODUCCIÓN

En esta era de la Tecnología es motivo de preocupación, el uso de la computación en escuelas y colegios de nuestro país, aún más con niños/as del sector rural que no tienen la facilidad de acceder a los recursos tecnológicos como es la computación para poder mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

La investigación realizada en la escuela “Belisario Quevedo” para conocer la gestión de docentes que permitan lograr aprendizajes significativos en el sexto y séptimo años de educación básica en el área de computación, permitió identificar nudos críticos de alguna manera que inciden en el aprendizaje integral de los niños/as de la institución.

Para lo cual ha sido diseñado un Manual de Computación básica para que los maestros, desarrollaran aprendizajes significativos con el conocimiento de la computación en sus estudiantes creando climas afectivos, evaluaran de forma integral motivando en los estudiantes la libertad del trabajo en grupo y lograr un ambiente que favorezca el florecimiento de todos los aspectos positivos : Libertad con responsabilidad y toma de iniciativas, y autonomía de grupo donde se respeten las opiniones de todos, se deje aún lado el individualismo y se creen espacios donde prevalezca la armonía y el entendimiento , tanto del grupo, como entre el docente.

En la actualidad es muy importante hablar de computación es por eso que dicho trabajo tiene como finalidad aportar estrategias de enseñanza a través de conocimientos de computación básica en los estudiantes de sexto y séptimo años. Así mismo proponer alternativas que permitan facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje; como se sabe, la computación hoy en día es muy necesaria dentro del proceso educativo. El estilo de enseñanza del docente debe aportar métodos y estrategias y servirse de recursos e instrumentos que lleven al alumnado a desarrollar de manera natural, en las que sea necesario poner en práctica las competencias para resolver problemas de la vida cotidiana. (Hernández, Sampieri, 2003.)

3.4. PRESENTACIÓN

En la actualidad, la educación enfrenta el desafío de responder de una manera innovadora a la demanda creciente de formación solicitada por los alumnos.

Esta demanda de aprendizajes continuos es uno de los rasgos que definen la cultura del aprendizaje de las sociedades actuales, construir un nuevo concepto de entorno a la capacitación y la formación permanente, nos llevará a tener niños felices de lo que hacen, son a ellos a los que debemos brindar lo mejor donde el aula sea un mundo pequeño para descubrir, explorar e investigar.

En este contexto de búsqueda constante de profesionalización de maestros y maestras comprometidos con el mejoramiento y la búsqueda de nuevas estrategias a ellos se dirige este manual que con conocimiento, dedicación y afán pondrán en marcha la revolución al cambio y la mejora continua en búsqueda del desarrollo integral de niños y niñas de los establecimientos educativos.

A partir del conocimiento de la computación básica se pretende que los estudiantes puedan aplicar conocimientos por medio del uso de la computación

3.5. OBJETIVOS

3.5.1 OBJETIVOS GENERAL

Elaborar un manual de Computación Básica que sirva como guía metodológica, para los docentes del Sexto y Séptimo años de educación básica mediante la aplicación de estrategias que permita lograr un aprendizaje significativo en esta área de estudio.

3.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer lo más importante y básico del programa Ubuntu y determinar en la práctica su uso y aplicación.
- Facilitar las características de las estrategias de aprendizaje de Computación a utilizarse para generar un aprendizaje significativo.
- Ejemplificar el uso de la computadora en trabajos sencillos.
- Establecer la metodología para el diseño del Manual de Computación para uso de los docentes y estudiantes mediante la aplicación de estrategias motivacionales que generen en los niños/as aprendizajes significativos.
- Diseñar el documento del Manual de computación

3.6 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DEL PLANTEL:	Escuela “Belisario Quevedo”
PROVINCIA:	Cotopaxi
CANTÓN:	Pujilí
BARRIO:	Cinco de Junio
FINANCIAMIENTO:	Fiscal
NIVEL ESCOLAR	Educación Básica

3.6.1. BENEFICIARIOS

- Estudiantes del Sexto y Séptimo Años de Educación Básica
- Docentes del establecimiento educativo
- Padres de familia
- Comunidad educativa

3.6.2 FACTIBILIDAD

La propuesta planteada se puede llevar a cabo por las siguientes consideraciones:

- Se dispone de una aula de Computación.
- Se dispone de bibliografía para la elaboración del Manual de Computación que genere un aprendizaje significativo en el Sexto Séptimo años de Educación Básica.
- Existe equipos de cómputo en la escuela al que se le debe dar el uso adecuado para conseguir buenos aprendizajes.
- El contenido del Manual de computación básica se fundamenta en una investigación científica, dedicada a todos los beneficiarios activos de la institución cuyo fin es lograr el desarrollo integral de los niños/as .a través de trabajos sencillos utilizando la computación que generen aprendizajes significativos.

3.7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

¿Qué plantea la propuesta?

La aplicación de la guía metodológica permitirá generar un aprendizaje significativo, la misma que tiene el propósito de potencializar la educación del estudiante mediante la aplicación de trabajos utilizando la computadora.

El manual de Computación se basa en el conocimiento y aplicación del conocimiento Básico del Software libre del programa Ubuntu que utilizando estrategias de aprendizaje permitan lograr aprendizajes significativos.

3.7.1 ¿CÓMO SE VA A LLEVAR LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA?

El Manual de Computación Básica para los estudiantes de sexto y séptimo años de educación básica constará de clases de computación con sus respectivas actividades que ayudarán a los niño/as al desarrollo del conocimiento tecnológico y científico para desarrollar otras actividades.

Es el manejo de la información, con el uso del computador y sus aplicaciones ayuda a la transmisión de la información de una manera segura y confiable.

El manual de aplicación del programa computacional UBUNTU permitirá a los estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica desarrollar destrezas computacionales que ayudarán a realizar actividades dentro y fuera del ambiente escolar por cuanto en la actualidad se ha tornado indispensable de que el estudiante aprenda computación y este programa les ayudará a desenvolverse con mayor facilidad.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS**

**MANUAL COMPUTACIONAL DEL SISTEMA
OPERATIVO UBUNTU**

Contenido.....	75
UBUNTU.....	75
INTERFAZ DE USUARIO	75
VENTAJAS DEL UBUNTU.	76
ACTIVIDADES	77
LIBRE OFFICE	78
INICIO DE LIBRE OFFICE.....	78
INICIO DESDE UN DOCUMENTO EXISTENTE	78
WRITER (PROCESADOR DE TEXTO)	79
LA INTERFAZ WRITER.....	80
BARRA DE ESTADO.....	81
BARRA DE MENÚ.....	85
BARRAS DE HERRAMIENTAS	89
TRABAJAR CON DOCUMENTOS	91
TRABAJAR CON TEXTO	92
CORTAR, COPIAR Y PEGAR TEXTO	94
DAR FORMATO AL TEXTO	96
GUARDAR DOCUMENTOS	97
CERRAR LIBRO OFFICE	98
ACTIVIDADES.....	99
CALC (HOJA DE CÁLCULO)	102
COMENZANDO A USAR LA HOJA DE CÁLCULO.....	102
TRABAJANDO CON GRUPOS DE CELDAS.....	105
CALCULANDO.....	108
SALVANDO HOJAS DE CÁLCULO	111
PEGADO ESPECIAL.....	112
ASIGNAR FORMATO A UNA CELDA.....	112

ACTIVIDADES.....	114
IMPRESS (PRESENTACIONES)	117
LA PANTALLA INICIAL	120
MODOS DE VISUALIZACIÓN	122
PRESENTACIÓN.....	126
CREAR UNA PRESENTACIÓN NUEVA	126
ABRIR UNA PRESENTACIÓN EXISTENTE.....	127
GUARDAR UNA PRESENTACIÓN.....	127
IMPRIMIR UNA PRESENTACIÓN.....	127
ACTIVIDADES.....	129
DRAW (GRÁFICOS VECTORIALES)	132
CONCLUSIONES	133
RECOMENDACIONES	134

UBUNTU

Es un sistema operativo basado en Linux y que se distribuye como software libre, el cual incluye su propio entorno de escritorio denominado Unity.

Está orientado al usuario novel y promedio, con un fuerte enfoque en la facilidad de uso y en mejorar la experiencia de usuario. Está compuesto de múltiple software normalmente distribuido bajo una licencia libre o de código abierto.

INTERFAZ DE USUARIO

La actual interfaz de usuario de Ubuntu está compuesta por tres elementos: la barra superior para indicadores de sistema y menús, el lanzador de aplicaciones al costado izquierdo, y el tablero que despliega accesos a aplicaciones y medios.



Al igual que la mayoría de los sistemas de escritorio basados en Linux, Ubuntu es capaz de actualizar a la vez todas las aplicaciones instaladas en la máquina a través de repositorios. Ubuntu está siendo traducido a más de 130 idiomas y cada usuario es capaz de colaborar voluntariamente a esta causa, a través de Internet.

VENTAJAS DE UBUNTU

- **No hay pago de licencias.** Es libre para cualquiera que desee utilizarlo y distribuirlo sin costo alguno.
- **De código abierto (Open Source).** Puede distribuir, copiar y modificar el software tanto como desee.
- **Multiplataforma.** Se ejecuta en varias arquitecturas de hardware y en múltiples sistemas operativos, tales como Microsoft Windows, Mac OS X, Linux y Sun Solaris.
- Esta disponible en varios idiomas, al igual que ofrece soporte tanto para Diseño de Texto y escritura de Derecha a Izquierda
- **Interfaz de usuario coherente.** De fácil utilización y manejo.
- **Compatibilidad de archivos.** Incluye funcionalidades de exportación a PDF y Flash, así como soporte para abrir y guardar archivos en muchos formatos.
- **No se ata a ningún proveedor.** Los archivos se pueden descomprimir fácilmente y leerse con la ayuda de cualquier editor de texto y su marco de trabajo es abierto.

ACTIVIDADES:

1.- **Complete:** Ubuntu es un..... basado en..... y que se distribuye como, el cual incluye su propio entorno dedenominado Unity.

2.- **Una con líneas según corresponda.**

Ubuntu está orientado al	Usuario novel
	Usuario registrado
	Usuario anónimo
	Usuario promedio
	Usuario del sistema

3.- **Enumere las partes de la Interfaz de Ubuntu**

.....
.....
.....

4.- **Subraya lo correcto:**

Al igual que la mayoría de los sistemas de escritorio basados en Linux, Ubuntu es:

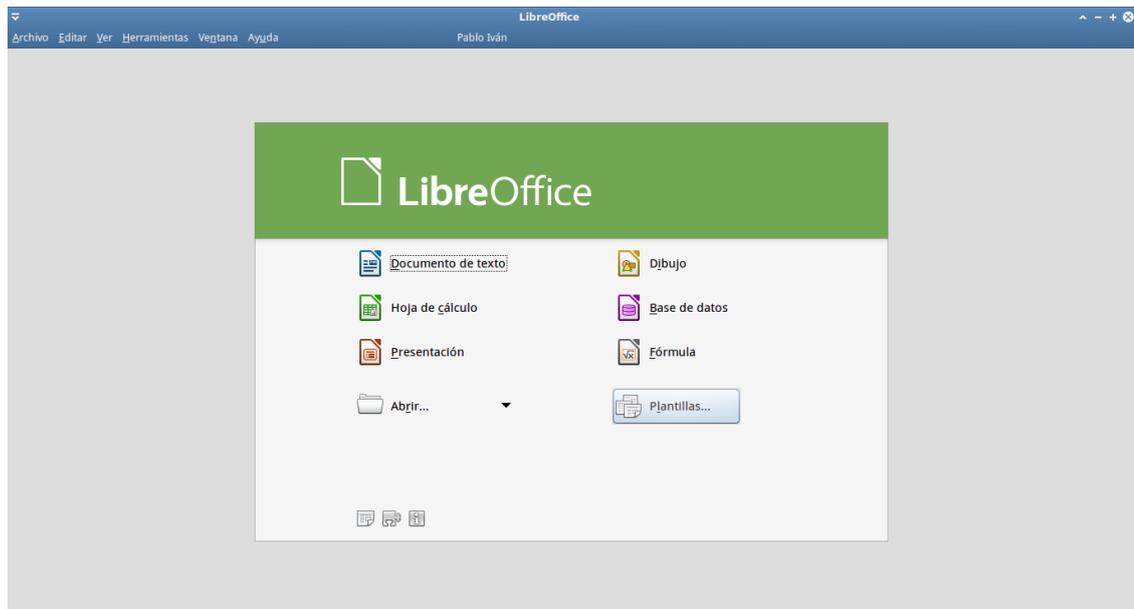
- Capaz de actualizar a la vez todas las aplicaciones instaladas en la máquina a través de repositorios.
- Traducido a más de 130 idiomas y cada usuario es capaz de colaborar voluntariamente a esta causa, a través de Internet.
- Un conjunto de permisos y de recursos (o dispositivos) a los cuales se tiene acceso.
- Un conocimiento de la aplicación, del sistema y de la alfabetización informática.

LIBRE OFFICE

Es una suite de ofimática libre y de código abierto, se creó como bifurcación de OpenOffice.org en 2010, cuenta con un procesador de texto (Writer), un editor de hojas de cálculo (Calc), un gestor de presentaciones (Impress), un gestor de bases de datos (Base), un editor de gráficos vectoriales (Draw) y un editor de fórmulas matemáticas (Math). Está diseñada para ser compatible con las principales suites ofimáticas, incluyendo Microsoft Office, aunque algunas características de diseño y atributos de formato son manejados de forma diferente o no están soportados.

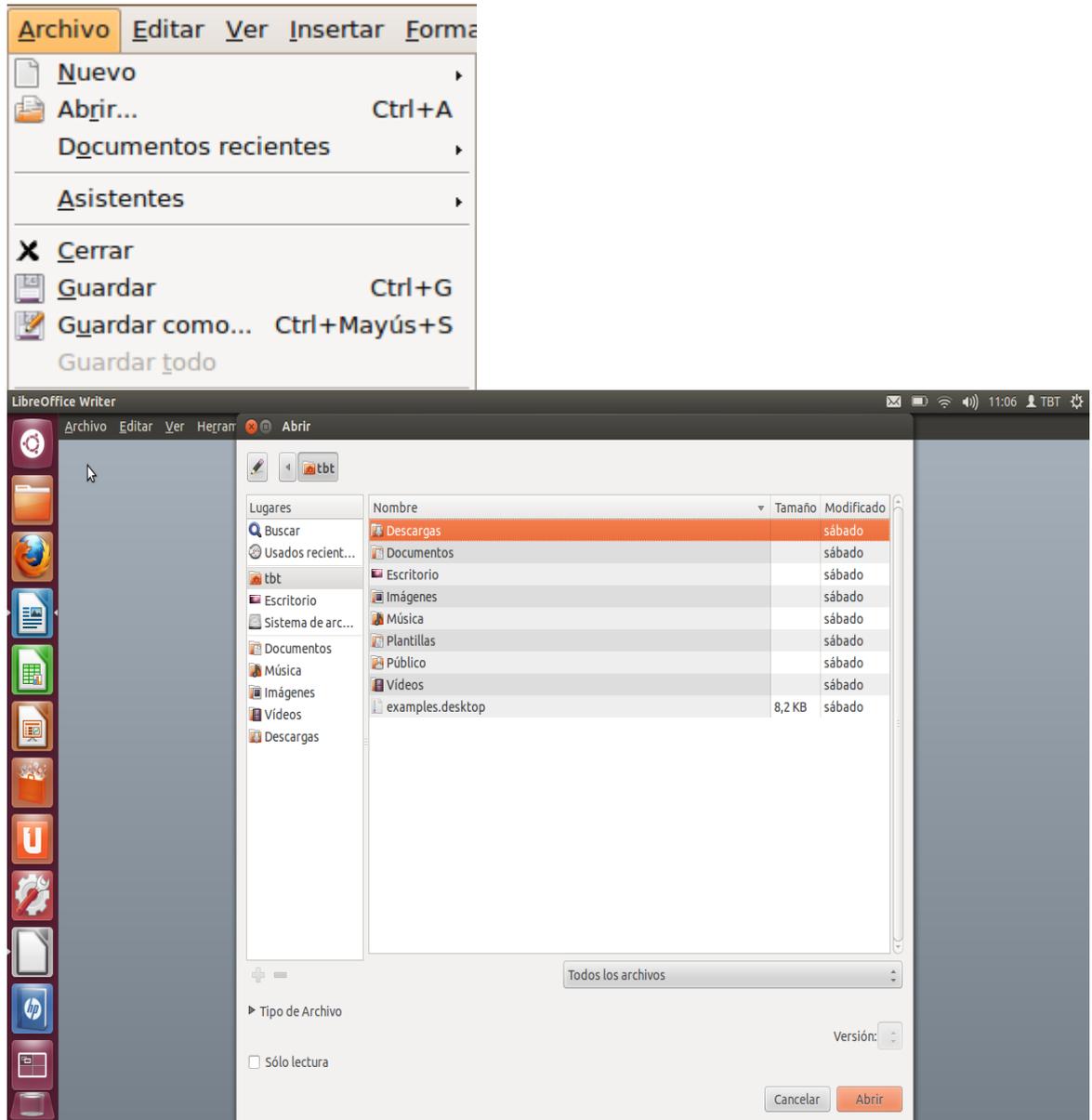
COMO INICIAR LIBRE OFFICE

La manera más habitual de iniciar cualquier componente de Libre Office es utilizando el menú del sistema, el menú estándar desde el cual se inician muchas aplicaciones. En Windows se llama menú de Inicio.



INICIO DESDE UN DOCUMENTO EXISTENTE

Hacer doble clic sobre un archivo de Libre Office en un explorador de archivos, como por ejemplo el explorador de Windows. El componente apropiado de Libre Office se iniciará y se cargará el documento.



