

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANISTICAS Y DEL HOMBRE

**“Elaboración de un Plan curricular en el Área de
computación para los 7 años de educación básica
de la Escuela Ana Páez”**

Postulantes:

Soledad Mullo
Klever Reinoso
Carolina Zumba

Director:

Lic Carlos Peralvo M.S.C.
2001 – 2002



AGRADECIMIENTO

Nuestro profundo agradecimiento y sincero a nuestra querida Institución que nos dió la oportunidad de seguir con nuestro estudios Superiores, también a nuestros queridos profesores quienes con nobleza y entusiasmo nos han brindado sus consejos, sus sabias enseñanzas y experiencias nos formaron al camino del éxito y la superación, a nuestros compañeros y queridos amigos, con quienes compartimos nuestros triunfos y fracasos y a un gran ser que es Dios quién a iluminado cada uno de nuestros días y a permitido que cumplamos con nuestros objetivos, y sobre todo el agradecimiento mas sincero a nuestro Director de Tesis, Lic. CARLOS PERALVO Msc. Quién oriento nuestra labor con entusiasmo, carisma y desinterés para la exitosa culminación del presente trabajo de investigación.

DEDICATORIA

El presente trabajo le dedico con mucho cariño y admiración a mi madre quién con su apoyo y muchos esfuerzos ha logrado sacarme adelante y sobre todo a Dios quien a puesto en mi camino a una persona muy especial.

Carolina.

Al terminar con otra etapa en mi vida quiero dedicar este trabajo a mi MADRE y a mi ABUELITO quienes fueron los que me apoyaron para culminar con satisfacción mis estudios y a DIOS por darme la vida.

Klever.

El presente trabajo es muestra de mi esfuerzo , le dedico a mi esposo quien con su ayuda incondicional ha permitido que me pueda desarrollar y sobre todo a mis padres y a Dios por tener el amor de mi hijo.

Soledad.

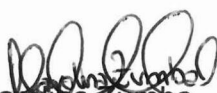
"Del contenido de la presente tesis se responsabilizan los autores"



Soledad Murillo
C.I.050227557-1



Klever Reinoso
C.I.050255248-2



Carolina Zumba
C.I.050252535-5



INDICE

Dedicatoria

Agradecimiento

Resumen

Summary

Introducción

CAPITULO I

1.1 GENERALIDADES

1.1.1 Conceptos de Educación Básica	16
1.1.2 Importancia	18
1.1.3 Calidad de la Educación Básica	20
1.1.4 Logros de la Educación Básica	21
1.1.5 La Educación Básica Relacionada con otros Países	23
1.1.6 Aspectos Básicos de la Educación Básica	23
1.1.7 Aspectos Desfavorables	24
1.1.8 Estructura Curricular	25
1.1.9 Objetivos de la Educación Básica	26

1.1.10 Pénsum de la Educación Básica	29	
1.1.11 La Participación del Maestro en la Transformación Educación	31	de la

CAPITULO II

2.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

2.2.1 Introducción	36
2.2.2 Criterios de los Alumnos	36
2.2.3 Criterios de los Docentes	46
2.2.4 Comprobación de Hipótesis	56

CAPITULO III

3.3 ELABORACION DE UN PLAN CURRICULAR DE AREA EN EL AREA DE COMPUTACIÓN

3.3.1 Presentación	60
3.3.2 Justificación	61
3.3.3 Objetivos	62
3.3.3.1 Generales	62
3.3.3.2 Específicos	63
3.3.4 Fundamento Pedagógico	64

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS



RESUMEN

El plan curricular de área (P.C.A.), será aplicado a la Escuela De Educación Básica "Ana Páez" para que exista un seguimiento cronológico en la asignatura de computación y que de esta manera los alumnos puedan captar los conocimientos en forma ordenada y basados siempre en el avance de la ciencia y tecnología.

Para lo que hemos realizado en tres capítulos los cuales comprenden lo siguiente: el primer capítulo se basa y trata de las diferentes teorías que se relaciona el docente, a la reforma curricular y a la educación; los mismo que forman un papel muy importante para el desenvolvimiento de la asignatura de computación en la aplicación de un plan curricular de área (P.C.A.).

Por lo que en el segundo capítulo se realizaron entrevistas y encuestas tanto a los alumnos, consejo técnico y autoridades de quienes obtuvimos resultados en cuanto a la importancia que tiene los conocimientos de computación distribuyéndose sus resultados en cuadros estadísticos, para culminar con nuestro trabajo investigativo.

El tercer capítulo tratamos el desarrollo del proyecto en los que se reflejan los planes de unidad y las diferentes matrices de concreción

tanto de contenidos, objetivos y la de destrezas, que en si le ayudará al docente a impartir su asignatura de computación en una forma cronológica y ordenada lo cual ayudara al alumno a desenvolverse dentro y fuera de la institución.

SUMMARY

The curricular plan of area (P.C.A.), it will be applied to the School Of Basic Education "Ana Páez" so that a chronological pursuit exists in the calculation subject and that this way the students can capture the knowledge in form ordinate and always based on the advance of the science and technology.

For what we have carried out in three chapters which understand the following thing: the first chapter is based and it is from the different theories that he/she is related the educational one, to the curricular reformation and the education; the same one that they form a very important paper for the development of the calculation subject in the application of a curricular plan of area (P.C.A.).

For what they were carried out interviews and surveys so much to the students, technical advice and authorities of who we obtained results as for the importance that has the calculation knowledge being distributed their results in statistical squares, to culminate with our investigative work in the second chapter.



The third chapter treats the development of the project in those that are reflected the unit plans and the so much different concretion wombs of contents, objectives and that of dexterities that in if he will help to the educational one to impart its calculation subject in a chronological form and ordinate that which helped the student to be unwrapped inside of and outside of the institution.



INTRODUCCIÓN

Con la aparición de la tecnología en todos los ámbitos va apareciendo la necesidad de estar acorde con ella y conocer las ventajas que presta la informática y la computación.

Es por ello que conjugando con los principios pedagógicos, en donde se manifiesta que las destrezas se las debe empezar a desarrollar desde la más temprana edad, en la Educación Básica también aparece la necesidad de crear esta área, primeramente como optativa, pero de acuerdo a los criterios de los profesionales de la educación debe ser considerada como obligatoria dentro del pènsum de estudio de nivel básico.

Esperando que el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes realice ya una primera evaluación de la Reforma Consensuada y acoja el criterio de los docentes, ubicando el área de Computación como obligatoria.

Por esta razón hemos visto la necesidad de elaborar un Plan Curricular de Área P. C. A. de computación para la Educación Básica, tomándole como piloto a la Escuela "Ana Páez" de la parroquia Eloy Alfaro, en la

misma que deberá ser aplicado por el señor Profesor responsable en cada uno de los ciclos, años y paralelos y evaluado.

Nuestra aspiración es obtener resultados positivos, en su aplicación y evaluación, para con el compromiso de la primera Autoridad del Plantel, el señor Director proponerlo ante las Autoridades pertinentes como base para el resto de escuelas de las mismas características de la provincia y el país.

SELECCIÓN Y DELIMITACION DEL PROBLEMA

La Reforma Curricular ha constituido la transformación del proceso enseñanza - aprendizaje, basándose en la adquisición y desarrollo de destrezas, contenidos, metodologías, recursos y sistemas de evaluación permitiendo que el alumno cambie, del enciclopedismo al desarrollo de la inteligencia y pensamiento; de la memorización a la comprensión y creatividad, adquiriendo un desarrollo eficiente en su vida estudiantil y en su entorno.

Esto compromete a todos los establecimientos de Educación Básica y en todas las áreas a preveer y prevenir procesos de enseñanza – aprendizaje acorde a las nuevas recomendaciones metodológicas y avances técnico - científicos .

Descubierta la necesidad y existiendo la factibilidad para obtener información, hemos considerado aportar al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la *Escuela Fiscal de Educación Básica “Ana Páez”*, de la parroquia Eloy Alfaro, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, con la elaboración de un *PLAN CURRICULAR EN EL ÁREA de Computación* para que se aplique en los años lectivos 2002 – 2003 y 2003 – 2004.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Detectada y conocida la situación real de la Escuela de Educación Básica "*Ana Páez*", hemos visto la improvisación en el proceso de selección de contenidos de manera que no se sigue en forma cronológica y secuencial basándose siempre en el avance.

Al no existir planificación en esta área de conocimientos se convierte en una isla frente a las demás áreas, generando como consecuencia la imposibilidad de conseguir los objetivos de los ejes transversales causados en el Proceso Educativo.

Como profesionales en el área planteamos la Elaboración del Plan Curricular en el Área de Computación, para que el docente responsable haga uso de este instrumento Pedagógico.

JUSTIFICACION

Tomando como base que la educación constituye el eje primordial para que la sociedad forme a sus habitantes mucho más a lo que corresponde a la Educación Básica para consolidar el desarrollo del país y crear un ambiente acorde a sus necesidades en búsqueda de la realización individual.



El grupo de tesisistas considera razones suficientes para proponer la elaboración del Plan Curricular como alternativa de solución para superar las deficiencias existentes en la Institución.

1. Al existir un Plan Curricular que permita a la institución en esta área organizar, controlar y evaluar los procesos, permitirá al docente mejorar el proceso de inter aprendizaje.
2. Con la adecuada planificación se mejorará el nivel de conocimientos en el área, misma que ayudará también al desarrollo y consolidación del rendimiento en las demás asignaturas.
3. Con el P.C.A. permitirá organizar la infraestructura así como los recursos materiales, humanos, económicos, etc.
4. Al lograr los objetivos planteados en la planificación, este instrumento servirá de guía y propuesta para otros establecimientos educativos.

Para realizar el presente trabajo de investigación contamos con los recursos humanos, económicos y materiales así como también con la suficiente bibliografía por ello consideramos factible el cumplimiento de este trabajo de investigación.

ENUNCIADO DEL TEMA

La necesidad de elaborar un Plan Curricular en el Área de Computación para los siete años de Educación Básica, que sirva de instrumento para el docente en el desarrollo de capacidades y destrezas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Escuela “Ana Páez”

MARCO TEORICO

Antecedentes Históricos.-

En la Constitución de nuestra República se determina que la Educación Básica de sus habitantes es responsabilidad del Estado; y, aunque no se dé la atención que merece, es el Ministerio del ramo quien regula y determina los parámetros técnico pedagógicos y políticas a aplicarse en el sistema.

En nuestro país se ha implantado un sinnúmero de reformas curriculares, las cuales no han estado contempladas de acuerdo a la realidad, misma que no han surtido efecto alguno en mejorar la calidad de la educación ya sea por la falta de capacitación a los docentes, la no aplicación en forma correcta de sus contenidos, la falta de evaluación de cada una de ellas, etc.

En la actualidad con la aplicación de la Reforma Curricular se dan cambios pedagógicos fundamentales, entre los más importantes la inclusión del Jardín de Infantes a la educación básica obligatoria, convirtiéndose en el Primer Año y en su orden hasta el séptimo que dará atención los establecimientos primarios o escuelas, continuando el octavo, noveno y décimo en los colegios de ciclo básico.

Debemos aclarar que manifestamos que es un cambio pedagógico por no existir una base legal, es decir no se ha reformado la Ley de Educación hasta la presente fecha, pero sin embargo de existir este vacío legal, se sigue aplicando la reforma, tratando de cumplir de la mejor manera con los objetivos planteados.

Bases Teóricas.-

El Sistema Educativo es un conjunto de subsistemas, elementos y recursos determinados para ejecutar el hecho educativo; en nuestro país, está reglamentado por el Ministerio de Educación y se divide en los siguientes Subsistemas:

- ◆ Escolarizado Regular
- ◆ No escolarizado – ocupacional
- ◆ Hispano
- ◆ Intercultural bilingüe



- ◆ Técnico – administrativo.

El Sistema Educativo ecuatoriano tiene los siguientes elementos:

- ❖ Alumno
- ❖ Maestro
- ❖ Comunidad
- ❖ Infraestructura
- ❖ Planes y Programas – contenidos
- ❖ Presupuesto
- ❖ Recursos didácticos
- ❖ Técnicos
- ❖ Métodos.

Como todo sistema esta basado en fundamentos que a continuación anotamos:

- ✓ Ideológicos
- ✓ Políticos
- ✓ Sociales
- ✓ Filosóficos
- ✓ Psicológicos
- ✓ Económicos
- ✓ Didácticos
- ✓ Pedagógicos.

El Sistema Educativo de nuestro país que hasta la actualidad está en vigencia mantiene los siguientes principios:

- De unidad
- De integridad
- De interacción
- De interdependencia
- De armonía

De interrelación; así como también tiene relación con otros sistemas como:

- Económico
- Político
- Social
- Cultural
- Ambiental
- Administrativo
- Legal
- Judicial
- Deportivo

Dentro de este Sistema Educativo se cambia pedagógicamente a partir de 1996 con la aplicación de la Reforma Curricular los grados en años y de la elaboración de los Planes Anuales, proponen la elaboración de los Planes Curriculares de Aula y Área, en donde se destacará el desarrollo de destrezas a través de la aplicación de contenidos que sirvan para la vida cotidiana de los alumnos con aprendizajes significativos.

Debemos anotar también que con fecha 5 de julio del 2001, la Comisión de Educación del Congreso Nacional, presenta en Secretaría el Proyecto de Ley de Educación, para que sea analizado y aprobado por plenario en los próximos días, mismo que según manifiesta ser un trabajo consensuado con todos los sectores involucrados y que se ha tomado como base un cúmulo de documentos y proyectos anteriores; en el mismo que se legaliza ya la aplicación de la Reforma Curricular y propicia el pluralismo, la democracia, el humanismo, la equidad social, regional y de género.

Promueve el respeto y el ejercicio de los derechos humanos, impulsa la coeducación y el desarrollo del pensamiento científico, crítico e innovador y fomenta los valores de la unidad e identidad nacional e intercultural.

Impulsar la autoestima de la persona como individuo, como miembro de la comunidad y como integrante de la nación ecuatoriana y su formación para la honradez, la honestidad. El respeto, la justicia, el trabajo con sentido de responsabilidad, la solidaridad, el amor la paz y la libertad.

El Plan Curricular de Área (P.C.A.) es un instrumento que será de suma importancia para el docente que labore en la institución, puesto que en él consta todos los contenidos referentes a cada curso con sus respectivos objetivos y destrezas a alcanzar, de esta manera los estudiantes podrán captar los conocimientos cronológicamente y posteriormente ponerlos a la práctica.

Para ampliar de mejor manera el desarrollo del presente tema creemos necesario tener una visión clara sobre lo que significa, primeramente la Reforma Curricular, su aplicación, los objetivos que persigue, el cambio de actitud y estrategias que propone, por lo que analizaremos algunos conceptos de autores que hablan de la Reforma.

* *Rafael Albuja (1997)*, señala que: "La Reforma Curricular constituye una propuesta de desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, fundamentada en la adquisición y



desarrollo de las destrezas que le permita al alumno un desenvolvimiento eficiente en forma armónica y cuando las circunstancias así lo exijan” *Modulo de Evaluación del Aprendizaje, Pág. 1*

- * *EL CENAISE (1995)*, Manifiesta que: “La Reforma Curricular es el reordenamiento de propósitos, contenidos, secuencias metodológicas, recursos y sistemas de evaluación, basado en la realidad ecuatoriana, que pretende cambiar el enciclopedismo por el desarrollo de la inteligencia; la memorización por la comprensión, la disciplina férrea por la creatividad y la autonomía; y la falta de moral individual y social por una educación de valores”. *Tiempo de Educar. Pág.*

Con estas conceptualizaciones de la Reforma Curricular y revisada la misma encontramos que propone la elaboración de los Planes Curriculares de Año y Área, los mismos que están elaborados por los Maestros responsables de cada uno de ellos, no así el de Computación por haber creado recientemente el aula e incrementado en su Pénsum esta importante área.



Creemos conveniente incluir la definición de cada uno de estos Planes:

Plan Curricular de Año (P.C.A.). - Es el compendio de varios documentos elaborados por los Maestros responsables del año de acuerdo a la realidad del medio y sobre la base de la Reforma que propone el Ministerio de Educación;

Plan Curricular de Área (P.C.A.).- Es de similares características al de año, su única diferencia es que contiene en las Matrices de concreción de Objetivos, Destrezas y Contenidos lo referente a una sola área o asignatura de estudio; ejemplo Computación, Lengua Extranjera, Cultura Estética (Dibujo), etc.

Plan Curricular Institucional (P.C.I.).- Es el compendio de todos los P.C.A. y sobre la base de los cuales se determinarán los objetivos institucionales, se determinará el perfil y cual es su misión y visión.

DEFINICIÓN DE TERMINOS BASICOS

1. **ALUMNO.-** Es el punto centro del proceso, alrededor del cual giran los demás elementos.

2. **AREA.-** Es el conjunto de asignaturas o de materias de interés común impartidas a los estudiantes cualesquiera sean sus modalidades o las opciones elegidas.

3. **CONTENIDOS.-** Es el conjunto de significados que transmiten por medio de símbolos de una persona a otra.

4. **CURRICULO.-** Es la organización sistemática de actividades escolares, destinadas a lograr la adquisición de conocimientos, toma de carácter práctico y dinámico con relación a la noción abstracta y estética de programas.

5. **DESTREZA.-** Constituye el conjunto de destrezas y habilidades que implican el aprender a hacer algo en cada disciplina.



6. **EDUCACION.-** Es el proceso de socialización el que se somete a todos los individuos para lograr que se incorporen sin resistencia al sistema socio - económico en que viven.

7. **EDUCACION BASICA.-** Es el llegar a la satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje; cada individuo estará en condiciones de aprovechar las oportunidades educativas ofrecidas para el aprendizaje.

8. **ESTRATEGIA.-** Son acciones que tienen secuencia y finalidad determinada, dentro del campo educativo, propende a la consecución de los objetivos propuestos

9. **EVALUACION.-** En la reforma curricular se la define como un proceso integral y permanente que identifica, analiza y toma decisiones con respecto a los logros y deficiencias en los procesos recursos y resultados en función de los objetivos y destrezas alcanzados por los alumnos.

10. **ESCUELA.-** Establecimiento donde se imparte la enseñanza primaria o cualquier genero de institución.

11. **MAESTRO.-** Es la persona comisionada por la sociedad para que realice la tarea de socializar a un grupo de educandos.

12. **METODOLOGIA.-** Representa la manera de organizar el proceso de investigación de controlar los resultados y de presentar posibles soluciones a un problema que conlleva la toma de decisiones.

13. **OBJETIVO.-** Es la expresión verbal o escrita de un propósito, es decir lo que se desea conseguir mediante una acción que se propone realizar una persona.

14. **PLANIFICACION.-** Es un proceso intelectual orientado a la toma de decisiones, optando por las diversas posibilidades con una clara determinación, evitando la rutina, improvisación, ahorrando tiempo, recursos y energía, que favorece al aprendizaje y facilita la evaluación

15. **PROYECTO DE AULA.-** Se concretiza en el desarrollo de las unidades didácticas, las mismas que pueden ser por asignaturas o ínter -disciplinas.

DETERMINACIÓN DE OBJETIVOS

Objetivo General

- Dotar a la escuela de Educación Básica “Ana Páez” un Plan Curricular en el Área de Computación como instrumento de trabajo para el docente que permita desarrollar capacidades y destrezas en los alumnos.

Objetivos Específicos:

- Determinar los niveles de conocimientos mínimos adquiridos por los alumnos.
- Seleccionar los contenidos acorde a cada uno de los años de básica.
- Proponer en las planificaciones específicas, estrategias para alcanzar el desarrollo de adecuadas capacidades y destrezas en los alumnos.



F ORMULACION DE HIPOTESIS

Al elaborar un Plan Curricular en el Área de Computación para la Escuela de Educación Básica “Ana Páez”, permitirá desarrollar en forma adecuada capacidades y destrezas en el proceso de Ínter aprendizaje.

CONSTRUCCIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente

- Elaboración de un Plan Curricular en el Área de Computación

Indicadores:

- ✓ Desarrollo de habilidades y destrezas
- ✓ Mejorar el nivel de conocimiento
- ✓ Mejorar el nivel de captación del alumno
- ✓ Interrelación entre alumno-maestro

Variable Dependiente

- Desarrollo de capacidades y destrezas en el proceso de ínter aprendizaje.

Indicadores:

- ✓ Nivel de capacitación del docente
- ✓ Conocimiento sobre la aplicación del P.C.A.
- ✓ Ventajas y desventajas de la aplicación de P.C.A.
- ✓ Grado de accesibilidad del docente para su cambio de actitud y su incidencia en la transformación de la educación.

