

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO

ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



PROYECTO DE GRADO

“CURSO BÁSICO DE COMPUTACIÓN PARA NIÑOS/NIÑAS DE 4TO, 5TO Y 6TO DEL NIVEL PRIMARIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “KENAKAHUA ALTA” DE LA COMUNIDAD KENAKAHUA ALTA - PROVINCIA LOS ANDES GESTIÓN 2016”

PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

POSTULANTE : JHONY LAURA OSCO

TUTOR : M.Sc. WILLY MENDOZA VILLANUEVA

LA PAZ - BOLIVIA

GESTIÓN 2019

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora; en segundo a mis padres Julio y Virginia, por enseñarme que los sueños se logran a base de esfuerzo, dedicación y a todos mis tíos; por haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora.

DEDICATORIA

A mis padres y toda mi familia con mucho cariño amor le dedico todo mi esfuerzo y trabajo puesto para la realización de este proyecto de grado, porque creyeron en mí, me sacaron adelante, dándome ejemplos dignos de superación gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzada mi meta ya que siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles de mi carrera, por el orgullo que sienten por mí, fue lo que me hizo ir hasta el final.

INDICE

INDICE.....	i
RESUMEN EJECUTIVO	1
INTRODUCCIÓN.....	3

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INTERVENCIÓN

1.1. DESCRIPCION DEL PROBLEMA.....	5
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	5
1.3. DIAGNÓSTICO SITUACIONAL	6
1.3.1. PLAN DE DIAGNOSTICO	6
1.3.2. TEMA:	6
1.3.2.1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN	6
1.3.3. OBJETIVOS DEL DIAGNOSTICO	6
1.3.3.1. Objetivo general	6
1.3.3.2. Objetivos específicos.....	6
1.3.4. METODOLOGIA.....	7
1.3.4.1. Tipo de estudio	7
1.3.4.2. Técnicas e instrumentos	7
1.3.4.3. Población y sujeto	8
1.3.4.4. Muestra de sujetos.....	8
1.3.5. CRONOGRAMA (Diagrama de Gantt)	9
1.4. Identificación del problema (FODA).....	10
1.5. Análisis e Interpretación de Resultados de cuestionario a niños/as.....	13
1.6. Problemas identificados (árbol de problemas)	15
1.6.1. Como problema principal se presenta:.....	15
1.7. Marco lógico del proyecto.....	16
1.8. Plan operativo	16
1.9. Caja de financiación total del proyecto.....	20
1.10. Análisis financiero costo/beneficio	20
1.11. VIABILIDAD DEL PROYECTO	20

1.11.1. Viabilidad Técnica.....	20
1.11.2. Viabilidad social	21
1.11.3. Viabilidad financiera	21
1.12. FACTIBILIDAD DEL PROYECTO	22

CAPITULO II
MARCO INSTITUCIONAL

2.1. Datos Referenciales	23
2.1.1. Identificación de la institución:.....	23
2.1.1.1. Descripción de la institución.....	23
2.1.1.1.1. Ubicación geográfica	23
2.1.1.1.2. Superficie	23
2.2. Organismo responsable.....	24
2.2.1. Nivel normativo	24
2.2.2. Niveles de Coordinación.....	24
2.2.3. Niveles de Asesoramiento	25
2.2.4. Niveles de Ejecución	25
2.3. Marco Contextual.....	25
2.3.1. Análisis Situacional	25
2.3.2. Análisis Socio Cultural.....	25
2.3.3. Análisis Educativo	26
2.4. Marco Institucional.....	27
2.4.1. Base Legal.....	27
2.4.2. Misión Institucional.....	28
2.5. Organigrama de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”	28
2.5.1. Estadística de estudiantes	28
2.5.2. Los datos del personal docente	29
2.5.3. Representantes de Consejos Educativos	30
2.6. Marco estratégico	30
2.6.1. Visión.....	30
2.6.2. Objetivo estratégico.....	31
2.7. Marco Práctico	31

2.7.1. Crecimiento Estudiantil.....	32
2.8. Objetivos de Gestión	32
2.9. Determinación de Recursos.....	33
2.9.1. Selección de materiales.....	34
2.9.2. Movimiento económico y financiero.....	34
2.10. Evaluación.....	34
2.11. LOCALIZACIÓN.....	35
2.11.1. Ubicación geográfica	35
2.11.2. Aspecto educativo	35
2.11.3. Aspecto de infraestructura	36
2.11.4. Aspecto socioeconómico.....	36
2.11.5. Aspecto socio - político	36
2.11.6. Aspecto cultural	37
2.12. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y PROBLEMÁTICAS DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA.....	37
2.13. PRIORIZACIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD A RESOLVER	38

CAPITULO III

SUSTENTO TEÓRICO Y MARCO LEGAL

3.1. LA COMPUTADORA.....	39
3.1.1. Definición	39
3.1.2. TIPOS DE COMPUTADORA.....	40
3.1.2.1. Macro computadoras	40
3.1.2.2. Minicomputadoras	41
3.1.2.3. Supercomputadoras	41
3.1.2.4. Microcomputadora.....	42
3.1.3. HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN	43
3.1.4. DEFINICIÓN DE HARDWARE Y SOFTWARE	44
3.1.4.1. Hardware	44
3.1.4.2. Software.....	45
3.1.5. MICROSOFT OFFICE	45
3.1.5.1. Microsoft Word	46

3.1.5.2. Microsoft Excel	47
3.1.5.3. Microsoft PowerPoint.....	47
3.2. DIFERENCIA ENTRE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA	48
3.2.1. Computación	49
3.2.2. Informática	49
3.3. CARACTERÍSTICAS DE LA COMPUTADORA.....	50
3.4. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS COMPUTADORAS	51
3.4.1. Ventajas	51
3.4.2. Desventajas	53
3.4.3. Beneficios.....	54
3.5. UTILIDADES DE LA COMPUTACIÓN.....	54
3.5.1. La computadora y su importancia en niños	55
3.6 GENERACIONES DE COMPUTADORAS	56
3.6.1. Primera generación (19940-1952).....	56
3.6.2. Segunda generación (1952-1964)	57
3.6.3. Tercera generación (1964-1971).....	57
3.6.4. Cuarta generación (1971-1981)	57
3.6.5. Quinta generación (1981-199?).....	58
3.7. COMPONENTES DE HARDWART DE LA COMPUTADORA.....	58
3.7.1. Unidad de disco duro	58
3.7.2. El teclado.....	59
3.7.3. El ratón o mouse.....	59
3.7.4. Lectores ópticos	60
3.7.5. Modem.....	60
3.7.6. Impresoras	60
3.8. Deserción escolar	61
3.9. Desempeño Docente.....	61
3.10. Proceso de aprendizaje	62
3.11. El manejo de computación.....	62
3.12. TEORÍA DE MODELOS PEDAGÓGICOS DE EDUCACIÓN	62

3.12.1. Modelo Pedagógico Humanista y Tecnológico	62
3.12.2. Hacia el Humanismo Tecnológico.....	63
3.13. Elementos teóricos que fundamentan el modelo pedagógico humanista tecnológico	63
3.13.1. Teorías del Aprendizaje	63
3.13.2. Conductista.....	64
3.13.3. Cognitiva	64
3.13.4. Constructivista.....	64
3.13.5. Aprendizaje por descubrimiento	65
3.13.6. El Modelo Pedagógico Predominante	65
3.2. MARCO LEGAL	66
3.2.1. Constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia, Capítulo VI, Sección I de educación	66
3.2.2. Ley de 8 de agosto de 2011 N° 164	67
3.2.3. Decreto supremo N° 357, 18 de noviembre de 2009	68
3.3. Reglamentos Educativos Nacionales	68
3.3.1. Ley De La Educación “Avelino Siñani - Elizardo Pérez”	68
3.3.2. Ministerio de Educación Estado Plurinacional de Bolivia, Resolución ministerial N° 001/2017	69
CAPITULO IV PROPUESTA	
4.1. NATURALEZA DEL PROYECTO.....	71
4.2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	71
4.3 OBJETIVOS	72
4.3.1. Objetivo general.....	72
4.3.2. Objetivos específicos	72
4.3.3. Metas	72
4.3.4. BENEFICIARIOS.....	73
4.3.4.1. Directos	73
4.3.4.2. Indirectos	73
4.4. JUSTIFICACIÓN	73
4.5. LOCALIZACIÓN FÍSICA / COBERTURA ESPACIAL.....	75
4.6. METODOLOGÍA: MÉTODO, TÉCNICAS	76

4.6.1. Método	76
4.6.2. Técnicas.....	76
4.7. ESTRUCTURA DE PLAN DE CONTENIDOS	76
4.8. UBICACIÓN EN EL TIEMPO, CALENDARIZACIÓN	124
4.9. RECURSOS HUMANOS.....	124
4.10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	125
4.11. PRESUPUESTO.....	127

CAPITULO V

CONCLUSIONES.....	129
BIBLIOGRAFÍA.....	130
WEBGRAFÍA.....	132
ANEXOS.....	134

INDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1 FODA DE LA UNIDAD EDUCATIVA KENAKAHUA ALTA	10
CUADRO N° 2: PLAN DE ACTIVIDADES.....	17
CUADRO N° 3 DATOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KENAKAHUA ALTA”	23
CUADRO N° 4 HABITANTES DE LA COMUNIDAD KENAKAHUA ALTA	24
CUADRO N° 5 ORGANIGRAMA DE LA UNIDAD EDUCATIVA.....	28
CUADRO N° 6 ESTADÍSTICA POR NIVELES.....	29
CUADRO N° 7 DATOS DEL PERSONAL DOCENTE	29
CUADRO N° 8 CONSEJOS EDUCATIVOS	30
CUADRO N° 9 DIAGNÓSTICO DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA.....	37

RESUMEN EJECUTIVO

1	TÍTULO DEL PROYECTO	“Curso básico de computación para niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria en la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” de la comunidad Kenakahua Alta-provincia Los Andes gestión 2016”
2	UBICACIÓN GEOGRÁFICA	La Unidad Educativa “Kenakahua Alta” se encuentra en la comunidad Kenakahua Alta ubicado en la primera sección, Pucarani provincia Los Andes, al Sur este del Departamento de La Paz del Estado Plurinacional de Bolivia a una altura promedio de 4.359 (m.s.n.m.).
3	OBJETIVO GENERAL	<ul style="list-style-type: none">➤ Mejorar los conocimientos en el manejo de computación en los niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.
4	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none">➤ Informar a los docentes y padres de familia sobre la importancia que tiene la computación para sus hijos/as mediante el seminario taller.➤ Realizar cursos de computación para que los niños/as conozcan las partes de hardware/software para tener precaución y cuidado que deben tener en cuenta al manipular la computadora.➤ Diseñar plan curricular de computación para lograr una correcta manipulación de paquetes de Microsoft office de la computadora y desarrollar conocimientos básicos de la terminología de computación.

5	LOCALIZACIÓN FÍSICA / COBERTURA ESPACIAL	El proyecto de Curso básico de computación para niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria se lo realizará en la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” de la Comunidad Kenakahua Alta Provincia Los Andes del Departamento de La Paz.
6	NIVELES DEL SISTEMA EDUCATIVO	Educación Inicial en familia comunitaria educación primaria comunitaria vocacional
7	TIEMPO DE DURACIÓN	El proyecto de curso básico de computación se desarrollará en seis meses del 2018, (ver cronograma).
8	COSTO DEL PROYECTO	3,715 Bolivianos
9	RESPONSABLE DEL PROYECTO	Univ. Jhony Laura Osco

INTRODUCCIÓN

Es imposible en los tiempos que corren no darse cuenta de las computadoras. Están en las aulas de las instituciones educativas, casas superiores, bibliotecas, hospitales, las oficinas, tiendas, y en las agencias de gobierno las vemos hasta en la televisión, algunas personas hasta las llevan con ellos mismos todo el tiempo. Las computadoras se han convertido en una presencia diaria en nuestras vidas aún para quienes nunca hayan usado una computadora antes. Bolivia está atravesando por un proceso de transformación social, político, económico y educativo. Con la Ley de educación, Avelino Siñani – Elizardo Pérez la computación es uno de los requisitos imprescindibles en la educación donde todos deben saber el uso de computadora, manejar herramientas, por ello es que la formación continua, no solo enriquece los conocimientos que uno tenga sino también posibilita un mejor posicionamiento en el mundo laboral y productivo.