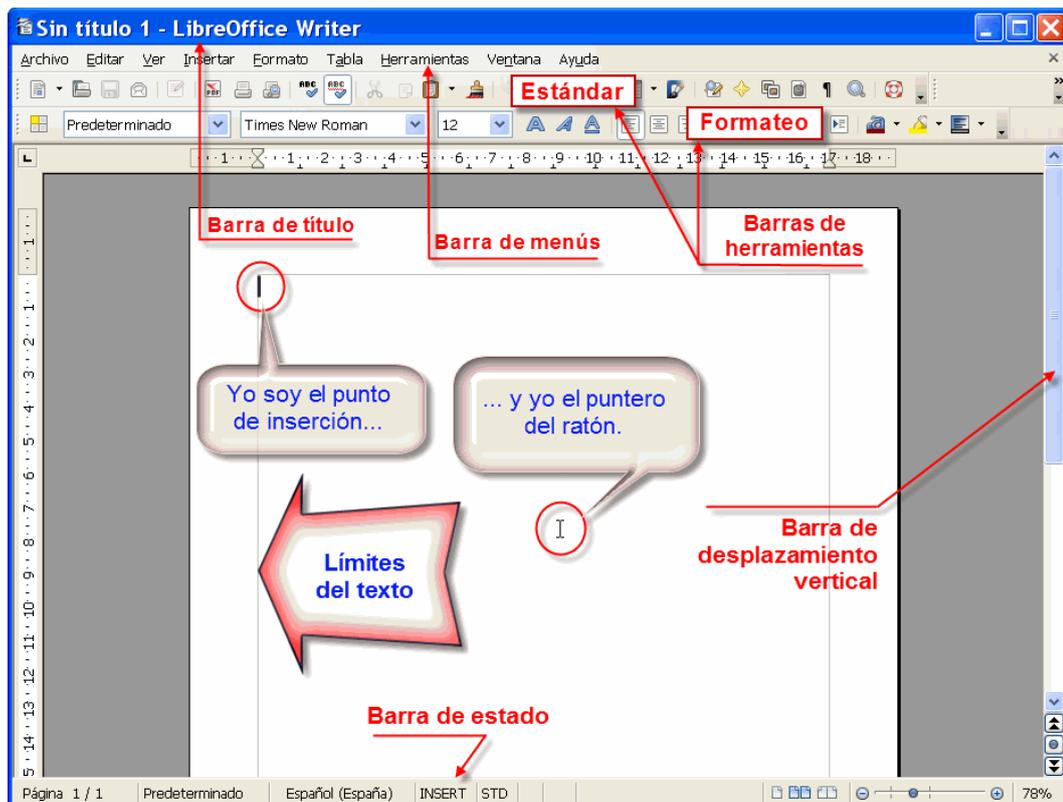
WRITER (PROCESADOR DE TEXTO)

Es el procesador de textos de Libre Office.org (Libre Office). Además de las características habituales de un procesador de texto (revisión ortográfica, diccionario de sinónimos, división de palabras, corrección automática, buscar y reemplazar, generación automática de tablas de contenido e índices, combinar correspondencia y otras), proporciona las siguientes características importantes:

- Plantillas y estilos
- Potentes métodos de diseño de página, incluyendo marcos, columnas y tablas. Inserción o vinculación: gráficos, hojas de cálculo y otros objetos.
- Herramientas de dibujo integradas.
- Documentos maestros: para agrupar varios documentos en un único documento.
- Control de cambios durante las revisiones (modificaciones)
- Integración de bases de datos, incluyendo la bibliográfica.
- Exportar a PDF, incluyendo marcas de texto

LA INTERFAZ DE WRITER.

En la siguiente figura se muestra el espacio de trabajo principal de Writer.



BARRA DE ESTADO

Proporciona información sobre el documento y las formas más apropiadas para cambiar con rapidez algunas de sus características. De izquierda a derecha, los campos son los siguientes.

Número de página.- Muestra el número de página actual, la secuencia numérica de la página actual (si es distinta), y el número total de páginas del documento. Por ejemplo, si en la página 3 reinició la numeración en 1, el número de página es 1 y el número de secuencia es 3.

Para saltar a la ubicación de una marca de texto, haga clic sobre este campo. Se abre una lista de marcas de texto; haga clic en la deseada.

Para saltar a una página específica del documento, haga doble clic sobre este campo. Se abre el Navegador. Haga clic en el campo Número de página y escriba el número de página deseado.

Estilo de página.- Muestra el estilo de la página actual. Para cambiar el estilo de página, haga clic con el botón secundario sobre este campo. Aparece una lista de estilos de página; haga clic sobre un estilo distinto para seleccionarlo.

Para editar el estilo de página, haga doble clic sobre este campo. Se abre el cuadro de diálogo Estilo de página.

Idioma.- Muestra el idioma del texto seleccionado. Haga clic para abrir un menú en el que podrá seleccionar otro idioma para el texto resaltado o para el párrafo en el que se encuentre el cursor. También puede seleccionar **Ninguno** para excluir el texto de la corrección ortográfica o seleccionar **Más...** para abrir el cuadro de diálogo Caracteres.

Modo insertar.- Haga clic para cambiar entre los modos Insertar y Sobrescribir mientras escribe.

Modo de selección.- Haga clic para cambiar entre STD (*Estándar*), EXT (*Extendido*), AGR (*Agregar*) y BLK (*Bloque*). EXT es una alternativa para *Mayúsc+clic* al seleccionar texto.

Firma digital.- Si el documento se ha firmado digitalmente, en esta parte de la Barra de estado se muestra el icono . Puede hacer doble clic sobre el icono para ver el certificado.

Información de sección u objeto.- Cuando el cursor está en una sección u objeto (por ejemplo una imagen), en este campo aparece información sobre ese elemento.

Diseño de la vista.- Haga clic sobre el icono apropiado para ver una única página, dos páginas una junto a otra, o dos páginas en formato libro (figura). Puede editar el documento en cualquiera de las vistas.

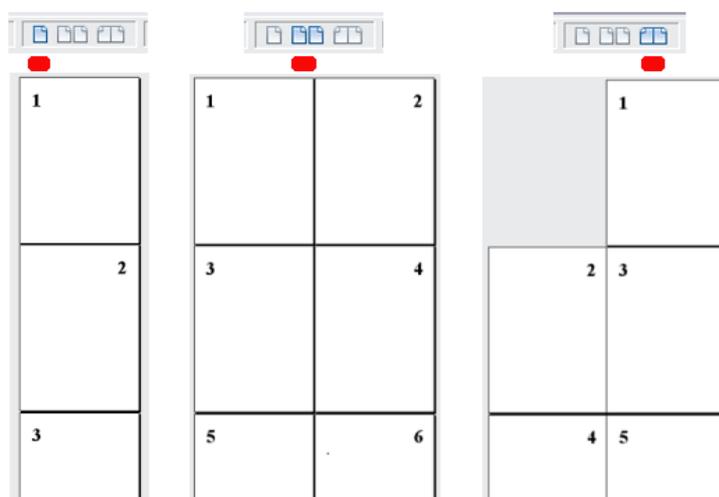
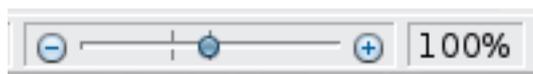


Figura: Diseño de la vista: una página, dos páginas, libro.

Zoom o escala.- Para cambiar el tamaño de la vista, arrastre la barra deslizante Escala, o haga clic en los signos + y -, o haga clic en la propia barra deslizante. También puede hacer clic con el botón secundario sobre el porcentaje de nivel de zoom o escala para seleccionar el valor deseado. El zoom o escala interacciona con el diseño de vista seleccionado para determinar cuántas páginas pueden verse en la ventana del documento.



Vistas del documento.- Writer tiene distintas formas de ver un documento: Configuración de impresión, Diseño para Internet y Pantalla completa. Para acceder a estas y otras opciones, vaya al menú **Ver** y haga clic en la vista deseada. (En la vista Pantalla completa, presione la tecla *Esc* para volver a la vista Configuración de impresión o Diseño para Internet.)

Si está en la vista Diseño para Internet, puede usar la barra deslizante de la escala de la Barra de estado, tal como se describe arriba. En Configuración de impresión puede usar tanto la barra deslizante de escala como los iconos de Diseño de vista.

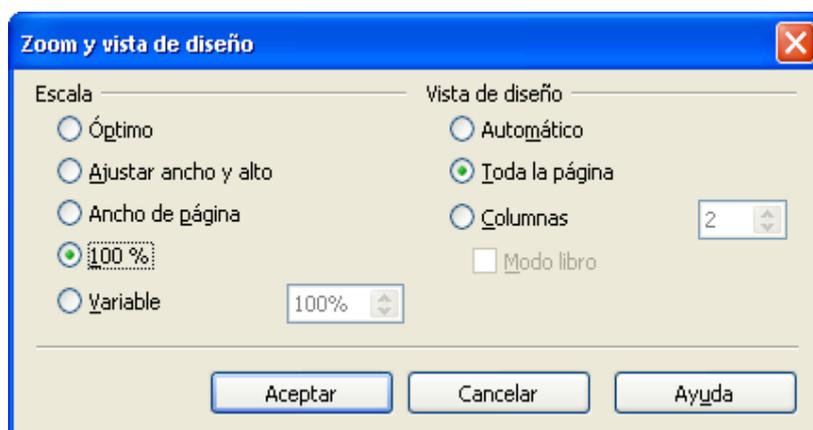


Figura a: Selección de las opciones de Zoom y vista de diseño.

También puede seleccionar **Ver > Escala** en la barra de menús para mostrar el cuadro de diálogo Zoom y vista de diseño (véase la figura a), donde puede establecer las mismas opciones que en la Barra de estado. En la vista Diseño para Internet la mayoría de las opciones no están disponibles.

Desplazarse con rapidez por los documentos.- Además de las características de navegación de la Barra de estado (descritas arriba), puede utilizar la ventana principal del Navegador y la barra de herramientas Navegación.

En Writer también puede mostrar la barra de herramientas Navegación haciendo clic sobre el pequeño icono Navegación que está cerca de la esquina inferior derecha de la ventana, bajo la barra de desplazamiento vertical, tal como se muestra en la figura b.

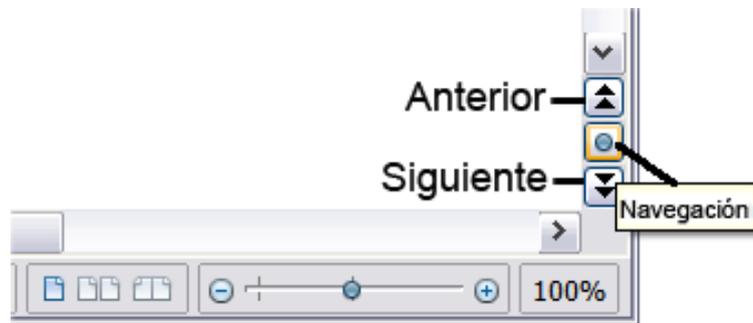


Figura b: Iconos de navegación.

La barra de navegación (figura c) muestra iconos de todos los tipos de objeto mostrados en el Navegador, así como algunos adicionales (por ejemplo, los resultados de un comando **Buscar**).



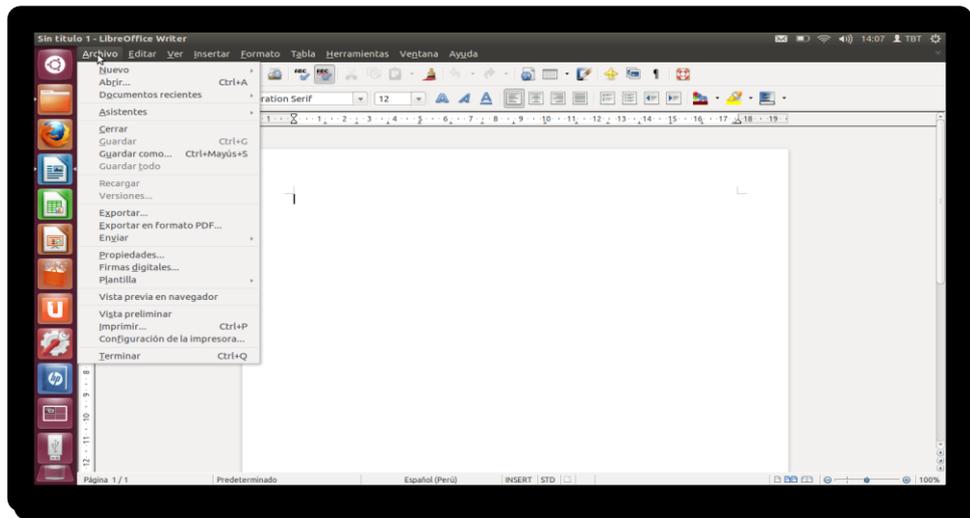
Figura c: Barra de herramientas Navegación

Haga clic sobre un icono para seleccionar el tipo de objeto. Ahora, todos los iconos **Anterior** y **Siguiete** (en el propio Navegador, en la barra de herramientas Navegación y en la barra de desplazamiento) saltarán al próximo objeto del tipo seleccionado. Esto es particularmente útil para encontrar elementos como entradas de índice, que pueden ser difíciles de ver en el texto. Los nombres de los iconos (mostrados en los cuadros de información sobre la herramienta) cambian para ajustarse a la categoría seleccionada; por ejemplo, **Gráfico siguiente**, **Marca de texto siguiente**, o **Continuar búsqueda hacia delante**.

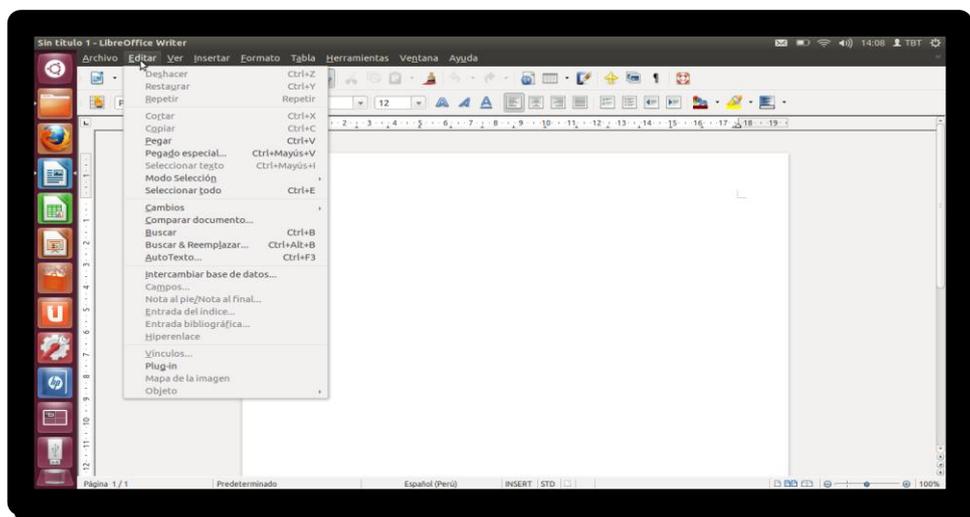
BARRA DE MENÚ.

La barra de Menú está localizada en la parte superior de la pantalla de Libre Office, debajo de la barra de Título. Cuando elija uno de los menús, se desplegará un submenú para mostrar la lista de comandos.

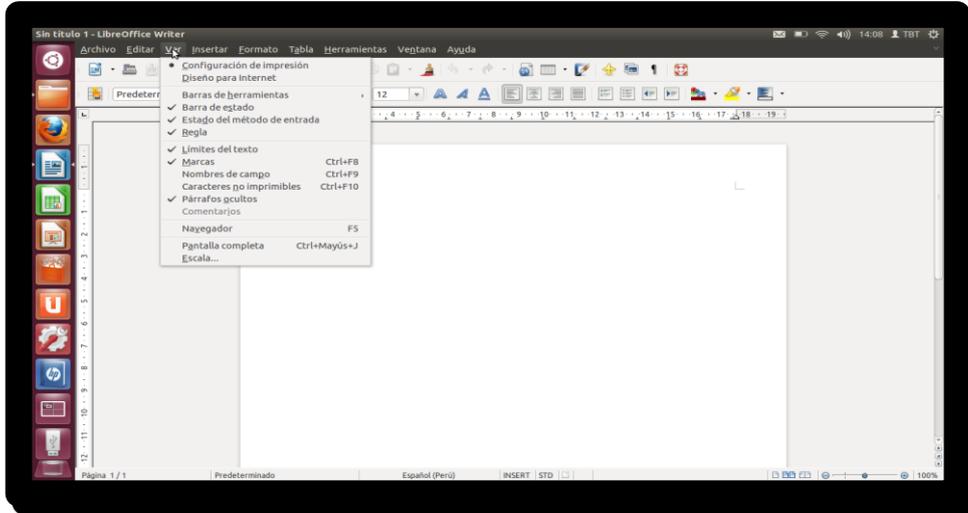
Archivo.- Contiene comandos que se aplican a todo el documento, como por ejemplo Abrir, Guardar y Exportar como PDF.



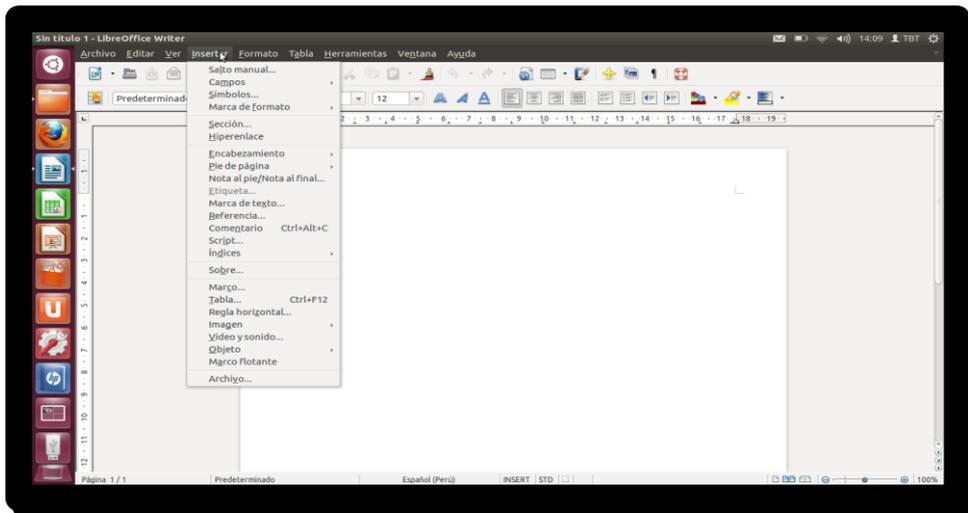
Editar contiene comandos para la edición de documentos, como por ejemplo Deshacer: xxx (en donde xxx es el comando que se va a deshacer) y Buscar y Reemplazar. También contiene comandos para cortar, copiar y pegar partes seleccionadas del documento.