ESQUEMA TENTATIVO**CAPITULO I****1.GENERALIDADES**

- 1.1. Concepto de Educación Básica
- 1.2. Estructura Curricular
- 1.3. Objetivos de la Educación Básica
- 1.4. Pénsum de la Educación Básica
- 1.5. La participación del Maestro en la transformación de la educación
- 1.6. ¿Qué tipo de educación queremos?
- 1.7. Objetivos Institucionales
- 1.8. Misión y visión de la institución

CAPITULO II

2. CRITERIOS SOBRE LA APLICACIÓN DEL PLAN CURRICULAR DE AREA EN COMPUTACION

- 2.1.** Análisis del Sistema Educativo
- 2.2.** Criterios sobre la aplicación del **P.C.A.**
 - 2.2.1.** Criterio de alumnos
 - 2.2.2.** Criterio de autoridades
 - 2.2.3.** Criterio de expertos en la rama
 - 2.2.4.** Criterio de supervisores.

CAPITULO III

3. ELABORACION DE UN PLAN CURRICULAR EN EL AREA DE COMPUTACION

- 3.1.** Antecedentes
- 3.2.** Justificación
- 3.3.** Objetivos
- 3.4.** Matriz de concreción de objetivos
- 3.5.** Matriz de concreción de destrezas
- 3.6.** Matriz de concreción de contenidos

- 3.7. Estrategias Metodológicas
- 3.8. Recursos
- 3.9. Evaluación
- 3.10. Cálculo del tiempo
- 3.11. Listado de Unidades Didácticas
- 3.12. Bibliografía

(Para los 7 años de Educación Básica dividido en 4 ciclos)

DETERMINACIÓN DEL PROCEDIMIENTO METODOLOGICO

El presente problema de investigación por ser de vital importancia en el quehacer educativo del maestro requiere de un análisis de investigación de la realidad del medio y el avance técnico y científico, por lo que hemos considerado la aplicación del METODO HIPOTETICO DEDUCTIVO, lo que permitirá conocer las causas, ventajas y desventajas mediante el diseño adecuado de actividades teórico practicas y metodológicas.

Para conseguir este propósito debemos partir de la formulación de hipótesis, para posteriormente llegar a su correspondiente comprobación, mediante la aplicación en el aula. Además



utilizaremos el Método Analítico a través del empleo de las siguientes técnicas investigativas:

- ❖ La observación
- ❖ La entrevista

SELECCIÓN DE LAS TÉCNICAS DE INVESTIGACION

Para la obtención de la información deseada en el presente trabajo hemos seleccionado la técnica de la entrevista y del fichaje, mismas que nos permitirán registrar todos los datos que se obtengan de personas y documentos consultados en la investigación, para luego de ser procesadas y analizadas nos permitan llegar a inferir conclusiones y recomendaciones que contribuyan a la solución del problema.

INSTRUMENTOS

- ✦ Fichas Bibliográficas
- ✦ Radio Grabadora
- ✦ Cassettes
- ✦ Leyes y reglamentos.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La presente investigación se centrara en la Escuela de Educación Básica “Ana Páez” la cual consta con lo siguiente:

ESCUELA “ANA PAEZ”

Numero de alumnos y docentes interesados en la materia

Años de Educación Básica	Numero de alumnos
Quinto de básica	66
Sexto de básica	80
Séptimo de básica	65
	211
TOTAL ALUMNOS	211
TOTAL DOCENTES	6

La muestra representativa de 308 alumnos de esta institución se obtuvo de acuerdo a la siguiente formula:

$$m = \frac{N o^2 z^2}{(N - 1) E^2 + o^2 z^2}$$

Representado en valores :

$$m = \frac{211 (0,5)^2 (1,96)^2}{210 (0,06)^2 + (0,5)^2 (1,96)^2}$$

$$m = \frac{211 (0,25) (3,8416)}{210 (0,0036) + (0,25) (3,8416)}$$

$$m = \frac{202.6444}{0.756 + 1.8928}$$

$$m = \frac{202.6444}{2.6488}$$

$$m = 76.504228$$

MUESTRA TOTAL = 77

Para saber la muestra con respecto a cada año de Educación Básica realizaremos una regla de tres.

211	-	77
66	-	x



$$x = \frac{66 * 77}{211}$$

$$x = \frac{5082}{21}$$

$$x = 24.085308$$

$$x = 24$$

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ANA PAEZ"

Años de Educación	Número de	Muestra
Básica	alumnos	
Quinto de básica	66	24
Sexto de básica	80	29
Séptimo de básica	65	24
TOTAL ALUMNOS	211	77

RECURSOS

◆ cuadernos para apuntes	5.00
◆ Esferográficos	4.00
◆ Minas de Lápiz	3.00
◆ Fotocopia de libros	25.00
◆ 5 diskettes	6.00
◆ 2500 hojas de papel bond de 75 gr.	25.00
◆ 100 fichas bibliográficas	4.00
◆ Materiales de oficina	15.00
◆ Cassettes para grabadora	8.00
◆ Pilas para grabadora	4.00
◆ Movilización	40.00
◆ Impresión de la tesis	180.00
◆ Fotocopias de la tesis	40.00
◆ Anillado y empastado	20.00
◆ Imprevistos	40.90
◆ Materiales de exposición	30.00
TOTAL	449.90



CAPITULO I

GENERALIDADES

La Reforma Curricular vigente, constituye la forma y fondo propuesto para el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje, fundamentada en la adquisición y desarrollo de las destrezas que permita al alumno un desenvolvimiento eficiente en forma autónoma en todas las áreas y asignaturas.

Bajo esta característica los contenidos constituyen el enlace de ayuda para lograr la ejecución y desarrollo de las destrezas, esto implica que durante la formación básica el alumno habrá alcanzado un nivel de dominio de las mismas, gracias al desarrollo de aprendizajes complementados con las áreas básicas de educación como lenguaje y comunicación, matemáticas, entorno natural y social, ciencias naturales, y estudios sociales.

De igual manera con las áreas técnico prácticas como Cultura Física, Artesanías, Dibujo, Educación Musical, Lengua Extranjera y el conocimiento básico de COMPUTACIÓN; así como los ejes transversales: educación en la practica de valores, interculturalidad en la educación, educación ambiental y desarrollo de la inteligencia.

Así la reforma requiere que se cambie no solo en los contenidos, el proceso metodológico, la utilización y manejo de los recursos didácticos, el tipo de textos y mas materiales que emplea el maestro,



sino en forma fundamental una nueva concepción y practica del proceso evaluativo, que sea el inicio de una verdadera cultura educativa.

Con esta realidad es necesario proceder al compromiso de cambio de actitud del docente, que permita un proceso de ínter aprendizaje significativo.

Para esto la actividad docente y discente deberá centrar su atención en las técnicas interactivas que se apliquen para la adquisición del nuevo conocimiento y la evaluación de procesos en los niveles de desempeño que los estudiantes van demostrando a lo largo de su formación.

El presente problema de investigación por ser de vital importancia en el quehacer educativo del maestro requiere de un análisis de investigación de la realidad del medio, el avance técnico y científico, por lo que hemos considerado la aplicación del METODO HIPOTETICO DEDUCTIVO.

Lo que permitirá conocer las causas, ventajas y desventajas mediante el diseño adecuado de actividades teórico practicas y metodológicas.



Para la obtención de la información deseada en el presente trabajo hemos seleccionado la técnica de la entrevista, encuesta y del fichaje, mismas que nos permitirán registrar todos los datos que se obtengan de personas y documentos consultados en la investigación.

Para luego de ser procesadas y analizadas nos permitan llegar a inferir conclusiones y recomendaciones que contribuyan a la solución del problema.

EDUCACIÓN BASICA:

CONCEPTO.-

Según, Editorial Santillán “La Educación Básica es la que proporciona el contenido mínimo fundamental de * conocimientos, * valores, * actitudes y de saber hacer, de los que nadie debe carecer para su propia autorrelación, para que el individuo pueda integrarse a la sociedad a la que pertenece”.

Consideramos que la Educación ecuatoriana debe cimentarse en la formación de valores y actitudes, en el desarrollo del pensamiento, en la creatividad como instrumentos de conocimiento; y, en la

práctica como estrategia de capacitación operativa frente a la realidad que se presenta en el transcurso de nuestras vidas.

Según MIALARET, Gastón; manifiesta que la “Educación Básica es una profesión practica Social en la que el hombre se prepara para asumir una ardua labor integral con los niños y adolescentes, y por medio de habilidades se busca construir nuevos conocimientos y poder transformar la realidad de un pueblo; por lo que se requiere de una investigación, ejecución, control y finalmente de evaluación”.

La Educación Básica desarrolla la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del niño estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente en la transformación de nuestro país.

Los alumnos de octavo semestre de Educación Básica de la Universidad Técnica de Ambato manifiestan que:

- La Educación Básica es un aprendizaje mutuo entre profesor, alumno y padre de familia sin los cuáles no podríamos hablar de Educación compartida.



- La Educación Básica tiene como propósito formar individuos críticos analíticos que se puedan desarrollar por sí mismos y puedan actuar de inmediato ante cualquier situación.

- La educación Básica pretende cambiar el modelo tradicional por el modelo crítico de enseñanza, que se refiere a desarrollar una nueva mentalidad en el alumno, y a que este se sienta amigo del maestro.

IMPORTANCIA.-

La Educación es el mejor medio para desarrollar la inteligencia ya que permite la apropiación de la tecnología, la comprensión y el redescubrimiento de la ciencia, la valorización de la cultura ,la toma de conciencia de las capacidades y el desarrollo de la creatividad de cada niño.

En la escuela aprendemos a leer, nuestro primer y principal vínculo con el pasado, con la sabiduría, con la poesía y también con nuestro interior. Y es por el lenguaje que nos expresamos, que comunicamos nuestras opiniones, nuestras necesidades y nuestros sueños.

En la escuela aprendemos la matemática, que no solo nos sirve de instrumento básico para la vida sino también desarrolla el rigor científico, la disciplina, el orden intelectual y la concentración.

Además la educación Básica es importante porque en ella aprendemos a escuchar a otros, a ser solidarios, a participar democráticamente, a respetar las diferencias, a compartir y a ser tolerantes con los demás.

El objetivo de ellas es entregar un apoyo a la diaria labor del profesor con el fin de facilitar su tarea y la aplicación de estas guías debe ser de acuerdo a la realidad de cada alumno, curso, colegio o región.

Obviamente que antes de aplicarlas estas deben ser realizadas y analizadas por el profesor para luego, si es preciso, ser modificadas, ampliadas y/o criticadas; ojalá haciéndome llegar sus reparos para que este Portal llegue a ser el real aporte.

CALIDAD DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

Según la Reforma Educativa “La calidad de la educación debe atender la diversidad y para ello es preciso contar con un maestro que atienda de manera adecuada esta realidad.

Otro aspecto de la calidad de la educación básica es la flexibilidad, por lo que se requiere que la escuela en donde estudian los niños que trabajan sea flexible.

La educación para los niños y niñas trabajadores debe producirse en la misma escuela regular, no limitar al niño a no estudiar ya que tanto maestros y padres de familia deben ponerse de acuerdo para llevar una buena cobertura de enseñanza que el alumno en verdad necesita; ya que todo ecuatoriano y en especial los niños tienen derecho a una educación de calidad adaptada a sus necesidades independientemente de su condición personal o la de su familia.

En general la clara comprensión que puede contribuir a mejorar la calidad de la educación, solo en medida que sus ideas y recomendaciones lleguen al aula se conviertan en parte integrante de la práctica pedagógica cotidiana de los maestros.



LOGROS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

Lograr esta reforma supone contar con toda la inteligencia y la creatividad de los profesores, por lo que el conjunto de programas del nivel básico busca abrir espacios de participación pedagógica, descentralizando muchas decisiones técnicas desde la cúspide del sistema educativo hasta sus bases “las escuelas.”

Para alcanzar el gran objetivo de establecer una educación que dé oportunidades iguales a todos, y donde el tema de la calidad sea el aspecto central, se requiere una educación básica reformada que entregue contenidos culturales pertinentes.

Los cuales enseñen a aprender poniendo en práctica una pedagogía activa en la que el alumno sea el protagonista; que apoye el desarrollo personal de los niños y niñas, su autoestima, su capacidad de expresión, que comunique los valores democráticos de justicia y respeto a las personas que la comunidad nacional busca desarrollar

La única manera de superar estas diferencias, es aplicar un criterio de discriminación positiva, es decir, destinar esfuerzos y recursos

especiales hacia los que están en una situación escuálida. Este es otro criterio de política educativa presente en las acciones y programas de apoyo a las escuelas básicas que se exponen a continuación

Se pretende mejorar la educación básica, pero también se pretende que esta educación mejorada llegue a todos. Si por muchos años el objetivo de la educación básica chilena fue construir un sistema nacional capaz de acoger a todos los niños en edad escolar.

El desafío del presente es lograr una educación de calidad para todos, lo que obliga a hacerse cargo de los desniveles con que los alumnos llegan a las escuelas, así como de las desigualdades del servicio educativo que logran prestar las distintas unidades educativas.

LA EDUCACIÓN BÁSICA RELACIONADA CON OTROS PAÍSES

El Ecuador atraviesa un periodo de realizaciones y cambios, pero lo que es más importante de crecientes preocupaciones respecto a la educación. Esto puede comprobarse fácilmente en los debates, suscitados por diversos e importantes sectores del país sean estos maestros o estudiantes.

La Educación Básica vive un profundo proceso de cambio, consustancial a la naturaleza de todo sistema educativo que debe adaptarse permanentemente al entorno social en el que se inserta.

ACPECTOS FAVORABLES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

Para que la Educación Básica tenga buenos y favorables resultados de enseñanza- aprendizaje tendrá que aplicar algunas sugerencias:

❖ El maestro tendrá que cambiar de actitud frente a los alumnos para lograr aspectos favorables de lo contrario obtendremos un alumno memorista que no tenga autoestima, no desarrollaremos jamás sus destrezas, su inteligencia, ni cultivaremos las diversas habilidades en el niño.



❖ El niño desarrollará íntegramente sus capacidades y fortalecerá su identidad y autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonistas del mejoramiento de su calidad.

❖ Uno de los aspectos favorables más importantes es que fomentará actitudes y sentimientos de amor, respeto y aceptación de si mismo, de las demás personas y principalmente de su cultura.

ASPECTOS DESFAVORABLES:

❖ Si no logran integrarse los padres de familia en el proceso educativo, los niños jamás podrán aprovechar sus experiencias, ocupaciones y habilidades que generalmente sirven de mucho en el desarrollo de del niño.

❖ Para una buena educación básica el padre de familia deberá integrarse dentro de la planificación curricular y no solamente con actividades extracurriculares.

ESTRUCTURA CURRICULAR:

La Estructura Curricular es el compendio de todos y cada uno de los componentes que se desprenden del Currículo Nacional o Reforma Curricular Consensuada que emana el Ministerio de Educación y Cultura y que en forma vertical de acuerdo a disposiciones, los establecimientos educativos del país tendrán que acogerse.

De este currículo nacional la Escuela de Educación Básica “Ana Páez”, ha elaborado su P.C.I. PLAN CURRICULAR INSTITUCIONAL con contenidos mínimos obligatorios incluyendo temas y desagregando subtemas en base a las necesidades socio económicas y realidad del medio en todas y cada una de las áreas, haciendo constar también los Objetivos Institucionales, la Misión y Visión que tiene el plantel educativo.

Del Plan Curricular Institucional se desprenden los P.C.A. Planes Curriculares de Aula y Área, en el que se incluyen las técnicas prácticas inmersándose en la COMPUTACIÓN de acuerdo a la realidad y avance tecnológico.



OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA:

La Educación Básica Ecuatoriana se compromete a ofrecer las condiciones más apropiadas para que los jóvenes, al finalizar este nivel de educación, logren el siguiente perfil:

1.1.1. Conciencia clara y profunda del ser ecuatoriano, en el marco del reconocimiento de la diversidad cultural, étnica, geográfica y de género del país.

El ser ecuatoriano implica a reconocerse en su formación cultural tanto heredado de sus ancestros, como adquirida en sus diferentes investigaciones diarias, también el ser ecuatoriano debe mantener y respetar las diferentes etnias existentes en el suelo patrio con sus costumbres autóctonas, idiomas, indumentarias, etc.

No debe existir la sectorización, debemos tomar en cuenta que todos somos ecuatorianos sin importar la región geográfica de origen, tanto hombres como mujeres en la actualidad tenemos los mismos derechos y obligaciones por lo tanto no debe existir discriminación de género.

1.1.2. Concientes de sus derechos y deberes en relación a sí mismos, a la familia, a la comunidad y a la nación.

Como integrantes de la sociedad, debemos estar concientes primeramente de nuestros propios actos es decir practicar valores humanos tanto éticos como morales, siguiendo el camino del bien para beneficio personal, de la familia, de la comunidad y de la comunicación.

1.1.3. Alto desarrollo de su inteligencia, a nivel del pensamiento creativo, práctico y teórico.

Como seres humanos tenemos el privilegio de ser seres pensantes con criterio y razón de propios a los que debemos ejercitarles para que día a día se desarrolle y seamos capaces de enfrentar y seleccionar los problemas diarios relacionando la creatividad propia del ser humano con la teoría adquirida en diferentes conocimientos unidos a la práctica la misma que sin teoría y sin creatividad no tendrían funcionalidad.

1.1.4. Capaces de comunicarse con mensajes corporales, estéticos, orales, escritos y otros. Con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno.

Al niño no hay que impedirle que establezca comunicaciones sean estas corporales, estéticas, orales escritos y otros ya que de esa manera le permite socializar de mejor manera al entorno en el que vive.

1.1.5. Con capacidad de aprender, con personalidad autónoma y solidaria con su entorno social y natural, con ideas positivas de sí mismos.

Todo niño es un mundo diferente y aprende de acuerdo a sus condiciones de vida y capacidad, siendo necesario que siempre se respete su espacio para que puedan desenvolverse en la vida.

1.1.6. Con actitudes positivas frente al trabajo y al uso del tiempo libre

Todo los niños deben organizar el tiempo de acuerdo a la labor que cumplen cada día pero en base a ideas positivas que les permita cada día mejorar la educación que tenemos en nuestro país.

PENSUM DE LA EDUCACIÓN BÁSICA:

El Pénsum de Estudio para Educación Básica y Bachillerato está determinado por el Ministerio del ramo, estableciendo la carga horaria para cada una de las áreas y años de estudio, considerando la edad cronológica y las destrezas que necesita desarrollar a base de los conocimientos o aprendizajes que va adquiriendo el alumno, cubriendo el número de horas por semana de acuerdo al nivel.

PENSUM DE LA ESCUELA "ANA PAEZ"

AREA	AÑO	TOTAL DE 2 A 7							%
		2	3	4	5	6	7	7	
Lenguaje y Comunicación		12	12	9	9	7	7	56	31.11
Matemática		6	6	6	6	6	6	36	20
Entorno Natural y Social		5	5	0	0	0	0	10	5.55
Ciencias Naturales		0	0	4	4	4	4	16	8.9
Estudios Sociales		0	0	4	4	4	4	16	8.9
Cultura Estética		3	3	3	3	3	3	18	10
Cultura Física		2	2	2	2	2	2	12	6.66
Lengua Extranjera		1	1	1	1	2	2	8	4.44
Computación		1	1	1	1	2	2	8	4.44
TOTAL		30	30	30	30	30	30	180	100

LA PARTICIPACIÓN DEL MAESTRO EN LA TRANSFORMACION DE LA EDUCACIÓN:

La acción de los docentes ha ido evolucionando desde el siglo XIX en el cual todas las funciones cambiaron, anteriormente el docente empleaba su modo tradicional es decir que era la persona que pasaba al frente de los alumnos exponía su materia en forma teórica y terminaba con su hora clase.

Todo esto fue muy cuestionado y discutido entre todas las personas que están involucradas en el convivir educativo con lo cual se propone alternativas de solución para poder cambiar el sistema de educación puesto que este se impartía en todos los niveles educativos como son: Pre-primario, Primario, Secundario y Superior.

Las propuestas actuales se basan principalmente en la reflexión y el análisis por parte de los alumnos, lo cual será de mucha importancia para poder desenvolverse en los problemas que se presentan día a día en la sociedad actual.

Esto quiere decir que el docente solo será el intermediario con lo cual los alumnos podrán ser capaces de realizar sus propios conceptos y puedan comprender de mejor manera la materia



Para todo esto el docente no se deberá regirse a una sola rutina de trabajo o a una sola técnica o estrategia, sino tendrá que ir cambiando permanentemente seleccionando las más adecuadas para el mejoramiento del Inter - aprendizaje.

El docente debe ser un gran investigador para poder brindar sus conocimientos actualizados, puesto que es la persona indicada como facilitador de la materia, la actividad del docente siempre ira presentando cambios en las futuras generaciones.

Por toda la función que realiza el docente es importante que se le de el respeto que se merece, pero la comunidad no lo valora de una mejor manera puesto que en nuestro país es muy mal remunerado con lo cual no es suficiente para sobrevivir.

En la mayoría de las conquistas que a obtenido el país los que más han luchado y se merecen gran parte del merito son los maestros, puesto que al encontrarse organizados en la Unión Nacional de Educadores son personas que se dedican a defender para que la educación sea laica y gratuita, con ello ayudan al desarrollo de la sociedad en general.