Entonces hoy en día es imposible hablar de una nueva educación sin considerar a la tecnología y a los medios audiovisuales, el rol que juegan en la educación es trascendental, dado que define el actuar de la sociedad con modelos y hábitos dignos de aprender y que aportar al proceso de formación de los niños/as.

El presente proyecto de grado “CURSO BÁSICO DE COMPUTACIÓN PARA NIÑOS/NIÑAS DE 4TO, 5TO Y 6TO DEL NIVEL PRIMARIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “KENAKAHUA ALTA” DE LA COMUNIDAD KENAKAHUA ALTA-PROVINCIA LOS ANDES GESTIÓN 2016”, tiene como Mejorar las habilidades en computación a través de cursos de computación en los niños/niñas y el uso de las herramientas básicas: Word, Excel, PowerPoint, logrando la confianza para que los usen en su vida diaria realizando más dinámicamente sus tareas y proyectos.

La metodología para los cursos de computación básica será participativa activa, es decir, de manera individual y grupal de la misma forma la enseñanza y aprendizaje será interactivo.

El contexto donde se realizara el proyecto es en la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” de la Comunidad Kenakahua Alta Provincia Los Andes del Departamento de La Paz.

A continuación se exponen los capítulos del proyecto:

El Primer Capítulo, consta de descripción del problema, formulación del problema y diagnóstico situacional a nivel general y específico de la institución que consiste en detección del problema.

El Segundo Capítulo, expresa marco referencial que consta de datos referencial de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”, donde se aplicara el proyecto.

El Tercer Capítulo, presenta la parte marco legal y teórica que es la base fundamental para la entender la temática y algunas de esas se utilizaran dentro del proyecto.

El Cuarto Capítulo, presenta la propuesta del proyecto de grado, también se menciona los objetivos generales, específicos, metas y los beneficiarios del proyecto.

El Quinto Capítulo, se plasma las conclusiones del proyecto.

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INTERVENCIÓN

1.1. DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Hoy en día la computación es un problema educativo con frecuencia en las Unidades Educativas lo que se puede mencionar el desconocimiento de los niños/as en el manejo de computación además de paquetes de Microsoft office, la despreocupación de los máximos autoridades de la Unidad Educativa, la inexistencia de docentes de la especialidad de computación para la enseñanza de computación en las actividades educativas.

Por ello, el problema central es el “Escaso conocimiento de niños/as del nivel primaria en el manejo de computación básica “por esa razón vienen las diferentes causas que crean del mal manejo de computación que se ve en los niños/as de la Unidad Educativa.

Entonces son diversas las causas y consecuencias que genera la problemática del desconocimiento de computación y el manejo inadecuado de diferentes programas de computación en el desarrollo educativo. Lo que induce a buscar diferentes estrategias que coadyuven en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños/as, tomando conciencia de la realidad educativa y con una posición pendiente del avance de nuevas tecnologías ya que la computación hoy en día es una herramienta fundamental para de niños/as.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las causas determinantes en el escaso conocimiento de niños/as del nivel primaria en el manejo de computación básica en la Unidad Educativa Kenakahua Alta?

1.3. DIAGNÓSTICO SITUACIONAL

1.3.1. PLAN DE DIAGNOSTICO

1.3.2. TEMA:

“CURSO BÁSICO DE COMPUTACIÓN PARA NIÑOS/NIÑAS DE 4TO, 5TO Y 6TO DEL NIVEL PRIMARIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “KENAKAHUA ALTA” DE LA COMUNIDAD KENAKAHUA ALTA-PROVINCIA LOS ANDES GESTIÓN 2016”

1.3.2.1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1.3.2.2. Institución: Universidad Pública del Alto

1.3.2.3. CRU: Altiplano Lacustre Kenakahua Alta

1.3.2.4. Carrera: Ciencias de la Educación

1.3.2.5. PAD: Licenciatura en Ciencias de la Educación para el Desarrollo Humano

1.3.2.6. Responsable: Univ. Jhony Laura Osco

1.3.2.7. Modalidad: Diagnostico participativo – situacional

1.3.2.8. Diagnóstico dirigido a: A niños/as de cuarto, quinto y sexto de nivel primario de la población de Kenakahua Alta

1.3.3. OBJETIVOS DEL DIAGNOSTICO

1.3.3.1. Objetivo general

- ✚ Describir la situación de los niños/as del nivel primario de la población de Kenakahua Alta en cuanto a los conocimientos sobre el manejo de computación, para obtener información que sirva como punto de partida del proyecto a través de foda, cuestionario y árbol de problemas

1.3.3.2. Objetivos específicos

- ✚ Plantear preguntas que ayuden a identificar las problemáticas existentes en los niños/as del nivel primario mediante guías de cuestionario.
- ✚ Aplicar el cuestionario a docentes y a los niños/as de cuarto, quinto y sexto del nivel primario de la Unidad Educativa.

- ✚ Conocer la realidad de los niños/as en conocimientos mediante la foda.
- ✚ Analizar los resultados de las técnicas e instrumentos aplicados mediante árbol de problemas, para priorizar una temática determinada.

1.3.4. METODOLOGIA

1.3.4.1. Tipo de estudio

El tipo de estudio del presente diagnóstico es descriptiva, “el diagnóstico educativo es en última instancia, una manera de comprender determinada realidad o situación social educativa, una lectura e interpretación de sus conexiones y relaciones, desde una perspectiva histórica y de las tendencias que la situación va y puede ir adoptando”. (INFE, 2003; 12)

Asimismo el diagnóstico se realizara en la Unidades Educativas de la población de Kenakahua Alta, con la finalidad buscar posibles soluciones al problema identificado, utilizando técnicas e instrumentos para la recolección de datos o información considerable para la elaboración del proyecto.

1.3.4.2. Técnicas e instrumentos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos ayudarán a identificar la situación de los estudiantes respecto a los conocimientos en el manejo de computación en los niños/as.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	INFORMANTES CLAVES
Cuestionario	Cuestionario de conocimiento	Niños/as de cuarto, quinto y sexto de primaria.
Foda	Confiable y valido para medir, externo e interno	Viendo la realidad del problema de cuarto, quinto y sexto de primaria.
Árbol de problemas	Causa y efecto	De acuerdo a los resultados de la aplicación de los técnicas.

1.3.4.3. Población y sujeto

SUJETO	CANTIDAD
Director encargado de la Unidad Educativa	1
Docentes de la Unidad Educativa Kenakahua Alta	4
Estudiantes de cuarto, quinto y sexto de primaria de la U.E del área rural de la población de Kenakahua Alta	30
Total: 35 actores del Proyecto de grado	

1.3.4.4. Muestra de sujetos

Se utilizara un muestreo no probabilístico, ya que se tomara en cuenta la cantidad de (30) sujetos del total de 35.

1.3.5. CRONOGRAMA (Diagrama de Gantt)

FASES	ACTIVIDADES	MESES											
		Abril			Mayo			Junio					
FASE 1	Planificación Localización	X											
	Elaboración del plan de diagnostico					X							
	Coordinación con el director encargado y los responsables de las U.E.							X					
FASE 2	Implementación del diagnostico (aplicación de las guías De cuestionarios)								X				
	Intervención de los cuestionarios, foda y árbol de problemas.									X			
FASE 3	Análisis e interpretación de datos										X		
FASE 4	Elaboración de la propuesta y posteriormente presentar al (IPI) de la Carrera Ciencias de la Educación.												X

1.4. Identificación del problema (FODA)

El análisis para la identificación del problema y la proposición de alternativas de solución se realiza utilizando el instrumento de FODA que nos permite conocer la situación real en que se encuentra los niños/as de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” desde sus aspectos internos y externos tanto como positivos y negativos donde nos permite identificarlas Fortalezas y Oportunidades que ayudan al desarrollo exitoso a los niños/as, como las Debilidades y Amenazas que dificultan su desarrollo y el aprendizaje.

CUADRO N° 1 FODA DE LA UNIDAD EDUCATIVA KENAKAHUA ALTA

FODA	
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">✓ Coordinación con autoridades municipales y la comunidad educativa.✓ Voluntad de adquirir nuevos conocimientos por parte de los niños/as.✓ Disponibilidad de sala de computación para potenciar en la computación.✓ Control de los consejos educativos en el proceso de enseñanza de docentes.✓ Existencia de computadoras en la Unidad Educativa para superarse en los procesos de aprendizaje.✓ Cuentan con desayuno escolar.✓ Los niños/as disponen el tiempo.✓ Infraestructura mediatamente	<ul style="list-style-type: none">✓ Conocer los diferentes programas de computación.✓ Pasar cursos de computación en las instituciones de El Alto.✓ La Unidad Educativa se encuentra cerca de la ciudad de El Alto.✓ Centro de salud “Aygachi” cercano a la Unidad Educativa.✓ Campos deportivos en la Unidad Educativa.

<p>adecuada con aulas nuevas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños/as con muchas ansias de aprender y construir nuevos conocimientos. ✓ Docentes comprometidos con su labor docente. ✓ La comunidad practica los usos y costumbres en la vestimenta de las autoridades originarias, actos rituales y en fechas importantes. 	
<p>AMENAZAS</p>	<p>DEBILIDADES</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Inadecuados hábitos alimenticios ✓ Falta de economía para ir a pasar algunos clases de computación a las instituciones de la ciudad de El Alto. ✓ No hay instituciones cercanas para aprender computación. ✓ Proyectos congelados en el GAMP. ✓ Desconfianza de los padres de familia. ✓ Escaso de movilidad a la ciudad de El Alto. ✓ Son numerosas familias que la economía no sustenta. ✓ Carecía de medios de comunicación telefónica e internet en la comunidad educativa. ✓ Escasa innovación de políticas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños/as no saben manejar computadoras. ✓ No conoce los diferentes programas de computación. ✓ No hay nadie que se preocupe en enseñarles. ✓ Las clases no son interactivos. ✓ Inadecuadas hábitos de estudio. ✓ Los docentes no dan utilidad los laptops. ✓ Carecen de docente de especialidad informática. ✓ Niños/as desconocen la tecnología. ✓ Manejo incorrecto de la computadora, paquetes de Microsoft office y hardware/software. ✓ Insuficiente de especialización de profesores en áreas de técnica y productivas.

<p>educativas para el desarrollo productivo por gobierno local.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ No hay seguro de salud para estudiantes.✓ Estudiantes desempeñan la gestión escolar sin aprender computación.	<ul style="list-style-type: none">✓ La educación de los estudiantes no es de los mejores.✓ Estudiantes sin formación en áreas técnicas.✓ Padres de familia desinformados para apoyar a sus hijos.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia

1.5. Análisis e Interpretación de Resultados de cuestionario a niños/as

De hecho, que se presenta los resultados obtenidos de los cuestionarios aplicadas a los docentes y a niños/as de la Unidad Educativa Kenakahua Alta.

Para llevar a cabo un análisis de forma más clara se creó un archivo en Microsoft Excel, en donde se realizó el vaciado de todos datos obtenidos. Los datos se presentan mediante la aplicación de la estadística descriptiva, es decir en tortas los cuales constan de un cuadro de redondo de frecuencias relativas, seguidamente se muestra la interpretación sintéticamente.

Al analizar exhaustivamente los resultados del cuestionario referidos a la computación aplicado a los docentes y niños/as de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” se pudo evidenciar de manera general que existe desconocimiento a la computación, falta de utilización de computadora en las clases por parte de los niños/as.

Los resultados del cuestionario revelan que los niños/as se muestran distanciados de la utilización de recursos y herramientas como el hardware/software y los paquetes de Microsoft office en las actividades educativas para complementar y profundizar los nuevos previos conocimientos en las clases. De esta forma, se verifico que los niños/as desconocen la computadora, no saben manejar la computadora y falta de apoyo de docentes y padres de familia.

Aun cuando los docentes evidencian en el resultado del cuestionario un conocimiento medianamente sobre la computación la misma que no se ve reflejada en prácticas es consciente con dicha actitud.

Entonces, la mayoría de los niños/as no tienen suficiente conocimiento sobre la computación esto muestra que la mayoría de los niños/as de la Unidad Educativa no saben qué es una computadora, prender la computadora, partes de una computadora, los paquetes de Microsoft Office y manipular una computadora es una de las problemas que se ha reflejado en los datos.