Ver contiene comandos para controlar la forma en que se muestra el documento, como Escala y Diseño para Internet.



Insertar contiene comandos para insertar elementos dentro del documento, como por ejemplo Encabezamiento, Pie de página e Imágenes.



Formato contiene los comandos de Estilo y formato, y Autocorrección, por ejemplo, para dar formato a la apariencia del documento.

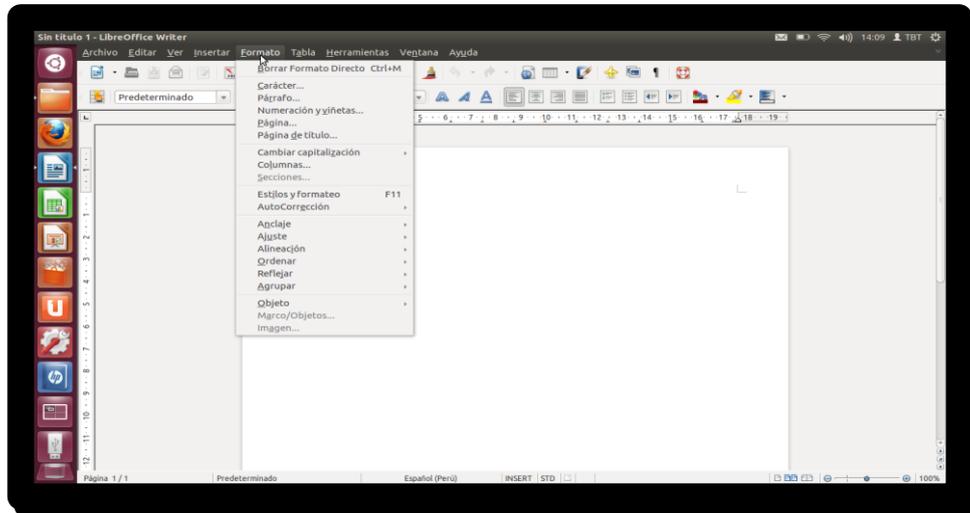
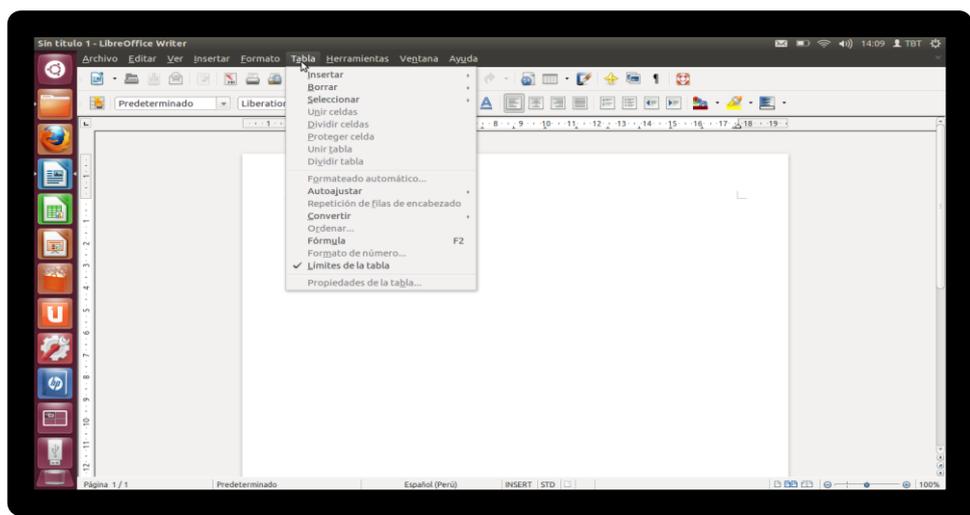
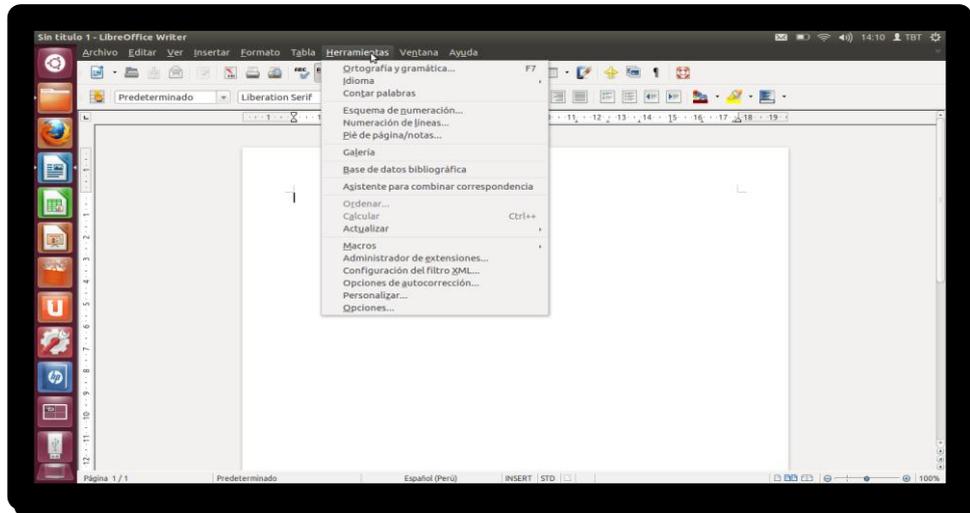


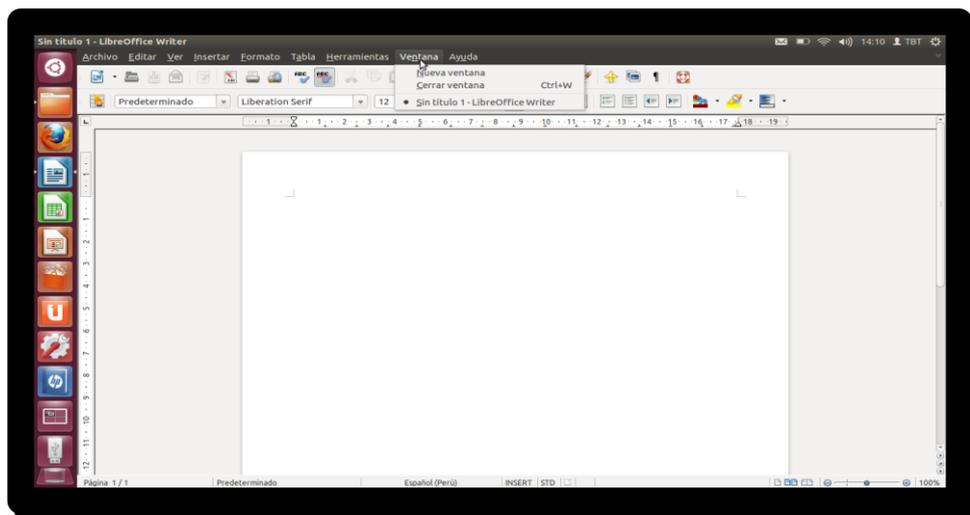
Tabla muestra todos los comandos para insertar y editar una tabla en un documento de texto.



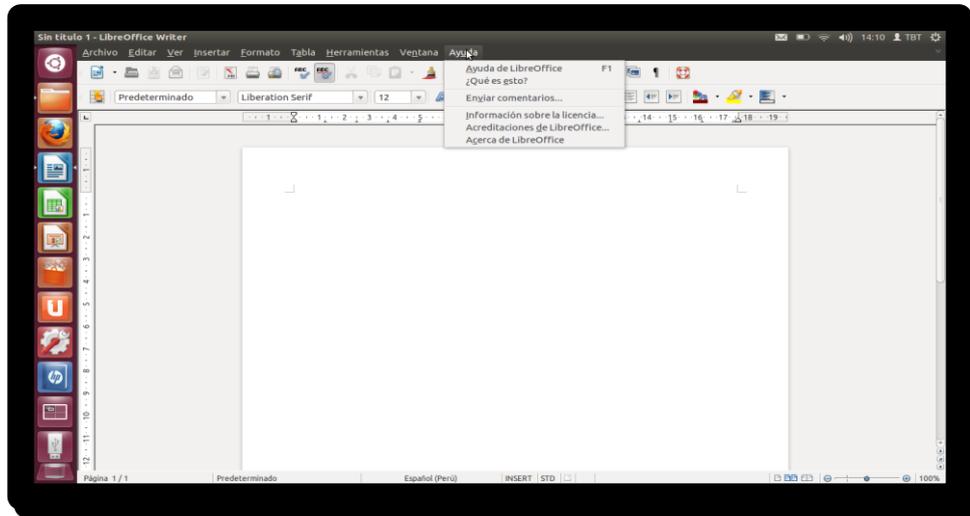
Herramientas contiene entre otras funciones Ortografía y gramática, Personalizar y Opciones.



Ventana contiene comandos para la ventana de presentación.



Ayuda contiene enlaces para el archivo de Ayuda, ¿Qué es esto?, e información acerca del programa.



BARRAS DE HERRAMIENTAS.

Libre Office posee varios tipos de barras de herramientas: acopladas, flotantes y desprendibles. Las barras de herramientas acopladas se pueden mover a diferentes posiciones o hacer que floten y, a su vez, las barras de herramientas flotantes pueden ser acopladas.

La barra de herramientas acoplada superior (esta es la posición por defecto) se denomina barra de herramientas Estándar y es la misma para todas las aplicaciones de Libre Office.

La segunda barra de herramientas en la parte superior (esta es la posición por defecto) es la barra de herramientas de Formato. Es una barra contextual que muestra las herramientas relevantes según la posición actual del cursor del ratón o selección. Por ejemplo, cuando el cursor está sobre un gráfico, la barra de Formato proporciona herramientas para el formato de gráficos; cuando el cursor está sobre el texto, las herramientas sirven para dar formato de texto.

Mostrar u ocultar las barras de herramientas.- Para mostrar u ocultar barras de herramientas, seleccione Ver → Barras de Herramientas, a continuación haga clic

sobre el nombre de la barra de herramientas en la lista. Una barra de herramientas activa muestra una marca de verificación junto al nombre. Las barras de herramientas desprendibles no se listan en el menú Ver.

Submenús y barras de herramientas desprendibles.- Los iconos de la barra de herramientas con un triángulo pequeño a la derecha muestran submenús, barras de herramientas desprendibles y otras formas de selección, dependiendo del icono.

Las barras de herramientas desprendibles pueden flotar o acoplarse sobre un borde de la pantalla o en una de las áreas de las barras existentes. Para mover un barra desprendible flotante, arrástrela desde el título. Vea “Mover barras de herramientas” más abajo.

Mover barras de herramientas.- Para mover una barra acoplada, coloque el ratón sobre el controlador de la barra, mantenga el botón izquierdo pulsado, arrastre la barra a la nueva posición y a continuación suelte el botón del ratón.

Personalizar las barras de herramientas.- Puede personalizar las barras de herramientas de varias maneras, incluyendo la elección de los iconos que estarán visibles y la fijación de la posición de la barra de herramientas. También puede agregar iconos y crear nuevas barras de herramientas.

Para acceder a las opciones de personalización de las barras de herramientas, utilice la flecha hacia abajo en el extremo de la barra de herramienta o en el título



Figura: personalizar barras de herramientas

Para mostrar u ocultar los iconos definidos para una barra de herramientas seleccionada, elija **Botones visibles** en el menú desplegable. Los iconos visibles tienen un contorno visible alrededor. Seleccione o elimine la selección de los iconos que desee.

Menús (contextuales) al hacer clic con el botón derecho.- Puede acceder rápidamente a muchas funcionalidades del menú si hace clic con el botón derecho del ratón sobre un párrafo u otro objeto. Se desplegará un menú de contexto. A menudo el menú de contexto es la forma más rápida y fácil de activar una funcionalidad. Si tiene dudas sobre dónde está localizada una función puede averiguarlo con el botón derecho del ratón.

TRABAJAR CON DOCUMENTOS

En este punto le daremos instrucciones sobre cómo crear documentos nuevos, abrir documentos existentes y guardar documentos, así como la forma de crear un documento a partir de una plantilla.

Guardar como archivo Microsoft Word

Para guardar un documento como archivo Microsoft Word:

- 1) Primero guarde su documento en formato Libre Office (.odt). Si no lo hace, cualquier cambio realizado desde la última vez que lo guardó sólo aparecerá en la versión Microsoft Word del documento.
- 2) Luego haga clic en **Archivo > Guardar como**. Aparece la ventana Guardar como (figura d).
- 3) En el menú desplegable del campo **Tipo**, seleccione el tipo de formato Word deseado. Haga clic en **Guardar**.

A partir de este punto, todos los cambios que realice se aplicarán solo al documento Microsoft Word. De hecho, ha cambiado el nombre del documento. Si desea volver a trabajar con la versión Libre Office del documento, deberá volver a abrirlo.

Si desea predeterminar que sus documentos Libre Office se guarden en formato Microsoft Word, vaya a Herramientas > Opciones > Cargar/Guardar.

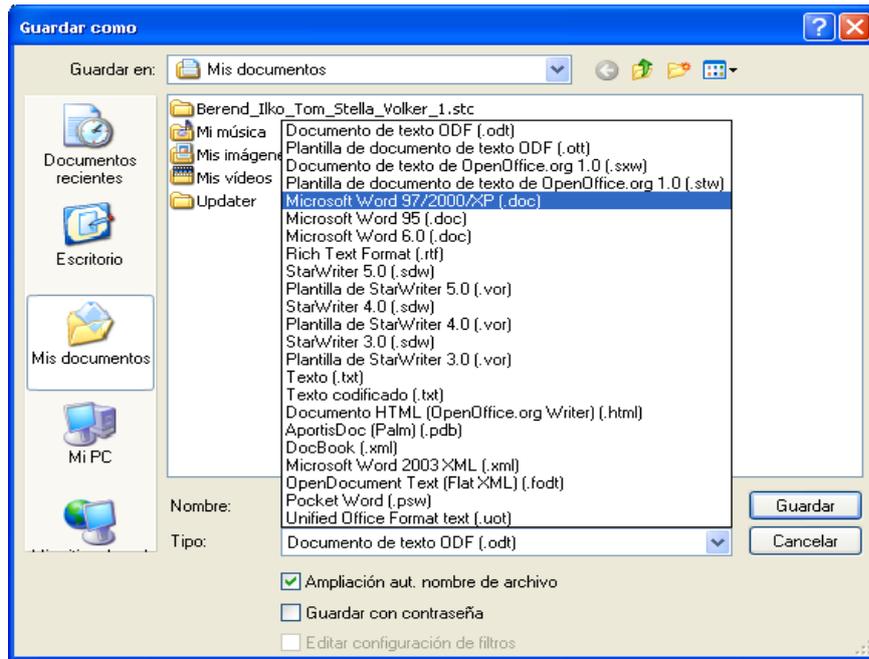


Figura d. Guardar un archivo con formato Microsoft Word

TRABAJAR CON TEXTO

En Writer se trabaja el texto (seleccionar, copiar, pegar, mover) como en cualquier otro programa. Libre Office también dispone de mecanismos apropiados para seleccionar elementos no consecutivos, seleccionar un bloque vertical de texto y pegar texto sin formato.

Seleccionar elementos no contiguos.- Para seleccionar elementos no contiguos (tal como se muestra en la figura e) mediante el ratón:

1. Seleccione el primer trozo de texto.
2. Mantenga presionada la tecla *Control* y use el ratón para seleccionar el siguiente trozo de texto.

Repita tantas veces como sea necesario.

Ahora puede trabajar con el texto seleccionado (copiarlo, borrarlo, cambiar el estilo, etc.).

EL PAÍS DE LOS CIEGOS ¶

HERBERT GEORGE WELLS ¶

Próximamente a trescientas millas del Chimborazo y a cien de las nieves del Coto, más desierta de los Andes ecuatoriales, **ábrese el valle misterioso donde existe el p**
Hace cuatro siglos todavía era el valle asequible, aun cuando siempre insondab
peligrosos ventisqueros lo rodearon casi totalmente. Y tal vez entonces fue cuando
de indígenas peruanos se refugiaron en él para huir de la tiranía de los coloniz
Sobrevino después la terrible erupción del Mindovamba que hundió durante diec
en las tinieblas; y desde los manantiales hervorosos de Yaguaxi hasta Guayaquil
todos los ríos peces muertos. No hubo parte en la vertiente del Pacífico donde
desprendimientos formidables, **súbitos deshielos** que originaran inundaciones; y la
montañosa del Arauca rodó por la vertiente de la cordillera con ruido infinitament
catarata, cegó los caminos, y formó para siempre una barrera infranqueable ent
ciegos y el resto del inundo. ¶

Figura e: Seleccionar elementos no contiguos

Para seleccionar elementos no consecutivos mediante el teclado:

1. Seleccione el primer trozo de texto. (Para más información sobre la selección de texto mediante el teclado, véase el tema Teclado; desplazarse y seleccionar en el texto en la Ayuda.)
2. Presione Mayúsc+F8. Esto pone a Writer en modo Agregar. En la barra de estado aparecen las siglas AGR.
3. Use las teclas de desplazamiento para ir hasta el siguiente trozo de texto que desee seleccionar. Mantenga presionada la tecla Mayúsc y seleccione el siguiente trozo de texto.
4. Repita el procedimiento tantas veces como sea necesario.
5. Ahora puede trabajar con el texto seleccionado.
6. Presione Esc para salir de este modo.

Seleccionar un bloque de texto vertical.- Puede seleccionar un bloque vertical o columna de texto separada por espacios o tabulaciones (como podrá encontrarse en textos pegados procedentes de correos electrónicos, listados de programas u otras fuentes) usando el modo Selección por bloque de Libre Office. Para cambiar al modo Selección de bloque, vaya a **Editar > Modo Selección > Bloquear**

área, o haga clic tantas veces como sea necesario para, en la barra de estado, STD cambie a BLK.