Los docentes en cada aula tienen la misión de ir formando a los alumnos con ideas claras de cómo es la sociedad en la que vivimos ya que el maestro es el ejemplo a seguir; dando a conocer lo que se debe y no se debe hacer dentro y fuera de la institución en aspectos tanto sociales como pedagógicos entendiendo que ellos son el presente y el futuro de nuestra nación.

Siempre que se habla de educación básica se piensa inmediatamente en sus carencias, capacidad, creatividad y potencial de su personal y alumnado. Es duro reconocer que el sistema ha coadyuvando con esta situación al estar sin iniciativa.

Todos decimos que la educación debe cambiar, todos reclamamos que la educación debe ser de calidad, para la inserción en el mundo cada vez más globalizado con claros horizontes marcados por la tecnología.

En este proceso de la educación básica constituye el fundamento del proceso educativo. Difiere de la educación tradicional en sus contenidos, es decir, el maestro pretende que el año de educación básica asegure una formación inicial, extensiva y común a todos.

Ya que tiende a asegurar a todos los alumnos una base igual, para responder a las aspiraciones y capacidades de los distintos centros de educación media. Los maestros de educación básica se identifican por su gran espíritu de lucha y de trabajo en beneficio de la comunidad e identidad educativa infantil.

Mediante la aplicación efectiva de una propuesta de aula de primera categoría; se debe tomar muy en cuenta una alternativa: que los maestros, alumnos y padres de familia volvamos a inculcar en cada uno de nuestros seres los valores.

De esta manera potenciarlos y aumentar la creatividad original con la participación de todos. Para obtener un alto nivel académico, así podremos finalmente transformar el aula en verdaderos laboratorios de enseñanza con un alto grado de autoestima.

En la actualidad existen personas que no necesitan un profesor puesto que con el avance de la tecnología las personas pueden educarse mediante el Internet.

CAPITULO II

ANÁLISIS E

INTERPRETACIÓN

DE DATOS



En el presente capítulo realizamos el vaciado de datos de las encuestas aplicadas, en las que encontramos respuestas, apreciaciones e inclinaciones que de acuerdo a los Alumnos, Autoridades y Personal Técnico manifiesta y aspira para el mejoramiento de la asignatura de Computación en la Escuela de Educación Básica "Ana Páez", considerando los aspectos existentes y las proyecciones que tiene la institución, en búsqueda del mejoramiento de la calidad de la educación en beneficio de los alumnos con aprendizajes significativos, basándose en el desarrollo de las destrezas desde una temprana edad. Datos que han sido analizados desde la óptica cualitativa, cuantitativa y comparativa, buscando siempre conseguir el mínimo margen de error en las porcentualizaciones, graficaciones e interpretación de los análisis realizados.

CRITERIOS DE LOS ALUMNOS

A los alumnos de la Institución se les aplicó una encuesta en la cual hemos creído conveniente analizar en forma, cualitativa, cuantitativa y comparativa la misma que nos servirá para poder obtener datos reales con la aplicación de el gráfico estadístico llamado pastel el cual nos señale el porcentaje en un cuadro.

CONOCIMIENTOS RECIBIDOS EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN

El criterio de los 211 alumnos encuestados el 69,67% afirman que los conocimientos recibidos de Computación son excelentes; el 10,90% son buenas; el 9,95% contestan que son muy buenos; el 5,69% no contestan el 3.79% regulares, el 0.8% aceptables. (Ver anexo 1)

Por lo que afirmamos que los alumnos en su mayoría consideran que los conocimientos impartidos han sido beneficiosos y recibidos en forma correcta, por la buena enseñanza del maestro, ya que utiliza métodos de enseñanza acordes al avance que vamos teniendo en el transcurso de los días, existen también la opinión de los niños que consideran que la educación está con una visión futurista de excelencia en la calidad, manifestando con un cero por ciento en no aceptables.

Las razones por las que existe un sesenta y nueve por ciento de excelencia es a un breve análisis de todos los alumnos encuestados que requieren la necesidad de aprender y conocer acerca de la asignatura, a un bajo porcentaje que no creen que con estos conocimientos se desarrollará de mejor manera la enseñanza – aprendizaje.

AYUDA DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN

De los 211 alumnos encuestados el 37,44% opina que la asignatura de computación ayuda en una forma tecnológica; el 35,55% en forma educativa; un 25,29% de una forma personal; finalmente un 1,42% no contestan. (Ver anexo 2)

Un alto porcentaje de los niños manifiestan que la educación esta en vías del avance tecnológico, porque aunque estén a una temprana edad ellos saben y se dan cuenta que el país necesita de personas capacitadas, existe también un alto porcentaje en cuanto al desarrollo individual de cada persona, ahora deben darse cuenta que las aspiraciones de todos estos niños abordan toda la preparación que en el futuro puedan tener.

Vemos que en todos los años de educación se enmarca a una formación tecnológica con un cincuenta por ciento factor importantísimo y del cual dependerá el desarrollo educativo, considerando al bajo porcentaje que no contestan.

CANTIDAD DE HORAS DE COMPUTACIÓN RECIBIDAS

De 211 alumnos encuestados dicen que el 41.23% que constituye la mayoría prefiere cuatro horas a la semana de computación; un 31,75% manifiesta que deben recibir tres horas a la semana; 14,69% dos horas a la semana; el 12.32% una hora a la semana. (Ver anexo 3)

En base a los resultados obtenidos podemos darnos cuenta que los niños desean asumir responsabilidades con más horas de la asignatura por el avance alcanzado que esta va teniendo, y la necesidad que todas las personas tienen, al no conocer sobre ella, el niño irá desarrollando en estas horas habilidades, destrezas que posteriormente le ayudará dentro del ámbito educativo.

Por consiguiente la mayoría de los alumnos que corresponden a un cuarenta y uno con un veinte y tres por ciento prefieren que se les de cuatro horas a la semana a diferencia que un doce punto treinta y dos por ciento desean una hora clase como actualmente se esta dictando en esta Institución.



EQUIPAMIENTO DEL LABORATORIO DE COMPUTACIÓN

De los 211 alumnos encuestados el 13,82 manifiestan que el laboratorio de computación tiene C.P.U, Mouse o Ratón con un 13,75%, Monitor con un 13,67% la Impresora con el 13,45%, Parlantes el 13,38%, Micrófono el 13,38% Scanner con el 6,87%, El lápiz Óptico con el 6,80%, Conexión a Internet con el 3,92%, Cámara Digital con un porcentaje de 1,92%. (Ver anexo 4)

Podemos señalar que el laboratorio de computación se encuentra bien equipado lo cual permitirá que los alumnos puedan captar los conocimientos de una mejor manera, vemos una tendencia marcada a identificar todos los componentes básicos del computador por parte de todos los alumnos encuestados puesto que estas alternativas tienen un 13% que señalan todas las partes principales que posee el computador para su utilización correcta .

En todas las encuestas realizadas la mayoría responde que el laboratorio de computación se encuentra debidamente equipado el mismo que esta acorde a las necesidades de la institución y la tecnología.

LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEBE DICTARSE

De los 211 alumnos encuestados el 50,71% manifiestan que la asignatura de computación debe ser Teórica - Practica, el 42,65% manifiestan que la asignatura de computación se debe dictar solo practico, el 4,27% señala que debe ser solo teórico y el 2,37% no contestan a la pregunta. (Ver anexo 5)

Existe una tendencia amplia para señalar que la signatura de computación se debe dictarse en forma teórica – práctica lo cuál servirá para poner en práctica todos los conocimientos recibidos en el aula, cuando se dirijan al centro de computo, mientras que otro porcentaje casi igual señala que se debe recibir solo práctico puesto que de esta manera pueden aprender mas rápido por estar en contacto con la computadora y los estudiantes se consolidan con la práctica para afianzar sus conocimientos y pocos son los que opinan que debe ser solo teórico para poder tener solo escrito en el cuaderno.

Existe poca diferencia en lo concerniente a esta pregunta puesto que el 50,71 % señalan que debe ser teórico – práctica y el 42,65% señala que es solo práctico lo que significa que a casi todos los

alumnos les interesa aprender computación, la teoría en un poco porcentaje y en un mayor porcentaje la práctica.

LAS TÉCNICAS APLICADAS POR EL PROFESOR

De los 211 alumnos encuestados el 79,59% señalan que se realiza trabajos en grupo, el 8,98% nos indica que se utiliza los trabajos individuales, el 4,90% que se realiza otras técnicas, el 3,27% que realiza exposiciones, el 2,86% que se realiza mapas conceptuales, el 0,41% no contestan. (Ver anexo 6)

Con referencia a las técnicas realizadas por el profesor observamos que en su mayoría contestan que realizan trabajos en grupo, de esta manera el aprendizaje se capta de mejor manera y si alguien no puede entender el compañero del grupo le ayuda, un pequeño porcentaje señala que se realiza trabajos individuales los cuales sirven para el aprendizaje de la persona que realice el trabajo.

Todos los años señalan que se utiliza trabajos en grupo a diferencia de unos pocos que señalan otras técnicas las que les servirán para el desarrollo del proceso de Inter. – aprendizaje.

CONOCIMIENTOS DE LAS TÉCNICAS QUE UTILIZA EL PROFESOR EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN

De los 211 alumnos encuestados el 80.09% manifiestan que los conocimientos son excelentes, seguido por el Muy Buena con un porcentaje del 10.90%, el Bueno con un porcentaje de 7.11%, el Regular con un porcentaje de 0.47%, el Aceptable con un porcentaje de 0.95%, y teniendo como no contestadas al 0.47%. (Ver anexo 7)

Con las Técnicas utilizadas por el Docente de la asignatura de Computación en los años superiores de la Educación Básica se marca una tendencia a la primera alternativa de excelentes, notando que existe un porcentaje mínimo en la segunda alternativa que es de Muy Buena dando a conocer que los conocimientos impartidos por el docente llegan a cumplir con el objetivo del aprendizaje y determinando con un cero por ciento a la alternativa de No Aceptable.

Por consiguiente todos los años que fueron encuestados se compara que los conocimientos son excelentes a comparación de las demás alternativas en los años Superiores de la Educación Básica.

SERVICIO DE INTERNET

De los 211 alumnos encuestados el 25.74% manifiestan que es para Tener Contacto con Otros Países, el 24.63% es para Enviar Mensajes, el 23.16% que sirva para Consultar, seguido por el 19.49% que es para Conocer Cosas Nuevas, y teniendo como no contestadas al 6.99%. (Ver anexo 8)

En lo que se refiere a los conocimientos de Internet los alumnos manifiestan que sirve para Tener Contacto con otros Países dando a conocer que esta alternativa es la más alta por lo que también aciertan que sirve para enviar mensajes, realizar consultas y conocer cosas nuevas lo que podríamos decir que los alumnos de los años superiores manifiestan que el Internet es un medio de comunicación y un medio de consulta.

Por lo tanto podemos decir que los alumnos encuestados de los años superiores de la Educación Básica aciertan que el Internet es para tener Contacto con otros Países dando a notar que también sirve para realizar consultas.



CONOCIMIENTOS SOBRE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN

De los 211 alumnos encuestados el 31.40% manifiestan tener conocimientos de Crayola, el 22.70% de Word, el 20.82% de Paint, el 10.58% de Power Point, el 6.14% de Internet, el 4.10% de Excel, el 4.10% de Power Plush y teniendo como no contestadas al 0.17%. (Ver anexo 9)

En lo que se refiere a los conocimientos de los paquetes de computación podemos mantener que la mayoría de años superiores conocen mas sobre el paquete de Crayola determinando que Word y Paint también son paquetes conocidos por los alumnos y saben para que sirven cada uno de ellos, habiendo una deficiencia en Plush, Excel e Internet por lo que los conocimientos deben reforzarse para cumplir con el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

En lo que se refiere a los paquetes de computación se puede analizar que la mayor parte tiene más conocimientos con Crayola, Paint que son graficadores y Word que es un procesador de palabras .

ES IMPORTANTE TENER CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

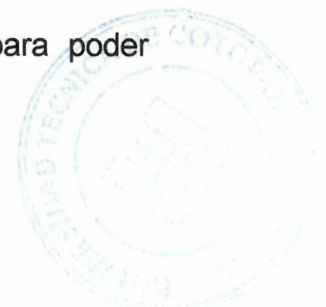
De los 211 alumnos encuestados el 82.94% manifiestan que si de debe tener conocimientos de computación , el 15.62% que no los es y teniendo como no contestadas al 1.42%. (Ver anexo 10)

En lo que se refiere a tener conocimientos de computación la mayoría de años superiores encuestados aciertan que en la actualidad se debe tener conocimientos de computación y saben para lo que nos sirve, mientras que un grupo minúsculo manifiestan lo contrario debían aceptar que hoy en día la computación es importante dentro de nuestro desarrollo escolar y laboral.

En la mayoría de grados encuestados la aceptación es de un ochenta y dos por ciento en la aceptación de tener conocimientos de computación y un quince por ciento manifiesta que no.

CRITERIOS DE LOS DOCENTES

Los docentes de la Institución se les ha aplicado una encuesta en la cuál hemos creído conveniente analizar en forma, cualitativa, cuantitativa y comparativa la misma que nos servirá para poder



obtener datos reales con la aplicación de el gráfico estadístico llamado pastel lo cual nos señala el porcentaje en un cuadro.

LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN AYUDA AL DESARROLLO

De los 6 docentes encuestados el 25% considera que la asignatura de computación ayuda en la Formación personal; un 25% opta por la Formación Educativa; el 50% afirma que le ayuda en forma tecnológica. (Ver anexo 11)

De acuerdo con los resultados obtenidos y haciendo una apreciación estimamos que los profesores manifiestan en su mayoría que la educación esta en vías del avance tecnológico, y en base al desenvolvimiento que se incrementará la computación ayudara de mejor manera, al desarrollo individual de cada persona.

En realidad vemos que existen todavía docentes que desean superarse y en su mayoría que corresponde a un cincuenta por ciento tecnológicamente un factor importantísimo por el cual ahora en estos tiempos aplicarán dentro del proceso Enseñanza – Aprendizaje, aquí se centran en ayudar al niño, lo que sucede con los docentes que ven su propio beneficio en forma personal.



EL LABORATORIO DE COMPUTACIÓN TIENE ADITAMENTOS

Para los 6 profesores encuestados dicen que el 14.29% poseen Monitor en el laboratorio de Computación; un 14,29% C.P.U. ; un 14,29% tienen Impresora; el 14,29% ratón; el 11,90% parlantes; un 11.90% posee de micrófonos; un 11,90% con scanner; un 14,29% lápiz óptico; un 14,29%; un 14,29% cámara digital; y el 14,29 conexión a Internet. (Ver anexo 12)

En las encuestas realizadas a los 6 docentes el porcentaje se encuentra dividida en una forma equitativa, ya que todos comparten con las necesidades de un laboratorio completo de implementos.

La realidad del proceso educativo en nuestros días es muy diferente ya que cada institución debe complementarse con los implementos necesarios de la forma en la que encontramos en esta escuela todos tienen un porcentaje de un catorce con veinte y nueve por ciento teniendo monitor al igual que los demás implementos.

LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEBE SER.

De los 6 docentes encuestados el 100% afirma que la asignatura de computación debe ser Teórico – Práctico.

(Ver anexo 13)

De los resultados obtenidos y haciendo una apreciación estimamos que todos los encuestados concuerdan en que la práctica es el complemento de la teoría, ya que sin ella el aprendizaje no sería significativo y los alumnos no podrían aplicar lo aprendido en la continuación de sus estudios o en la vida cotidiana dando a notar que existe un cero por ciento en las alternativas de Solo Teórico y Solo Práctico.

De lo manifestado se desprende que el estudio de computación tiene que ser estrictamente teórico - práctico, pues si únicamente fuese teórico no se aplicaría los conocimientos aprendidos o a la inversa si fuera únicamente práctico no tendrían bases teóricas para aplicarlas a la practica.

SERVICIOS DE INTERNET

De los 6 Profesores encuestados el 28.57% manifiestan que es para Consultar, el 28.57% que es para Conocer Cosas Nuevas, el 21.43% que sirva para Enviar Mensajes, seguido por el 21.43% que manifiestan que sirve para Tener Contacto con Otros Países. (Ver anexo 14)

En lo que se refiere a los conocimientos de Internet los maestros encuestados manifiestan en una gran mayoría que se utiliza para consultar y conocer cosas nuevas como un porcentaje mas elevado, teniendo como consecuencia que el Internet es muy importante dentro del desarrollo de una nueva generación educativa virtual.

Por lo tanto podemos decir que los maestros al igual que los alumnos manifiestan en su totalidad que es para realizar consultas y conocer cosas nuevas.

QUE PROGRAMA DE COMPUTACIÓN CONOCE

De los 6 profesores encuestados el 33.34% manifiestan tener conocimientos de Word, el 11.11% de Excel, el 11.11% de Power

Paint, el 0% de Power Plush, el 11.11% de Crayola, el 11.11% de Paint, el 11.11% de Internet. (Ver anexo 15)

En lo que se refiere a los conocimientos de los paquetes de computación podemos mantener que la mayoría de profesores conocen sobre Word que es un procesador de palabras que en la actualidad se lo utiliza para realizar toda clase de textos dando a conocer que existe una gran deficiencia en los demás programas, tomando en consideración que los profesores deben ser capacitados en esta materia que es solo optativa.

En lo que se refiere a los paquetes de computación se puede analizar que existe una diferencia entre los conocimientos de los profesores ya que ellos manejan Word y los alumnos conocen solo Crayola por lo que se debe tomar en cuenta todas estas deficiencias para poder llegar a cumplir con un Ínter aprendizaje .

IMPORTANCIA DEL CONOCIMIENTO DE COMPUTACIÓN

De los 6 profesores encuestados el 100% manifiestan que si de debe tener conocimientos básicos de computación. (Ver anexo 16)

En lo que se refiere a que se debe tener conocimientos de computación los maestros acertaron en su totalidad dando a notar que ellos deben estar bien preparados ya que constituye un pilar fundamental de apoyo dentro de todo tipo de actividad logrando alcanzar de esta manera una efectividad en lo personal y en lo profesional y manifestando con el cero por ciento de la alternativa de No.

En su totalidad se puede notar que los profesores y alumnos encuestados manifestaron que es importante tener conocimientos de computación dando se a notar una mínima diferencia entre los alumnos que contestaron por la alternativa de no.

LA INFRAESTRUCTURA QUE POSEE EL ESTABLESIMIENTO SIRVEN PARA SATISFACER LAS DEMANDAS EN COMPUTACIÓN

De los 6 profesores de Concejo Técnico el 83,33% manifiestan que la estructura física no satisface las necesidades para el área de computación, mientras que el 16,67% señalan que si satisfacen las necesidades en el área de computación. (Ver anexo 17)

La infraestructura que posee la institución no satisface las necesidades lo que impide que los alumnos capten de mejor manera los conocimientos puesto que para aprender mejor necesitan estar cómodos, así se lograra un mejor ínter aprendizaje para obtener unos alumnos capaces de desenvolverse en el futuro, mientras que el 16, 67% están de acuerdo con la infraestructura que poseen lo cual si les ayuda a los alumnos a que puedan aprender.

Existe una gran diferencia entre el pensamiento de cada uno de los docentes puesto que en su mayoría no están de acuerdo con la infraestructura para la asignatura de computación mientras que por otra parte si están de acuerdo.

NIVEL ACADEMICO ALCANZADO POR LOS NIÑOS

De los 6 docentes encuestados del Consejo Técnico el 66,67% manifiestan que el nivel de desarrollo académico es satisfactorio mientras que el 33,33% señalan que es bueno el nivel académico.

(Ver anexo 18)

El nivel académico en su mayoría es satisfactorio puesto que los alumnos lo demuestran en su horas clases con la participación



activa de cada uno de ellos y de esta manera poder alcanzar un nivel adecuado en la asignatura de computación la cual les sirva para el futuro, mientras el 33,33% manifiestan que es bueno y que les falta que se superen los alumnos, lo cual les impide que aprendan de mejor manera.

La diferencia que existe es grande y es muy claro que el aprovechamiento de los alumnos es satisfactorio lo cual servirá para la superación del mismo, para el mejor desenvolvimiento en la asignatura de computación y acorde al avance de la tecnología.

LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DESDE EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

De los 6 docentes encuestados de Consejo Técnico el 100% manifiestan que se debe impartirse la asignatura de computación desde el primer año de educación básica. (Ver anexo 19)

El criterio es que desde el primer año de educación básica se les debe dictar la asignatura de computación lo cual despierta agilidad e imaginación mental de cada uno de los niños puesto que es la edad en la cual al alumno tiene aprendizajes significativos ya que mientras mas pequeños sean los niños mas rápido podrán captar los

conocimientos y de esta manera tener un correcto manejo de la computadora. (Ver anexo 9)

Los docentes tienen una idea homogénea la cual todos aciertan en la misma respuesta que es de que se les debe dictarse la asignatura de computación desde el primer año de educación básica.

LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEBE REGIR COMO MATERIA FORMAL O COMO OPTATIVA EN LA EDUCACIÓN ECUATORIANA.

Para los 6 docentes encuestados, el 100% considera que la asignatura de computación debe regir como materia formal y no como optativa. (Ver anexo 20)

Sería necesario entonces presentar al Ministerio de Educación un Proyecto de Reforma al Pénsum de estudio que rige en la actualidad en Educación Básica, fundamentándonos en el avance tecnológico que se viene dando en nuestro país, para tratar de alcanzar un alto nivel de calidad en la educación optimizando el desarrollo de destrezas desde edades tempranas, cumpliendo de esta manera en forma positiva y acertada lo que los maestros de la

Escuela de Educación Básica “Ana Páez” sugieren y desean para el adelanto Educativo y del Plantel y de la educación en general.

COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

La educación de nuestro país requiere de algunos cambios los cuales no deben ser vistos desde varios puntos de vista, sino desde la necesidad de la institución; los cambios pueden reflejar una propuesta sobre el desarrollo del país con la cual se pueda incluir a la niñez para obtener el bienestar del pueblo ecuatoriano.

Lo importante en este caso es comprobar la hipótesis que es la siguiente “Al elaborar un Plan Curricular en el Área en Computación para la Escuela de Educación Básica Ana Páez, permitirá desarrollar en forma educativa capacidades y destrezas en el proceso de “Aprendizaje” de la cual podemos darnos cuenta en las diferentes encuestas realizadas tanto a los docentes como a los alumnos en el cual se comprueba con varias preguntas las cuales nos establecen las ventajas y desventajas las mismas que son:

En la pregunta ¿Que conoce sobre la asignatura de computación? tanto los docentes como los maestros señalan que conocen mas

sobre crayola y paint mientras que un reducido porcentaje se inclina por Word lo cual es una desventaja para la institución puesto que no conocen mucho sobre los paquetes básicos, esta es la pregunta mas importante con la cual se comprobó los conocimientos adquiridos

Una ventaja es en la pregunta que señala ¿A que les ayuda la computación? existe criterios que son casi parecidos ya que ayudan tanto a la formación tecnológica como a la formación educativa la misma que le servirá tanto al docente como al alumno a poder estar capacitado y actualizado.

Una gran desventaja se encuentra en que los alumnos desean tener a la semana 4 horas de la asignatura de computación las cuales no se pueden dictar ya que las materias especiales se deben dar máximo 2 horas a la semana, aunque los estudiantes señalen lo contrario,

Una ventaja es que tanto los alumnos como los docentes concuerdan en que se debe dictarse la asignatura de computación en forma teórico – practico con lo cual podrán asimilar los conocimientos tanto en el aula como en el centro de computo.



Otra desventaja es que los alumnos solo realizan trabajos grupales los cuales no se podrá llegar a conocer si todos entendieron la clase ya que en un trabajo en grupo no se sabe si todos participaron activamente en el mismo.

Con todo esto hemos comprobado que la hipótesis planteada en nuestro proyecto se ha cumplido por lo tanto creemos que el proyecto se debe llevar a cabo en la institución como un plan piloto por lo menos unos tres años con el cual se podría dar los resultados esperados hasta en un 90% por de realidad acorde a las necesidades del medio.

En la comprobación también resaltaremos que el objetivo trazado que fue “Dotar a la escuela de Educación Básica de un Plan Curricular en el Área de Computación como guía de planificación que permita desarrollar el nivel de capacitación de los alumnos en esta área” el cual comprobamos en la realización de trabajo.

CAPITULO III

ELABORACIÓN DE

UN PLAN

CURRICULAR EN EL

AREA DE

COMPUTACION

PRESENTACIÓN

El trabajo que a continuación encontraremos es una propuesta de contenidos a aplicarse, para el cumplimiento de objetivos y desarrollo de destrezas en base a la aspiraciones que tienen Autoridades, Maestros y Alumnos de la Escuela de Educación Básica "Ana Páez".

Las mismas que han sido manifestadas en las encuestas a ellos realizadas, propuesta que deberá ser aplicada en la institución para buscar el mejoramiento del proceso de inter aprendizaje, obteniendo aprendizajes significativos en beneficio del principal actor de la educación, el alumno.

Visionando luego de realizada la evaluación y con la obtención de resultados positivos, elevar como propuesta provincial y/o nacional ante los estamentos correspondientes para ser aplicada en establecimientos educativos de similares características.

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo lo realizaremos en la Escuela de Educación Básica "Ana Páez" con el fin de aplicar P.C.A. lo cuál aplicamos entrevistas y encuestas realizadas tanto a los alumnos, profesores y

autoridades. De lo que no existe un 100% del conocimiento de la asignatura de computación, puesto que no se conoce los paquetes mas importantes y necesarios como por ejemplo: Word, Excel, Power Point que son programas que sirven para procesar palabras y realizar gráficos y son de mucha utilidad el conocer tanto para el desarrollo personal como profesional, por lo cual nos vemos en la necesidad de realizar el Plan Curricular en el Área de Computación para los 7 años de educación básica de la Institución divididos en ciclos el mismo que le facilitara al docente dictar su clase de una manera que los alumnos entiendan y comprendan de mejor manera.

OBJETIVOS

Generales

- Motivar al maestro en la superación dentro del cambio personal y profesional de tal manera que actualice sus conocimientos, métodos y técnicas en forma permanente.
- Concientizar a la formación integral de los maestros, a través de la capacitación continua en el Área de Computación en función del avance científico, tecnológico y pedagógico en la enseñanza aprendizaje

Específicos

- Evaluar los criterios sobre la planificación de contenidos, en función del desarrollo de destrezas.

- Utilizar experiencias que van de lo subjetivo realmente vivido a lo objetivo socialmente compartido entre docentes y alumnos.

- Capacitar al maestro de computación en la aplicación del Plan Curricular de Área.

- Integrar la aplicación de los ejes transversales en todas los años de Educación Básica.

- Utilizar métodos y procedimientos activos que pongan énfasis en los procesos más que en los contenidos.

FUNDAMENTO PEDAGÓGICO

La Escuela Tradicional cumplió un importante papel en la historia si consideramos como objetivos alcanzados, esta escuela satisfacía así las necesidades sociales e individuales básicas.



Por lo que no permitía la formación de individuos analíticos o creativos, no formaba investigadores o científicos y ni si quisiera garantizaba la comprensión de alguno de los fundamentos de la ciencia o las artes, las teorías cognitivas han permitido avanzar de manera significativa en por lo menos tres grandes líneas de un lado en la identificación de la naturaleza y las características del aprendizaje, resolviendo interrogantes vinculados con los mecanismos del aprendizaje.

La enseñanza de la asignatura de computación en nuestro país se ha basado tradicionalmente en procesos mecánicos que han favorecido el memorismo antes que el desarrollo del pensamiento lógico como consecuencia de la ausencia de políticas inadecuadas de desarrollo educativo insuficiente preparación, capacitación y profesionalización en un porcentaje significativo de los docentes, bibliografía desactualizada y utilización de textos como guías didácticas y no como libros de consulta; la carencia y dificultad de acceso al material didáctico apropiado no ha permitido el tratamiento correcto de los métodos y técnicas de aprendizaje, por lo que no existe relación entre los contenidos correspondientes al nivel primario y medio, basándose sin criterio de continuidad y con temas que se repiten.

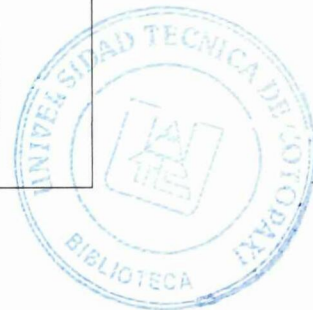
**ELABORACIÓN
DE LA PROPUESTA**

**PLAN DE UNIDADES DIDÁCTICAS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO: PRIMER CICLO DE EDUCACION BASICA

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

OBJETIVOS	LISTADO DE UNIDADES	TIEMPO PROBABLE DE DURACION	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACION
- Conocer la técnica del trazado y manipulación para que el individuo obtenga una idea acerca del computador.	1. El computador como máquina electrónica, tracémoslo	4 semanas	MÉTODOS - Método de observación directa	- Hojas - Textos - Videos - Láminas	- Pruebas de manipulación - Encerrar - Localizar
- Observar y analizar revistas, afiches, catálogos, para poder familiarizarse con los equipos.	2. El computador como medio de juego	4 semanas	- Método de observación indirecta	- Revistas - Gráficos - Folletos	- Identificar - Ordenar - Gráficos.
- Identificar cada una de sus partes y sus características en revistas.	3. El computador sus partes recortémosla	4 semanas	- Método Narrativo, investigativo	- Computador personal.	- Participación activa individual y grupal. - Trabajos en grupo.
- Distinguir los elementos básicos que conforman el computador, mediante la observación directa en el laboratorio	4. El computador como medio de aprendizaje, mis primeros pasos en el	4 semanas	TÉCNICAS - Trazado - Manipulación - Dibujado		- Pruebas prácticas - Capacidades
- Distinguir los diferentes componentes mediante la observación para determinar sus funciones.	5. Crayola forma fácil de colorear 6. Paint principios de pintura por computador. 7. Mis primeras números en computadora. 8. Mis primeras letras en computadora	4 semanas 4 semanas 4 semanas 4 semanas			



**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE CONTENIDOS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

AÑO: PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

COMUNES OBLIGATORIOS	DESAGREGADOS O INCLUIDOS
1. El computador como máquina electrónica, tracémoslo	- Reconocimiento del computador
2. El computador como medio de juego	- Trazando el computador
3. El computador sus partes recortémosla	- Reconociendo sus partes
4. El computador como medio de aprendizaje, mis primeros trazos en el	- Aprendiendo a jugar pintando el computador
5. Crayola forma fácil de colorear	- Dibujemos el computador
6. Paint principios de pintura por computador.	- Para que sirve cada una de las partes
7. Mis primeras números en computadora.	- Monitor
8. Mis primeras letras en computadora	- Impresora
	- Mouse
	- Reconociendo el laboratorio
	- Visualizando cada una de las partes
	- Crayola la forma más fácil de pintar
	- Utilización del crayola
	- Como se pinta en crayola
	- Sus barra e iconos
	- Paint la forma más fácil de dibujar por computadora
	- Utilización del Paint
	- Como se traza en Paint
	- Sus barra e iconos
	- Tecleando en el computador
	- Reconociendo los números
	- Escribiendo por computadora
	- Reconociendo el abecedario las vocales

**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE OBJETIVO
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

**AÑO: PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA
OBJETIVOS DE EDUCACIÓN BÁSICA**

OBJETIVOS DE EDUCACIÓN BÁSICA	OBJETIVOS DE AREA	OBJETIVOS DEL AÑO
<p>1. Conciencia clara y profunda del ser ecuatoriano, en el marco del reconocimiento de la diversidad cultural, étnica, geográfica y del género del país.</p> <p>2. Conscientes de sus derechos y deberes en relación a sí mismos, a la familia, a la comunidad y a la nación.</p> <p>3. Alto desarrollo de su inteligencia, a nivel del pensamiento creativo, práctico y teórico.</p> <p>4. Capaces de comunicarse con mensajes corporales, estéticos, orales, escritos y otros, con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno.</p> <p>5. Con capacidad para aprender, con personalidad autónoma y solidaria con su entorno social y natural, con ideas positivas de sí mismo.</p> <p>6. Con actitudes positivas frente al trabajo y al uso del tiempo libre.</p>	<p>a) Objeto de estudio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Su estudio es importante dado el acelerado avance tecnológico que está experimentando la humanidad la cual le permitirá el desarrollo de destrezas intelectuales a través de la práctica, útiles para agilizar el cálculo y registro de operaciones. <p>b) Papel que desempeña en el plan de estudios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende contenidos de la Evolución de los Computadores, Sistemas o Unidades que permiten el ingreso de datos, tratamiento de datos y obtención de información, su tratamiento será teórico y práctico con trabajos individuales y grupales. <p>c) Objetivos Instructivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el conocimiento del alumno mediante el análisis de contenidos para que sean la base del fortalecimiento de habilidades y destrezas. - Ejecutar análisis proporcional y categorial, mediante la lectura científica de contenidos relevantes de la computación, para desarrollar capacidad comprensiva del alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el computador como herramienta de apoyo para otras disciplinas, mediante la resolución de Tareas en el Centro de Cómputo, para que valore la necesidad del conocimiento de la informática en la actividad laboral. - Distinguir los elementos de un computador observando y analizando cada una de sus partes, para que tenga un conocimiento global del computador. - Analizar cada una de las partes del computador para que cada uno de los estudiantes sean capaces de reconocerlas por su propia cuneta..

**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE DESTREZAS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 -

**AÑO: PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA
2002**

GENERALES	ESPECÍFICOS
<p>1. La ubicación espacial</p> <p>2. La ubicación temporal.</p> <p>3. La interrelación social.</p> <p>4. Obtención y asimilación de información</p> <p>5. Aplicación creativa de conocimientos e informaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación y Comprensión del computador - Presentación gráfica del laboratorio. - Descripción del computador. - Explicación fundamental del avance tecnológico. - Evolución cronológica de las computadoras. - Comparación entre hechos pasados, presentes y su proyección para el futuro - Comprensión de la importancia de la computación para el progreso individual y colectiva. - Adquisición, desarrollo y consolidación de hábitos de estudio y trabajo. - Participación permanente en el desarrollo y mejoramiento del entorno natural y social - Expresión de ideas propias y respeto hacia las de los demás - Distribución y organización adecuada del tiempo. - Lectura, interpretación y sistematización de la información seleccionada - Investigación elemental para la obtención de información de diversa fuente. - Discernimiento e incorporación de conocimientos significativos. - Producción de ideas y cosas nuevas. - Desarrollo de la imaginación y la memoria. - Expresión original acerca de las computadoras

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN UNIDAD: 01
 TEMA: LA COMPUTADORA COMO MAQUINA ELECTRONICA TRASEMOSLA TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
PRIMERO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>AMBIENTACIÓN DEL NIÑO CON EL MEDIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un Laboratorio Y el Computador? <p>NORMAS, USOS Y CUIDADOS DEL LABORATORIO Y EL COMPUTADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disciplina. - Orden - Aseo - Puntualidad - Cuidados con los equipos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación del infante hacia el uso del computador - Trazos parciales - Concepto que es el Laboratorio y el computador - Pasos de cómo comportarse en el laboratorio de Computación - Normas de cuidado e higiene de los materiales, equipos del laboratorio de Computación - ¿Qué es el computador? 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trazar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Responder al cuestionario sobre el uso y cuidado del laboratorio a través de preguntas o lluvia de ideas

ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: LA COMPUTADORA COMO MEDIO DE JUEGO

UNIDAD 2
 TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
PRIMERO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Conceptos básicos de Computación</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la computación? <p>Normas, y destrezas de manipulación con las máquinas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computador - Partes - Identificación de partes - Cuidados con los equipos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos de computación. - Pasos de para prender y apagar el computador. - Normas de cuidado de los equipos del laboratorio de Computación - Utilización de juegos interactivos 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación



ASIGNATURA: COMPUTACIÓN
TEMA: EL COMPUTADOR Y SUS PARTES

UNIDAD 3
TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
PRIMERO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Partes del computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿para que sirve cada una de ella? <p>Como funciona el</p> <ul style="list-style-type: none"> - monitor - impresora - mouse 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Computador - Identificar al Computador - Cual es el Monitor - Que es la impresora - Donde están las partes del computador 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

ASIGNATURA: COMPUTACION

UNIDAD 4

TEMA: LA COMPUTADORA COMO MEDIO DE APRENDIZAJE MIS PRIMEROS PASOS

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
PRIMERO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Graficador básico de Windows para el Computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es Crayola? <p>Para que sirve el Crayola</p> <ul style="list-style-type: none"> - Windows - Crayola. <p>Crayola</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para que sirve Paint - Pasos para ingresar y utilizar Crayola - Concepto de Crayola - Tabla de colores - Utilización de herramientas 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
PRIMERO	<p>OBSERVACION Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Crayola la mejor forma de colorear y aprender</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿definición de crayola <p>Para que sirve la barra de herramientas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copiar - Insertar - Trazo de líneas y formas - Tabla de colores <p>Paint</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para que sirve la barra de herramientas en crayola - Pasos para ingresar y utilizar efectos en crayola - Utilización de borradores e impresión - Paint otro tipo de crear diseños 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

ASIGNATURA: COMPUTACION

TEMA: PAINT PRINCIPIOS DE PINTURA POR COMPUTADOR

UNIDAD 6

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
PRIMER	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Paint Brush como Graficador del Computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el Gráfico? <p>Para que sirve el Paint Brush</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paleta de Colores - Barra de herramientas - Partes 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Paint - Tabla de colores - Utilización de herramientas - Graficación de esquemas básicos 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: MIS PRIMEROS NUMEROS EN COMPUTADORA

UNIDAD 7
 TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
PRIMERO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Microsoft Word como parte del Computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el Word? <p>Para que sirve el Procesador de palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesador de palabras - Escribiendo números 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujando los números - Figuras básicas - Destrezas y manejo del mouse para el pintado - Que es un procesador de palabras o procesador de textos 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: MIS PRIMERA LETRAS EN COMPUTADORA

UNIDAD 8
 TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
PRIMERO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Microsoft Word como parte del Computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el Word? <p>Para que sirve el Procesador de palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesador de palabras - Escribiendo números - Escribiendo las letras 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Procesador de palabras - Pasos de para ingresar y utilizar Word - Concepto de Word - Utilización básica de Word 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

**PLAN DE UNIDADES DIDÁCTICAS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO: SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

OBJETIVOS	LISTADO DE UNIDADES	TIEMPO PROBABLE DE DURACION	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	EVALUACION
- Identificar el computado mediante la técnica de la manipulación	1. El computador como medio de juego y enseñanza	4 semanas	- Método de observación directa	- Hojas	- Pruebas de manipulación
- Observar y analizar en afiches, catálogos, revistas para una mejor familiarización con los equipos de computo.	2. El computador sus partes reconocíamolas	4 semanas	- Método de observación indirecta	- Textos	- Encerrar
- Distinguir los elementos básicos que conforman el computador, mediante la observación directa en el laboratorio	3. El computador como medio de aprendizaje, mis primeros pasos.	4 semanas	- Método Narrativo, investigativo	- Vídeos	- Localizar
- Determinar las funciones que cumple cada uno de los componentes.	4. Pintura fácil aprende a colorear	4 semanas	TÉCNICAS	- Láminas	- Identificar
- Incentivar en el alumno la práctica de la escritura y la pintura	5. Paint mis primeros dibujos y colores.	4 semanas	- Trazado	- Revistas	- Ordenar
	6. Aprendiendo a escribir con el computador.	4 semanas	- Manipulación	- Gráficos	- Gráficos.
	7. Mis primeras frases en computadora	4 semanas	- Dibujado	- Folletos	- Participación activa individual y grupal.
	8. Aprendiendo a formar frases y palabras en Word	4 semanas		- Computador personal.	- Trabajos en grupo.
					- Pruebas prácticas



**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE CONTENIDOS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

AÑO: SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

COMUNES OBLIGATORIOS	DESAGREGADOS O INCLUIDOS
1) El computador como medio de juego y enseñanza	- Reconocimiento del computador
2) El computador sus partes reconocámoslas	- Reconociendo sus partes
3) El computador como medio de aprendizaje, mis primeros trazos.	- Dibujando sus partes
4) Pintura fácil aprende a colorear	- Principales componentes del computador
5) Paint mis primeros dibujos y colores.	- Dibujemos sus partes
6) Aprendiendo a escribir con el computador.	- Entrad / salida de datos
7) Mis primeras frases en computadora	- Práctica de manejo de mouse
8) Aprendiendo a formar frases y palabras Word	- Trazando a computadoras líneas y coloreando cuadros
	- Coloreando en Crayola y en Paint
	- Paint la forma más fácil de dibujar por computadora
	- Utilización del Paint
	- Como se traza en Paint
	- Sus barra e iconos
	- Reconociendo los números
	- El abecedario
	- Las vocales
	- Las consonantes
	- Mis primeras frases en el computador
	- Formando Oraciones con micros Soft Word
	- Signos de puntuación (teclas especiales)

**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE OBJETIVO
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

**AÑO: SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA
OBJETIVOS DE EDUCACIÓN BÁSICA**

OBJETIVOS DE EDUCACIÓN BÁSICA	OBJETIVOS DE AREA	OBJETIVOS DEL AÑO
<p>1. Conciencia clara y profunda del ser ecuatoriano, en el marco del reconocimiento de la diversidad cultural, étnica, geográfica y del género del país.</p> <p>2. Conscientes de sus derechos y deberes en relación a sí mismos, a la familia, a la comunidad y a la nación.</p> <p>3. Alto desarrollo de su inteligencia, a nivel del pensamiento creativo, práctico y teórico.</p> <p>4. Capaces de comunicarse con mensajes corporales, estéticos, orales, escritos y otros, con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno.</p> <p>5. Con capacidad para aprender, con personalidad autónoma y solidaridad con su entorno social y natural, con ideas positivas de sí mismo.</p> <p>6. Con actitudes positivas frente al trabajo y al uso del tiempo libre.</p>	<p>1. Objeto de estudio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Su estudio es importante dado el acelerado avance tecnológico que está experimentando la humanidad y le permitirá el desarrollo de destrezas intelectuales a través de la práctica, útiles para agilitar el cálculo y registro de operaciones. <p>2. Papel que desempeña en el plan de estudios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende contenidos de la Evolución de los Computadores, Sistemas o Unidades que permiten el ingreso de datos, tratamiento de datos y obtención de información, su tratamiento será teórico y práctico con trabajos individuales y grupales. <p>3. Objetivos Instructivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el conocimiento del alumno mediante el análisis de contenidos para que sean la base del fortalecimiento de habilidades y destrezas. - Ejecutar análisis proporcional y categorial, mediante la lectura científica de contenidos relevantes de la computación, para desarrollar capacidad comprensiva del alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el computador como herramienta de apoyo para otras disciplinas, mediante la resolución de Tareas en el Centro de Cómputo, para que valore la necesidad del conocimiento de la informática en la actividad laboral. - Distinguir los elementos de un computador observando y analizando cada una de sus partes, para que tenga un conocimiento global del computador. - Analizar cada una de las partes del computador para que cada uno de los estudiantes sean capaces de reconocerlas por su propia cuenta..