Conclusión

En conclusión como se puede ver los datos obtenidos en donde, que el cuestionario aplicado a los niños/as refleja una variedad de deficiencias que los principales autoridades de padres de familia y docentes no se preocupan por la educación de sus hijos/as a su vez la Unidad Educativa no cuenta con docente de especialidad de computación de la misma forma los docentes y los niños/as no utilizan la computadora en las clases, eso muestra que en el área rural se refleja la inexistencia de instituciones cercanas para aprender.

Entonces es necesario que los niños/as aprendan computación ya que la computación o las nuevas tecnologías hoy en día es una de las herramientas principales en la educación donde los niños/as fácilmente pueden ampliar sus conocimientos y adquirir nuevos previos conocimientos.

Por otra parte la mayoría de los docentes tienen poco conocimiento sobre la computación esto muestra que los niños/as de la Unidad Educativa con mayor razón desconocen la computación.

De la misma forma en los resultados obtenidos se describe que la Unidad Educativa no tiene un docente de la especialidad de computación tampoco existe instituciones cercanos para aprender computación tampoco reciben el apoyo del Municipio.

Por lo tanto, se recomienda a las principales autoridades de la Unidad Educativa que puedan preocuparse por la educación de los niños/as de la Unidad Educativa para que ellos tengan una educación de calidad para que en futuro no tropiecen en instituciones superiores ya que hoy en día la educación está relacionado con la tecnología.

1.6. Problemas identificados (árbol de problemas)

Para el análisis de los problemas que se ha identificado en la Unidad Educativa se ha considerado como una déficit o factor negativo que obstaculiza el normal y natural en los conocimientos del manejo de computación en los niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primario de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”, para generar las relaciones de causas de las problemas, se ha utilizado la técnica de árbol de problemas que facilita a organizar causa e efecto y para priorizar las mismas y en algunos casos con las participación de los padres de familia, docentes y niños/as en pleno de la Unidad Educativa. .

De hecho, se ha identificado y priorizado problemas más apremiantes que ha sido considerado como obstáculos de la calidad educativa actual en los niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primario de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.

1.6.1. Como problema principal se presenta:

- ✚ Escaso conocimiento de niños/as del nivel primaria en el manejo de computación básica en la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”

Causas

- Padres de familia desinformados para apoyar a sus hijos/as.
- Los niños/as desconocen la tecnología.
- Inexistencia de plan curricular regular de computación.
- Desempeño de docentes inadecuado.

Efectos

- Pésimo rendimiento de niños/as en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Los niños/as sin formación en áreas técnicas de nuevas tecnologías.
- Dificultades en estudios superiores para la formación profesional.

1.7. Marco lógico del proyecto

En el árbol de problemas “el principal problema” nos indicara como plantear nuestro objetivo general, tanto que las “causas primarias”, nos indican a formular nuestros objetivos específicos y a su vez, las causas secundarias nos orientan hacia las actividades.

El análisis del árbol de objetivos nos conduce a identificar el área de mediación y las estrategias que debemos adoptar para eso.

Por lo tanto, se ha identificado como el área de mediación en los siguientes elementos identificados como causas:

- ✓ Padres de familia desinformados para apoyar a sus hijos/as.
- ✓ Los niños/as desconocen la tecnología en la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.
- ✓ Inexistencia de plan curricular de computación.

A partir de la identificación del priorización del problema mayor, el marco lógico se plantea de la siguiente manera. (Ver el anexo)

1.8. Plan operativo

Este plan operativo ha surgido de los componentes planteados para el logro eficiente del proyecto, que permite la operacionalización de cada una de las estrategias, para desarrollar una enseñanza reveladora, interesante y correlativamente estructurada en un espacio de tiempo determinado, en ese sentido facilita la organización de procedimientos en la ejecución de las actividades.

Por ello, se vislumbra todas las acciones necesarias para lograr los objetivos planteados por el proyecto. En ese sentido se describe las actividades en el siguiente cuadro de acuerdo a los objetivos.

Cuadro Nº 2: Plan de actividades 1

TEMAS	Nº DE BENEF.	CONTENIDOS	LUGAR	ACTORES	TIEMPO	PRESUPU ESTO POR OBJETIVO S
1. OBJETIVO ESPECIFICO						790 bs.
ACTIVIDAD 1						
Sub actividad 1						
Contratación de un experto de computación	30 Padres y madres de familia de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta".	-El experto informara sobre la importancia de la computación para sus hijos en el proceso de aprendizaje a los padres de familia de la Unidad Educativa Kenakahua Alta. (500)	Unidad Educativa "Kenakahua Alta"	El expositor contratado	2da. Semana de diciembre de 2017	
Sub actividad 2						
Coordinación con los máximos autoridades	La Comunidad Educativa	Se enviara cartas a las máximas autoridades de la Unidad Educativa para coordinar la actividad. (25)	Unidad Educativa "Kenakahua Alta"	Proyectista , Director, docentes, Padres de familia y consejos educativos	1ra. y 2da. Semana de Enero de 2018	
Sub actividad 3						
Elaboración de un plan de seminario taller	30 Padres y madres de familia de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta"	Se elaborara un plan para el seminario taller denominado "importancia de la computación", se facilitara 1 folder, hojas de trabajo y fotocopias del tema. (115)	Unidad Educativa "Kenakahua Alta"	Encargado del proyecto (proyectista)	Enero y febrero de 2018	
Sub actividad 4						
Ejecución de 2 seminarios taller	30 Padres y madres de familia de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta"	Definición de computación, la importancia de la computación, beneficios de la computación, ventajas y desventajas de la computación para los niños/as, Ventajas, desventajas. (150)	En el aula 1 de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta"	Expositor contratado y proyectista	25 de febrero y 3 de marzo de 2018	

Cuadro N° 4: Plan de actividades 2

TEMAS	Nº DE BENEFC.	CONTENIDOS	LUGAR	ACTORES	TIEMPO	PRESUPUESTO POR OBJETIVOS	
2. OBJETIVO ESPECIFICO							
ACTIVIDAD 2							
Sub actividad 1							
Preparación de materiales para cursos de hardware/software	30 Niños/as del nivel primaria de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta	Se preparara materiales didácticos para enseñar las partes de la computadora y programas que se enseñara con data Show mediante video, fichas didácticos y Cd. (150)	En los previos del proyectista	Encargado del proyecto (proyectista)	2da. Semana de marzo de 2018	1425bs.	
Sub actividad 2							
Contratar un docente de la especialidad de computación	30 Niños/as del nivel primaria de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta"	El docente enseñara a los niños/as todo sobre hardware/software en la sala de computación. (1100)	Unidad Educativa "Kenakahua Alta"	Expositor contratado especialista en computación	3ra. Semana de enero de 2018		
Sub actividad 3							
Ejecución de cursos de hardware/software	30 Niños/as del nivel primaria de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta"	Se enseñara correcta manipulación de Teclado, Mouse o ratón, Monitor, Discos ópticos, CPU (Unidad central de proceso o procesador, Quemador de CD/DVD además de sus partes. (175)	En sala de computación de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta"	Expositor contratado especialista en computación y proyectista	Marzo hasta mayo de 2018		

Cuadro N° 4: Plan de actividades 3

TEMAS	Nº DE BENE.F.	CONTENIDOS	LUGAR	ACTORES	TIEMPO	PRESUPUESTO POR OBJETIVOS	
OBJETIVO ESPECIFICO							
ACTIVIDAD 2							
Sub actividad 1							
Coordinación con los máximos autoridades	La Comunidad Educativa de la Unidad Educativa "Kenakahu a Alta"	Se enviara cartas de autorización al Director encargado, representante de Padres de familia, Consejos educativos para coordinar. (25)	En la Unidad Educativa "Kenakahu Alta"	Proyectista, Director, docentes, y consejos educativos	4ta. Semana de mayo 2018	540 bs.	
Sub actividad 2							
Elaboración de plan curricular de computación	30 Niños/as del nivel primaria de la Unidad Educativa "Kenakahu a Alta"	Se elaborara un plan de desarrollo curricular de computación para enseñar los paquetes de Microsoft office de la misma forma se facilitara fotocopias de guía y CD de guía. (365)	En los previos del proyectista y en la Unidad Educativa "Kenakahu Alta"	Encargado del proyecto (proyectista)	Enero y febrero de 2018		
Sub actividad 3							
Enseñanza de Word y PowerPoint	30 Niños/as del nivel primaria de la Unidad Educativa "Kenakahu a Alta"	Se enseñara Cambiando el tipo de letra, el tamaño de letra, moviendo copiando texto, revisando ortografía, cambiando entre mayúsculas, minúsculas, aplicando negritas, cursivas, subrayados, imprimiendo un documento y diapositivas con fichas didácticas y computadora. (95)	En sala de computación de la Unidad Educativa "Kenakahu Alta"	Expositor contratado especialista en computación	Junio hasta julio de 2018		
Sub actividad 4							
Enseñanza de Excel	30 Niños/as del nivel primaria de la Unidad Educativa "Kenakahu a Alta"	Se enseñara Iniciar Microsoft Excel, Explorando Microsoft Excel, Creando un nuevo archivo, Guardando un libro, Cambiando la celda activa, Ingresado datos en una celda, Cambiando la orientación de páginas, Ajustando el tamaño y tamaño de la página con fichas didácticas y computadora. (55)	En sala de computación de la Unidad Educativa "Kenakahu Alta"	Expositor contratado especialista en computación	Agosto de 2018		
TOTAL DE PRESUPUESTO POR OBJETIVOS						2755 bs.	

1.9. Caja de financiación total del proyecto

COSTO TOTAL	3715 Bs.
CONTRA PARTIDA LOCAL (Autoridades y Padres de familia).	1400 Bs.
APORTE SOLICITADO A LA BANDA DE MUSICA (Prestigiosa Paceñísima y Original Banda Súper Explosión de La Paz- Bolivia).	1400 Bs.
APORTE DE PROYECTISTA (Univ. Jhony Laura Osco).	700 Bs.
7.1.3. OTRAS AYUDAS (Cuota semanal faltas de asistencia de la comunidad Kenakahua Alta).	215 Bs.

1.10. Análisis financiero costo/beneficio

Costo beneficio = total presupuesto

Total de beneficios

$$\text{CB} = \frac{3715}{249} = 14,919 \text{ Bs}$$

Como se puede ver de acuerdo al análisis financiero que el costo beneficio por beneficio es **CB = 14,919 Bs** y entonces es el costo que se utilizara en toda la capacitación.

1.11. VIABILIDAD DEL PROYECTO

1.11.1. Viabilidad Técnica

El proyecto es factible ya que se garantiza la viabilidad técnica porque se prosiguió con la metodología del marco lógico en donde se describe todos los elementos de solución ante la problemática.

Por lo tanto, todo esto se ha trabajado con los elementos requeridos por ello se determina lo que es la finalidad del proyecto, posterior a ello el propósito de la propuesta, seguidamente se establece los componentes o resultados que se pretende lograr para alcanzar el objetivo central, y asimismo se plantea diferentes actividades para el logro de los resultados, todos estos caracteres se describen con los indicadores objetivamente verificables, los medios de verificación y los supuestos para consolidar el proyecto.

1.11.2. Viabilidad social

Es viable a nivel social, puesto que la Comunidad Educativa Kenakahua Alta, conocen perfectamente el proyecto la misma que es considerando de mucha importancia, asimismo dieron visto bueno al proyecto en la gestión 2016.

Asimismo es necesario indicar que el proyecto nace a partir de la realidad educativa, previa un diagnóstico realizado en la Unidad Educativa Kenakahua Alta, en donde se comprobó la problemática de escaso conocimiento de la computación por los niños/as, por ello esta realidad amerita una solución con prontitud. En ese sentido se garantiza que el proyecto es viable a nivel social, porque se ha dado siguiendo los pasos necesarios que requiere la preparación de un proyecto educativo. (Ver documentos adjuntos en anexo)

1.11.3. Viabilidad financiera

El presupuesto general del proyecto es 3715 bolivianos, sin embargo se ha logrado concretar algunos materiales como ser: los equipos tecnológicos, mobiliario, data Show, luz electricidad, el ambiente para realizar las diferentes actividades en la Unidad Educativa Kenakahua Alta.