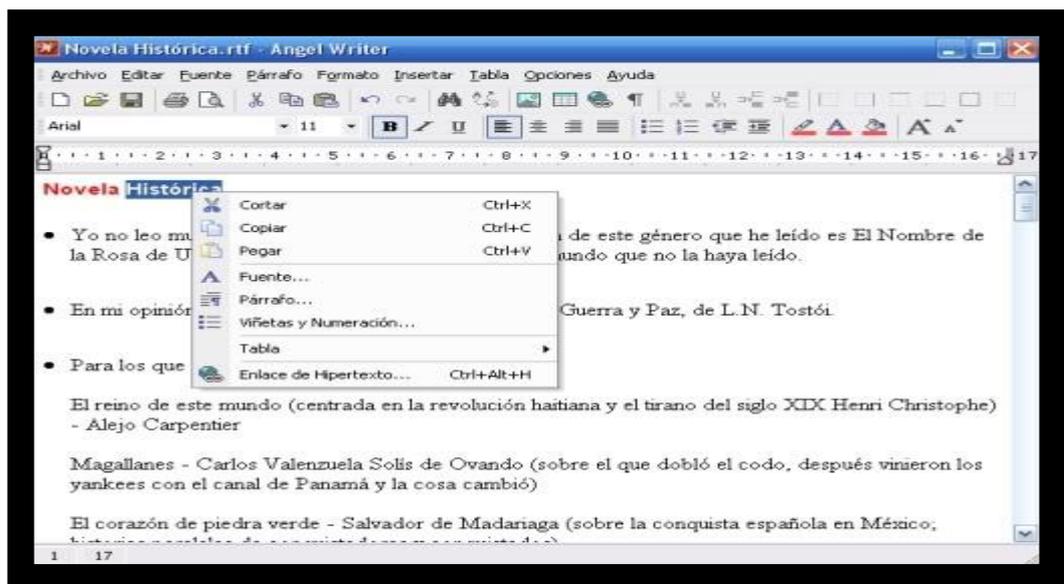
Ahora, resalte la selección con el ratón, o el teclado, tal como se muestra en la figura f.



Figura f. Seleccionar un bloque vertical de texto

CORTAR, COPIAR Y PEGAR TEXTO

Cortar y copiar texto en Writer es igual que cortar y pegar texto en otras aplicaciones. Para ello, puede usar el ratón o el teclado.



Cortar: Use **Editar > Cortar**, *Control +X* o el menú **Cortar** de la barra de herramientas.



Copiar: Use **Editar > Copiar** o *Control + C* o el icono **Copiar**.



Pegar: Use **Editar > Pegar** o *Control + V* o el icono **Pegar**.

Si sólo hace clic sobre el icono **Pegar**, se conservará cualquier formato del texto (negrita, cursiva, etc.). Para pegar el texto con el formato del texto adyacente al lugar de inserción, haga clic en el triángulo a la derecha del icono **Pegar** y seleccione **Texto sin formato** (figura g).

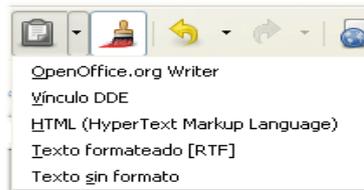


Figura g: Menú Pegar

Buscar y reemplazar texto y formato.- Writer dispone de la herramienta Buscar y reemplazar, la cual automatiza el proceso de buscar texto dentro de un documento. Además de buscar y reemplazar palabras, puede:

- Usar expresiones regulares (comodines) para realizar una búsqueda más precisa.
- Buscar y reemplazar formatos específicos
- Buscar y reemplazar estilos de párrafo

Para mostrar el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar (figura h), use las teclas abreviadas *Control+F* o seleccione **Editar >**

Buscar y reemplazar.- Escriba el texto que desea encontrar en el cuadro **Buscar**

Para reemplazar un texto con otro distinto, escriba el nuevo texto en el cuadro **Reemplazar por**.

Puede seleccionar varias opciones como coincidencia exacta, sólo palabras concretas, o llevar a cabo una búsqueda de palabras similares. (Véase más abajo para otras opciones.)

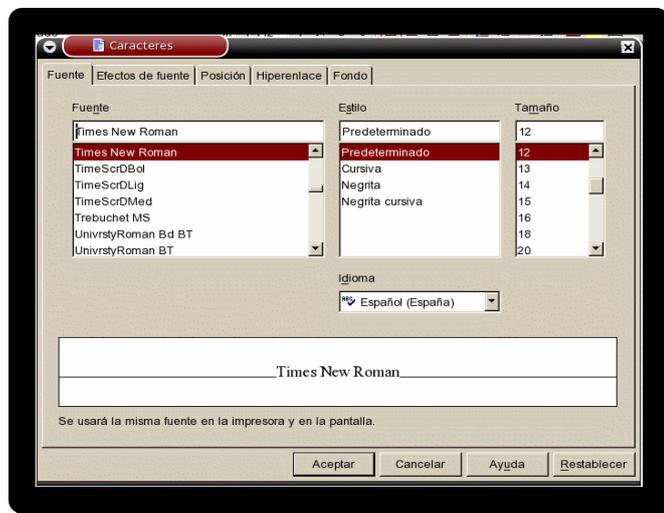
Una vez configurada la búsqueda, haga clic en **Buscar**. Para reemplazar el texto, haga clic en **Reemplazar**.



Figura h: Cuadro de diálogo expandido Buscar y reemplazar

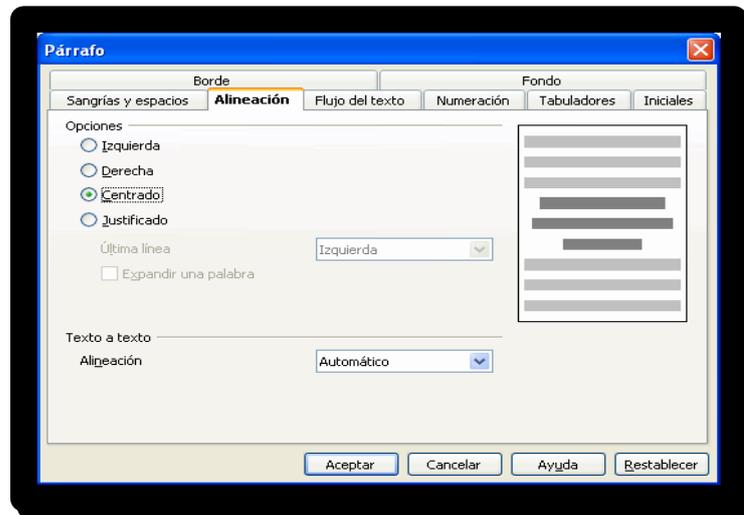
DAR FORMATO AL TEXTO

Formato de Carácter.- Marcar los caracteres a modificar, ir al menú Formato, Carácter

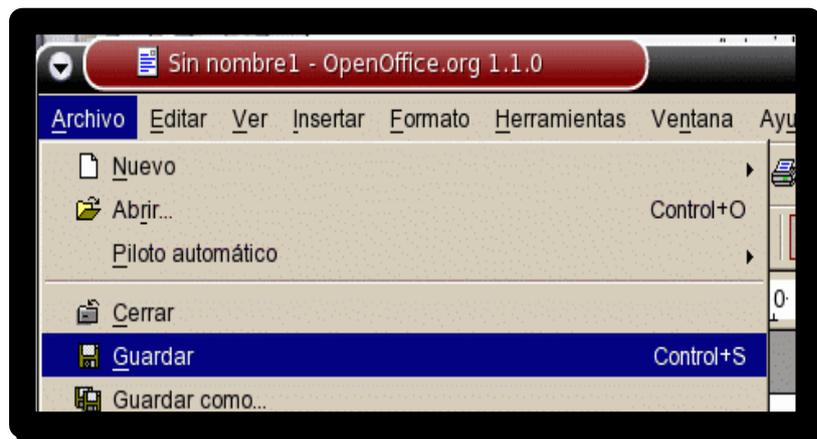


En esta ventana se modifica la fuente, estilo, tamaño y color de los caracteres marcados, así como asignar efectos, cambiar posición, hacer hiperenlaces a otros documentos y seleccionar el color de fondo.

Formato de Párrafo.- Marcar los párrafos a modificar, ir al menú Formato, Párrafo. En esta ventana, se puede configurar la sangría, espaciado, alineación, numeración, bordes, color de fondo, etcétera.



GUARDAR DOCUMENTOS



Para guardar un documento nuevo, puede hacer lo siguiente:

- Presione Control +S.
- Seleccione Archivo → **Guardar de la barra de menú.**
- Haga clic sobre el botón Guardar de la barra de herramientas principal.

Cuando aparezca el diálogo Guardar como, escriba el nombre del archivo, compruebe el tipo de archivo (de ser necesario) y haga clic en **Guardar**.

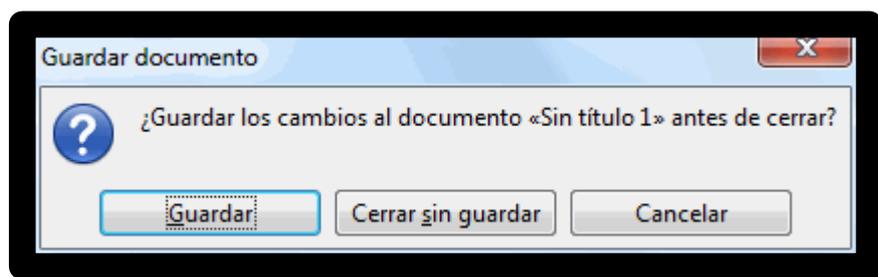
Para Guardar un documento abierto con el nombre de archivo actual, seleccione **Archivo** → **Guardar**. Esto sobrescribirá el último cambio guardado en el archivo.

CERRAR LIBRE OFFICE.

Para cerrar Libre Office completamente, haga clic en **Archivo** → **Salir** o cierre el último documento abierto como se describe en “**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**”



Si se han guardado todos los documentos, Libre Office se cierra inmediatamente. Si se ha modificado cualquier documento pero no se ha guardado, se mostrará un mensaje de advertencia. Siga el procedimiento descrito en “**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**” para guardar o descartar los cambios.



ACTIVIDADES

1.- Enumere 3 Suite de Libre Office:

.....
.....
.....

2.-Encierre en un círculo las características de Writer

- revisión ortográfica
- diccionario de sinónimos
- abrir y trabajar con documentos de Microsoft Excel
- Trabajar con grupos de celdas.

3.- Complete.-

Libre Office es una suite de..... y de código abierto, se creó como bifurcación de OpenOffice.org en 2010,

4.- Une con líneas según corresponda

Procesador de texto	(Impress)
Editor de hojas de cálculo	(Draw)
Gestor de presentaciones	(Calc)
Gestor de bases de datos	(Writer)
Editor de gráficos vectoriales	(Base)
Editor de fórmulas matemáticas	(Math)

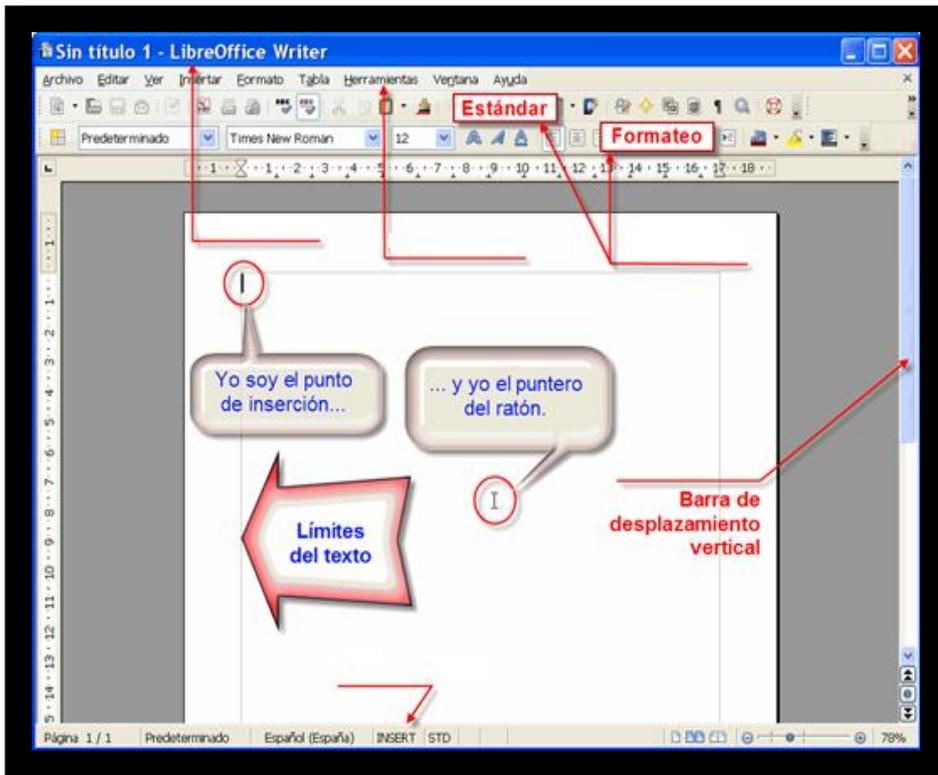
5.- Subraye lo correcto, Writer es:

- tiene todas las características de análisis avanzado, gráficos y funciones para la toma de decisiones.
- proporciona todas las herramientas de presentación multimedia
- herramienta para creación de gráficos vectoriales que puede producir de todo.
- Es el procesador de textos de Libre Office.org

6.- Enumere y describa los pasos para guardar como archivo Microsoft Word

- 1).....
.....
- 2).....
.....
- 3).....
.....

6.- Complete los nombres en la interfaz de Writer



7.- ¿Qué comandos contiene los siguientes menús?

- | | |
|--------------|------------|
| | Insertar |
| Tabla | Ortografía |
| Herramientas | Editar |
| | Gramática |

8.- Busque lo que hace las combinaciones de teclas en la siguiente sopa de letras.

CONTROL C

CONTROL V

CONTROL X

CONTROL F

CONTROL S

C	G	H	B	U	I	L	Ñ	A	W	V	B	N	M	U	R	R
H	J	K	L	Ñ	F	T	M	P	G	H	J	N	M	A	T	G
F	Q	A	P	N	M	S	A	U	N	Q	T	E	T	G	W	V
B	E	Y	U	Ñ	T	A	R	Y	I	P	Y	R	O	Ñ	U	C
V	U	C	O	P	I	A	R	R	Y	A	O	P	Y	K	O	S
J	H	Y	U	O	N	G	V	P	T	C	R	U	R	A	U	H
B	U	S	C	A	R	Y	R	E	E	M	P	L	A	Z	A	R
D	F	H	J	K	L	E	N	G	U	I	O	P	Q	D	X	C
Y	I	O	K	M	S	D	T	A	U	O	Ñ	F	C	X	J	C
C	G	H	B	U	I	L	Ñ	R	W	V	B	N	M	U	R	R
F	Q	A	P	N	G	U	A	R	D	A	R	E	T	G	W	V
B	E	Y	U	Ñ	T	A	R	Y	I	P	Y	R	O	Ñ	U	C

9.- Describa como cerrar un documento en libre office:

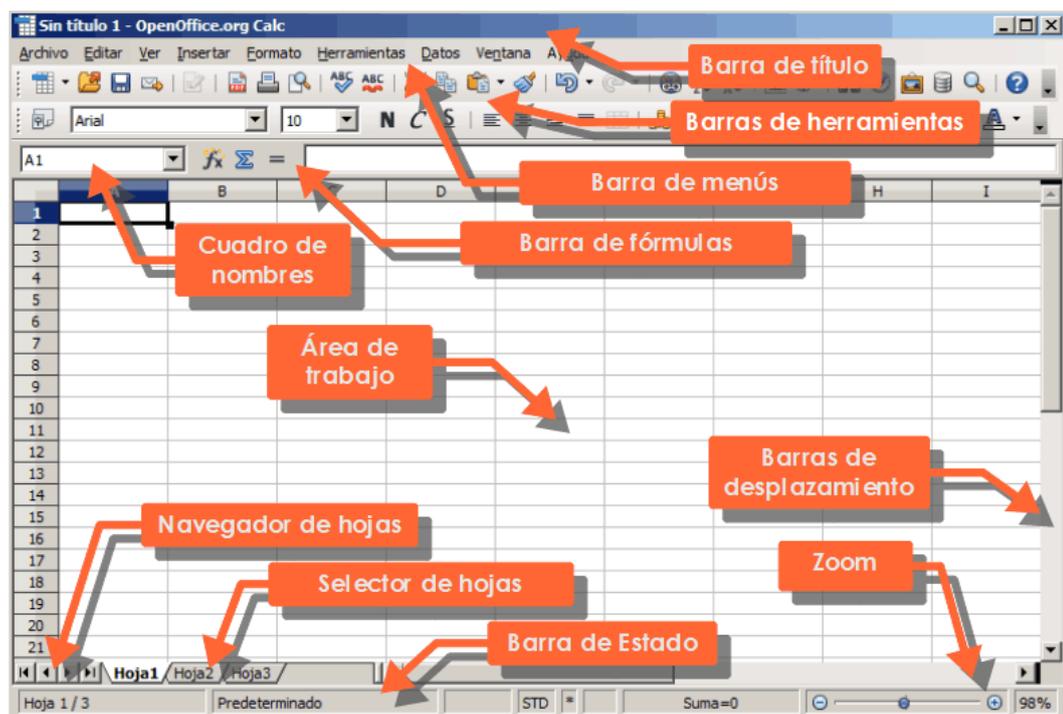
.....

.....

.....

CALC (HOJA DE CÁLCULO)

Posee todas las características de análisis avanzado, gráficos y funciones para la toma de decisiones que se pueden esperar de una hoja de cálculo de alto desempeño. Incluye más de 300 funciones para operaciones financieras, estadísticas y matemáticas, entre otras. Genera diagramas en 2D y en 3D, que pueden integrarse dentro de otros documentos de Libre Office. Puede también abrir y trabajar con documentos de Microsoft Excel y guardarlos en formato Excel. Se puede exportar hojas de cálculo a PDF y a HTML.