**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE DESTREZAS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

**AÑO: SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA
GENERALES**

	ESPECÍFICOS
1. La ubicación espacial	<ul style="list-style-type: none"> - Observación y Comprensión del computador - Presentación gráfica del laboratorio. - Descripción del computador.
2. La ubicación temporal.	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación fundamental del avance tecnológico. - Evolución cronológica de las computadoras. - Comparación entre hechos pasados, presentes y su proyección para el futuro
3. La interrelación social.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de la importancia de la computación para el progreso individual y colectiva. - Adquisición, desarrollo y consolidación de hábitos de estudio y trabajo. - Participación permanente en el desarrollo y mejoramiento del entorno natural y social - Expresión de ideas propias y respeto hacia las de los demás - Distribución y organización adecuada del tiempo.
4. Obtención y asimilación de información	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura, interpretación y sistematización de la información seleccionada - Investigación elemental para la obtención de información de diversa fuente. - Discernimiento e incorporación de conocimientos significativos.
5. Aplicación creativa de conocimientos e informaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Producción de ideas y cosas nuevas. - Desarrollo de la imaginación y la memoria. - Expresión original acerca de las computadoras



ASIGNATURA: COMPUTACIÓN

UNIDAD: 01

TEMA: EL COMPUTADOR COMO MEDIO DE JUEGO Y ENSEÑANZA

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p>	<p>NOCIONES DE LABORATORIO ¿Qué es Laboratorio de Computación?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto que es el Laboratorio de computación - Pasos de cómo comportarse en el laboratorio de Computación - Normas de cuidado de los materiales, equipos del laboratorio de Computación - Normas de higiene de los niños en el laboratorio de Computación - El computador como parte de enseñanza y diversión - Gráficos 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase.
SEGUNDO	<p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p>	<p>NORMAS, USOS Y CUIDADOS DEL LABORATORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disciplina. - Orden - Aseo - Puntualidad - Cuidados con los equipos. 		<p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Responder al cuestionario sobre el uso y cuidado del laboratorio a través de preguntas o lluvia de ideas
TERCERO	<p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Utilización de técnicas de enseñanza</p>			

UNIDAD 2
TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

ASIGNATURA : COMPUTACION
TEMA: EL COMPUTADOR Y SUS PARTES RECONOSCAMOSLAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
SEGUNDO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Partes del computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿para que sirve cada una de ella? <p>Como funciona el</p> <ul style="list-style-type: none"> - monitor - impresora - mouse 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de computación. - Pasos de para prender y apagar el computador. - Identificar al Computador - Cual es el Monitor - Que es la impresora - Donde están las partes del computador 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación
TERCERO					

ASIGNATURA: COMPUTACION

TEMA: EL COMPUTADOR COMO MEDIO DE APRENDIZAJE MIS PRIMEROS PASOS

UNIDAD 3

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p>	<p>Graficador básico de Windows para el Computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es Paint? 	<ul style="list-style-type: none"> - Para que sirve Paint - Pasos para ingresar y utilizar Paint - Concepto de Paint - Tabla de colores - Utilización de herramientas 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase.
SEGUNDO	<p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p>	<p>Para que sirve el Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> - Windows - Paint. 			
TERCERO	<p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>			<p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

UNIDAD 4
TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

ASIGNATURA: COMPUTACION
TEMA: PINTURA FACIL APRENDER A COLOREAR

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué función desempeña Paint en el aprendizaje? <p>Técnicas de trozado utilizando el Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manipulación - Trazo - Paint. 	<ul style="list-style-type: none"> - Para que sirve Paint - Pasos de para ingresar y utilizar Paint - Concepto de Paint - Tabla de colores - Utilización de herramientas - Métodos de trazo - Técnicas de dibujo 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación
SEGUNDO					
TERCERO					

ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: PAINT MIS PRIMEROS DIBUJOS Y COLORES

UNIDAD 5
 TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
SEGUNDO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Para que sirven los graficadores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paint Brush como graficador. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trazo de formas básicas - Coloreando las formas - Utilización Tabla de colores - Utilización de herramientas 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación
TERCERO					



ASIGNATURA: COMPUTACION
TEMA: APRENDIENDO A ESCRIBIR CON EL COMPUTADOR

UNIDAD 6
TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
	OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.	Paint Brush como Graficador del Computador - ¿Qué es el Gráfico?	- Concepto de Paint - Tabla de colores - Utilización de herramientas - Graficación de esquemas básicos	Equipos existentes en el laboratorio de Computación	- Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase.
SEGUNDO	PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.	Para que sirve el Paint Brush - Paleta de Colores - Barra de herramientas - Partes		Mapas conceptuales Carteles.	- Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación
TERCERO	COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos				



ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: MIS PRIMERAS FRASES EN EL COMPUTADOR

UNIDAD 7

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
SEGUNDO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Microsoft Word como parte del Computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el Word? <p>Para que sirve el Procesador de palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesador de palabras - Escribiendo números - Escribiendo las letras - Mis primeras frases 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Procesador de palabras - Pasos de para ingresar y utilizar Word - Concepto de Word - Utilización básica de Word 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: APRENDIENDO A FORMAR FRASES Y PALABRAS EN WORD

UNIDAD 8
 TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
SEGUNDO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Microsoft Word como parte del Computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el Word? <p>Para que sirve el Procesador de palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesador de palabras - mis primeras frases en word 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Procesador de palabras - Pasos de para ingresar y utilizar Word - Concepto de Word - Utilización básica de Word - Negrilla, cursivas y subrayado 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

**PLAN DE UNIDADES DIDÁCTICAS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

AÑO: TERCER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

OBJETIVOS	LISTADO DE UNIDADES	TIEMPO PROBABLE DE DURACION	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las etapas de evolución de la computación, mediante el análisis se sus características, para adoptar una actitud crítica frente al desarrollo tecnológico. 	1. El computador como máquina electrónica	4 semanas	- Método de observación directa	- Hojas - Textos	- Pruebas objetivas - Completación - Selección
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las unidades de entrada, salida, sus características frente al desarrollo tecnológico. 	2. historia del computador 3. Las unidades de entrada como elementos básicos para el ingreso de datos.	4 semanas 4 semanas	- Método de observación indirecta	- Crucigramas - Videos - Láminas - Gráficos	- Diagnósticas de verdadero o falso. - Opción múltiple - Subrayar
<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir los elementos que conforman cada una de las unidades, mediante la observación y análisis para familiarizarse con los equipos. 	4. Unidad de proceso como elemento básico para el tratamiento.	4 semanas	- Método Narrativo, investigativo	- Folletos - Revistas - Computador personal.	- Encerrar - Localizar - Identificar - Ordenar
<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir las diferentes unidades de memoria mediante la observación y análisis para determinar sus funciones. 	5. Unidades de salida para obtener resultados luego del procesamiento de datos.	4 semanas	TÉCNICAS - Interrogatorio	- Unidades de E/S. - Memoria	- Resúmenes escritos - Gráficos.
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer diferencias entre los sistemas operativos mono y multiusuarios. 	6. Los sistemas operativos como programas que permiten optimizar el trabajo en los ordenadores..	4 semanas	- De la palabra clave - De los mapas conceptuales.	- Disco Duro - Tarjeta Principal. - Diskettes.	- Exposiciones - Trabajos de investigación. - Participación activa individual y grupal. - Trabajos en grupo. - Pruebas prácticas
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las unidades de entrada, salida, sus características frente al desarrollo tecnológico. 	7. El windows medio de comunicación entre el usuario y la máquina.	4 semanas			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las unidades de entrada, salida, sus características frente al desarrollo tecnológico. 	8. EL procesador de palabras en el manejo de textos .	4 semanas			

**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE CONTENIDOS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

AÑO: TERCER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA	COMUNES OBLIGATORIOS	DESAGREGADOS O INCLUIDOS
1. El computador como máquina electrónica		<ul style="list-style-type: none"> - Identificar al computador - Dibujando sus partes
2. historia del computador		<ul style="list-style-type: none"> - Historia del computador - Evolución , generaciones
3. Las unidades de entrada como elementos básicos para el ingreso de datos.		<ul style="list-style-type: none"> - Periféricos de Entrada - Teclado, mouse, lápiz óptico
4. Unidad de proceso como elemento básico para el tratamiento.		<ul style="list-style-type: none"> - El CPU - Memoria principal, unidad de control unidad aritmética lógica
5. Unidades de salida para obtener resultados luego del procesamiento de datos.		<ul style="list-style-type: none"> - Periféricos de Salida - Impresora, monitor, plotter
6. Los sistemas operativos como programas que permiten optimizar el trabajo en los ordenadores..		<ul style="list-style-type: none"> - concepto básicos - Comandos más utilizados
7. El Windows como medio de comunicación entre el usuario y la máquina.		<ul style="list-style-type: none"> - Concepto básicos - Ventana, icono, modos de ingreso y salida
8. EL procesador de palabras en el manejo de textos		<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos - Barra de herramientas.



**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE OBJETIVO
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

AÑO: TERCER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA OBJETIVOS DE EDUCACIÓN BÁSICA	OBJETIVOS DE AREA	OBJETIVOS DEL AÑO
<p>1. Conciencia clara y profunda del ser ecuatoriano, en el marco del reconocimiento de la diversidad cultural, étnica, geográfica y del género del país.</p>	<p>a) Objeto de estudio: - Su estudio es importante dado el acelerado avance tecnológico que está experimentando la humanidad y le permitirá el desarrollo de destrezas intelectuales a través de la práctica, útiles para agilizar el cálculo y registro de operaciones.</p>	<p>- Utilizar el computador como herramienta de apoyo para otras disciplinas, mediante la resolución de Tareas en el Centro de Cómputo, para que valore la necesidad del conocimiento de la informática en la actividad laboral.</p>
<p>2. Conscientes de sus derechos y deberes en relación a sí mismos, a la familia, a la comunidad y a la nación.</p>	<p>b) Papel que desempeña en el plan de estudios: - Comprende contenidos de la Evolución de los Computadores, Sistemas o Unidades que permiten el ingreso de datos, tratamiento de datos y obtención de información, su tratamiento será teórico y práctico con trabajos individuales y grupales.</p>	<p>- Distinguir los elementos de un computador observando y analizando cada una de sus partes, para que tenga un conocimiento global del computador.</p>
<p>3. Alto desarrollo de su inteligencia, a nivel del pensamiento creativo, práctico y teórico.</p>	<p>c) Objetivos Instructivos. - Desarrollar el conocimiento del alumno mediante el análisis de contenidos para que sean la base del desarrollo de habilidades y destrezas.</p>	<p>- Analizar cada una de las partes del computador para que cada uno de los estudiantes sean capaces de reconocerlas por su propia cuenta..</p>
<p>4. Capaces de comunicarse con mensajes corporales, estéticos, orales, escritos y otros, con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno.</p>	<p>- Ejecutar análisis proporcional y categorial, mediante la lectura científica de contenidos relevantes de la computación, para desarrollar capacidad comprensiva del alumno.</p>	
<p>5. Con capacidad para aprender, con personalidad autónoma y solidaria con su entorno social y natural, con ideas positivas de sí mismo.</p>		
<p>6. Con actitudes positivas frente al trabajo y al uso del tiempo libre.</p>		

**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE DESTREZAS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

**AÑO: TERCER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA
GENERALES**

	ESPECÍFICOS
1. La ubicación espacial	<ul style="list-style-type: none"> - Observación y Comprensión del computador - Presentación gráfica del laboratorio. - Descripción del computador.
2. La ubicación temporal.	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación fundamental del avance tecnológico. - Evolución cronológica de las computadoras. - Comparación entre hechos pasados, presentes y su proyección para el futuro
3. La interrelación social.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de la importancia de la computación para el progreso individual y colectiva. - Adquisición, desarrollo y consolidación de hábitos de estudio y trabajo. - Participación permanente en el desarrollo y mejoramiento del entorno natural y social - Expresión de ideas propias y respeto hacia las de los demás - Distribución y organización adecuada del tiempo.
4. Obtención y asimilación de información	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura, interpretación y sistematización de la información seleccionada - Investigación elemental para la obtención de información de diversa fuente. - Discernimiento e incorporación de conocimientos significativos.
5. Aplicación creativa de conocimientos e informaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Producción de ideas y cosas nuevas. - Desarrollo de la imaginación y la memoria. - Expresión original acerca de las computadoras

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN
TEMA: EL COMPUTADOR COMO MAQUINA ELECTRONICA

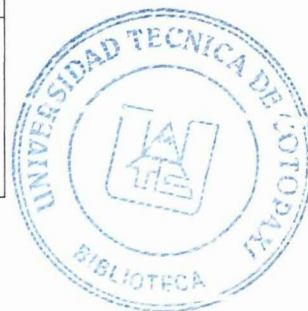
UNIDAD: 01
TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>NOCIONES DE LABORATORIO ¿Qué es Laboratorio de Computación?</p> <p>NORMAS, USOS Y CUIDADOS DEL LABORATORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disciplina. - Orden - Aseo - Puntualidad - Cuidados con los equipos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto que es el Laboratorio de computación en el laboratorio de Computación - Pasos de cómo comportarse en el laboratorio de Computación - Normas de cuidado de los materiales, equipos del laboratorio de Computación - Normas de higiene de los niños en el laboratorio de Computación 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Responder al cuestionario sobre el uso y cuidado del laboratorio a través de preguntas o lluvia de ideas 	

UNIDAD 2
TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

ASIGNATURA: COMPUTACION
TEMA: HISTORIA DEL COMPUTADOR

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
CUARTO Y QUINTO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>historia</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la evolución? <p>Como funcionaba el Computador en sus inicios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evolución - generaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Historia - Identificar al computador en sus inicios - Cual es la evolución - Generaciones - Primera - Segunda - Tercera - Cuarta - Quinta 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación



ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: LAS UNIDADES DE ENTRADA COMO ELEMENTOS BÁSICOS PARA EL INGRESO DE DATOS

UNIDAD 3

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
CUARTO Y QUINTO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el Windows? <p>El ingreso de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teclado - mouse - Lápiz óptico 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Windows - Pasos de para ingresar datos en Windows 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación



ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: UNIDAD DE PROCESO COMO ELEMENTO BASICO PARA EL TRATAMIENTO

UNIDAD 4

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
CUARTO Y QUINTO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Unidad Central de Proceso de la Computadora</p> <p>¿Qué es el CPU?</p> <p>Como funciona el CPU</p> <ul style="list-style-type: none"> - CPU - Memoria Principal - Unidad de Control - ALU 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de CPU. - Identificar al CPU. - Cual es la Memoria Principal - Que es Unidad de Control - Donde esta la Unidad Aritmética lógica 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: UNIDADES DE SALIDA PARA OBTENER RESULTADOS LUEGO DEL PROCESAMIENTO DE DATOS

UNIDAD 5

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
CUARTO Y QUINTO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son las unidades de salida? - Plotter <p>Para que sirve la impresora Paint Brush</p> <ul style="list-style-type: none"> - Matricial - Inyección a tinta - Láser 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de unidades de salida - Importancia - Clasificación de las impresoras 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: LOS SISTEMAS OPERATIVOS COMO PROGRAMAS

UNIDAD 6
 TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
CUARTO Y QUINTO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el Windows? <p>Para que sirve el Windows y los graficadores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistemas Operativos - Partes del S.O. - Partes - Windows 	<ul style="list-style-type: none"> - Pasos de para ingresar y utilizar Windows - Concepto de Sistema Operativo - Comandos a utilizar 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

UNIDAD 7

ASIGNATURA: COMPUTACION

TEMA: WINDOWS MEDIO DE COMUNICACIÓN ENTRE EL USUARIO Y LA MAQUINA

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
CUARTO Y QUINTO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Microsoft Word como parte del Computador</p> <p>¿Qué es el Word?</p> <p>Para que sirve el Procesador de palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesador de palabras - Partes - Barras - Ventana - Utilización 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Procesador de palabras - Pasos de para ingresar y utilizar Word - Concepto de Word - Concepto de Paquetes utilitarios - Barras de herramientas - Ventana 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación



ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: EL PROCESADOR DE PALABRAS EN EL MANEJO DE TEXTOS

UNIDAD 8
 TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
CUARTO Y QUINTO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Procesador de palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> - Microsoft Word - Barra de herramientas - Barra de menú - Partes de la Ventana - Utilización 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Word - Concepto de Paquetes de la ventana utilización - Barras de herramientas - Justificar texto - Insertar gráfico 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

**PLAN DE UNIDADES DIDÁCTICAS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

AÑO: CUARTO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

OBJETIVOS	LISTADO DE UNIDADES	TIEMPO PROBABLE DE DURACION	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> - observar y analizar los elementos que lo integran el computador, para familiarizarse con los equipos. - Identificar las unidades de entrada, salida, sus características frente al desarrollo tecnológico. - Distinguir las diferentes unidades de memoria mediante la observación y análisis para determinar sus funciones. - Establecer diferencias entre los sistemas operativos mono y multiusuarios. - Estudiar y manipular los distintos sistemas operativos, establecer diferencias entre los comandos - Estudiar y manipular el mundo de los paquetes utilitarios y establecer defenecias 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evolución y generaciones del computador como máquina electrónica. 2. la computadora un sistema que permite el tratamiento de la información. 3. Las unidades de entrada , salida de datos. 4. CPU Unidad Central de proceso. 5. Medios de almacenamiento de datos o información. 6. Windows como sistema operativo que permite optimizar el trabajo en los ordenadores.. 7. EL procesador de palabras en el manejo de textos . 8. La Hoja Electrónica como utilitario de cálculo 	<p>4 semanas</p> <p>4 semanas</p> <p>4 semanas</p> <p>4 semanas</p> <p>4 semanas</p> <p>4 semanas</p> <p>4 semanas</p> <p>4 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Método de observación directa - Método de observación indirecta - Método Narrativo, investigativo <p>TÉCNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interrogatorio - De la palabra clave - De los mapas conceptuales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas - Textos - Crucigramas - Videos - Láminas - Revistas - Gráficos - Mesas redondas, Panel. - Folletos - Revistas - Computador personal. - Unidades de E/S. - Memoria - Disco Duro - Tarjeta Principal. - Diskettes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pruebas objetivas - Completación - Selección - Diagnósticas de verdadero o falso. - Opción múltiple - Subrayar - Encerrar - Localizar - Identificar - Ordenar - Resúmenes escritos - Gráficos. - Exposiciones - Trabajos de investigación. - Participación activa individual y grupal. - Trabajos en grupo. - Pruebas prácticas

**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE CONTENIDOS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

**AÑO: CUARTO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA
COMUNES OBLIGATORIOS**

	DESAGREGADOS O INCLUIDOS
1. Evolución y generaciones del computador como máquina electrónica.	- Introducción a la computación
2. la computadora un sistema que permite el tratamiento de la información.	- Evolución de los computadores
3. Las unidades de entrada , salida de datos.	- Generaciones
4. CPU Unidad Central de proceso.	- Componentes Básicos
5. Medios de almacenamiento de datos o información.	- Hardware
6. Windows como sistema operativo que permite optimizar el trabajo en los ordenadores..	- Software
7. EL procesador de palabras en el manejo de textos .	- Unidades de entrada - proceso - salida - memoria auxiliar.
8. La Hoja Electrónica como utilitario de cálculo	- Concepto.
	- Análisis y descripción de las unidades.
	- Relación entre las unidades.
	- Teclado, Mouse, Scanner, lápiz Óptico, concepto, utilización, conservación
	- Unidad Central de Proceso.
	- Disco duro, Diskette, concepto, tipos, velocidad de acceso, capacidad de almacenamiento
	- Introducción al Sistema Operativo.
	- Tipos.
	- Características.
	- Los Procesadores de palabras
	- Microsoft Word
	- Comandos
	- La Hoja electrónica
	- Microsoft Excel
	- Comandos

**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE OBJETIVO
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

**AÑO: CUARTO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA
OBJETIVOS DE EDUCACIÓN BÁSICA**

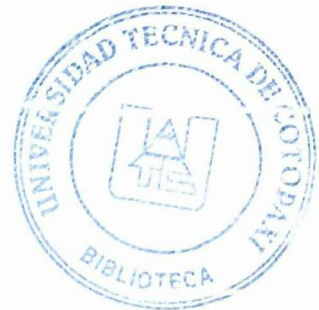
OBJETIVOS DE EDUCACIÓN BÁSICA	OBJETIVOS DE AREA	OBJETIVOS DEL AÑO
<p>1. Conciencia clara y profunda del ser ecuatoriano, en el marco del reconocimiento de la diversidad cultural, étnica, geográfica y del género del país.</p> <p>2. Conscientes de sus derechos y deberes en relación a sí mismos, a la familia, a la comunidad y a la nación.</p> <p>3. Alto desarrollo de su inteligencia, a nivel del pensamiento creativo, práctico y teórico.</p> <p>4. Capaces de comunicarse con mensajes corporales, estéticos, orales, escritos y otros, con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno.</p> <p>5. Con capacidad para aprender, con personalidad autónoma y solidaria con su entorno social y natural, con ideas positivas de sí mismo.</p> <p>6. Con actitudes positivas frente al trabajo y al uso del tiempo libre.</p>	<p>a) Objeto de estudio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Su estudio es importante dado el acelerado avance tecnológico que está experimentando la humanidad y le permitirá el desarrollo de destrezas intelectuales a través de la práctica, útiles para agilizar el cálculo y registro de operaciones. <p>b) Papel que desempeña en el plan de estudios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende contenidos de la Evolución de los Computadores, Sistemas o Unidades que permiten el ingreso de datos, tratamiento de datos y obtención de información, su tratamiento será teórico y práctico con trabajos individuales y grupales. <p>c) Objetivos Instructivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el conocimiento del alumno mediante el análisis de contenidos para que sean la base del desarrollo de habilidades y destrezas. - Ejecutar análisis proporcional y categorial, mediante la lectura científica de contenidos relevantes de la computación, para desarrollar capacidad comprensiva del alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el computador como herramienta de apoyo para otras disciplinas, mediante la resolución de problemas en el Centro de Cómputo, para que valore la necesidad del conocimiento de la informática en la actividad laboral. - Distinguir los elementos de un computador observando y analizando cada una de sus partes, para que tenga un conocimiento global del computador. - Analizar unidades de entrada - proceso - salida, observando cada uno de los componentes de las unidades, para que estime la correcta utilización.