Por otro lado se ha propiciado acuerdos con el Director encargado de la Unidad Educativa Kenkahua Alta, consejos educativos comunitarios sociales y representante de padres de familia con un documento suscrito para llevar a cabo la ejecución de este proyecto de computación básico que es en beneficio de la Unidad Educativa “Kenkahua Alta”. (Ver anexo)

1.12. FACTIBILIDAD DEL PROYECTO

Las instituciones y organizaciones implicadas son: la Unidad educativa “Kenkahua Alta”, responsable del proyecto, el Consejo Educativo Comunitario Social, representante de Padres de familia y Autoridades de la comunidad “Kenkahua Alta”, vale mencionar que los que todos ellos prestan su servicio en beneficio de la educación durante un año, a la vez son elegidos en una asamblea general democráticamente.

Por ello, el proyecto optimiza el manejo de computación ya que es un proyecto piloto, con beneficio educativo para el desarrollo de niños/as de la Unidad Educativa “Kenkahua Alta”. En área de tecnología para mejorar las actitudinales personales de niños/as en las acciones pertinentes, en el manejo de computación que está dirigido por el Universitario Jhony Laura Osco de la Carrera Ciencias de la Educación Universidad Pública de El Alto.

CAPITULO II

MARCO INSTITUCIONAL

2.1. Datos Referenciales

CUADRO N° 3 DATOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KENAKAHUA ALTA”

1	Departamento	La Paz
2	Distrito Educativo	Pucarani
3	Unidad Educativa	“Kenakahua Alta”
4	Niveles	Educación Inicial en Familia Comunitaria Educación Primaria Comunitaria Vocacional
5	Turno	Mañana y tarde
6	Director Encargado	Prof. Justo Aruquipa Lucana
7	Gestión	2016

Fuente: Elaboración propia en base Proyecto Socio Productivo de la Unidad Educativa Kenakahua Alta

2.1.1. Identificación de la institución: Comunidad Kenakahua Alta-Provincia Los Andes

2.1.1.1. Descripción de la institución

2.1.1.1.1. Ubicación geográfica

La Unidad Educativa “Kenakahua Alta” se encuentra en la comunidad Kenakahua Alta ubicado en la primera sección, Pucarani provincia Los Andes, al Sur este del Departamento de La Paz del Estado Plurinacional de Bolivia a una altura promedio de 4.359 (m.s.n.m.).

2.1.1.1.2. Superficie

La comunidad Kenakahua Alta tiene una superficie de 63 Km² aproximadamente. La población total de la comunidad asciende a 219 habitantes conformada de

hombres, mujeres y niños/as según el Censo Nacional de Población y Vivienda de 2012, en la cual se muestra el siguiente cuadro.

CUADRO N° 4 HABITANTES DE LA COMUNIDAD KENAKAHUA ALTA

Grupos de edad	Total	Hombres	Mujeres
Total	219	98	121
0-3	16	5	11
4-5	8	4	4
6-19	60	25	35
20-39	47	22	25
40-59	42	19	23
60-mas	46	23	23

Fuente: INE 2012

2.2. Organismo responsable

2.2.1. Nivel normativo

- ✓ Ministerio de Educación
- ✓ Vice ministerio de Educación Inicial, Primaria y Secundaria
- ✓ Dirección Departamental de Educación La Paz.
- ✓ Dirección Distrital de Educación de Pucarani

2.2.2. Niveles de Coordinación

Externo:

- ✓ Gobierno Autónomo Municipal de Pucarani

Interno:

- ✓ Dirección Encargada de la Unidad Educativa
- ✓ Plantel Docente
- ✓ Consejo Educativo Social Comunitario
- ✓ Autoridades Sindicales de Kenakahua Alta.

- ✓ Representantes de cursos
- ✓ Padres de familia en general

2.2.3. Niveles de Asesoramiento

- ✓ Unidad Departamental de Servicios pedagógicos
- ✓ Técnicos de seguimiento y supervisión de la Dirección Distrital de Pucarani.
- ✓ Técnico de Recursos Humanos de la Dirección Distrital de Pucarani.
- ✓ Servicio de Información Educativa.

2.2.4. Niveles de Ejecución

- ✓ Director Encargado de la Unidad Educativa.
- ✓ Comisiones distribuidas en el personal docente.
- ✓ Consejo Educativo Social Comunitario.
- ✓ Autoridades Sindicales de Kenakahua Alta.
- ✓ Padres de familia.

2.3. Marco Contextual

2.3.1. Análisis Situacional

La Unidad Educativa “Kenakahua Alta”, se encuentra situada al Noroeste de la de la localidad de Pucarani, pertenece al Distrito Educativo Pucarani, del Gobierno Autónomo Municipal Pucarani, La Unidad Educativa se ubica específicamente al centro de la comunidad, al lado derecho del camino a Cohana, Limitando Norte con la comunidad Kenakahua Centro, al Sur con la Comunidad de Iquiaca, al Este con la comunidad de Caviña y al Oeste con la comunidad de Cohachijo, su clima es frígido debido a la altura en que se encuentra, con una población de bajos recursos económicos.

2.3.2. Análisis Socio Cultural

Se puede observar en el Registro de Inscripciones RUDE que la población estudiantil de esta institución educativa son en su mayoría hijos/hijas de la misma comunidad. En la comunidad las autoridades están organizadas por coordinación comunitaria, el Consejo Educativo Social Comunitaria, Autoridades Sindicales de

Kenakahua Alta, cada uno de ellos cumple sus funciones específicas de acuerdo a normas establecidas con miras a un cambio de política educativa en cuanto se refiere a la nueva ley educativa que ha de ser sujeta a revisión y aprobación posterior.

La cultura practicada por la comunidad son las costumbres creencias, valores, normas que son compartidos por la misma sociedad, la mayoría hablantes del idioma nativo aymara, y castellano.

2.3.3. Análisis Educativo

La Unidad Educativa es fundado un 24 de febrero de mil novecientos cuarenta y tres años por el Prof. Félix Ayala, Prof. Roberto Ayala, Sr. Marcelino López Zacari, Sr. Feliciano Choque huanca y el Sr. Justo Herrera todos ellos como juntas escolares en el turno de la mañana y tarde por disposición de las autoridades superiores quienes suscribieron el acta de fundación se hizo el trámite correspondiente, legalizando el funcionamiento con la resolución ministerial No 162/01 de 4 de abril de 2001 con el nombre de “KENAKAHUA ALTA”, se designó con este nombre en honor a la mismo nombre de la comunidad Kenakahua Alta, y algunos padres, madres de familia que velan por la educación de los niños, niñas y jóvenes dando sugerencias propositivas.

Actualmente, la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”, cuenta con el nivel, Inicial en Familia Comunitaria y Educación Primaria Comunitaria Vocacional, según la nueva estructura planteada en la normativa “Avelino Siñani”. Las aulas son tradicionales con un patio amplio, un cancha de futbol, y una cancha de futbol salón y futbol. Actualmente cuenta con una población estudiantil de 76 estudiantes, que oscilan entre los 05 y 12 años. La mayoría de las familias son bilingües, la lengua dominante es el castellano, en los niños/niñas también hablan aymara, practicando a interculturalidad e interculturalidad. La Unidad Educativa tiene una extensión de 2 hectáreas de superficie de la misma forma en la actualidad la Unidad Educativa cuenta con Certificado de registro - Código SIE 50620028 desde el 4 de noviembre de 2012 y va prestando su servicio a la educación formación de

la niñez y juventud de la comunidad Kenakahua Alta en sus niveles de inicial y primaria.

En cuanto a los campos recreativos la institución presenta condiciones regulares aunque no óptimas pero aceptables, esto implica la inmediata atención del parte del gobierno municipal y parte del gobierno central, para emprender con la tarea de cambio y satisfacer las necesidades de acuerdo a los lineamientos del actual sistema educativo ingresando a las normas de la nueva ley de Educación.

En la organización de ésta Unidad Educativa se tiene al Director Encargado como la cabeza del plantel docente y cuenta con un total de 4 docentes de los cuales tienen ítem con horas completas y asignado por el Ministerio de Educación, así mismo; los profesores están organizados en diferentes comisiones de trabajo para una buena ejecución del presente POA.

2.4. Marco Institucional

2.4.1. Base Legal

La gestión educativa del Director Encargado de la Unidad Educativa se enmarca dentro de marcos legales, que a continuación se menciona:

- a) La nueva Constitución Política del Estado Plurinacional
- b) Ley 070 Avelino Siñani – Elizardo Pérez
- c) La ley SAFCO, Ley de Administración y Control Gubernamentales
- d) La Ley de Municipalidades.
- e) El Reglamento de Evaluación
- f) El Reglamento de Administración y Funcionamiento de Unidades Educativas.
- g) Reglamento de Organización Curricular
- h) Descentralización Administrativa.
- i) Ley N° 2026 Código Niño- niña adolescente
- j) Ley N° 3160 Ley contra el tráfico de niños, niñas y adolescentes y sus reglamentos.
- k) Ley N° 017 Ley Transitoria para el funcionamiento de las Entidades Territoriales.

l) Reglamento Interno de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.

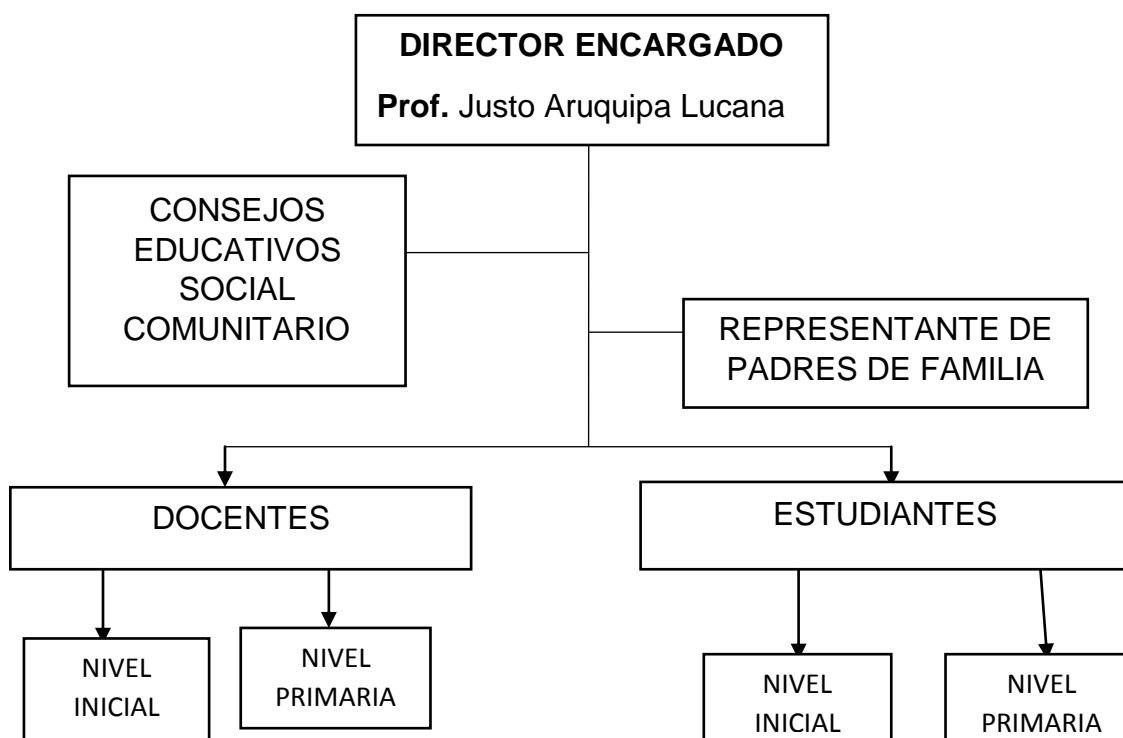
En ese mismo sentido, también se tomarán en cuenta otras normas jurídicas que coadyuven al buen desenvolvimiento de la Unidad Educativa.

2.4.2. Misión Institucional

La Unidad Educativa “Kenakahua Alta”, tiene la misión de ofrecer a la niñez, una educación integral de calidad para la formación de excelentes estudiantes, notablemente morales, idóneos y serviciales que se constituyan en líderes comprometidos con el desarrollo de su población y país.

2.5. Organigrama de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”

CUADRO N° 5 ORGANIGRAMA DE LA UNIDAD EDUCATIVA



Fuente: Elaboración propia en base proyecto socio productivo de Kenakahua Alta

2.5.1. Estadística de estudiantes

A continuación presentamos la relación de alumnos por niveles y grados.