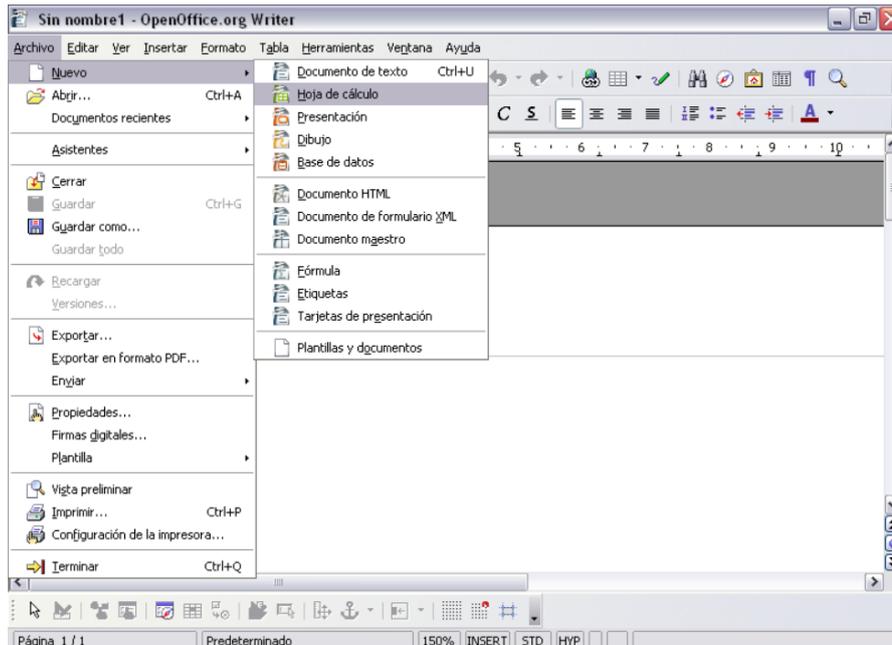


COMENZANDO A USAR LA HOJA DE CÁLCULO.

Cómo crear una hoja de cálculo nueva.- Si desea crear una hoja de cálculo para iniciar actividades de cálculo, siga los siguientes pasos:

1. Elija Archivo Nuevo
2. En el submenú seleccione Hoja de Cálculo

Luego se desplegará una ventana con un arreglo de celdas, esta es la hoja de cálculo e podrá dar inicio a su trabajo.

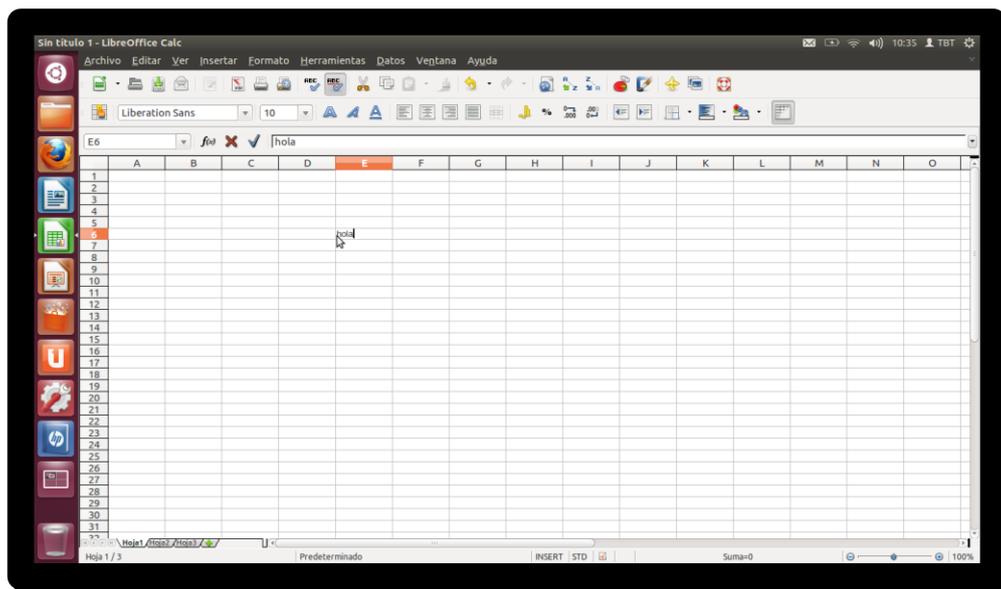


Cómo agregar datos a una celda.-

- 1.- Seleccionar la celda y comenzar a escribir en ella el contenido deseado.
- 2.- Presione Enter y Calc activará automáticamente otra celda.

Este es el procedimiento para una celda vacía, si la celda posee algún contenido y simplemente quiere editarlo, tan solo debe seguir los siguientes pasos:

- 1.- Haga doble click en la celda que desea editar, para así convertirla en una celda activa.
2. Mueva el cursor hasta la posición del texto o contenido que quiera editar.
3. Escriba los cambios.
4. Presione Enter para que los cambios se hagan efectivos.



Cómo borrar a una celda activa.

- 1.- Hacer un click sobre la celda que se quiere borrar
- 2.- Presione delete (O suprimir, dependiendo del teclado).
- 3.- A continuación se mostrará un menú en el que seleccionará la manera en la que se realizará el borrado del contenido de la celda.

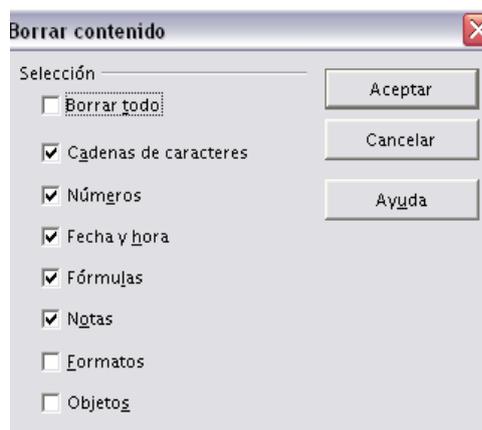


Figura Diálogo Borrar

Cómo adaptar las filas y las columnas a nuestras necesidades

Con la ayuda del Mouse (ratón):

1. Haga un click en la línea que divide el nombre de la fila o la columna a la que se quiere cambiar.

2. Al aparecer una flecha con 2 puntas, arrastre el cursor en el sentido en el que quiere realizar la ampliación o reducción.

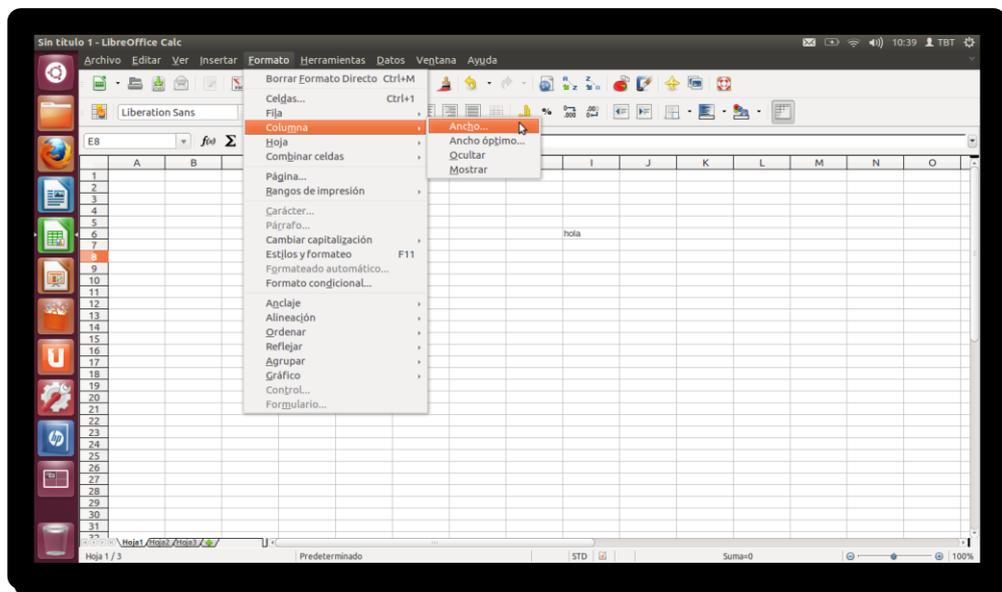
Con la ayuda de los comandos de la Barra de Menú:

1. Haga un click en una celda de la fila o columna que desea cambiarle su tamaño.

2. Seleccione Formato, Columna, Ancho para abrir la ventana de opciones para las columnas o seleccione Formato, Fila, Alto para abrir la ventana de opciones para las filas.

3. Ingrese la nueva medida para su fila o su columna.

4. Presione Aceptar.



TRABAJANDO CON GRUPOS DE CELDAS.

Cómo seleccionar un grupo de celdas

Con la ayuda del mouse:

1. Haga un click en cualquiera de las cuatro (04) esquinas del grupo de celdas que desea seleccionar.

2. Mantenga presionado el botón del mouse, y arrastrándolo hasta obtener el grupo de celdas.

Nota: No arrastre la celda activa desde la esquina inferior derecha, porque activará la función de auto-completación.

Con la ayuda del teclado:

1. Posicione su celda activa en cualquiera de las cuatro (04) esquinas del grupo de celdas que desea seleccionar.

2. Mantenga presionada la tecla Shift, mientras se mueve con las teclas de direccionamiento (las teclas con flechas) en el sentido del grupo de celdas que desea seleccionar.

Cómo seleccionar un grupo grande de celdas

Con la ayuda del mouse:

1. Haga un click en cualquiera de las cuatro (04) esquinas del grupo de celdas que desea seleccionar.

2. Haga un click en el cuadro de la barra de estado hasta que aparezca EXT.

3. Diríjase a la esquina opuesta en sentido diagonal de la celda activa inicialmente, y haga un click sobre la celda de esa esquina para activarla y automáticamente Calc seleccionará el grupo de celdas.

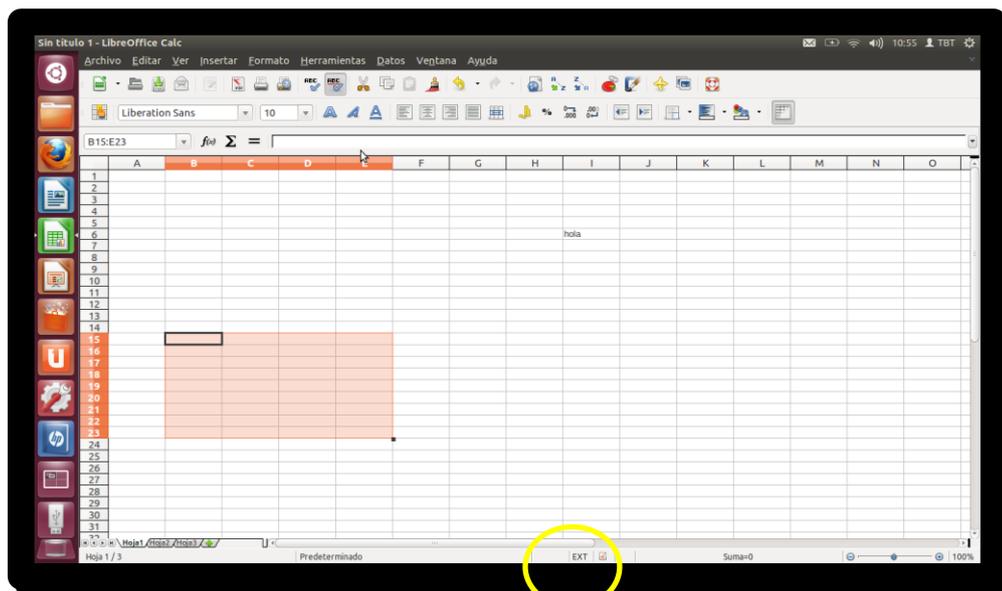
Nota: Para volver al estado anterior o simplemente para desactivar la selección especial de celdas, haga click nuevamente estar mostrando STD.

Con la ayuda del teclado:

1. Posicione su celda activa en la esquina superior izquierda del grupo de celdas que desea seleccionar.

2. Presione Shift + Ctrl + . Con esta combinación de teclas, automáticamente seleccionará todas las celdas vacías hasta encontrarse con alguna con contenido.

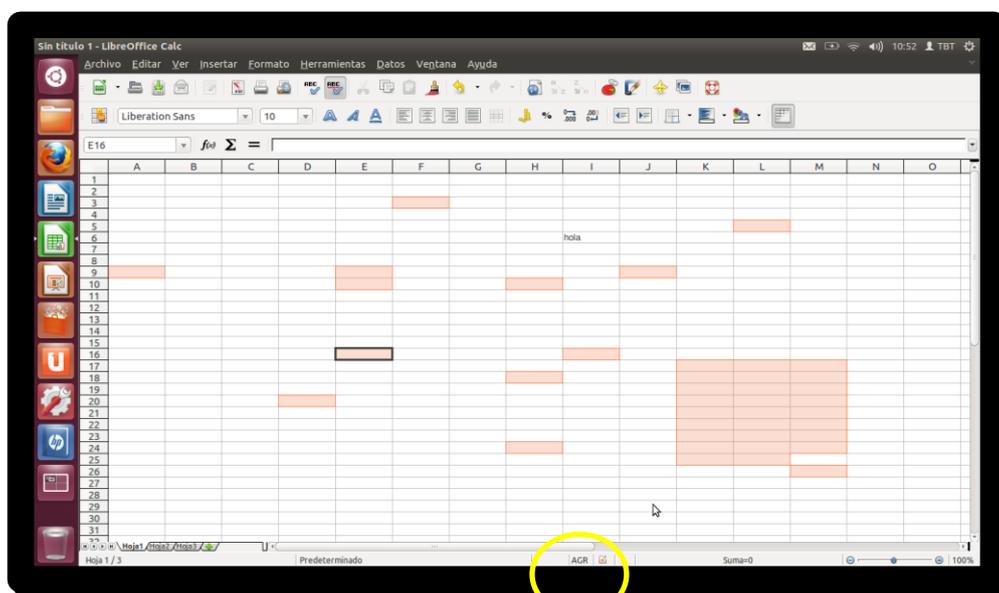
3. Con la combinación Shift + Ctrl + , conseguirá la misma función pero para las columnas.



Cómo seleccionar un grupo de celdas no contiguas

1. Haga un click en el cuadro de la barra de estado hasta que aparezca AGR.
2. Haciendo click sobre las celdas estas quedan seleccionadas, más si se arrastra el mouse sobre un grupo de celdas seleccionaran también. Lo interesante está en el hecho de realizar selecciones de grupos de celdas no contiguos, y esto puede realizarse mientras este activa la función AGR en la barra de estado.

Nota: Si activa alguna celda de las que fue previamente seleccionada, con este método se deseleccionada.



Cómo copiar, pegar cortar o trasladar las celdas.

1. Seleccione el grupo de celdas con los que se quiere trabajar.
2. a) Copiar: Seleccione Editar Copiar, presione las teclas Ctrl + C, o presione el icono de copia en la barra de función.
b) Cortar: Seleccione Editar Cortar, presione las teclas Ctrl + X, o presione el icono de cortar en la barra de función.
3. Seleccione Editar Pegar, presione las teclas Ctrl + V, o presione el icono de pegar en la barra de función.
4. Trasladar: Haga un click sobre el conjunto de celdas a trasladar (previamente seleccionada), y arrastre el grupo completo hasta su nueva ubicación.

Nota: Para poder arrastrar las celdas, asegúrese que la caja en la barra de estado este muestre STD.

CALCULANDO

Se puede realizar un cálculo sencillo en forma directa colocando los valores que intervengan en la operación ($= 8 + 3 - 5$), se pueden colocar las direcciones de las celdas ($= B9 + D4$), y además permite realizar cálculos mezclados entre números y direcciones de celdas.

Para la realización de cualquiera de estos cálculos sencillos son usados los operadores aritméticos. Entre los operadores que proporcionan resultados numéricos están:

Operador	Nombre	Ejemplo
+ (Más)	Suma	1+1
- (Menos)	Resta	2-1
* (Asterisco)	Multiplicación	2*2
/ (Barra invertida)	División	9/3
% (Porcentaje)	Por ciento	15%
^ (Caret)	Potencia	3^2

Tabla: Operadores aritméticos

Existen otros operadores muy útiles para el momento de la realización de cálculos, y estos son:

Estos operadores muestran el valor VERDADERO o FALSO.

Operador	Nombre	Ejemplo
= (símbolo de igualdad)	Igual	A1=B1
> (Mayor que)	Mayor que	A1>B1
< (Menor que)	Menor que	A1<B1
>= (Mayor que o igual a)	Mayor que o igual a	A1>=B1
<= (Menor que o igual a)	Menor que o igual a	A1<=B1
<> (No es igual a)	No es igual a	A1<>B1

Tabla: Operadores de Comparación

Cabe destacar, que de la aplicación de las prioridades matemáticas dependerá el resultado de sus cálculos. Por eso se recomienda el uso de los corchetes [] y los paréntesis “()”, con sus jerarquías aritméticas.

NOTA: Si aparecen un conjunto de numerales “####” llenando por completa la celda, es necesario que amplíe el ancho de la columna a la que pertenece dicha celda porque eso indica que la cifra es mucho más ancha que la celda.

¿Qué son las funciones en la hoja de cálculo?

Son utilidades que ofrece la hoja de cálculo para agilizar los trabajos de cálculo. Estas permiten realizar operaciones con el uso del contenido de las celdas, creando una estrecha relación de dependencia entre las celdas, es decir, al cambiar los datos de una de las celdas de los operandos, automáticamente se producen cambios en las celdas que contienen los resultados de la operación.

Cómo distinguir una fórmula de una función

La diferencia es sencilla: una fórmula es la expresión matemática, mientras que las funciones son la aplicación de una fórmula de modo que genere un resultado numérico.

Todo esto se puede comprender con facilidad a través de ejemplos:

Fórmula	Función
$X = A + B$	$(*) = 7 + 8$
$Y = (W - Q) + P$	$(*) = (D4 - C3) + A5$

(*) : En estos casos esa variable es asumida por la celda, es decir, que X ó Y serán la dirección de la celda donde será expresado el resultado, aunque no quede indicado por ninguna parte.