**MATRIZ DE CONCRECIÓN DE DESTREZAS
ÁREA: OPTATIVA (COMPUTACIÓN)**

AÑO LECTIVO: 2001 - 2002

**AÑO: CUARTO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA
GENERALES**

	ESPECÍFICOS
1. La ubicación espacial	<ul style="list-style-type: none"> - Observación y Comprensión del computador - Presentación gráfica del laboratorio. - Descripción del computador.
2. La ubicación temporal.	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación fundamental del avance tecnológico. - Evolución cronológica de las computadoras. - Comparación entre hechos pasados, presentes y su proyección para el futuro
3. La interrelación social.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de la importancia de la computación para el progreso individual y colectiva. - Adquisición, desarrollo y consolidación de hábitos de estudio y trabajo. - Participación permanente en el desarrollo y mejoramiento del entorno natural y social - Expresión de ideas propias y respeto hacia las de los demás - Distribución y organización adecuada del tiempo.
4. Obtención y asimilación de información	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura, interpretación y sistematización de la información seleccionada - Investigación elemental para la obtención de información de diversa fuente. - Discernimiento e incorporación de conocimientos significativos.
5. Aplicación creativa de conocimientos e informaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Producción de ideas y cosas nuevas. - Desarrollo de la imaginación y la memoria. - Expresión original acerca de las computadoras



ASIGNATURA: COMPUTACIÓN
 TEMA: EVOLUCION Y GENERACIONES DEL COMPUTADOR

UNIDAD: 01
 TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
SEXTO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p>	<p>historia</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la evolución? 	<ul style="list-style-type: none"> - Historia - Identificar al computador en sus inicios - Cual es la evolución - Generaciones 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase.
Y	<p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Como funcionaba el Computador en sus inicios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evolución - generaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Primera - Segunda - Tercera - Cuarta - Quinta 	<p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Responder al cuestionario sobre el uso y cuidado del laboratorio a través de preguntas o lluvia de ideas
SEPTIMO					

ASIGNATURA: COMPUTACION

UNIDAD 2

TEMA: LA COMPUTADORA UN SISTEMA QUE PERMITE EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACION TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
SEXTO A	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Conceptos básicos de Computación</p> <p>¿Qué es la computación?</p> <p>Normas, Usos y Cuidados del Computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computador - Periférico - Partes - Identificación de partes - Cuidados con los equipos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de computación. - Pasos de para prender y apagar el computador. - Concepto de Periféricos - Normas de cuidado de los equipos del laboratorio de Computación - Periféricos de entrada - Periféricos de Salida - Periféricos de almacenamiento - ¿Qué es la Informática 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación
SEPTIMO					

ASIGNATURA: COMPUTACION

UNIDAD 3

TEMA: UNIDADES DE ENTRADA, SALIDA DE DATOS

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
SEXTO Y SEPTIMO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>- Que son unidades periféricas?</p> <p>Normas, Usos y Cuidados del Computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computador - Periférico - Partes - Identificación de partes - Cuidados con los equipos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Periféricos - Normas de cuidado de los equipos del laboratorio de Computación - Periféricos de entrada - Periféricos de Salida - Periféricos de almacenamiento 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación



ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: C.P.U UNIDAD CENTRAL DE PROCESO

UNIDAD 4
 TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>SEXTO</p> <p>Y</p> <p>SEPTIMO</p>	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Unidad Central de Proceso de la Computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el CPU? <p>Como funciona el CPU</p> <ul style="list-style-type: none"> - CPU - Memoria Principal - Unidad de Control - ALU 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de CPU. - Identificar al CPU. - Cual es la Memoria Principal - Que es Unidad de Control - Donde esta la Unidad - Aritmética lógica - Partes del C.P.U. 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

ASIGNATURA: COMPUTACION
 TEMA: MEDIOS DE ALMACENAMIENTO DE DATOS E INFORMACION

UNIDAD 5

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>SEXTO</p> <p>Y</p> <p>SEPTIMO</p>	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Medios de almacenamiento de datos</p> <p>¿Qué son los medios de almacenamiento?</p> <p>Para que sirve los medios de almacenamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disco Duro - C D Rom - Disco Flexible 	<ul style="list-style-type: none"> - Medio de almacenamiento - Pasos de para almacenar datos 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase. - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN
 TEMA: WINDOWS COMO SISTEMA OPERATIVO QUE PERMITE OPTIMIZAR EL TRABAJO

UNIDAD 6
 TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
SEXTO Y SEPTIMO	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Que es el D.O.S. Utilización de Windows</p>	<p>Importancia Uso Pasos para ingresar</p>	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<p>- Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase.</p> <p>- Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación</p>

ASIGNATURA: COMPUTACION

UNIDAD 7

TEMA: EL PROCESADOR DE PALABRAS EN EL MANEJO DE TEXTOS

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
SEXTO Y	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p> <p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p> <p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>	<p>Que es WORD? Excel Power Point</p>	<p>Que es procesador de palabras Concepto de Word Concepto de Excel Concepto de Power Point Utilización Barra de Herramientas</p>	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p> <p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<p>- Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase.</p> <p>- Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación</p>

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN
 TEMA: LA HOJA ELECTRÓNICA COMO UTILITARIO DE CALCULO

UNIDAD 8

TIEMPO ESTIMADO: 4 SEMANAS

AÑOS	DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
	<p>OBSERVACIÓN Los modelos, objetos, organismos, fenómenos, acontecimientos, semejanzas y diferencias.</p>	<p>Microsoft Excel como parte del Computador</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es Excel? 	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Hoja de calculo - Pasos de para ingresar y utilizar Excel - Concepto de Excel - Concepto de Paquetes utilitarios - Barras de herramientas - Ventana 	<p>Equipos existentes en el laboratorio de Computación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los gráficos correspondientes de cada uno de los materiales y equipos descritos en la clase.
SEXTO Y	<p>PERCEPCIÓN De características, objetos, organismos a través de los sentidos.</p>	<p>Para que sirve la hoja de calculo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoja de calculo - Partes - Barras - Ventana - Utilización 		<p>Mapas conceptuales Carteles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar el computador a través de preguntas o lluvia de ideas y la observación
SEPTIMO	<p>COMPARACIÓN De objetos, organismos, acciones, cuentos y fenómenos</p>				

ANEXOS

ANEXO 1

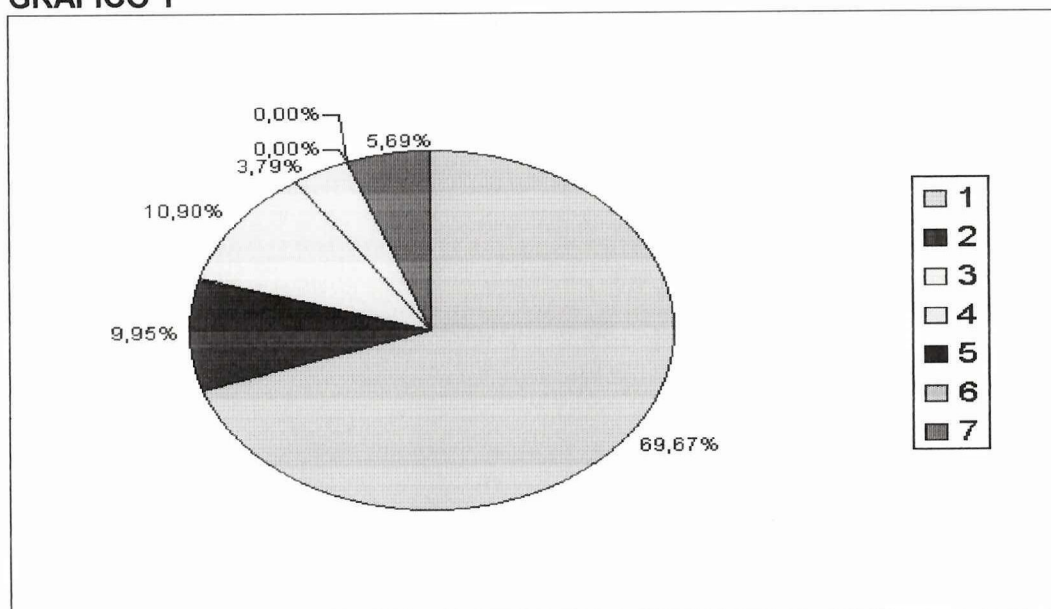
CONOCIMIENTOS RECIBIDOS EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN

CUADRO 1

ALTERNATIVAS	f	%
Excelentes	147	69,67
Muy Bueno	21	9,95
Bueno	23	10,9
Regular	8	3,79
Aceptable	0	0
No Aceptable	0	0
No contesta	12	5,69
TOTAL	211	100

Muestra: 211 Alumnos de la Escuela "Ana Páez"

GRAFICO 1



FUENTE: Alumnos de la escuela "Ana Páez"



ANEXO 2

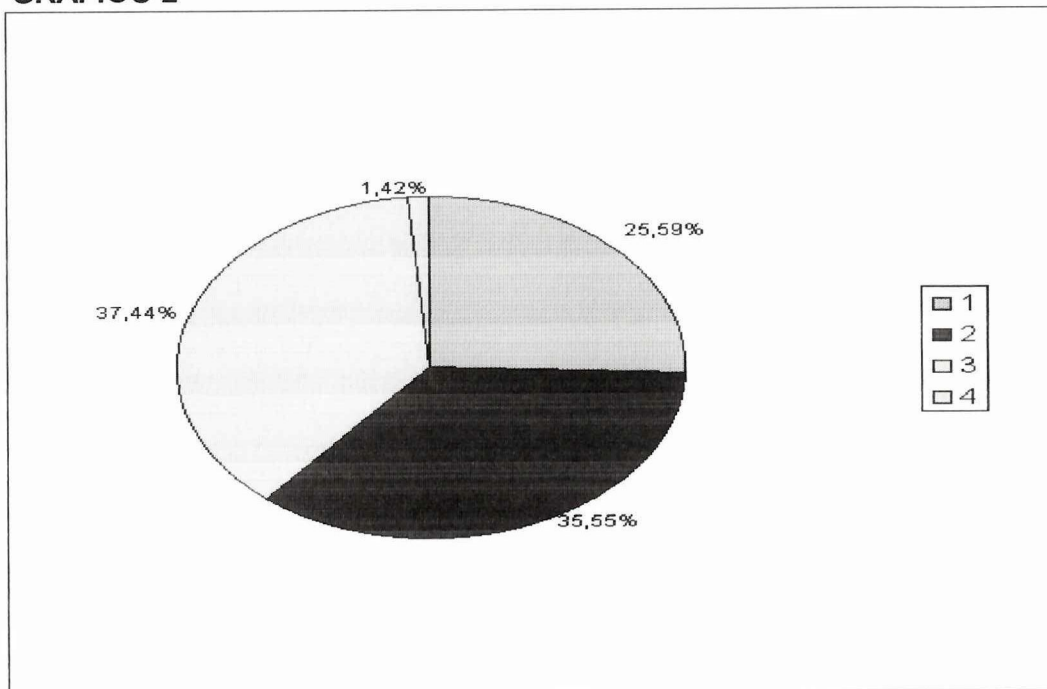
AYUDA DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACION

CUADRO 2

ALTERNATIVAS	F	%
Formación personal	54	25,59
Formación educativa	75	35,55
Formación tecnológica	79	37,44
No contestan	3	1,42
TOTAL	211	100

Muestra: 211 Alumnos de la Escuela Ana Páez

GRAFICO 2



FUENTE: Alumnos de la escuela "Ana Páez"

ANEXO 3

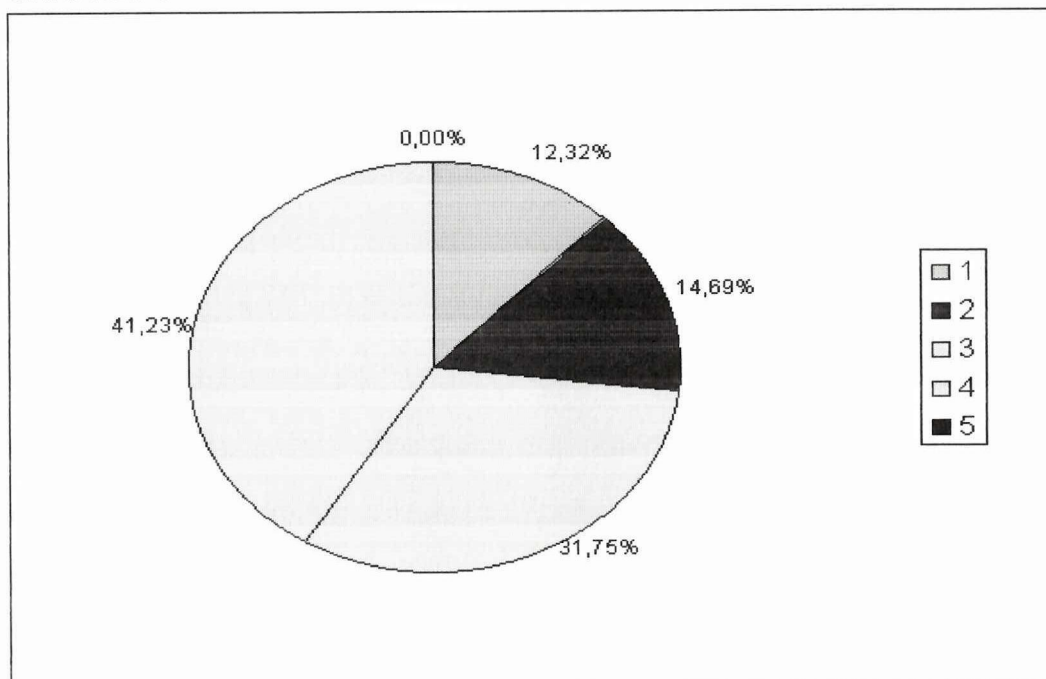
CANTIDAD DE HORAS DE COMPUTACIÓN RECIBIDAS

CUADRO 3

ALTERNATIVAS	f	%
Una hora a la semana	26	12,32
Dos horas a la semana	31	14,69
Tres horas a la semana	67	31,75
Cuatro horas a la semana	87	41,23
No contesta	0	0
TOTAL	211	100

Muestra: 211 alumnos

GRAFICO 3



FUENTE: Alumnos de la escuela "Ana Páez"

ANEXO 4

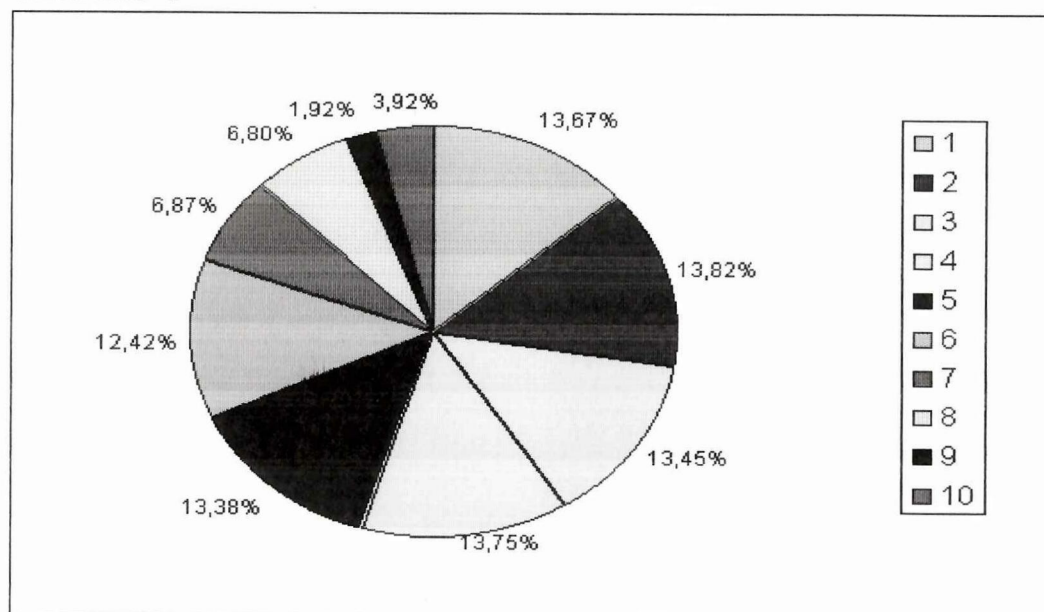
EQUIPAMIENTO DEL LABORATORIO DE COMPUTACIÓN

CUADRO 4

ALTERNATIVAS	F	%
Monitor	185	13,67
CPU	187	13,82
Impresora	182	13,45
Mouse	186	13,75
Parlantes	181	13,38
Microphone	168	12,42
Scanner	93	6,87
lápiz óptico	92	6,8
Cámara digital	26	1,92
Conexión a Internet	53	3,92
TOTAL	1353	100

Muestra: 211 alumnos

GRAFICO 4



FUENTE: Alumnos de la escuela "Ana Páez"

ANEXO 5

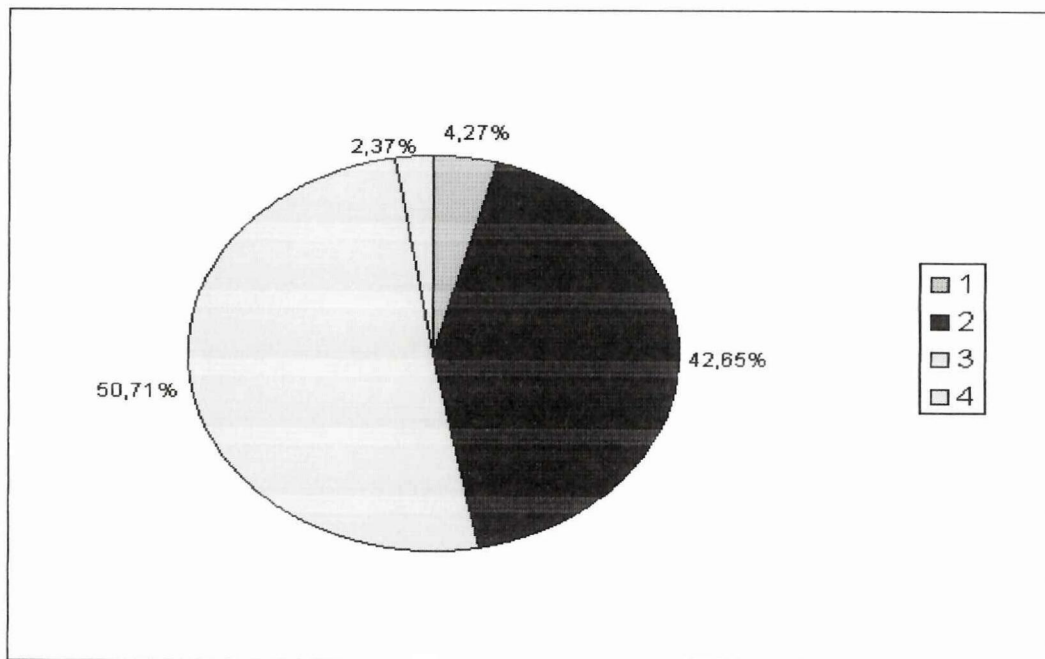
LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEBE DICTARSE