CUADRO N° 6 ESTADÍSTICA POR NIVELES

Nivel	Grado	Varones	Mujeres	TOTAL
INICIAL	1°	2	4	6
INICIAL	2°	3	9	12
PRIMARIA	1°	2	4	6
PRIMARIA	2°	3	5	8
PRIMARIA	3°	4	6	16
PRIMARIA	4°	5	6	11
PRIMARIA	5°	2	6	8
PRIMARIA	6°	6	5	11
Total General		27	45	72

Fuente: Elaboración propia en base proyecto socio productivo de la Unidad Educativa Kenakahua Alta

2.5.2. Los datos del personal docente

CUADRO N° 7 DATOS DEL PERSONAL DOCENTE

N°	ITEM	APELLIDOS Y NOMBRES				HORAS		AÑOS DE SERVICIO
		C.I.	PATERNO	MATERNO	NOMBRES	PRIN.	ACUM.	
1	2112 2	2386132	LUCANA	BLANCO	M. ELIAS	108		28
2	2112 4	5965390	APAZA	MAMANI	PAULINA	108		13

3	2112 6	2419492	CALISAYA	RAMIREZ	BACILIO	108		25
4	2112 8	2293334	ARUQUIPA	LUCANA	JUSTO	108		30
5	2113 6	4276697	LAURA	CALSINA	DELFIN	108		20

Fuente: Elaboración propia en base proyecto socio productivo de la Unidad Educativa Kenakahua Alta

2.5.3. Representantes de Consejos Educativos

CUADRO N° 8 CONSEJOS EDUCATIVOS

NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO
Mario Quispe Zacari	Presidente
Eddy Conde Siñani	Vicepresidente
Ruddy Siñani Machaca	Hilacata
Margarita Zacari Osco	Secretario de Hacienda
Carmelo López Mamani	Secretario Vocal

Fuente: Elaboración propia en base proyecto socio productivo de la Unidad Educativa Kenakahua Alta

2.6. Marco estratégico

2.6.1. Visión

Constituirse en una Unidad Educativa modelo que sea digna de imitar, que brinde una educación integral, de calidad, con equidad que transmita valores éticos formando alumnos reflexivos, críticos y forjadores de altos ideales de superación que tengan capacidad de lectura comprensiva capaz de conducir y consolidar los procesos de transformación que hoy vive nuestro país; que tenga una

administración innovadora y eficiente, docentes actualizados comprometidos con la identidad de la Unidad Educativa y la comunidad educativa.

2.6.2. Objetivo estratégico

Mediante este proyecto, cumplir y hacer cumplir las políticas y normas educativas emitidas por el Ministerio de Educación y Culturas y la Dirección Distrital de Educación Pucarani y dirigir las acciones orientadas hacia la implementación de las transformaciones institucionales y curriculares con el contexto de la Ley en proceso de aplicación en todo el distrito y especialmente dentro de la comunidad educativa donde se encuentra la Unidad Educativa.

2.7. Marco Práctico

La Ley actual Avelino Siñani - Elizardo Pérez ofrece el nuevo enfoque pedagógico diferente del modelo tradicional, el primero parte de las necesidades básicas de aprendizaje del educando asumiendo que el estudiante tiene conocimientos previos, es por eso que el estudiante es el actor principal en la construcción de sus propios conocimientos y el profesor facilita y orienta para llegar a un aprendizaje significativo.

La ley de la Reforma Educativa y la ley de Participación Popular cambiaron aquella realidad anterior donde no se reconocía el derecho y la participación de los otros actores importantes en la educación que son los padres de familia, o las organizaciones no gubernamentales que apoyan a la educación de niños reconociendo a Bolivia como un estado plurinacional, a las autoridades de las comunidades y pueblos indígenas como líderes naturales como consecuencia lógica, entonces se plantea una educación intercultural bilingüe en las áreas revalorizando sus culturas aumentando el autoestima del alumno en diferentes niveles de aprendizaje.

La planificación constituye una técnica muy importante que conduce a la formulación de una serie de decisiones para lograr los objetivos con resultados plenamente satisfactorias y óptimos por consiguiente el Director Encargado de la Unidad Educativa, Equipos de gestión, personal docente, Consejo Educativo Social Comunitario, estudiantes y padres de familia y a otras instituciones en torno

a los problemas y necesidades prioritarios orientados fundamentalmente llevar adelante la delicada función educativa en forma objetiva, coherente, sistemática y dinámica.

La administración educativa ha mejorado así también en todo el territorio del país, estos cambios seguros han de mejorar aplicando una nueva concepción de educación y una adecuada filosofía de la educación donde tienen que participar la comunidad educativa autoridades y sobre todo el maestro para llegar de distinta manera a los alumnos. A la vez brindar a los alumnos una infraestructura adecuada, muebles y una dotación de materiales de trabajo con profesores actualizados permanentemente.

Para el cambio del proceso de educativo sobre el nuevo currículo nacional como también la nueva ley educativa, o la nueva Constitución Política del Estado Plurinacional, el personal docente recibirá cursos de capacitación constantes para garantizar la calidad de procesos educativos de los estudiantes.

2.7.1. Crecimiento Estudiantil

En la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”, desde su creación y fundación existe un crecimiento de la población estudiantil en un 85%, actualmente en esta gestión correspondiente se tiene una total de 76 estudiantes inscritos hasta la fecha distribuidos en los niveles escolares de Inicial en Familia Comunitaria y Primaria Comunitaria Vocacional, con un núcleo familiar de 4 a 5 componentes de acuerdo a estadísticas del Instituto Nacional de Estadística. La población estudiantil practica las costumbres creencias, valores, normas que son compartidas por la misma sociedad, la mayoría son hablantes del idioma castellano y algunos del idioma nativo aymara por la procedencia de sus padres.

2.8. Objetivos de Gestión

- ✓ Fortalecer el proceso de cambio de la educación tradicional a la educación activa, constructiva y productiva en función al desarrollo económico, social, cultural y político de la comunidad local, regional, y nacional para lograr una

educación eficiente con administración en forma sistemática y coherente basada en una pedagogía dinámica y participativa.

- ✓ Optimizar los recursos humanos materiales y financieros a través de una administración eficiente y eficaz aplicando las disposiciones normativas de acuerdo al reglamento y funcionamiento del área pública.
- ✓ Organizar jerarquizar y sistematizar las diferentes actividades académicas administrativas de manera que sus logros sean óptimos y aceptables dentro del marco de lo planificado.
- ✓ Impartir una educación que enmarque eficacia, eficiencia y efectividad que permita una formación integral a los alumnos así mismo lograr que el personal docente aplique con sus alumnos los nuevos conceptos de una educación dentro del ámbito plurinacional y pluricultural y que sean los principales protagonistas del cambio en la práctica pedagógica del aula acorde a la satisfacción de las necesidades e intereses de los estudiantes de la institución.

2.9. Determinación de Recursos

Refiere este punto a la selección del personal docente para brindar a la comunidad educativa el personal adecuado y capacitado con la respectiva especialidad. La administración de este personal es un sistema que estudia y aplica las formas de organizar y tratar al hombre en su trabajo, de manera que cada uno pueda llegar a la mayor realización posible de sus habilidades, alcanzando una eficiencia máxima para sí y para su grupo logrando resultados óptimos.

El elemento humano es un factor básico para el desarrollo institucional, requiere de tratamiento especial mediante un adecuado sistema de Administración de Personal conformado por principios, normas técnicas y procedimientos que aplicados convenientemente, logran la satisfacción y el desarrollo de los servidores, así como la consecución de objetivos de la Unidad Educativa. Por todo esto deben existir éstos elementos para la selección del personal:

- a) Que en la Unidad Educativa exista el requerimiento de personal.
- b) Que esta selección se la realice mediante una convocatoria.

2.9.1. Selección de materiales

Los materiales con que ha de desenvolverse los docentes de aula o los docentes por periodos en diferentes cursos han de ser asignados a principios de gestión y esto corresponde a la organización de cada docente dentro de su aula. Debemos aclarar que esta actividad es parte primordial de la educación puesto que deben ser convocados los padres de familia para su correspondiente aprobación tanto en el texto que han de utilizar en la gestión así como los demás materiales que se les ha de pedir para el desenvolvimiento de sus hijos. Así mismo es posible que se pueda trabajar con material reciclable para que el monto del gasto familiar no sea excesivo y que pueda estar acorde con la realidad y el contexto en el que desarrolla la Unidad Educativa.

2.9.2. Movimiento económico y financiero

Para alcanzar los respectivos objetivos propuestos en este plan se tiene por principio el funcionamiento de la Comisión Económica quien ha de ser la encargada de planificar, organizar, ejecutar, y hacer un balance periódico de todas las actividades económicas de la institución junto con el Consejo Educativo Social Comunitario, la Dirección, Personal Docente y los Estudiantes, para cualquier tipo de actividad ya sea para recaudar o planificar un financiamiento para cualquier actividad que requiera una inversión para la Unidad Educativa.

Todo esto debe estar sujeto a una fiscalización de parte de la Dirección Encargada del Establecimiento, Equipo de Gestión, Consejo Educativo Social Comunitario, para que esto no sea solo esfuerzo aislado de la comisión sino como un ente vinculado a otras comisiones que van verificando su accionar. Para todo esto se formulará un presupuesto general para el desarrollo del proyecto, todo esto en función de las actividades que cada comisión como área se plantea para las siguientes gestiones.

2.10. Evaluación

La evaluación de todo el proceso, se la debe realizar en cada Bimestre para que desde un nuevo espacio de tiempo se la pueda reajustar conforme los datos que nos lanzarán en la evaluación trimestral.

La Evaluación del presente Plan Operativo Anual, será de acuerdo a los resultados obtenidos en el proceso educativo aplicando soluciones lógicas y reflexivas a las mismas.

La evaluación además se la debe realizar por separado con las distintas comisiones, que fueron organizadas para desarrollar las distintas actividades propuestas por las mismas para la presente gestión.

Tenemos a continuación el detalle de todas las comisiones conformadas para la presente gestión, sus diagnósticos, sus objetivos, sus actividades y el tiempo en que van a ser desarrolladas en un cronograma de ejecución, además de sus recursos y su evaluación.

2.11. LOCALIZACIÓN

2.11.1. Ubicación geográfica

Geográficamente la comunidad Kenakahua Alta, se encuentra situado en la parte central de la provincia Los Andes. Limita al Norte con Cantón Aygachi, al Sur con la población de Iquiaca, al Este con la comunidad de Esquivel, al Oeste con la comunidad de Cohachijo, se encuentra a una distancia aproximada de 65 km. de la sede de gobierno.

En la población donde se encuentra, tiene un 90 % de acceso a la energía eléctrica, el 10 % no lo tiene por diferentes factores logísticos, económicos, etc. La población cuenta en un 90 % acceso al GLP y 10 % no la tiene por diferentes factores, pero de manera paralela al uso del GLP también se utiliza otros combustibles para cocinar como la bosta y taquia.

2.11.2. Aspecto educativo

La Unidad Educativa está compuesta por dos niveles: Inicial en Familia Comunitaria y Primaria Comunitaria Vocacional, estudiantes cuyas edades oscilan entre 04 y 12 años. El desarrollo de actividades educativas es de acuerdo al horario establecido por normativa vigente del Ministerio de Educación y se realiza en base a lineamientos de la ley de educación “Avelino Siñani y Elizardo Pérez”.

El personal docente de la unidad educativa está compuesto de maestros normalistas, que trabajan con pertinencia académica. La participación de los padres de familia es reducida, debido a factores sociales.

2.11.3. Aspecto de infraestructura

En general, la infraestructura se encuentra en regulares condiciones, cuenta con mobiliario escolar carente para la aplicación de procesos educativos adecuados. La instalación eléctrica que es vital para las aulas y es una necesidad urgente para el desarrollo de actividades educativas.

2.11.4. Aspecto socioeconómico

Dentro de las principales actividades económicas se pueden mencionar: la agricultura con la producción de papa, quinua, oca, haba y otros. También gracias a los procesos de deshidratación logran obtener producción de chuños, tuntas y cayas para el consumo propio y el excedente para comercializarlo en las ferias que se realizan en las poblaciones de Iquiaca, Pucarani y Batallas.

En la ganadería se ocupan en la crianza de ganado ovino, vacuno y porcino, de donde se puede mencionar que la actividad de recolección de leche y la de producción de quesos de forma artesanal son las principales formas de ingreso económico de la población y que estos productos son llevados para su comercialización hasta la ciudad de La Paz.