Cómo crear funciones con el piloto automático

Para crear funciones con la ayuda del piloto automático siga los siguientes pasos:

1. Seleccione Insertar Función.
2. Elija una categoría de la lista desplegable Categoría, y elija una función de la lista Función.

Es de hacer notar que la lista Función cambiará de acuerdo con la categoría que se encuentre activa.

3. Haga doble click a la función con la que trabajará.



Figura: Piloto Automático para la inserción de funciones.

4. Inserte los valores o las direcciones de las celdas con las que desee trabajar en los cuadros de texto para la entrada de valores.

Cómo editar funciones

Se pueden editar funciones en las siguientes formas:

1. Usando el piloto automático, modificando los datos de las funciones como cuando se realizan por primera vez.
2. Haciendo doble click en la celda donde se ubique la función
3. Seleccione la celda donde se encuentra la función y edítela en la línea de entrada de la Barra de fórmulas.

Cómo recalcular automáticamente cuando cambia un valor de mi celda

Cuando las funciones de cálculo no se actualizan luego del cambio de algún dato en sus celdas, requiere una actualización de los resultados.

Para actualizar o recalcular los resultados seleccione Herramientas Contenido de las Celdas Recalcular, y automáticamente se obtendrán los datos correctos.

Si su hoja de cálculo no realiza actualizaciones automáticamente de los cálculos, asegúrese que tenga activa esa función. Para activarla seleccione Herramientas

SALVANDO HOJAS DE CÁLCULO.

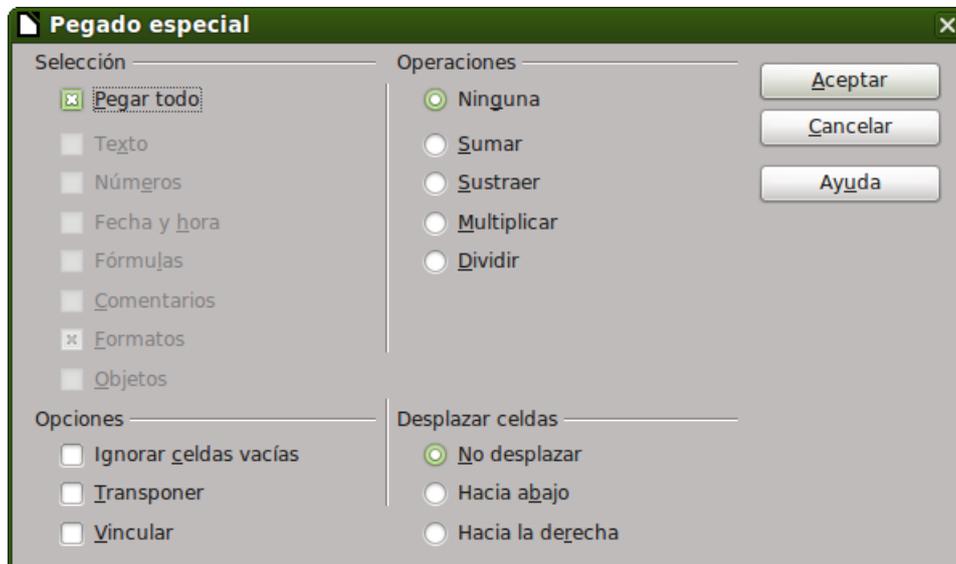
- 1.- Seleccione Archivo (En el menú) Guardar como, presione la combinación de teclas: Ctrl + G.
2. En el cuadro de texto Nombre de Archivo, ingrese el nombre del archivo.
3. En la lista desplegable Guardar como tipo, seleccione el formato.
4. Pulse Guardar.

Cómo exportar a PDF y a otros formatos

1. Seleccione Archivo Exportar en Formato PDF.
2. En el cuadro de texto Nombre de Archivo, ingrese el nombre del archivo.
3. Pulse Guardar.

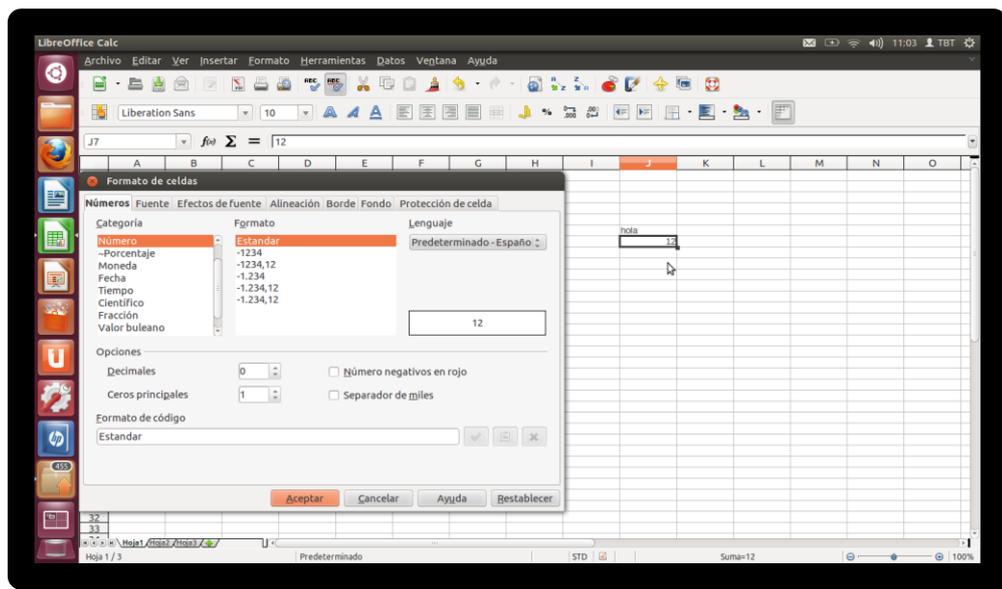
PEGADO ESPECIAL

Puede seleccionar la opción Pegado especial, o combinación de teclas Control + Mayús + V, desde el menú Editar o desde el menú contextual que se despliega al hacer clic con el botón derecho en el lugar donde dejará los datos del portapapeles. Al pegar datos con pegado especial, se mostrará el cuadro de la siguiente figura.



ASIGNAR FORMATO A UNA CELDA

- 1.- Seleccionamos celda
- 2.- Clic derecho sobre celda seleccionada
- 3.- Escoger Formatear celda
- 4.- Aparece el cuadro de dialogo Formato de Celda



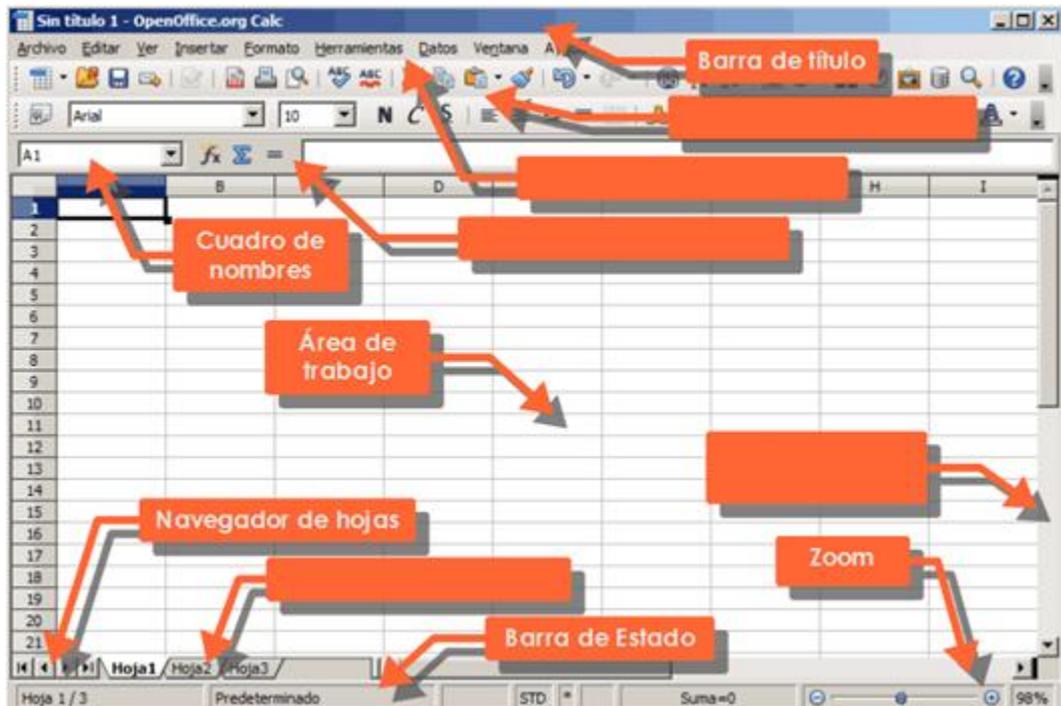
Nota: Si el número es muy grande y no es posible desplegarlo en la celda, Calc aplicará el formato científico, cuya apariencia es 5,73478E+9. La interpretación de esta expresión es fácil, el E+9 equivale a $10^{\text{Exp}(9)}$, 10 elevado a 9, o lo que es igual, a multiplicar por un 1 seguido de 9 ceros. Si aún de este modo, el número no còpiese en la celda, ésta aparecerá rellena de los símbolos: #####.

ACTIVIDADES

1.- Ponga verdadero o falso.

- Calc genera diagramas en 5D y en 4D (.....)
- ¿En Calc puede abrir y trabajar con documentos de Microsoft Excel y guardarlos en formato Excel? (.....)
- Calc puede exportar hojas de cálculo a PDF y a HTML. (.....)

2.- Completa los nombres en el siguiente gráfico.



3.- Enumere los pasos para crear una hoja de cálculo:

.....
.....
.....

4.- Complete la secuencia para borrar una celda activa.

- 1.- Hacer un click sobre la celda que se quiere borrar
- 2.-

3.- A continuación se mostrará un menú en el que seleccionará la manera en la que se realizará el borrado del contenido de la celda.

5.- Elabore con los siguientes datos de la tabla, los siguientes cálculos:

Equipos	Empresa	Empresa
	Azul	Rojo
Scanner	200000	250000
Impresora	180000	150000
Mouse	15000	12000

a) $X = \text{Scanner Azul} (\text{Mouse Rojo} * \text{Impresora Azul})$

b) $Y = (\text{Impresora Azul} * \text{Impresora Roja}) / (\text{Mouse Azul} * \text{Mouse Rojo}) + \text{Scanner Rojo}.$

6.- Complete la siguiente tabla de operadores aritméticos.

Operador	Nombre	Ejemplo
+ (Más)		1+1
- (Menos)	Resta	2-1
* ()	Multiplicación	
/ (Barra invertida)	División	9/3
% (Porcentaje)		15%
^ (Caret)	Potencia	3^2

7.-Una con líneas según corresponda.

[]

Prioridad Matemática

()

{ }

8.-Explique por qué aparece este conjunto de numerales “#####”.

.....
.....
.....

9.-Elabore el siguiente ejercicio mediante operandos matemáticos.

Sumar los números 100, 596, 800, 8,45.....

Dividir el resultado para el Numero 4.....

10.- Complete la secuencia para crear funciones con el piloto automático.

1.....

2. Elija una categoría de la lista desplegable Categoría, y elija una función de la lista Función.

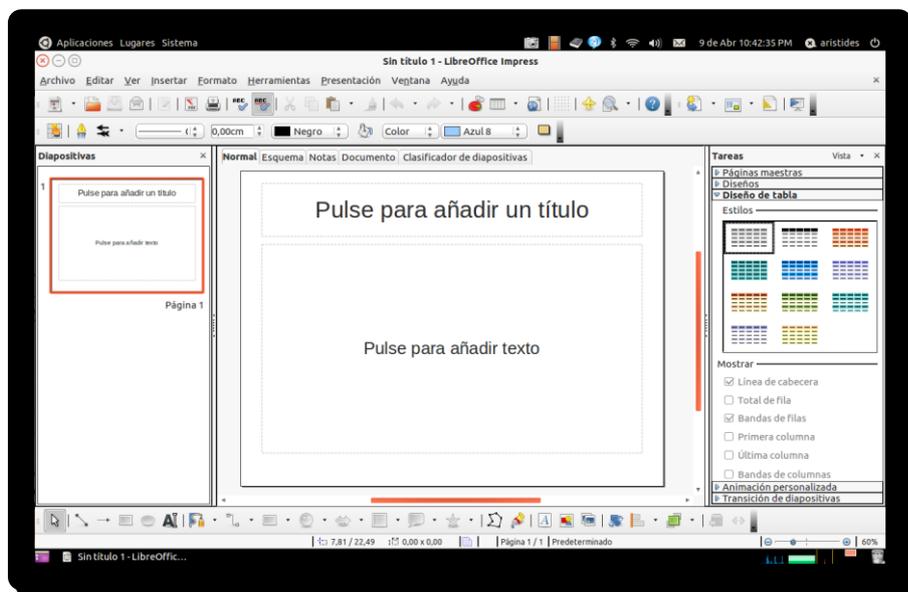
3

4. Inserte los valores o las direcciones de las celdas con las que desee trabajar en los cuadros de texto para la entrada de valores.

IMPRESS (PRESENTACIONES)

Impress proporciona todas las herramientas de presentación multimedia común, tales como efectos especiales, animación y herramientas de dibujo. Está integrado con las funciones gráficas avanzadas de los componentes de Draw y Math de Libre Office. Es compatible con archivos de formato Microsoft PowerPoint e incluso puede abrir y guardar su trabajo en numerosos formatos gráficos, incluyendo Macromedia Flash (SWF).

Las presentaciones que realice con Impress pueden completarse con multitud de efectos multimedia, sólo tiene que elegir el que mejor se adapte a sus necesidades. Incluso es posible calcular el tiempo de transición de una diapositiva a otra y de un objeto a otro.

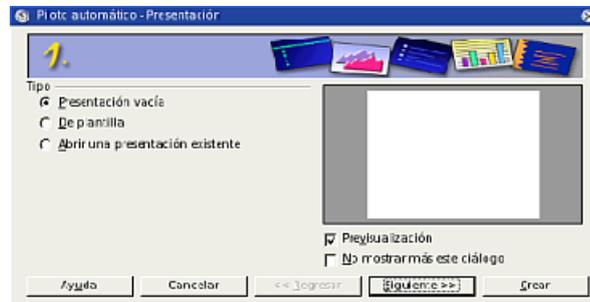


CREAR Y GUARDAR PRESENTACIONES.

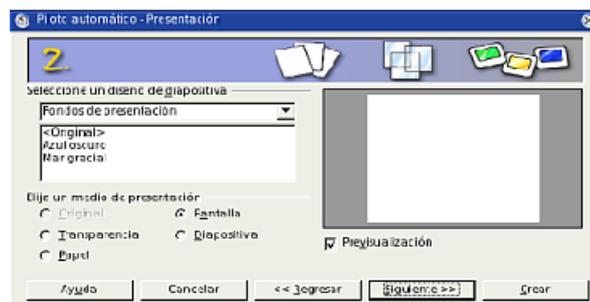
Cuando empieza a trabajar con **Impress** puede elegir entre crear una presentación nueva o abrir una presentación existente.

El proceso de creación de presentaciones en Impress es muy sencillo, tiene tres pasos:

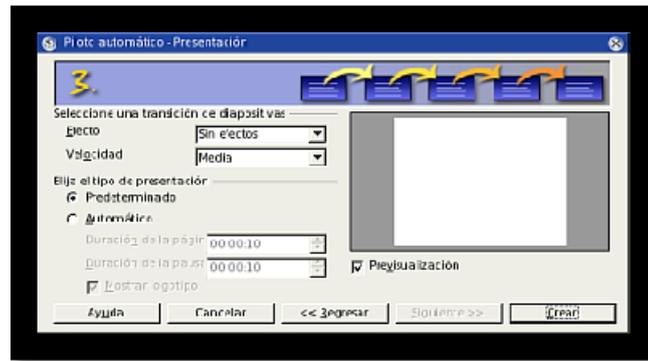
- Al abrir **Impress**, luego de iniciarse Libre Office, se despliega el cuadro de diálogo que nos permite elegir entre empezar una presentación desde cero, desde una plantilla de las existentes en Libre Office o abrir una presentación previamente hecha para su modificación o sólo para verla.



- El segundo paso está destinado a queelijamos si queremos un diseño de fondo para nuestra presentación y el tamaño para el que se realizará. Esto último es fundamental, dado que si elegimos una presentación en pantalla y luego la imprimimos en transparencias, éstas nos quedarán desproporcionadas.



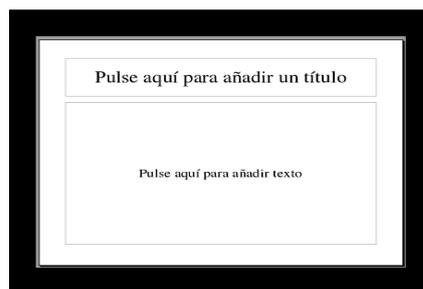
- El tercer paso nos permite elegir si usaremos efectos de transición entre diapositivas, la velocidad con que se aplicará ese efecto y si se harán en forma automática, con un tiempo preestablecido por diapositiva, o manual, tocando un botón del ratón, una flecha del teclado o la barra espaciadora.



Con esa información, **Impress** ya puede iniciarse y sólo resta consultarnos si queremos comenzar con un diseño de diapositiva predefinido. Estos diseños nos facilitarán el trabajo para ubicar los títulos, las imágenes y/o el texto explicativo en la primera diapositiva. Al ver la siguiente imagen, quedará mucho más claro el concepto.