CUADRO 5

ALTERNATIVAS	f	%
Solo teórico	9	4,27
Solo práctico	90	42,65
Teórico práctico	107	50,71
No contestan	5	2,37
TOTAL	211	100

Muestra: 211 alumnos

GRAFICO 5



FUENTE: Alumnos de la escuela "Ana Páez"



ANEXO 6

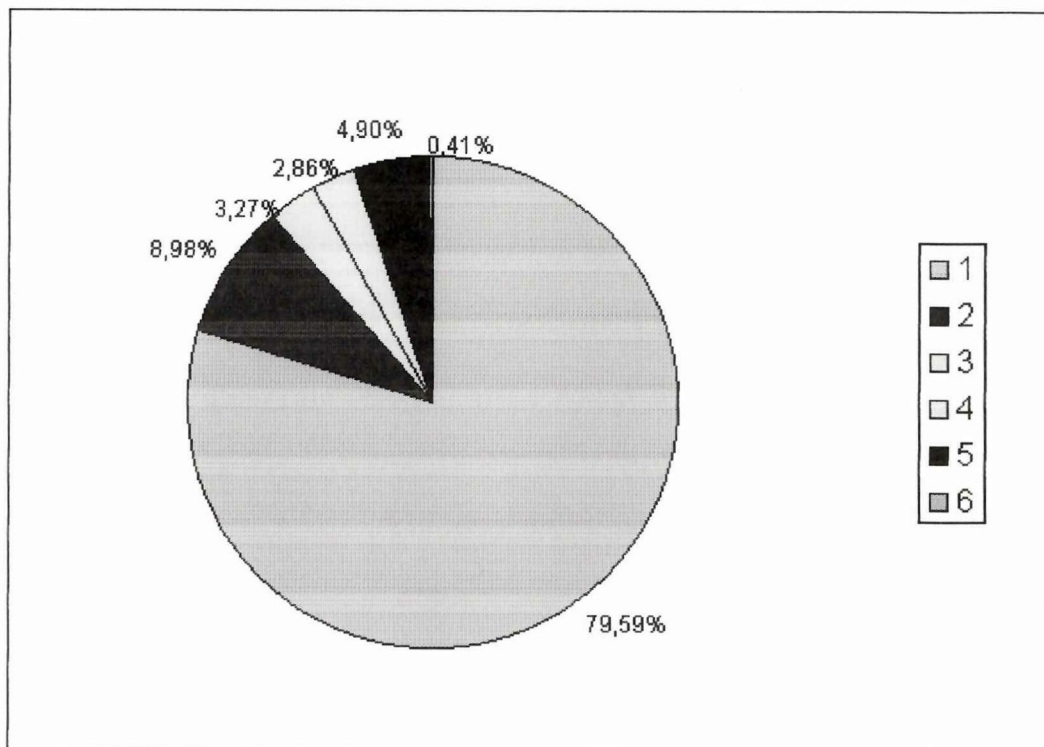
LAS TÉCNICAS APLICADAS POR EL PROFESOR

CUADRO 6

ALTERNATIVAS	F	%
Trabajos grupales	95	79,59
Trabajos individuales	22	8,98
Exposiciones	8	3,27
Mapas conceptuales	7	2,86
Otras	12	4,9
No contestan	1	0,41
TOTAL	245	100

Muestra: 211 alumnos

GRAFICO 6



FUENTE: Alumnos de la escuela "Ana Páez"

ANEXO 7

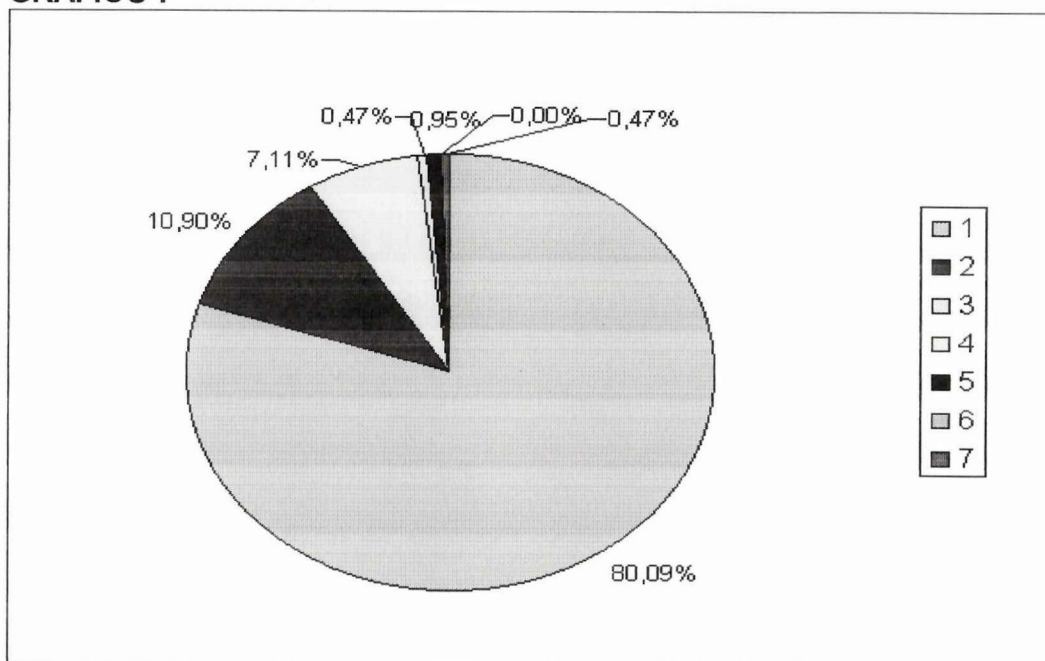
CONOCIMIENTOS DE LAS TÉCNICAS QUE SE UTILIZAN EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN

CUADRO 7

ALTERNATIVAS	f	%
Excelentes	169	80,09
Muy Bueno	23	10,9
Bueno	15	7,11
Regular	1	0,47
Aceptable	2	0,95
No Aceptable	0	0
No contesta	1	0,47
TOTAL	211	100

Muestra: 211 ALUMNOS

GRAFICO 7



FUENTE: Alumnos de la escuela "Ana Páez"

ANEXO 8

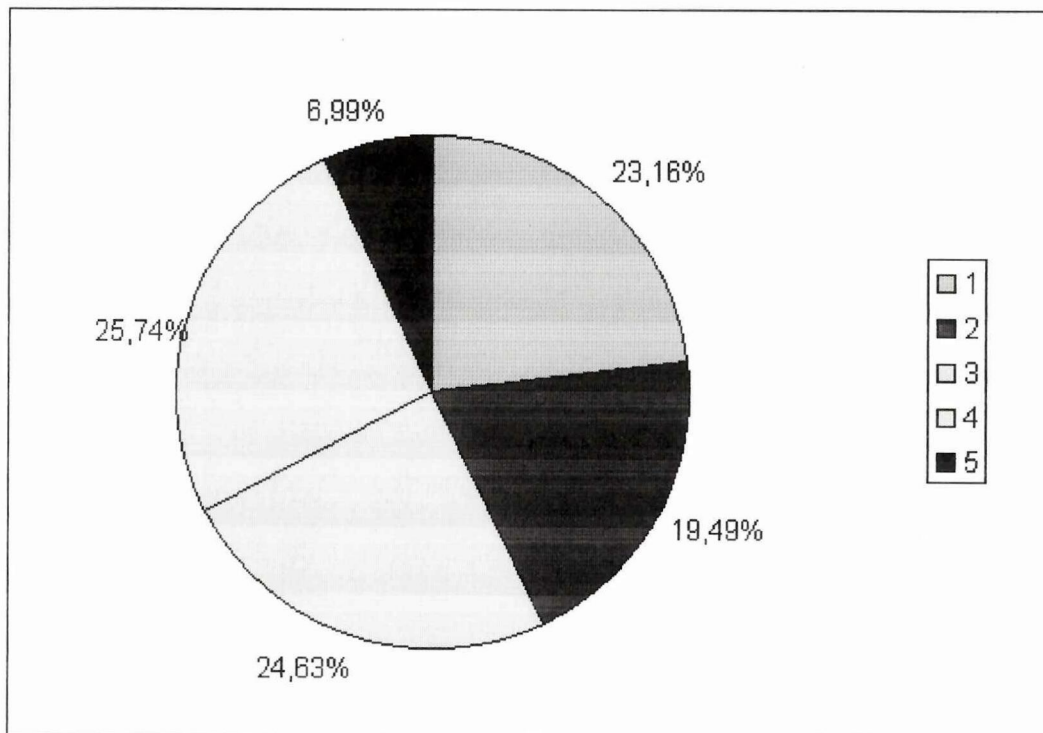
SERVICIO DE INTERNET

CUADRO 8

ALTERNATIVAS	f	%
Para Consultar	63	23,16
Para Conocer cosas nuevas	53	19,49
Para enviar mensajes	67	24,63
Para tener contacto con ras personas	70	25,74
No Contestan	19	6,99
TOTAL	272	100

Muestra: 211 alumnos

GRAFICO 8



FUENTE: Alumnos de la escuela "Ana Páez"

ANEXO 9

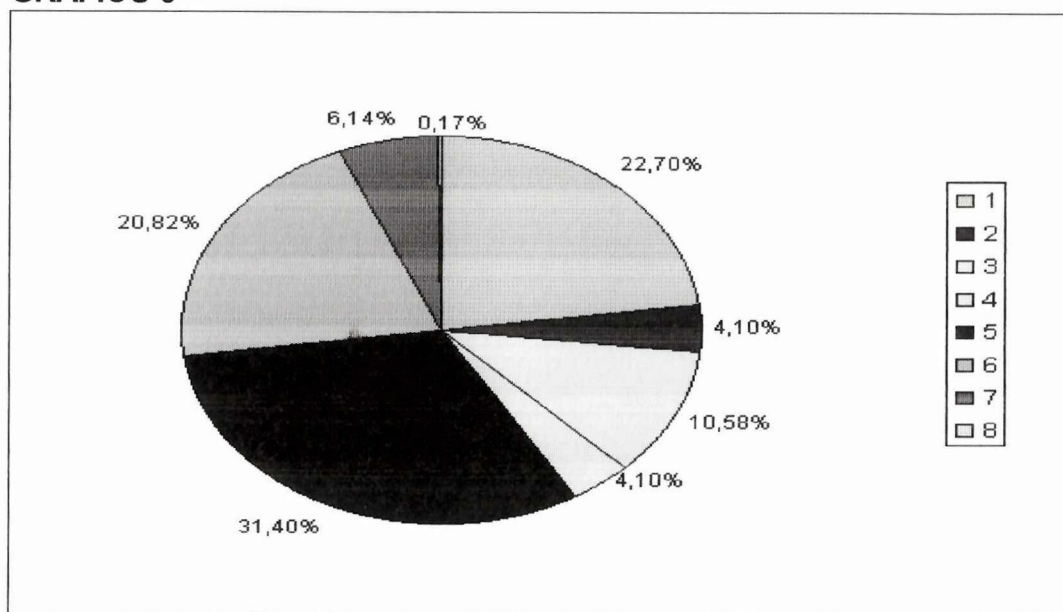
CONOCIMIENTOS SOBRE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN

CUADRO 9

ALTERNATIVAS	F	%
Word	133	22,7
Excel	24	4,1
Power Point	62	10,58
Power Plush	24	4,1
Crayola	184	31,4
Paint	122	20,82
Internet	36	6,14
No Contestan	1	0,17
TOTAL	586	100

Muestra: 211 ALUMNOS

GRAFICO 9



FUENTE: Alumnos de la Escuela "Ana Páez"

ANEXO 10

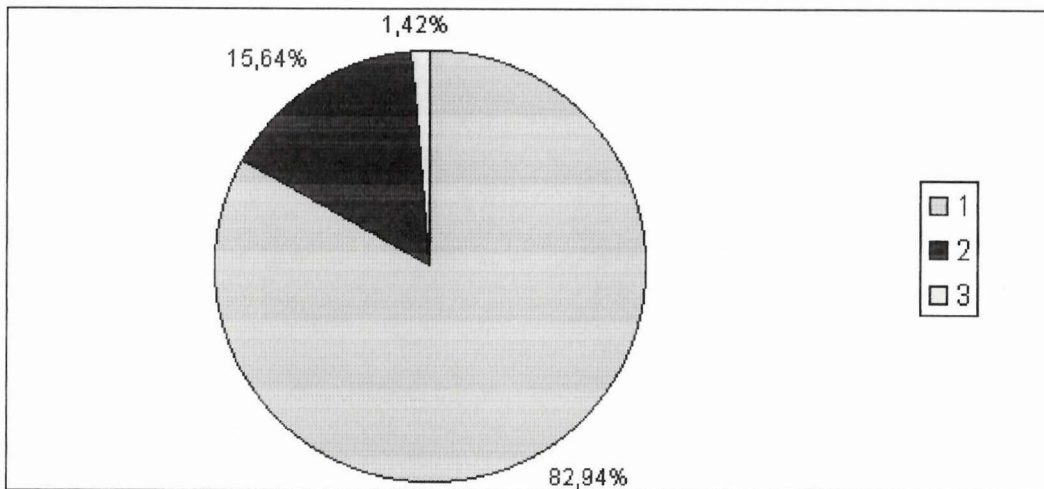
ES IMPORTANTE TENER CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

CUADRO 10

ALTERNATIVAS	F	%
SI	175	82,94
NO	33	15,64
No Contestan	3	1,42
TOTAL	211	100

Muestra: 211 Alumnos

GRAFICO 10



FUENTE: Alumnos de la escuela "Ana Páez"

ANEXO 11

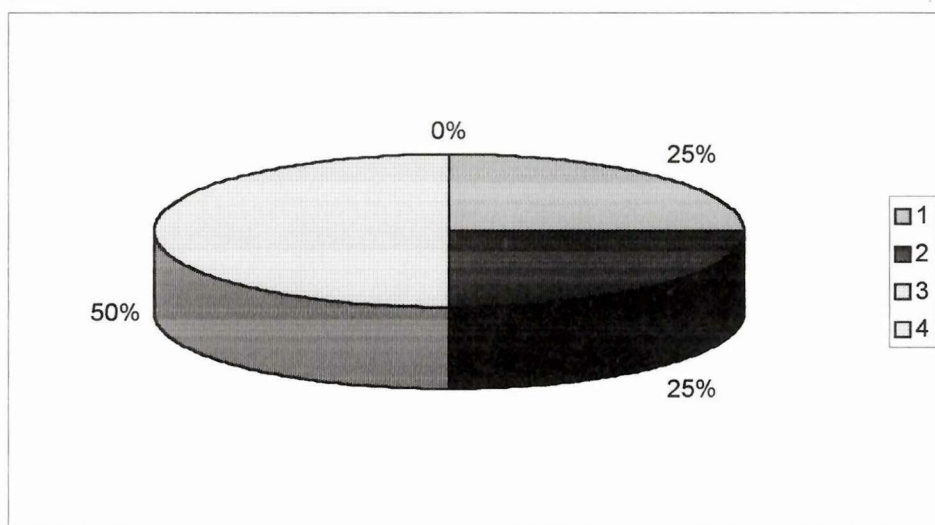
LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN LE AYUDA AL DESARRO

CUADRO 11

ALTERNATIVAS	f	%
Formación personal	3	25,00
Formación educativa	3	25,00
Formación tecnológica	6	50,00
No contestan	0	0,00
TOTAL	12	100,00

Muestra: 6 profesores

GRAFICO 11



Fuente: Profesores del Consejo Técnico de la Escuela "Ana Páez"



ANEXO 12

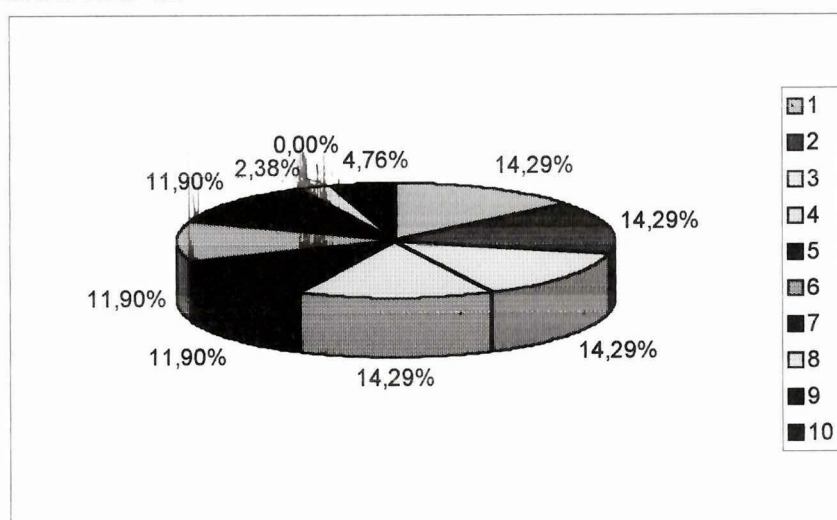
EL LABORATORIO DE COMPUTACIÓN TIENE LOS SIGUIENTES ADITAMENTOS

CUADRO 12

ALTERNATIVAS	f	%
Monitor	6	14,29
CPU	6	14,29
Impresora	6	14,29
Mouse	6	14,29
Parlantes	5	11,90
Micrófono	5	11,90
Scanner	5	11,90
lápiz óptico	1	2,38
Cámara digital	0	0,00
Conexión a Internet	2	4,76
TOTAL	42	100,00

Muestra: 6 profesores

GRAFICO 12



Fuente: Profesores del Consejo Técnico de la Escuela "Ana Páez"

ANEXO 13

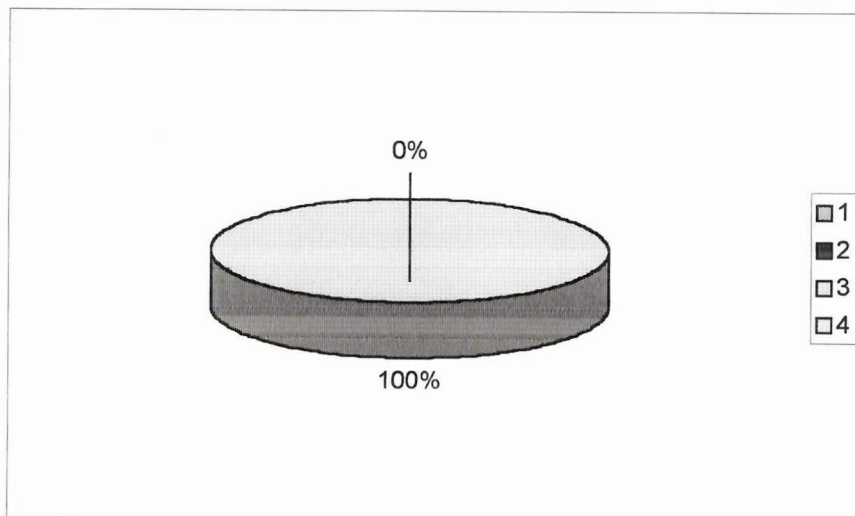
LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEBE SER

CUADRO 13

ALTERNATIVAS	f	%
Solo teórico	0	0,00
Solo práctico	0	0,00
Teórico practico	6	100,00
No contestan	0	0,00
TOTAL	6	100,00

Muestra: 6 profesores

GRAFICO 13



Fuente: Profesores del Consejo Técnico de la Escuela "Ana Páez"