2.11.5. Aspecto socio - político

La realidad que viven los estudiantes genera: baja autoestima, crisis de valores morales que afecta los diversos dominios de la vida personal y social del estudiante, situación que merece tomar acciones para solucionar y prevenir múltiples problemas como: conflictos familiares, sociales y personales; en este proceso es necesario la participación de toda la comunidad educativa.

Es frecuente la impuntualidad de muchos los estudiantes en el ingreso a clases, tienen dificultades en administrar su tiempo. Por otra parte, los padres en su mayoría no proporcionan apoyo material ni moral, lo que repercute en un bajo

rendimiento académico de algunos estudiantes. Los valores de superación y unidad en la familia están muy disminuidos.

Se advierte también la carencia de líderes entre los estudiantes, los estudiantes optan luchar por los intereses personales, y poco compromiso con la institución educativa, también es importante generar espacios para desarrollar las cualidades de liderazgo.

2.11.6. Aspecto cultural

Los comunarios de Kenakahua Alta y Centro tienen un auto identificación como pueblo indígena originario y el idioma que predomina es el aymara, considerándose este como primera lengua y el castellano como segunda lengua.

Se manifiesta en las fiestas folklóricas ancestrales y patronales anuales, donde se hace derroche de dinero sobre todo en el consumo de bebidas alcohólicas, donde los padres de familia no hacen reparos en el gasto económico en desmedro de la atención de sus hijos.

Se puede advertir que casi el 100% de los niños y niñas son de origen aymara, muy fieles a sus prácticas culturales, un pequeño porcentaje pertenece a otros grupos culturales del país.

2.12. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y PROBLEMÁTICAS DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA

CUADRO N° 9 DIAGNÓSTICO DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Ánimo de trabajar en forma conjunta los docentes, Consejo Educativo Social Comunitario, Autoridades Sindicales de ambas comunidades. • Docentes normalistas con pertinencia académica, actualizados en el nuevo modelo educativo. • Niñas y niños predispuestos a 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para inscribir a gran número de estudiantes en los niveles Inicial en Familia Comunitaria y Primaria Comunitaria Vocacional. • Formación en computación básica. • Formación integral de los estudiantes • Horario adecuado para las niñas y niños. • Inscripción de estudiantes de comunidades

<p>prepararse y superarse en la vida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación en el Centro de la Comunidad, frente a una amplia área de esparcimiento. 	<p>aledañas por el prestigio de la Unidad Educativa.</p>
<p>DEBILIDADES</p>	<p>AMENAZAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Deficiente instalación de energía eléctrica, • Falta de insumos y equipamiento computadoras. • Falta de compromiso de algunos docentes con la institución. • Asistencia irregular de algunas niñas y niños por situación social, familiar, trabajo, salud, distracción, etc.) • Falta de responsabilidad sobre el manejo de desechos sólidos y líquidos en la Unidad Educativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suspensión de clases por cortes de energía eléctrica. • Traslado de estudiantes a otras unidades por falta de equipamiento de computadoras. • Contenidos curriculares poco significativos para los estudiantes. • Bajo aprovechamiento académico de algunos estudiantes. • Diversas enfermedades infectocontagiosas por la contaminación (desechos sólidos y líquidos). • Acumulo de basura y contaminación del medio ambiente del entorno.

Fuente: Elaboración propia en base proyecto socio productivo de la Unidad Educativa Kenakahua Alta

2.13. PRIORIZACIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD A RESOLVER

- ✓ Deficiente instalación de energía eléctrica.
- ✓ Falta de insumos y equipamiento computadoras.
- ✓ Asistencia irregular de algunos estudiantes por situación social, familiar, trabajo, salud, distracción, etc.

CAPITULO III

SUSTENTO TEÓRICO Y MARCO LEGAL

3.1. LA COMPUTADORA

3.1.1. Definición

“Una computadora es un dispositivo electrónico utilizado para procesar información y obtener resultados. Los datos y la información se pueden introducir en la computadora en la entrada (input) y continuación se procesan para producir una salida (output, resultados)”. (Joyanes; 1990, 2)

“Es una máquina compuesta de elementos físicos, en su mayoría de origen electrónico, capaz de realizar una gran variedad de trabajos a gran velocidad y con gran precisión, siempre que se le dan las instrucciones adecuadas”. (Alcalde Y García; 1997, 2)

Una computadora u ordenador es un aparato electrónico que tiene el fin de recibir y procesar datos para la realización de diversas operaciones. Las computadoras son actualmente los dispositivos más populares y utilizados a los efectos de realizar operaciones tan diversas como desarrollar contenido, comunicarse con otras personas, buscar información, utilizar aplicaciones diversas, y cientos de otras posibilidades.

Técnicamente, un ordenador es un conjunto de circuitos y componentes integrados (entre ellos el más relevante sería el microprocesador o cerebro de la máquina) que pueden ejecutar secuencias, rutinas y operaciones con rapidez, orden y sistematización en función de una serie de aplicaciones prácticas para el usuario programadas previamente.

Los componentes de una computadora suelen ser el CPU o Unidad Central de Procesamiento (que contiene todos los elementos de funcionamiento interno como memoria y procesador), el monitor, el teclado, el mouse y otros accesorios como impresora, escáner, cámara web, micrófono y parlantes, y otras memorias móviles.

Funcionalmente, una computadora se administra mediante un sistema operativo pre-instalado o instalado que permite la ejecución de diversas funcionalidades y la subsecuente instalación de otros programas y aplicaciones con el fin de realizar acciones mucho más específicas”. (Victoria, B. (2009) Definición de computadora. Recuperado el 19-09-16, de <https://www.definicionabc.com/tecnologia/computadora.php>)

Según los autores la computadora es una máquina que es capaz de realizar cualquier variedad de trabajos con mucha eficacia además permite la funcionalidad de las diferentes aplicaciones, programas entonces la computadora es un objeto indispensable y de mucha importancia a nivel mundial por la capacidad que tiene además ofrece a los alumnos conocimientos y destrezas básicas sobre la informática, la computadora nunca se cansa distrae o se enoja.

3.1.2. TIPOS DE COMPUTADORA

3.1.2.1. Macro computadoras

Las macro computadoras son también conocidas como Mainframes, los mainframes son grandes, rápidos y caros sistemas que son capaces de controlar cientos de usuarios simultáneamente, así como cientos de dispositivos de entrada y salida los mainframes tienen un costo de varios millones de dólares, de alguna forma los mainframes son más poderosos que las supercomputadoras porque soportan más programas simultáneamente. (Manuel, A. (2009) Las computadoras. Recuperado el 06-10-16, de <http://historiadelacomputadora3.blogspot.com/2009/02/macrocomputadoras.html>)

FIGURA N°1 Macro computadora



3.1.2.2. Minicomputadoras

“Son máquinas de tipo medio, es decir, su capacidad de proceso es inferior a la de las anteriores y por tanto pueden controlar un menor número de terminales”.
(Alcalde y García; 1997, 36)

FIGURA N°2 Minicomputadora



3.1.2.3. Supercomputadoras

“Es una maquina diseñada especialmente para cálculos que precisan una gran velocidad de proceso. Generalmente poseen un gran número de procesadores que trabajan en paralelo, con lo que se consiguen realizar billones de operaciones por segundo”. (Alcalde y García; 1997, 36)

FIGURA N°3 Supercomputadora



3.1.2.4. Microcomputadora

“Se trata de una maquina cuyo funcionamiento interno se basa en un uso de microprocesador, y con él se consigue una serie de prestaciones, que en potencia, manejabilidad, portabilidad, precio cubren la gama más baja de necesidades en el mundo de la informática. Hoy se puede decir que el mundo microinformática o de las microcomputadoras es el más importante y también el más popular”. (Alcalde y García, 1997, 36)

FIGURA N°4 Microcomputadora



Las computadoras son de diversas tipos van de menos a más cada uno de ellos fueron apareciendo de acuerdo al avance tecnológica y a la sociedad ya que las computadoras su funcionamiento es diferente del uno y del otro de la misma forma algunos computadoras tienen más potencia en gama, RAM sea en velocidad de internet en tamaños y algunos no tienen estadísticas igual que otros. Estas tipos de computadora son para la educación, cálculos, arquitectura, ingeniería y otros por las computadoras son de diferentes tipos.

3.1.3. HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN

“Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana. Este dispositivo es muy sencillo, consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular. Al desplazar las cuentas sobre varillas, sus posiciones representan valores almacenados, y es mediante dichas posiciones que este representa y almacena datos. A este dispositivo no se le puede llamar computadora por carecer del elemento fundamental llamado programa. Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina inventada por Blaise Pascal (1623 - 1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 - 1716) de Alemania. Con estas máquinas, los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas, de manera similar a como leemos los números en el cuenta kilómetros de un automóvil. La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX. La tecnología de la época no bastaba para hacer realidad sus ideas. El mundo no estaba listo. En 1944 se construyó en la Universidad de Harvard, la Mark I, diseñada por un equipo encabezado por Howard H. Aiken. Esta máquina ocupaba todo un sótano de la Universidad, tenía más de 18 000 tubos de vacío, consumía 200 KW de energía eléctrica. Las ideas de von Neumann resultaron tan fundamentales para su desarrollo posterior, que es considerado el padre de las computadoras”. (Gerardo, H. (S/A) Historias de las computadoras. Recuperado el 14-09-16, de <https://www.uv.mx/personal/gerhernandez/files/2011/04/historiacompuesta.pdf>)

Las maquinas según la historia se empezaron a crear para mejorar y acelerar las tareas cotidianas, uno de los principales antecesores de una computadora era el ábaco, pero el ábaco no se consideraba una computadora porque carecía de

programas que existen hoy en día para realizar cualquier tipo de trabajo aunque fue útil en las operaciones básicas.

La utilidad más importante que se le podría dar a uno de estos dispositivos de acuerdo a las potencialidades que tiene en la actualidad es en el funcionamiento de una calculadora ya que es utilizada en la vida cotidiana y además de que ahorra tiempo en operaciones básicas y en más complejas y entonces se puede decir que la tecnología hoy en día ha avanzado demasiado a nivel mundial y al pasar del tiempo seguirá avanzando.

3.1.4. DEFINICIÓN DE HARDWARE Y SOFTWARE

3.1.4.1. Hardware

“Podemos denominar al hardware como todo el conjunto físico de la computadora, lo cual incluye el CPU el cual contiene todas las tarjetas de procesamiento, ya sean de sonidos, gráficos, módem, unidades de discos, procesador, memoria RAM, etc. El monitor, bocinas, escáner, impresora, mouse, teclado, micrófono, entre otros. El Hardware es la unión de componentes físicos capaces de realizar la comunicación entre el usuario y el software. De manera análoga, el software o sistema operativo es el traductor entre la máquina y el hombre, convirtiendo las señales digitales o análogas en lenguaje humano”. (Medelín, S. (2005) Historia de la computación y la informática. Recuperado el 14-09-16, de <http://www.gestiopolis.com/historia-de-la-computacion-y-la-informatica/>)

“El hardware es el conjunto de elementos físicos (maquinas, circuitos) y puede ser comparado con la fuerza; mientras que el software, o conjunto de programas, datos para diseño de instrucciones, representa la inteligencia. El hardware difícilmente puede ser modificado, mientras que el software o soporte lógico puede ser alterado para realización de cada tarea”. (Herrerías; 2006, 9)

3.1.4.2. Software

“El Software es un conjunto de programas, documentos, procedimientos, y rutinas asociadas con la operación de un sistema de cómputo. Distinguiéndose de los componentes físicos llamados hardware. Comúnmente a los programas de computación se les llama software; el software asegura que el programa o sistema cumpla por completo con sus objetivos, opera con eficiencia, esta adecuadamente documentado, y suficientemente sencillo de operar. Es simplemente el conjunto de instrucciones individuales que se le proporciona al microprocesador para que pueda procesar los datos y generar los resultados esperados. El hardware por sí solo no puede hacer nada, pues es necesario que exista el software, que es el conjunto de instrucciones que hacen funcionar al hardware”. (Medelín, S. (2005) Historia de la computación y la informática. Recuperado el 14-09-16, de <http://www.gestiopolis.com/historia-de-la-computacion-y-la-informatica/>)

Desde el punto de vista hardware y el Software son dos elementos fundamentales para el funcionamiento de una computadora ya que el hardware cumple la función de comunicación entre el usuario y el software cumple a que las programas o el sistema cumpla de manera eficaz con los objetivos además los dos van de la mano por ejemplo el hardware solo no puede hacer nada, el software hace que funcione el hardware por eso, tanto como computadora y las diferentes aplicaciones, programas funcionan gracias a hardware y software.