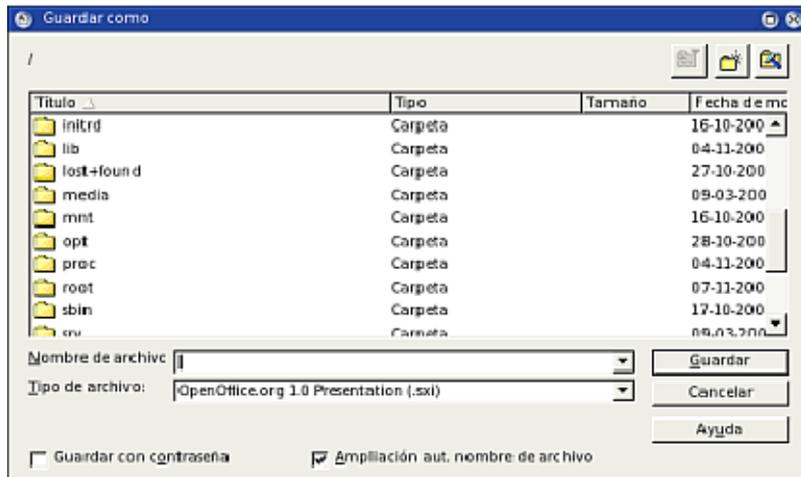


Y así es como veremos nuestra primera diapositiva si elegimos esa opción:



Una vez creada, sólo tiene que ir introduciendo los elementos que forman parte de la presentación: textos, gráficos, videos, sonidos.

Para no perder la información debe guardar la presentación seleccionando el menú Archivo y haciendo clic en la opción Guardar; se abrirá el cuadro de diálogo Guardar como.



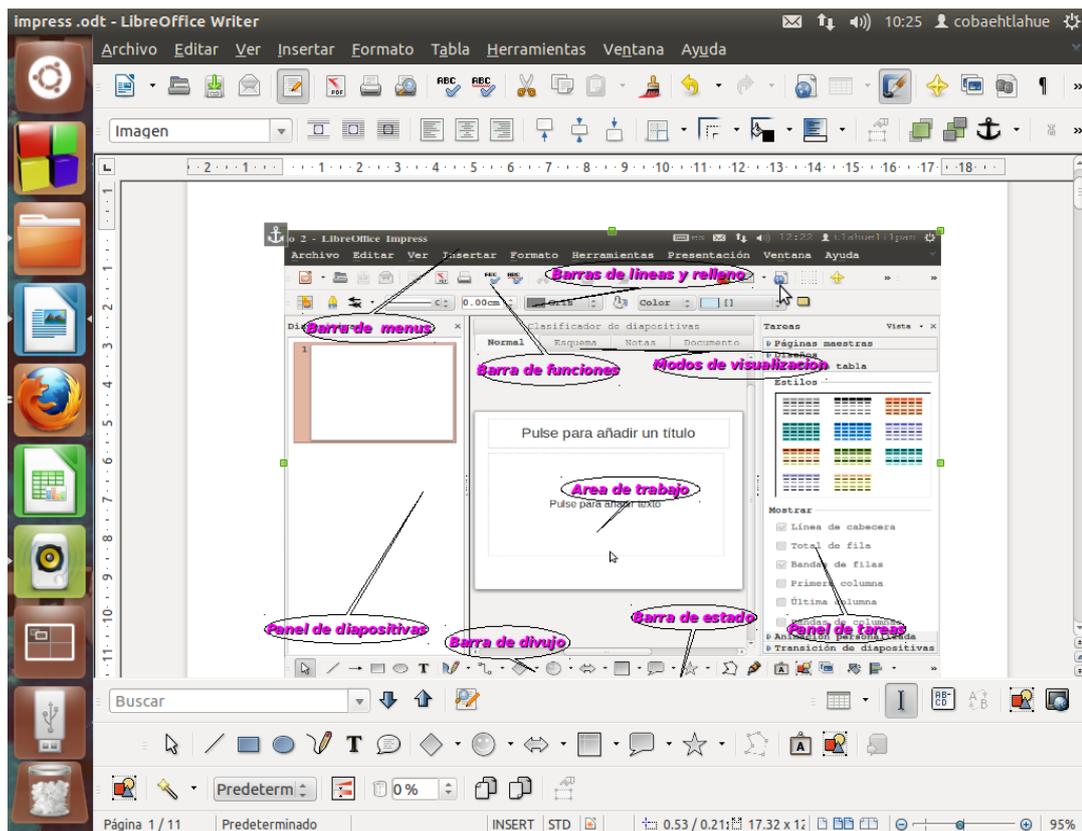
En dicho cuadro deberá indicar el nombre del archivo, la ubicación y el formato deseado. En el caso de Windows, debería ser en el directorio *Mis Documentos* y en el caso de Linux, en el directorio Documents de nuestro usuario. También le permite crear nuevas carpetas para guardar sus documentos o moverse por las que ya existe. Por defecto se guarda las presentaciones con la extensión .odp, aunque también podremos elegir formato .sxi, pps.

LA PANTALLA INICIAL.

El entorno de trabajo de **Impress**, es similar al de otros programas de su tipo; esto facilita el aprendizaje del mismo. La pantalla principal está compuesta por:

Área de trabajo, Barra de Menús, Barras de Herramientas o Barra de Funciones: en esta barra podrá encontrar botones como: Nuevo, Abrir, Guardar documento, etc. **Barra de Objetos:** en esta barra se encuentran las opciones: Modificar puntos, Línea, Color de línea, Sombra, etc. **Barra de**

Herramientas: normalmente situada en el margen izquierdo de la pantalla, cuenta con opciones tales como: Escala, Texto, Rectángulo, Elipse, etc. **Regla.** **Cuadro de Presentación:** Es un cuadro flotante desde el que se puede: Insertar una página, Modificar el diseño de una página, Duplicar una página, etc. **Cuadro de objetos de presentación:** muestra una lista de estilos predefinidos. Este cuadro puede ser desactivado si interfiere con el trabajo del usuario.



Los menús de **Impress** se pueden abrir simplemente haciendo clic con el botón principal del ratón en ellos o pulsando una combinación de teclas determinada. Al seleccionar una opción del menú se activa el comando correspondiente.

Cuando aparece una combinación de teclado junto a una opción del menú indica que el comando se puede activar con dicha combinación de teclas sin necesidad de abrir el menú.

Al seleccionar una opción que va seguida de puntos suspensivos se abre un cuadro de diálogo con opciones adicionales.

Debajo de la Barra de Menús se encuentran las Barras de Herramientas mencionadas anteriormente, que tienen botones que ejecutan comandos de forma inmediata. Dichos comandos también pueden ser activados desde la Barra de Menús, en el menú correspondiente.

Si no conoce la función de algún botón, sólo tiene que situar el puntero del ratón encima de él durante unos segundos y una información en pantalla o sugerencia le indicará su utilidad.

En la parte inferior de la ventana del documento se encuentra ubicada la **Barra de Estado**, en la que se indica la posición y el tamaño de los objetos en la página, la escala, y otra información adicional que podría resultarle de utilidad.

MODOS DE VISUALIZACIÓN.

Impress permite varias formas de visualizar una presentación en pantalla para ayudarle a crear, organizar y mostrar las distintas diapositivas. Estos modos de visualización son:

Modo dibujo, esquema, diapositivas, notas, presentación.

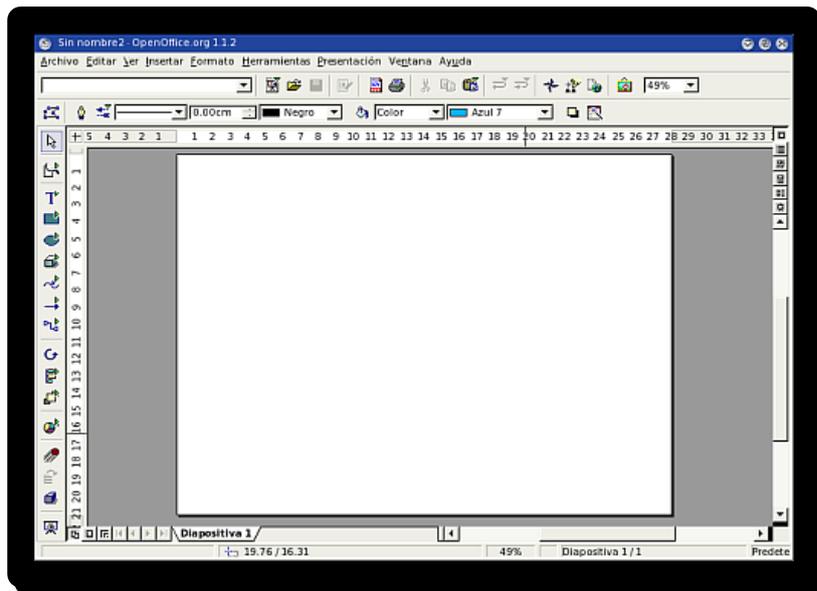
Puede acceder a cada una de estas vistas haciendo clic en el botón correspondiente a cada una de ellas, en la parte superior de la barra de desplazamiento vertical.

El aprender a manejar los tipos de vistas es muy importante, ya que le van a permitir tener una visión tanto particular de cada diapositiva como una visión global de todas ellas, incluso es posible reproducir la presentación para ver el resultado final.

Modo Dibujo.- Es el que aparece seleccionado por defecto. Si no fuese así, tiene 3 opciones para activarlo:

1. Hacer clic en la Barra de Menús: ver Plan de trabajo: Modo Dibujo.
2. Hacer clic en el botón Modo Dibujo que se encuentra en la parte superior de la barra de desplazamiento vertical.
3. Pulsar la combinación de teclas Ctrl + F12.

Independientemente del método que utilice, las diapositivas se mostrarán como aparece en la figura de abajo.



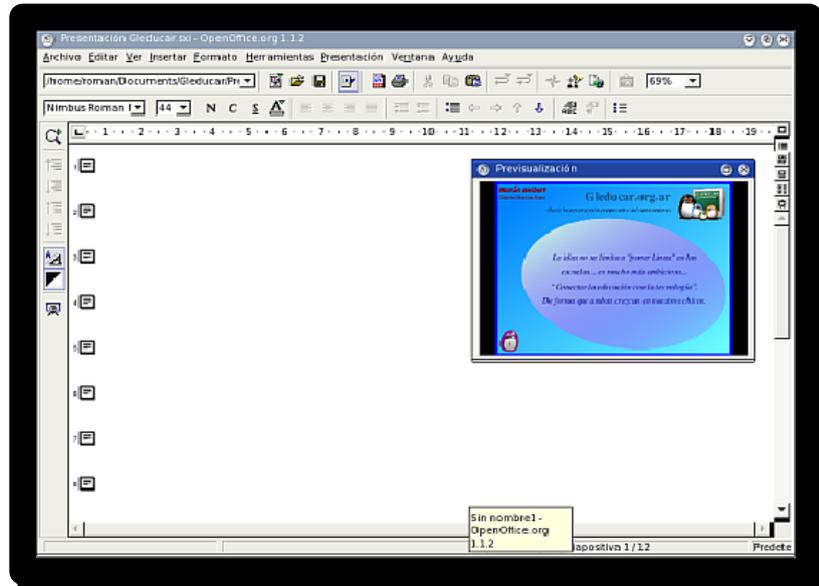
Modo Esquema.- Cuando quiere hacer una presentación que va a tener más de una diapositiva, es muy cómodo trabajar en Modo Esquema, ya que le va a permitir poner todos los títulos y subtítulos, formatear el texto, etc., mucho más rápido que si lo hace a través del Modo Dibujo.

Para activar esta vista tiene 3 opciones:

1. Hacer clic en la Barra de Menús: ver Plan de trabajo: Modo Esquema.
2. Hacer clic en el botón Modo Esquema que se encuentra en la parte superior de la barra de desplazamiento vertical.

3. Pulsar la tecla F12.

Aparecerá la vista Esquema.

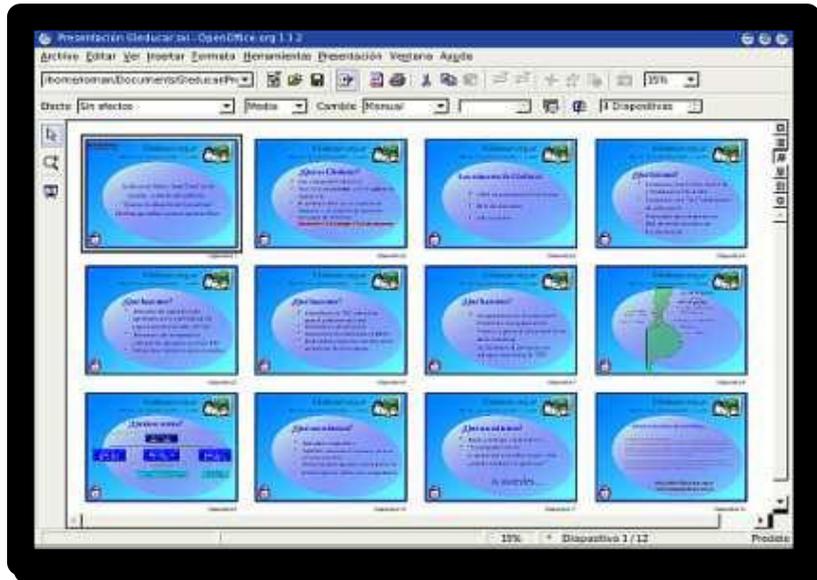


Modo Diapositivas.- Este tipo de vista muestra las diapositivas en miniatura organizadas por el orden de aparición, que se indica en la esquina inferior derecha de cada una de ellas.

Para abrir este modo dispone de 2 opciones:

1. Hacer clic en el menú Ver, *Plan de trabajo, Modo Diapositivas.
2. Hacer clic en el *botón Modo Diapositivas* que se encuentra en la parte superior de la barra de desplazamiento vertical.

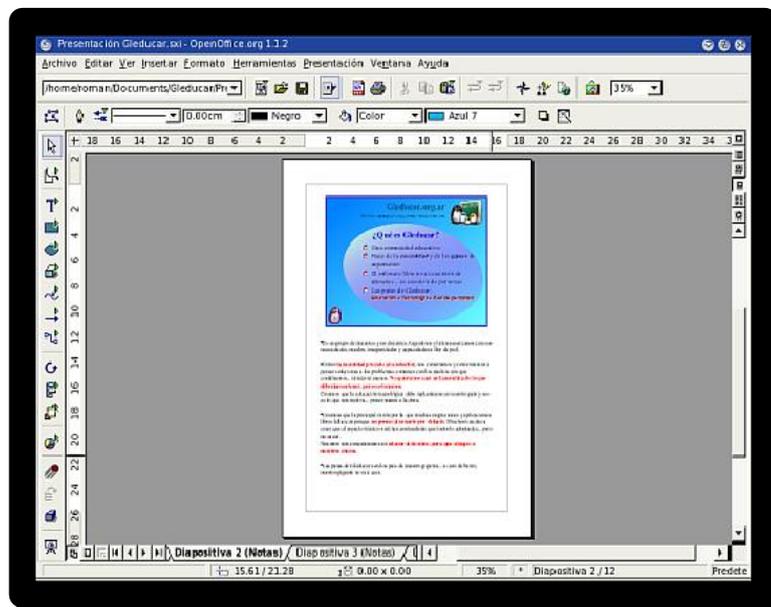
Con este modo de visualización tiene una visión más global de la presentación, que permite localizar una diapositiva más rápidamente, y es muy útil para mover, copiar o eliminar diapositivas, es decir, para organizar las mismas.



Modo Notas.- En este modo podrá introducir información adicional para el orador en cada una de las diapositivas de la presentación, información que no se reproducirá en la presentación en pantalla.

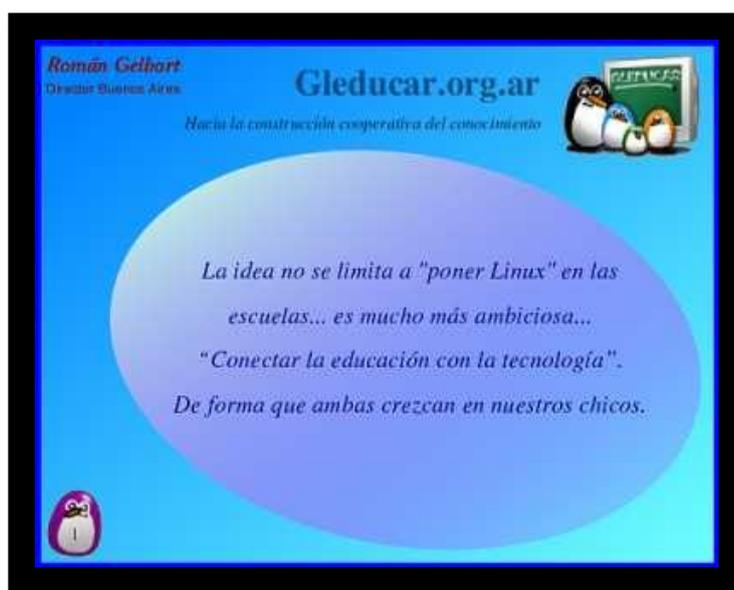
Para abrir este modo dispone de 2 opciones:

1. Hacer clic en la Barra de Menús: ver Plan de trabajo: Modo Notas.
2. Hacer clic en el botón Modo Notas que se encuentra en la parte superior de la barra de desplazamiento vertical.



Modo Presentación.- Este modo inicia la presentación en pantalla de las diapositivas que tiene creadas. Para activar esta vista tiene 3 opciones:

1. Haz clic en el menú Presentación.
2. Hacer clic en el botón Iniciar Presentación, que se encuentra en la parte superior de la barra de desplazamiento vertical.
3. Pulsar la tecla F9.



CREAR UNA PRESENTACIÓN NUEVA.

Para crear una presentación nueva disponemos de varias opciones:

- Simplemente hacemos click en el Botón Nuevo ubicado en la barra de Menú.
- Utilizando la combinación de teclas Control + U
- Haciendo click primero en el Menú, Archivo, luego en Nuevo y luego seleccionar Presentación.

Y nos encontramos con una diapositiva nueva ya lista para trabajar.

ABRIR UNA PRESENTACIÓN EXISTENTE.