ANEXO 14

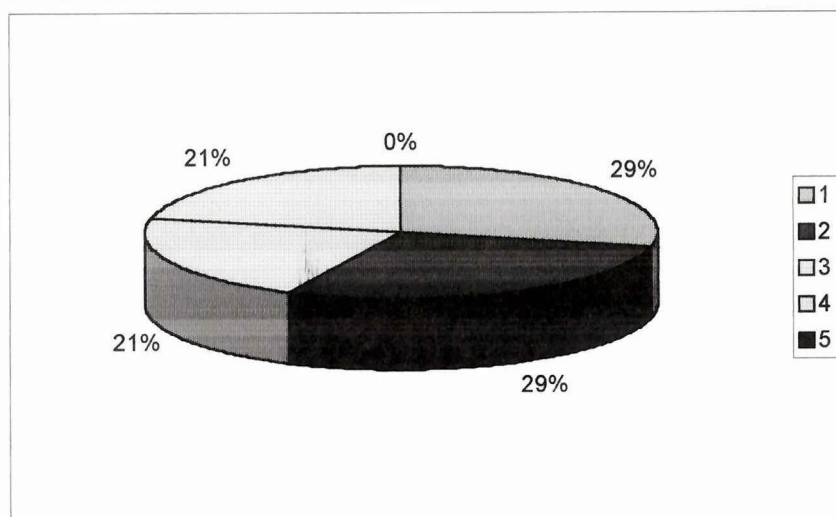
SERVICIO DE INTERNET

CUADRO 14

ALTERNATIVAS	f	%
Para Consultar	4	28,57
Para Conocer cosas nuevas	4	28,57
Para enviar mensajes	3	21,43
Para tener contacto con otras personas	3	21,43
No Contestan	0	0,00
TOTAL	14	100,00

Muestra: 6 profesores

GRAFICO 14



Fuente: Profesores del Consejo Técnico de la Escuela "Ana Páez"

ANEXO 15

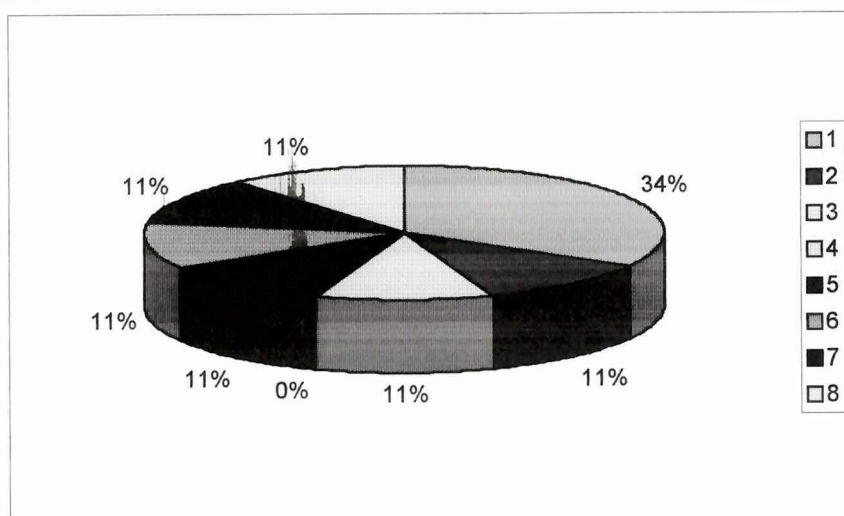
QUE PROGRAMA DE COMPUTACIÓN CONOCE

CUADRO 15

ALTERNATIVAS	f	%
Word	3	33,34
Excel	1	11,11
Power Point	1	11,11
Power Plush	0	0,00
Crayola	1	11,11
Paint	1	11,11
Internet	1	11,11
No Contest an	1	11,11
TOTAL	9	100,00

Muestra: 6 profesores

GRAFICO 15



Fuente: Profesores del Consejo Técnico de la Escuela "Ana Páez"

ANEXO 16

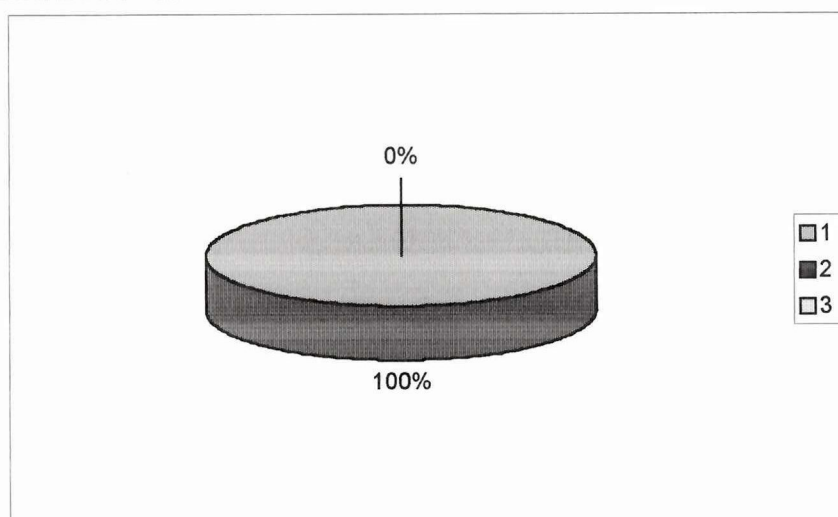
IMPORTANCIA DEL CONOCIMIENTO DE COMPUTACIÓN

CUADRO 16

ALTERNATIVAS	f	%
SI	6	100,00
NO	0	0,00
No Contestan	0	0,00
TOTAL	6	100,00

Muestra: 6 profesores

GRAFICO 16



Fuente: Profesores del Consejo Técnico de la Escuela "Ana Páez"

ANEXO 17

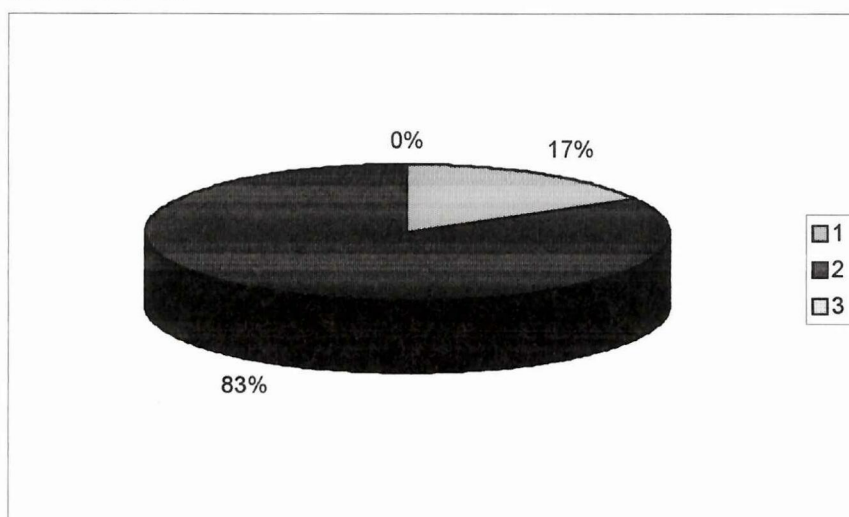
LA INFRAESTRUCTURA QUE POSEE EL ESTABLESIMIENTO SIRVEN PARA ESATISFACER LAS DEMANDAS EN COMPUTACIÓN

CUADRO 17

ALTERNATIVAS	f	%
SI	1	16,67
NO	5	83,33
No Contestan	0	0,00
TOTAL	6	100,00

Muestra: 6 profesores

GRAFICO 17



Fuente: Profesores del Consejo Técnico de la Escuela "Ana Páez"

ANEXO 18

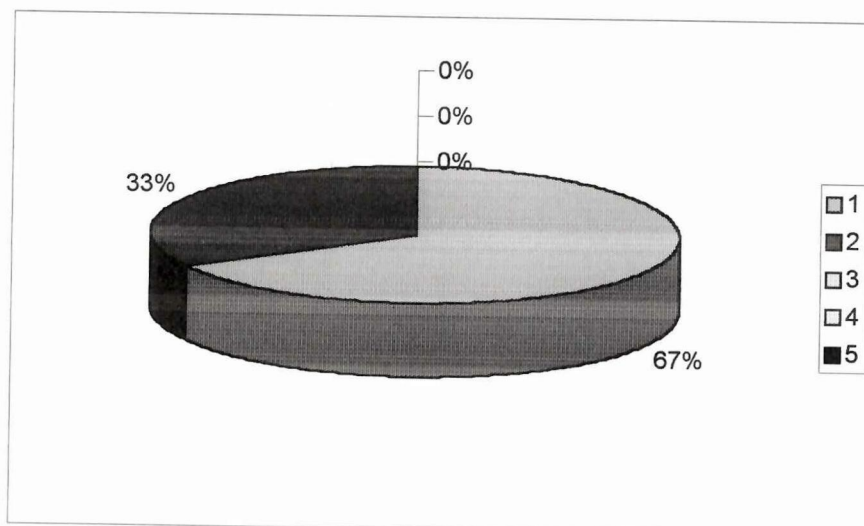
EL NIVEL ACADEMICO ALCANZADO POR LOS NIÑOS

CUADRO 18

ALTERNATIVAS	f	%
Satisfactorio	4	66,67
Bueno	2	33,33
Regular	0	0,00
Deficiente	0	0,00
No Contestan	0	0,00
TOTAL	6	100,00

Muestra: 6 profesores

GRAFICO 18



Fuente: Profesores del Consejo Técnico de la Escuela "Ana Páez"



ANEXO 19

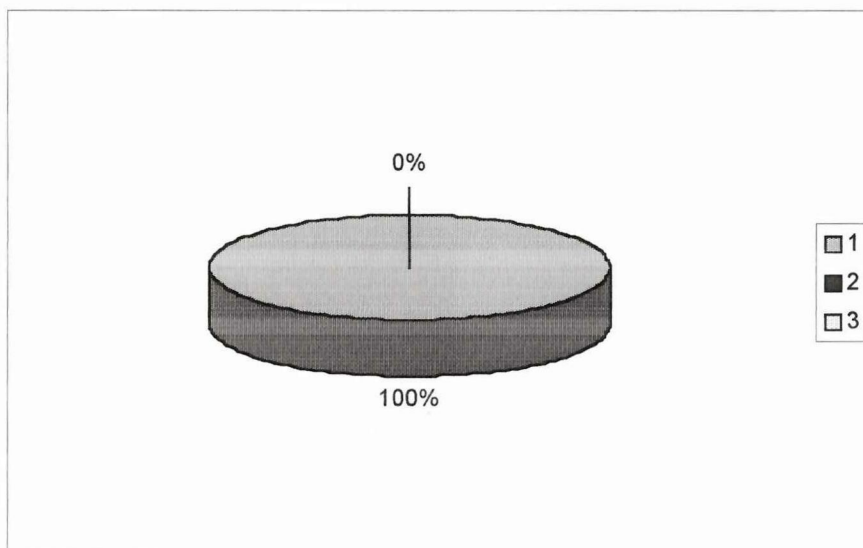
LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DESDE EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

CUADRO 19

ALTERNATIVAS	f	%
SI	6	100,00
NO	0	0,00
No Contestan	0	0,00
TOTAL	6	100,00

Muestra: 6 profesores

GRAFICO 19



Fuente: Profesores del Consejo Técnico de la Escuela "Ana Páez"

ANEXO 20

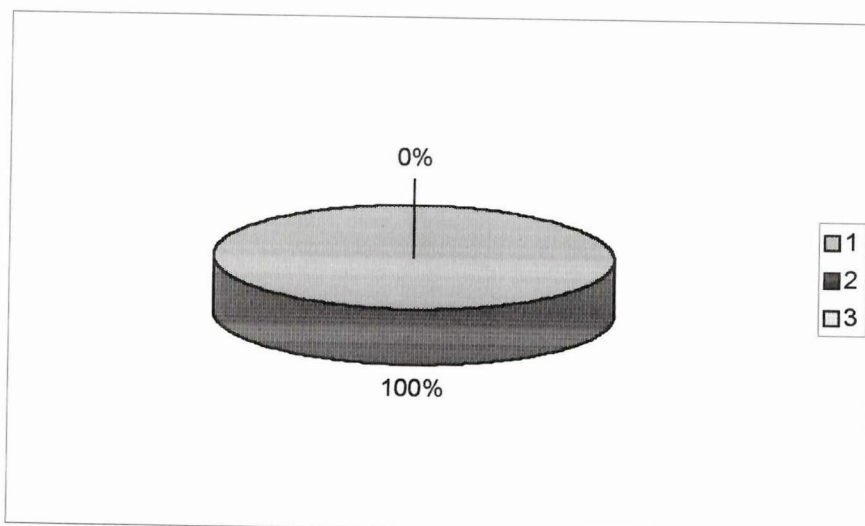
LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DEBE REGIR COMO MATERIA FORMAL O COMO OPTATIVA EN LA EDUCACIÓN ECUATORIANA

CUADRO 20

ALTERNATIVAS	f	%
SI	6	100,00
NO	0	0,00
No Contestan	0	0,00
TOTAL	6	100,00

Muestra: 6 profesores

GRAFICO 20



Fuente: Profesores del Consejo Técnico de la Escuela "Ana Páez"

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

**CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANISTICAS Y
DEL HOMBRE**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA ANA
PAEZ**

OBJETIVO

- Conocer el grado de conocimientos de la asignatura de computación que permita mejorar la labor del docente con la aplicación de un Plan curricular de Área.

INSTRUCCIONES:

- Leer detenidamente el cuestionario para facilitar su comprensión
- Contestar con sinceridad el siguiente cuestionario
- Escriba con letra legible evitando borrones y tachones

1.- Los conocimientos recibidos de la asignatura de computación son:

Excelentes	()
Muy Buenos	()
Buenos	()
Regulares	()
Aceptables	()
No Aceptables	()

Por qué?

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

2.- En que le ayuda a usted la asignatura de computación

Formación Personal ()

Formación Educativa ()

Formación tecnológica ()

Por qué?

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

3.- Señale la cantidad de horas de computación que quiere tener a la semana :

Una Hora ()

Dos Horas ()

Tres Horas ()

Cuatro Horas ()

4.- El laboratorio de computación tiene:

Monitor ()

CPU ()

Impresora ()

Ratón ()

Parlantes ()

Micrófono ()

Scanner ()

Lápiz Óptico ()

Cámara Digital ()

Conexión a Internet ()

5.- La asignatura de computación debe ser

Solo Teórico ()

Solo Práctico ()

Teórico – Práctico ()

Por qué?

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

6.- Qué Técnicas de aprendizaje utiliza el Profesor

Trabajos Grupales ()
Trabajos Individuales ()
Exposiciones ()
Mapas Conceptuales ()
Otras ()

7.- Con las Técnicas que utiliza el docente los conocimientos son:

Excelentes ()
Muy Buenos ()
Buenos ()
Regulares ()
Aceptables ()
No Aceptables ()

8.- Señale para que sirve el Internet:

Para consultar
Para conocer cosas nuevas
Para enviar mensajes
Para tener contacto con otras personas

9.-Señale que conoce sobre la asignatura de computación

Word ()
Excel ()
Power Point ()
Power Plush ()
Crayola ()
Paint ()
Internet ()

10.- Es importante tener conocimientos de computación

Si () No ()

Por qué?

.....
.....

GRACIAS POR SU VALIOZA COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

**CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANISTICAS Y
DEL HOMBRE**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DE LA ESCUELA ANA
PAEZ**

OBJETIVO

- Conocer el grado de conocimientos de la asignatura de computación que permita mejorar la labor del docente con la aplicación de un Plan curricular de Área.

INSTRUCCIONES:

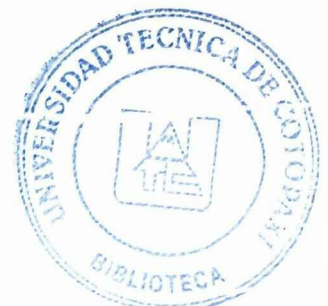
- Leer detenidamente el cuestionario para facilitar su comprensión
- Contestar con sinceridad el siguiente cuestionario
- Escriba con letra legible evitando borrones y tachones

1.- Creer que la asignatura de computación le ayuda a desarrollarse en:

Formación Personal ()
Formación Educativa ()
Formación tecnológica ()

Por qué?

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



2.- El laboratorio de computación consta de los siguientes aditamentos:

- Monitor ()
- CPU ()
- Impresora ()
- Ratón ()
- Parlantes ()
- Micrófono ()
- Scanner ()
- Lápiz Óptico ()
- Cámara Digital ()
- Conexión a Internet ()

3.- La asignatura de computación debe ser

- Solo Teórico ()
- Solo Práctico ()
- Teórico – Práctico ()

Por qué?

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

4.- Señale para que sirve el Internet:

- Para consultar ()
- Para conocer cosas nuevas ()
- Para enviar mensajes ()
- Para tener contacto con otras personas ()

5.- Señale que Software o programa usted conoce de la asignatura de computación

Word	()
Excel	()
Power Point	()
Power Plush	()
Crayola	()
Paint	()
Internet	()

6.- Es importante que todos tenga un conocimiento básico de computación

Si	()
No	()

Por qué?

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

7.- Piensa que es adecuada la infraestructura que posee el establecimiento y satisface las demandas de la asignatura de computación

Si	()
No	()

Por qué?

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

8.- Creer Ud. que el desarrollo académico de sus niños a alcanzado un nivel

Satisfactorio	()
Bueno	()
Regular	()
Deficiente	()



9.- La asignatura de computación debe impartirse desde el primer año de Educación Básica

Si ()
No ()

Por qué?

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

10.- Cree usted que la asignatura de computación debe regir como materia formal más no como optativa en la educación Ecuatoriana

Si ()
No ()

Por qué?

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

GRACIAS POR SU VALIOZA COLABORACION

CONCLUSIONES

Al finalizar la investigación, el análisis y la respectiva tabulación de las encuestas realizadas a los Alumnos y al Consejo Técnico de la Escuela de Educación Básica "Ana Páez", sobre la importancia de la asignatura de Computación se ha logrado obtener las siguientes conclusiones.

- Durante el desarrollo del trabajo hemos tratado de resaltar la importancia que tiene el Plan Curricular de Área (P.C.A) dentro de la asignatura de Computación, puesto que es un eje transversal en la formación del futuro de los alumnos ya que se constituye una orientación dentro del ínter aprendizaje con nuevas técnicas y metodologías que ayudan tanto al alumno como al profesor.

- La capacitación impartida tanto a los alumnos como a los maestros no satisfacen las necesidades por lo que no se puede alcanzar los resultados dentro de la educación en el desarrollo de la asignatura de computación en el plano de la reforma curricular.

- En el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje el maestro debe orientar al alumno a tener una visión más amplia acerca de los conocimientos de la asignatura de computación para el porvenir tanto personal como profesional.

RECOMENDACIONES

Al concluir el presente trabajo de investigación nos permitimos sugerirlas siguientes recomendaciones.

- Se debe impartir o realizar talleres pedagógicos para la utilización del (PCA) así también la actualización de los métodos y procesos didácticos con el fin de enriquecer la formación de los maestros y por su intermedio de los alumnos.
- Los cursos de capacitación deben contar con el personal idóneo, lo cuál ayudara a la motivación y asimilación de conocimientos por parte de los docentes y alumnos lo que ayudara al desarrollo del ínter aprendizaje.
- Para una correcta orientación del alumno es muy importante valorar la participación tanto individual como grupal lo que servirá para que ellos adquiera mayor confianza en la asignatura.



BIBLIOGRAFÍA

CONSULTADA :

- **CARVAJAL**, Lizardo; (1990) **Metodología de la Investigación**
- **DE LA TORRE VILLAR**, Ernesto;(1988) **Metodología de la investigación**; primera edición; México.
- **LEIVA ZEA**, Francisco;(1996) **Nociones de Metodología de Investigación Científica** ; Cuarta edición; Quito
- **MUNICH**, Lourdes; (1988) **Métodos y Técnicas de la investigación**; México
- **ULLOA**, Francisco;(1995), **Curso Préprofesional**
- **ULLOA**, Francisco; (1998), **Guía para la Elaboración de Tesis**
- **ZORRILLA**, Santiago; (1994) **Guía para Elaborar la Tesis** ,
México

BASICA:

- **Computación Total**; Primera Edición

- **Enciclopedia LEXUS**; (1997)

- **Folleto Teclitas**; (2001) Quito

- **HERAW, Harmer;**(1970) **La Practica de la Enseñanza**; Editorial Kapeluz

- **Manual Papara Educación Básica de computación**;(1999 - 2000).

- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA**; (1996) **Propuesta Consensuada de Reforma Curricular para la Educación Básica** , Quito

- **Unión Nacional de Educadores**;(1996) **Lineamientos para la Transformación de la Educación Ecuatoriana.**



- **NERVI, Juan Ricardo;** (1981) **Didáctica Normativa y Práctica Docente**; Editorial Kapeluz.

CITADA:

- **LEIVA ZEA, Francisco;** (1981) **Didáctica General**; Quito
- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA,** (1997 – 1998) **Reforma curricular para Educación Básica** ; Quito
- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA;** (2001) **Ley y Reglamento de Educación Vigente**
- **NERECI, Imidio ;** (1994) **Hacia una Didáctica General Dinámica**
- **NASSIF, Ricardo;**(1958) **Pedagogía General**; Buenos Aires.
- **NOVAES, María Elena;** (1973) **Psicología de la Actividad Escolar**; Editorial Kapeluz; Buenos Aires