3.1.5. MICROSOFT OFFICE

“Microsoft Office es un conjunto integrado de aplicaciones de software de negocios para las computadoras Windows y Macintosh. El Office incluye un procesador de texto, una hoja de cálculo, presentación de gráficos y un programa de comunicación de correo electrónico que le da funcionalidad y que es usado generalmente para la conducción de los negocios de una oficina. Las versiones de Office 2010 para Microsoft Windows y Office 2008 para Macintosh se usan desde julio del 2010. Microsoft Office contiene lo que es el Microsoft Word, y Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint”. (Adriana, M. (2007) Definición de Microsoft Office.

Recuperado el 15-09-16, de http://www.ehowenespanol.com/definicion-microsoft-office-sobre_83651/)

Por lo tanto, Microsoft Office es usado ampliamente en muchos campus fundamentalmente en instituciones educativas y alrededor del mundo, siendo muy indispensable tanto para profesionales como estudiantes, ya que los estudiantes usan la tecnología en sus estudios y alcanzan mejores calificaciones y sobresalir académicamente, de tal forma se preparan para ambientes más competitivos que encontrarán posteriormente en el trabajo. Además Microsoft office nos ayuda en muchas de las realizaciones de los trabajos a organizar información y administrar cualquier tipo de investigación incluso puede mejorar considerablemente la experiencia del aprendizaje, realización de diseños, montajes de imágenes, presentaciones de cualquier ámbito.

3.1.5.1. Microsoft Word

“Microsoft Word, es un procesador de texto que puede utilizar para crear documentos nuevos y modificar documentos existentes. Con Word puede componer un documento, una carta, resumen, memoria, presentación, historia corta, y a continuación, llevar a cabo cambios fácil y rápidamente. Puede agregar y eliminar texto, cambiar la disposición y el formato. Puede obtener ayuda con la ortografía y con la gramática mientras escribe e incluso corregir errores automáticamente con Autocorrección”. (Ecu, R. Procesador de textos Microsoft Word. Recuperado el 22-09-16, de https://www.ecured.cu/Procesador_de_texto_Microsoft_Word)

Microsoft Word es un programa que está prácticamente presente en todos los equipos de las personas que tengan computadora a su disposición ya que, es un procesador bastante simple de usar. Word es uno de los programas disponibles en el “Paquete Office” así como el Microsoft Excel para el manejo de planillas de cálculo de todas las computadoras que tengan instalado Microsoft Windows Como sistema operativo.

3.1.5.2. Microsoft Excel

“Microsoft Excel es una aplicación bastante amplia, que nos permitirá hacer desde las funciones más sencillas como sumar o guardar datos, hasta hacer complejas funciones, gráficos, estadísticas, podremos incluso hacer pequeñas aplicaciones para la vida cotidiana. Microsoft Excel es una aplicación fácil de usar, y trae las mismas pautas de las versiones anteriores, aunque con aporta interesantes novedades que describiremos a lo largo del curso”. (Cibercentro, (S/A) Microsoft Office. Recuperado el 22-09-16, de http://www.lalila.org/PLANTILLAS/01/manuales/CURSO%20_Ofimatica%20_II%20_MS%20_Excel_Apunte.pdf)

“El Microsoft Excel o Excel como se lo conoce popularmente, es un programa de software para la realización de hojas de cálculo. Este programa es para uso exclusivo de la plataforma Microsoft Windows, por lo cual no puede funcionar con otras como sucede con los equipos Apple. No es un software libre, lo cual quiere decir que uno debe contar con la licencia para poder acceder a él. Muchas computadoras vienen con el software ya instalado, mientras que otras traen versiones de evaluación gratuitas que duran un par de meses y luego pierden la licencia por lo cual deben ser reemplazadas por versiones legales”. (Guillem, A. (2011) Definición ABC. Recuperado el 22-09-16, de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/excel.php>)

3.1.5.3. Microsoft PowerPoint

“PowerPoint es el nombre de uno de los programas más populares creados por Microsoft. Se trata de un software que permite realizar presentaciones a través de diapositivas.

El programa contempla la posibilidad de utilizar texto, imágenes, música y animaciones. De este modo, la creatividad del usuario resulta decisiva para que las presentaciones sean atractivas y consigan mantener la atención del receptor.

Sobre este programa tenemos que decir que viene a girar en torno a tres funciones fundamentales:

1. Un editor, que sirve no sólo para escribir texto sino también para darle el formato deseado (tamaño, tipografía, color, alineación).
2. Un sistema que se encarga de poder insertar tanto fotografías como audios e incluso archivos de vídeo. Elementos todos estos que complementan y refuerzan el contenido textual.
3. Un sistema que procede a mostrar todo el contenido, sea del tipo que sea, de manera absolutamente continua”.

(Julián, P. (2013) Definición de PowerPoint. Recuperado el 22-09-16, de <http://definicion.de/power-point/#ixzz4L0Jcw6Do>)

Desde el punto de vista a través de estas aplicaciones, fácilmente podemos evaluarla, analizarla y organizarla, por ejemplo, se podría preparar un reporte usando el procesador de texto Microsoft Word, presentar resultados estadísticos en hojas de cálculo Microsoft Excel, usar un programa de diapositivas como Microsoft PowerPoint. Entonces son herramientas de gran utilidad para las personas y las organizaciones, puesto que nos permite realizar múltiples actividades aplicaciones que se han ido consolidando día a día y que no deben faltar en ningún computador, facilitándonos así la realización de nuestras labores cotidianas de redacción de documentos, cálculos y análisis de valores y elaboración de gráficos y dibujos, ahorrándonos gran cantidad de tiempo y dinero.

3.2. DIFERENCIA ENTRE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

“Los términos computación e informática son equivalentes, solo que su uso depende de las zonas geográficas. La palabra computación procede del inglés y se refiere a la realización de cálculos. Por su parte, la palabra informática es de origen francés y designa la actividad de procedimiento de información. Al margen de su origen etimológico, estos términos resultan equiparables. No obstante la

tarea esencial de las computadoras no es el cálculo, sino el procesamiento de información.

La computación o informática es la ciencia del tratamiento automático de la información, que puede estar constituida por un conjunto de palabras, números o símbolos, lo que se denomina en general expresión alfanumérico". (Océano Grupo; S/A, 5)

3.2.1. Computación

"El concepto "Computación" refiere al estudio científico que se desarrolla sobre sistemas automatizados de manejo de informaciones, lo cual se lleva a cabo a través de herramientas pensadas para tal propósito. Es de este modo, que aparecen conceptos como la PC, Tecnología, Internet e Informática, que se vinculan entre sí en el marco del procesamiento y movilidad de la información. Las Ciencias de la Computación suponen un área muy profunda de análisis, que tiene sus orígenes en 1920, cuando "computación" hacía referencia a los cálculos generados por la propia persona. Luego, con la llegada de las PC's, la historia y el significado de este concepto se ampliarían sobre nuevos horizontes, distinguiendo los algoritmos que forman parte del desarrollo de las soluciones". (Diego, O. (2012) Concepto de computación. Recuperado el 02-09-16, de <http://concepto-de-computaicon.blogspot.com/>)

3.2.2. Informática

"Se refiere al procesamiento automático de información mediante dispositivos electrónicos y sistemas computacionales. Los sistemas informáticos deben contar con la capacidad de cumplir tres tareas básicas: entrada (captación de la información), procesamiento y salida (transmisión de los resultados). El conjunto de estas tres tareas se conoce como algoritmo. La informática reúne a muchas de las técnicas que el hombre ha desarrollado con el objetivo de potenciar sus capacidades de pensamiento, memoria y comunicación. Su área de aplicación no tiene límites: la informática se utiliza en la gestión de negocios, en el almacenamiento de información, en el control de procesos, en las comunicaciones

en los transportes, en la medicina y en muchos otros sectores. La informática abarca también los principales fundamentos de las ciencias de la computación, como la programación para el desarrollo de software la arquitectura de las computadoras y del hardware las redes como internet y la inteligencia artificial. Incluso se aplica en varios temas de la electrónica". (Filosophon, (S/A) La Computadora. Recuperado el 22-09-16, de <http://www.monografias.com/trabajos28/computadora/computadora2.shtml>)

La computadora y la informática muestran su diferencia de esta forma por ejemplo la computación implica las órdenes y soluciones dictadas en una máquina, comprendiendo el análisis de los factores involucrados sobre este proceso, dentro de los cuales aparecen los lenguajes de programación. De este modo, se automatizan tareas, generando datos concretos de forma ordenada mientras la informática es automática a la hora de proceder con la información apoyados con las tareas básicas además reúne a muchas de las técnicas que el hombre ha manipulado a lo largo de este tiempo y la informática es utilizado en todo el ámbito.

3.3. CARACTERÍSTICAS DE LA COMPUTADORA

- ✓ **Rapidez.-** Las computadoras son muy rápidas. La rapidez varían desde: milisegundos, una milésima de segundo, microsegundo, una millonésima de segundo, nanosegundo, una billonésima de segundo, picosegundo, una trillonésima de segundo. Exactitud/Precisión Las computadoras realizan exactamente lo que se les indica. Se estima que un humano tendría un error en cada 500 o 1,000 operaciones con una calculadora. Los circuitos de la computadora pueden ejecutar millones de operaciones cada segundo y pueden corregir sin errores por horas y días sin interrupción.
- ✓ **Eficiencia.-** Las computadoras pueden trabajar sin parar, no se aburren y no tienen miedo ni incomodidades. Capacidad Pueden manejar cantidades enormes de información.
- ✓ **Datos.-** Programa Datos Introducidos + Introducidos = Exactos Correctamente Procesamiento de Salida Confiabilidad (Autocomprobación)

Tienen la capacidad de verificar la exactitud de sus operaciones internas: los errores de la computadora generalmente se deben a la entrada de datos incorrectos o a programas no confiables, ambos usualmente causados por los humanos. Manipulación de Símbolos Es posible si un código numérico de identificación es asignado al símbolo a ser almacenado y procesado.

- ✓ **Ejecución de Ciertas Operaciones Lógicas.-** La computadora es capaz de ejecutar una sencilla comparación (entre dos datos) y según sea el resultado seguir una determinada trayectoria. Esta capacidad de comparar es una propiedad importante de la computadora porque las preguntas más complejas pueden ser contestadas usando combinaciones de decisiones de comparación (la lógica de la aplicación debe ser comprensibles, la meta debe estar claramente definida).
- ✓ **Costos.-** Son cada vez más pequeñas, más útiles y menos costosas. (Alberto, A. (2010) Características de la computadora. Recuperado el 22-09-2016, de <https://es.slideshare.net/andradeujat/caracteristicas-de-la-computadora>)

Las características que presenta la computadora realmente son de mucha importancia para la computadora mismas, al momento de funcionar y entonces cuando la computadora está en funcionamiento cada una de las características empiezan a actuar al momento de hacer unas variedades de trabajos de acuerdo al uso del ser humano.

3.4. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS COMPUTADORAS

Se puede identificar ventajas y desventajas: (Filosophon, (S/A) La Computadora. Recuperado el 22-09-16, de <http://www.monografias.com/trabajos28/computadora/computadora2.shtml#ixzz4KuvfofMK>):

3.4.1. Ventajas

Las computadoras ofrecen, entre otras, las siguientes ventajas para la educación a

Facilitan el aprendizaje personalizado: El alumno puede desarrollar su aprendizaje a su propio ritmo, en el tiempo de que disponga, a la vez que le van proporcionando retroalimentación y ayuda.

Son herramientas multimedia: Las computadoras con la capacidad de integrar gráficas, impresiones, audio, voz, video, y animaciones pueden ser efectivos apoyos a la educación, permitiendo al maestro y alumno utilizar diversas tecnologías de manera conjunta.

Son interactivas: Los nuevos microprocesadores son extremadamente flexibles y poderosos permitiendo el desarrollo de programas educativos que le facilitan al alumno mantener el control del destino de su consulta y de la forma y orden en que la realiza. Permiten también incluir dentro de los programas educativos adecuadas y pertinentes respuestas, asesorías y retroalimentación para los alumnos, que les refuercen el aprendizaje.