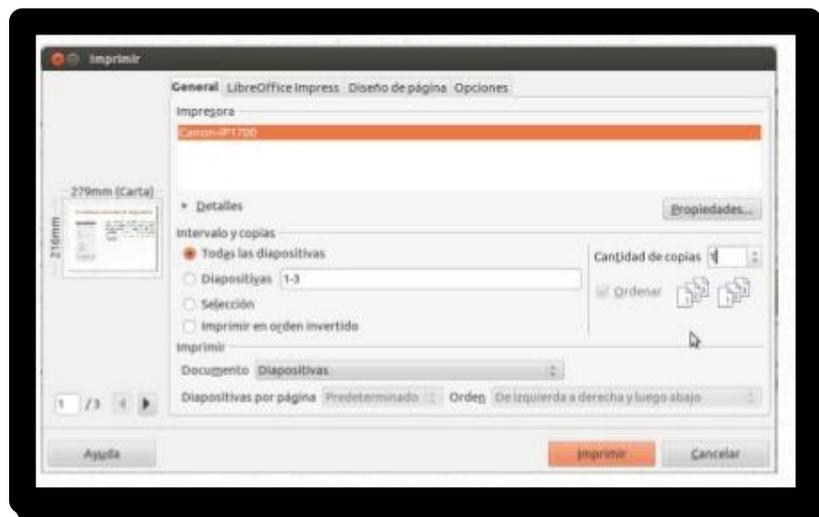
- Hacemos click en el Botón Abrir ubicado en la barra de Menús.
- Utilizando la combinación de teclas Control + A

GUARDAR UNA PRESENTACIÓN

- Hacemos click en el botón Guardar en la barra de Menús.
- Utilizamos la combinación de teclas Control + G
- Haciendo click primero en el Menú Archivo, y luego en la opción Guardar.

IMPRIMIR UNA PRESENTACIÓN

- Accediendo al menú de Impresión
- Para imprimir una diapositiva o una vista preliminar de la misma, puedes hacerlo desde el cuadro de diálogo Imprimir, accesible desde el menú Archivo y seleccionando la opción Imprimir.
- Al momento de hacer clic en Imprimir nos aparece la siguiente pantalla.



Podemos escoger imprimir todas las diapositivas.

- Imprimir un rango de diapositivas.
- Imprimir diapositivas seleccionadas.
- Imprimir en orden invertido.

Además podemos seleccionar la cantidad de copias a imprimir.

- En la pestaña Libre Office Impress podemos personalizar y elegir los contenidos, color, tamaño para que aparezca al momento de imprimir.
- En la pestaña Diseño de página, se puede seleccionar el número de páginas por hoja para imprimir, la alineación y la forma de presentación.

ACTIVIDADES

1. - Ponga verdadero o falso.

Impress proporciona herramientas de presentación multimedia como efectos especiales, animación y herramientas de dibujo? ()

Está integrado con las funciones gráficas avanzadas de los componentes de Draw y Math de Libre Office? ()

Es compatible con archivos de formato Microsoft PowerPoint? ()

4.- No se puede abrir y guardar su trabajo en numerosos formatos gráficos, incluyendo Macromedia Flash (SWF). ()

2.- Subraye la secuencia para crear presentaciones con impress

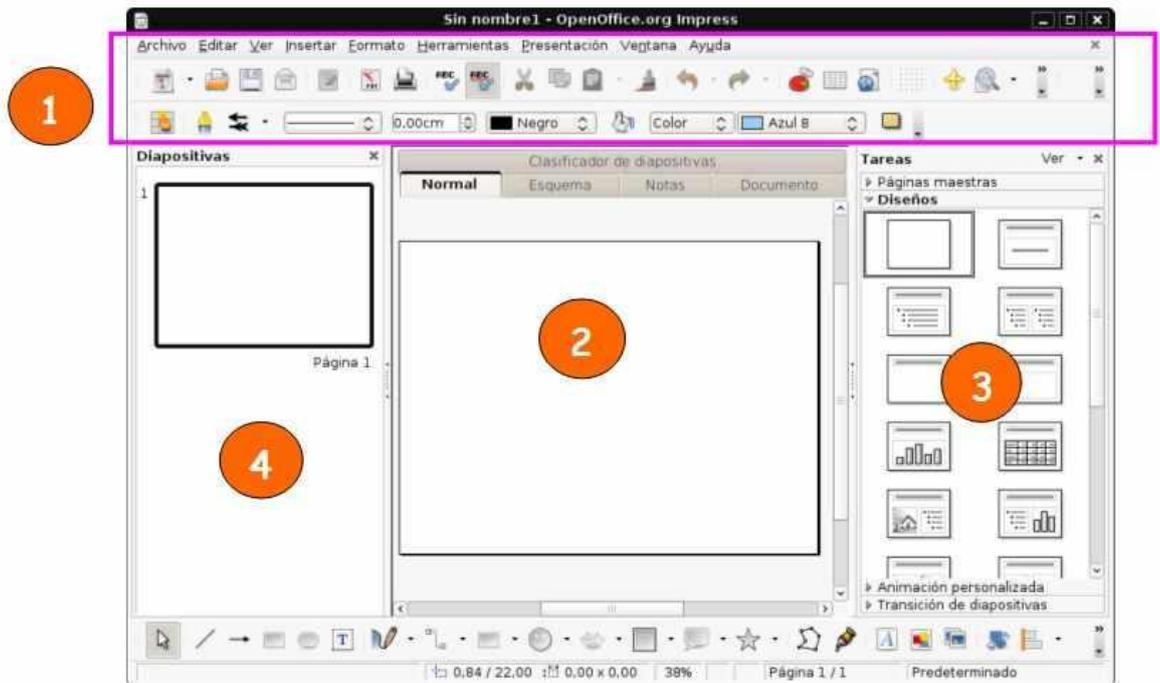
- Al abrir **Impress**, luego de iniciarse Libre Office, se despliega el cuadro de diálogo que nos permite elegir entre empezar una presentación desde cero, desde una plantilla de las existentes en Libre Office o abrir una presentación previamente hecha para su modificación o sólo para verla.
- Copiar: Seleccione Editar Copiar, presione las teclas Ctrl + C, o presione el icono de copia en la barra de función.
- Seleccione Editar Pegar, presione las teclas Ctrl + V, o presione el icono de pegar en la barra de función.
- Elegir si queremos un diseño de fondo para nuestra presentación y el tamaño para el que se realizará. Esto último es fundamental, dado que si elegimos una presentación en pantalla y luego la imprimimos en transparencias, éstas nos quedarán desproporcionadas.
- Cortar: Seleccione Editar Cortar, presione las teclas Ctrl + X, o presione el icono de cortar en la barra de función.
- Elegir si usaremos efectos de transición entre diapositivas, la velocidad con que se aplicará ese efecto y si se harán en forma automática, con un tiempo preestablecido por diapositiva, o manual, tocando un botón del ratón, una flecha del teclado o la barra espaciadora.

3.- Encierre en un círculo el item correspondiente:

Impress guarda las presentaciones con la extensión:

- .odp
- Html
- .exe
- pps.
- .word
- .sxi

4.- Ponga los nombres de la interfaz de impress según indica los números.



- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....

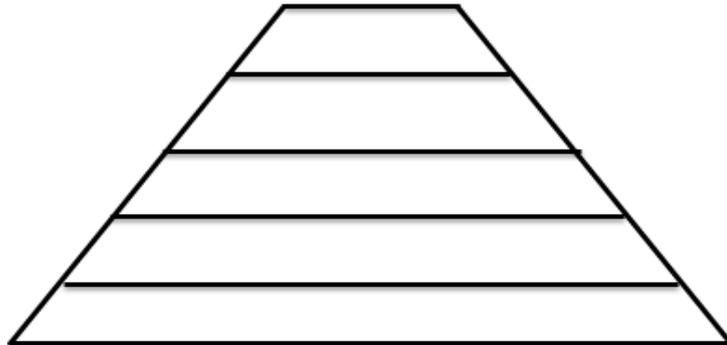
5. - Describa con sus palabras lo que realiza la barra de estado

.....

.....

.....

6. – Dentro de la pirámide escriba las formas de visualizar una presentación.

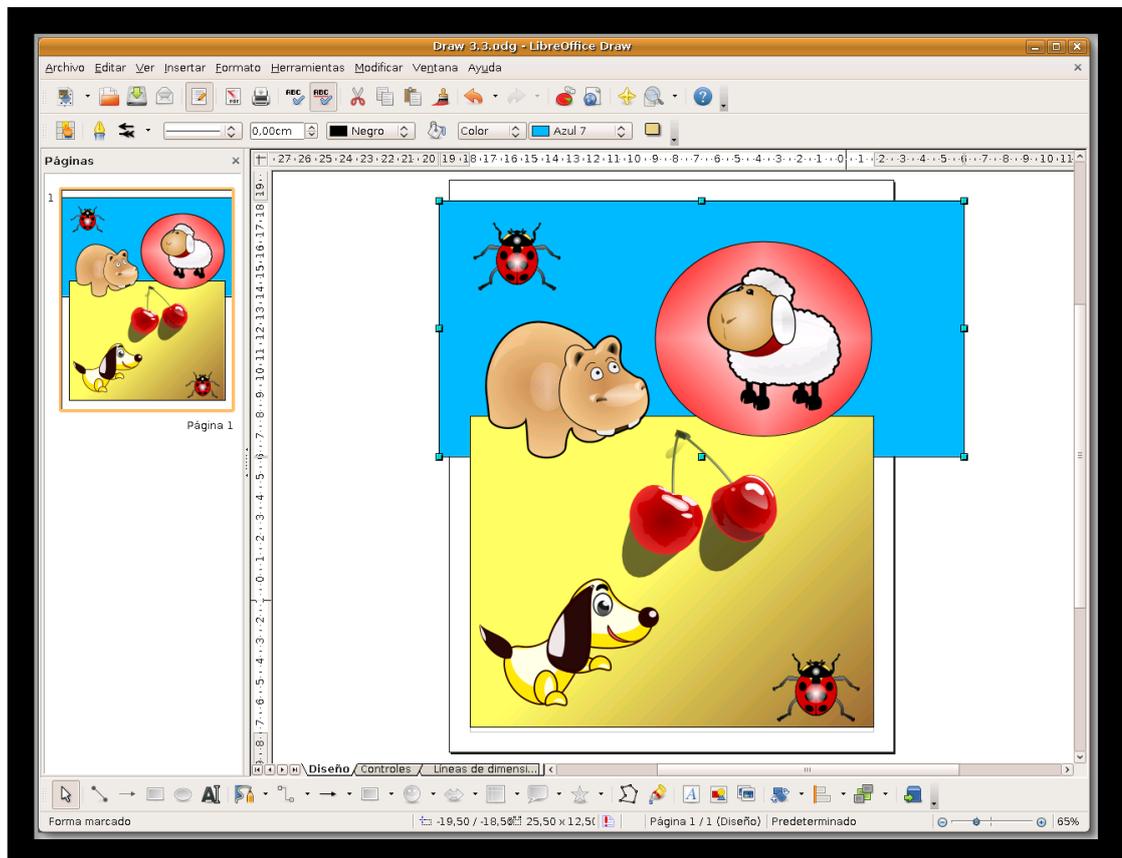


7.- Diseñe una presentación nueva con el tema “la naturaleza”, preséntelo a su docente y péguelo aquí.

A large, empty rectangular box with a black border, intended for the student to paste a design of a presentation on the topic of nature.

DRAW (GRÁFICOS VECTORIALES).

Draw es una herramienta para creación de gráficos vectoriales que puede producir de todo, desde diagramas simples o diagramas de flujo a dibujos artísticos en 3D. Su característica de Conector inteligente le permite definir sus propios puntos de conexión. Puede utilizar Draw con el propósito de crear dibujos para utilizarlos en otros componentes de Libre Office y puede crear sus propias imágenes prediseñadas y agregarlas a la galería. Draw puede importar gráficos de los formatos más comunes y guardarlos en más de 20 formatos, incluyendo PNG, HTML, PDF y Flash.



5.- CONCLUSIONES:

- Para lograr cambios significativos en la enseñanza- aprendizaje de computación deberán tomar en cuenta los docentes que sin la utilización de un material didáctico adecuado no podrán obtener un buen resultado en el aprendizaje de esta asignatura.
- Dentro del análisis, los aspectos negativos que sobresale son la falta de recurso humano con mayor disponibilidad de tiempo y material didáctico referente a la materia de computación ya que su gran fortaleza es la de contar con un laboratorio de computo.
- La ejecución del proyecto es viable ya que la elaboración del manual didáctico de computación no requiere de una gran inversión económica y sus ventajas para mejorar la enseñanza en los niños/as es de gran importancia.
- Con el desarrollo del manual de computación el docente podrá establecer estrategias para aprovechar de mejor manera el laboratorio de cómputo al momento de impartir esta asignatura.

6.- RECOMENDACIONES:

- El personal de la institución Educativa deberá ser flexible a adaptarse a los cambios al sistema tecnológico actual.
- El docente deberá examinar frecuente mente los logros alcanzados con la utilización del manual de computación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Deberá el docente elaborar un plan de clase que se ajuste a la temática que contiene este manual de computación.
- Con la utilización del manual el docente deberá diseñar acciones para motivar e inducir a la utilización adecuada y correcta.

BIBLIOGRAFÍA:

CITADA.

CEBRIÁN, M; Recursos tecnológicos y procesos de enseñanza y aprendizaje, Málaga. 1998. Pg. 95

GONZÁLES Maura; Psicología para educadores, Editorial Pueblo y Educación, La Habana. 1995 Pg. 15

LEIVA, Francisco; Nociones de Metodología de Investigación Científica; Editorial Ortiz; Quito-Ecuador.

LOPEZ, Jesús; importancia de Computación; Editorial Blogspot; México.2009. Pg.10.

MARTINEZ, Enrique; SÁNCHEZ,Salanova; el proceso de enseñanza-aprendizaje; Editorial Ortiz, quito-Ecuador. 2003 Pg. 14.

MENDIZÁBAL, Blanca; Diccionario de Informática; Editorial Díaz Santos; Madrid-España.

MONTEROS, Ángel; Universo Ubuntu Editorial Trébol 2012

MURRAY, Catherine; Manual de Introducción a las computadoras; Personal; Editorial Prentice; México. 1993 Pg.19.

OCÉANO, Diccionario, 2013, Edit. Los Andes

POOLE, B; Tecnología Educativa; México; Editorial Mc Graw Hill, 2000 Pg. 25.

STUFFLEBEAM, D.L; Enciclopedia General de Educación; Editorial OCÉANO; Barcelona-España. 1999 Pg. 3.

ZURITA, Iván; Computación Aplicada 2000; Editorial HABRELUZ; Quito-Ecuador. 2000 Pg. 17.

SITIOS WEB.

<http://www.blogger.com> (06-09-2011, 15:00pm)

<http://www.infor.uva.es/%7Edescuder/docencia/pd/node23.htm> (06-09-2011, 16:11pm)

<http://www.encuentroeducativo.com/revista/wp-content/plugins/thickbox.css> (04-12-2011, 11:47am)

<http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd>(04-12-2011, 12:17am)

<http://www.slideshare.net/PEDAGOGICASABER/fundamentos-infopedagoga>
(15-12-2011, 13:02pm)

ANEXOS

ANEXO 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA.

PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA REALIZADA AL DIRECTOR Y PERSONAL DOCENTE DE LA ESCUELA “BELISARIO QUEVEDO” DEL CANTÓN PUJILÍ BARIO 05 DE JUNIO.

Objetivo:

Conocer la importancia de tener un aula de computación para el uso de los alumnos de Sexto y Séptimo años de Educación Básica de la Escuela “Belisario Quevedo” del Cantón Pujilí, Barrio 05 de Junio.

Instrucciones:

- Marque con una x la opción que considere correcta.
- Escoja una opción por pregunta.

CUESTIONARIO

1.- ¿Se encuentra en funcionamiento el aula de cómputo en la Escuela?

Si No

2.- ¿Cree usted que el aula de cómputo tiene los equipos necesarios para los alumnos de los sextos y séptimos años de Educación Básica?

Si No

3.- ¿Se dictan clases de computación en la escuela?

Si No

4.- ¿Se utiliza algún tipo de bibliografía para trabajar en esta asignatura?

Si No

5.- ¿Existe el personal calificado para dictar esta asignatura?

Si No

6.- ¿Utilizan Windows o algún tipo de Software Libre para la enseñanza de computación?

Windows XP

Software Libre

7.- ¿Con qué tipo de Software Libre se trabaja en los equipos de Cómputo?

Linux Ubuntu

8.- ¿la Institución tiene acceso a Internet?

Si No

9.- ¿Cree usted que un Manuel didáctico en la asignatura de computación ayudara en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje?

Si No

10.- ¿Considera importante conocer todos los elementos para utilizar con sus estudiantes en las clases de computación?

Si No

ANEXO 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
Y HUMANÍSTICAS**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ALUMNOS/AS DE LA ESCUELA
“BELISARIO QUEVEDO” DEL CANTÓN PUJILÍ BARRIO 05 DE JUNIO**

Objetivo:

Conocer la importancia de tener un aula de computación para el uso de los alumnos de Sexto y Séptimo años de Educación Básica de la Escuela “Belisario Quevedo” del Cantón Pujilí, Barrio 05 de Junio

Instrucciones:

- Marque con una x la opción que considere correcta.
- Escoja una opción por pregunta.

1.- ¿Le gusta la materia de computación?

Si No

2.- ¿Se dictan clases de computación en la escuela?

Clases de computación	Si	No
Siempre		
A veces		
Nunca		

3.- ¿Se encuentra en funcionamiento el aula de cómputo en la Escuela?

Si No

4.- ¿Cree usted que el aula de cómputo tiene el número de computadoras necesarios para la clase de computación?

Si No

5.- ¿Se utiliza algún tipo de libro para trabajar en esta asignatura?

Si No

6.- ¿Tiene acceso al Internet las computadoras del Centro de Cómputo?

Si No

7.- ¿Tiene computadora en casa?

Si No

8.- ¿Conoce el Programa Ubuntu para realizar sus tareas y trabajos escolares?

Si No

9.- ¿Le gustaría aprender a manejar lo básico y correctamente los programas de Ubuntu?

Si

No

10. ¿Cree usted qué es importante el uso de la computación para realizar trabajos en la escuela?

Si

No

ANEXO 3

INFRAESTRUCTURA DE LA ESCUELA BELISARIO QUEVEDO.



ANEXO 4.-LOS NIÑOS/AS EN EL APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN.