Tienen rápido avance tecnológico: Las innovaciones tecnológicas están constantemente surgiendo en el mundo de la tecnología de las computadoras y las telecomunicaciones derrumbando barreras y limitaciones de capacidad.

Reducen sus precios constantemente: El desarrollo permanente de nuevas tecnologías, hace posible que en poco tiempo bajen de precio las existentes y estén disponibles para un mayor número de usuarios.

Existe una gran competencia: Tanto en la producción de las computadoras, con en el desarrollo de los programas que utilizan, existe una gran competencia mundial que favorece al usuario ya que los productores deben esforzarse más y ofrecer mayores y mejores ventajas para el usuario, para poder sobrevivir. Además garantiza la existencia de aplicaciones para casi todas las necesidades de la educación gracias a que los fabricantes están permanentemente buscando nuevas opciones de mercado.

Incrementan el acceso a distancia: El notable avance en la tecnología de comunicación y en la capacidad de las computadoras ha permitido establecer una

comunicación a través de redes mundiales que crece constantemente, permitiendo el acceso a innumerables fuentes de información que antes eran inaccesibles.

3.4.2. Desventajas

“Por el otro lado, las computadoras presentan, entre otras, las siguientes desventajas para la educación: El desarrollo de las redes de computadoras es costoso: A pesar de que el costo de las computadoras individuales es relativamente accesible y de que los mercados de los programas de computadoras son muy competitivos, la instalación, desarrollo y mantenimiento de las redes de comunicación aún es costoso.

La tecnología cambia rápidamente: Los cambios en la tecnología tienen un ciclo muy corto por lo que, se corre el riesgo de enfocar la atención solamente a disponer de lo más avanzado en tecnología, en lugar de buscar satisfacer las necesidades reales de las instituciones, y estar permanentemente tratando de poseer lo más avanzado en tecnología en lugar de mantener funcionando eficientemente aquella que está resolviendo efectivamente las necesidades de la institución.

Existe desconocimiento de las computadoras: A pesar de que las computadoras personales han tenido gran aplicación desde la década de los años 60's, aún existen muchos adultos que han tenido poco o ningún contacto con ellas y que desconocen cómo utilizarlas”.

Las ventajas y desventajas muestran de manera positiva, negativa fundamentalmente en la educación, en la sociedad y en todo el mundo. Las ventajas que tiene la computadora son favorables para cualquier ser humano ya que un individuo puede aprender individualizado o grupal y socializarse con las nuevas tecnologías que ha avanzado demasiado, mientras las desventajas también son una amenaza para el ser humano en que les puede llevar a una vida incorrecta fundamentalmente a los adultos, además las redes programas aplicaciones son costosos y entonces los adultos del área rural tienen poco contacto con las tecnologías con los cambios que está suscitando a nivel mundial.

3.4.3. Beneficios

“El uso de la tecnología en el espacio educativo permite el uso de herramientas más interactivas y que mantienen la atención de los estudiantes con más facilidad. Además, las redes sociales y la Web 2.0 implica compartir puntos de vista y debatir sobre las ideas, lo que ayuda a que los niños y adolescentes desarrollen un pensamiento crítico en una época en la que sus cerebros se están desarrollando.

Además, los profesores pueden beneficiarse mucho de los avances tecnológicos para hacer su trabajo más atractivo y para ser más eficientes. Muchas actividades de las que forman parte de su rutina diaria se pueden optimizar con la ayuda de aplicaciones y dispositivos informáticos, permitiendo que puedan dedicar más tiempo a su propia formación, lo que a largo plazo no solo les beneficiará a ellos sino a sus estudiantes”.(Andrés, F. (2015) Beneficios de la tecnología en la educación. Recuperado el 22-09-16, de www.labrechadigital.org/labrecha/Articulos/los-beneficios-de-la-tecnologia-en-la-educacion.html)

Entonces los beneficios de la computadora en la educación son su flexibilidad y capacidad de adaptación de cara a que los estudiantes puedan seguir ritmos distintos en su aprendizaje. Los estudiantes más beneficiados pueden tener a su disposición contenidos adicionales y aquellos que necesiten un refuerzo, pueden recurrir a materiales de apoyo para reforzar aquello que aprenden en clases o en su aula con la computadora.

3.5. UTILIDADES DE LA COMPUTACIÓN

“La utilización de las computadoras para la realización de tus actividades cotidianas, laborales y escolares, trae consigo un sin número de ventajas.

Una utilidad es una herramienta informática que brinda soporte a los efectos de desarrollar y ejecutar distintos programas. Para la computación, las herramientas de utilidades realizan tres tipos de tareas: de mantenimiento, de soporte en la configuración y ejecución de programas y otras tareas en general. Ejemplos de

utilidades son los desfragmentados de disco o los programas de desciframiento de archivos.

Lo aprendido todo este ciclo nos sirve de mucho, para la utilización de esta en todas las ramas, porque es parte fundamental. Como también el uso de las redes sociales para mantenernos informados sobre todo en lo actual a manera de la globalización”. (Fernán, (2013) Utilidades de la computación. Recuperado el 26-09-16, de <https://macisculquipuma.wordpress.com/2013/02/03/utilidades-de-la-computacion/>)

La utilidad de computación en sí, se ha vuelto indispensable fundamentalmente para los adultos incluso para casi toda la sociedad que estudian, trabajan entonces se puede decir que la computadora hoy en día está utilizada en todo el mundo ya que tiene muchos beneficios para todo el ámbito por ejemplo el uso de las chat por medio de computadora puede conocer a gente de diferentes partes del mundo incluso contactarse con algún familiar que vive en otro país; también cuenta con diferentes juegos que puede entretener cualquier ser humano.

3.5.1. La computadora y su importancia en niños

“En la actualidad es imposible imaginarse la actividad humana sin estar presente el uso de la computadora. Su uso tiene la finalidad de lograr la explotación de las capacidades cognitivas del educando. En el plano educacional, estas tecnologías no pueden dejarse de asociar a las diferencias individuales de cada educando, teniendo en cuenta que cada niño aprende a ritmos diferentes. La facilidad de disponer de computadoras y a la vez de programas elaborados en función de la edad de los niños, permite que los docentes hagan sus clases divertidas. Si bien la formación de los niños en informática tiene sus objetivos propios, también es cierto que constituye una herramienta poderosa para otras áreas formativas, en especial las Matemáticas. Por ello, el área de informática debe estar coordinada con el currículo en todas las áreas del mismo grado. Como explicar que con el desarrollo que afronta hoy la sociedad de la información y el conocimiento, con la cantidad de computadoras que poseen nuestros centros educacionales, no se le esté

dando el uso adecuado. No en vano ha sido política de varios países dotar a todas las escuelas de equipamiento tecnológico para ser usado en el aprendizaje y educación de los niños. La práctica, y un gran número de estudios e investigaciones científicas, demuestran que los recursos informáticos, usados de forma correcta y bien planificada, son una buena herramienta para ser explotados en el proceso de enseñanza aprendizaje, y que los beneficios de estos sobrepasan los umbrales de la escuela”. (Maga, (S/A) Computadora y su importancia en niños de primaria. Recuperado el 06-10-16, de <https://es.scribd.com/doc/33166476/la-computadora-y-su-importancia-en-ninos-de-primaria>)

Entonces la computadora es la herramienta necesaria para trabajar con los niños por decir las operaciones de cálculo matemático en las primeras edades en los cursos superiores incluso a nivel profesional. De manera de juego los niños van descubriendo y creando nuevas estrategias para aprender, adquirir nuevos previos conocimientos en la actualidad gracias a la utilidad y el contacto con las tecnologías.

3.6 GENERACIONES DE COMPUTADORAS

“Los cambios tecnológicos producidos han originado una clasificación de las computadoras en generaciones, aunque hoy en día no se tiene muy en cuenta esta clasificación en los últimos desarrollos, por la gran velocidad en que se presentan los nuevos descubrimientos”.(Alcalde y García; 1997, 31-32)

3.6.1. Primera generación (1940-1952)

“La constituyen todas aquellas computadoras diseñadas a base de válvulas de vacío como principal elemento de control y cuyo uso fundamental fue la realización de aplicaciones en los campos científicos y militar. Utilizaban como lenguaje de programación el lenguaje máquina y como únicas memorias para conservar información las tarjetas perforadas, la cinta perforada y las líneas de demora de mercurio”.(Alcalde y García; 1997, 32)

3.6.2. Segunda generación (1952-1964)

“Al sustituirse válvula por el vacío de transistor, comenzó la llamada segunda generación de computadoras. En ella las maquinas ganaron potencia y fiabilidad, perdiendo tamaño, consumo y precio, lo que les hacía mucho más prácticas y asequibles. Los campos de aplicación en aquella época fueron, además científico y militar, el administrativo y de gestión; es decir, las computadoras empezaron a utilizarse en empresas que se dedicaban a los negocios. Comenzaron además a utilizarse los llamados lenguajes de programación evolucionados, que hacían más cansilla la programación; entre ellos podemos citar el Ensamblador y algunos de los denominados de alto nivel, como Fortan, Cobol y Algol. Asimismo, comenzaron a utilizarse como memoria interna los núcleos de ferrita y el tambor magnético, y como memoria externa la cinta magnética y los tambores magnéticos”. (Alcalde y García; 1997, 32)

3.6.3. Tercera generación (1964-1971)

“En esta generación el elemento más significativo es el circuito integrado aparecido en 1964, que consistía en el encapsulamiento de una gran cantidad de componentes discretos (resistencias, condensadores, diodos y transistores), conformando uno o varios circuitos con una función determinada, sobre una pastilla de silicona o plástico. La miniaturización se extendió a todos los circuitos de la computadora, apareciendo las minicomputadoras. Se utilizaron tecnologías SSI y MSI. Asimismo, el software evoluciono de forma considerable con un gran desarrollo de los sistemas operativos, en los que se incluyó la multiprogramación, el tiempo real y el modo interactivo. Comenzaron a utilizarse las memorias de semiconductores y los discos magnéticos”. (Alcalde y García; 1997, 32-33)

3.6.4. Cuarta generación (1971-1981)

“En 1971 aparece el microprocesador, consistente en la integración de toda la UPC de una computadora en un solo circuito integrado. La tecnología utilizada es la LSI que permitió la fabricación de microcomputadoras y computadoras personales, así como las computadoras monopastilla. Se utilizó además el

disquete (floppy disk) como unidad de almacenamiento externo. Aparecieron una cantidad de lenguaje de programación de todo tipo y las redes de transmisión de datos (teleinformática) para la interconexión de computadoras”.(Alcalde y García; 1997, 33)

3.6.5. Quinta generación (1981-199?)

“En 1981, los principales países productores de nuevas tecnologías (fundamentalmente Estados Unidos y Japón) anunciaron una nueva generación, cuyas características principales iban a ser:

- ✓ Utilización de componentes a muy alta escala de integración (VLSI).
- ✓ Computadoras con inteligencia artificial.
- ✓ Utilización de lenguaje natural (lenguaje de quinta generación).
- ✓ Intercesión entre toda tipo de computadoras, dispositivos y redes (redes integradas).
- ✓ Integración de datos, imágenes y voz (entornos multimedia).Etcétera”.(Alcalde y García; 1997, 33)

Según el Alcalde y García hubieron cinco generaciones, cada generación muestra una historia bastante interesante las generaciones surgieron de acuerdo al avance de nuevas tecnologías ya que la tecnología de hace tiempo ha avanzado poco a poco con ventajas y desventajas de la misma hubo cambios y modificaciones de generación tras generación. Entonces, las generaciones de las computadoras marcan una gran importancia en la educación y en la sociedad.

3.7. COMPONENTES DE HARDWART DE LA COMPUTADORA

3.7.1. Unidad de disco duro

La unidad de disco rígido de la computadora almacena información en un disco duro, un disco o una pila de discos duros con una superficie magnética. Ya que los discos duros pueden contener grandes cantidades de información, estos sirven normalmente como soporte de almacenamiento principal de la computadora,

almacenando prácticamente todos los programas y archivos. La unidad de disco duro se encuentra normalmente en el interior de la unidad de sistema.

3.7.2. El teclado

“El teclado es un dispositivo que permite la comunicación entre el usuario y la computadora. Dispone de un conjunto de teclas agrupadas en cuatro bloques denominados alfabético, numérico, de control y teclas de función, de tal forma que pulsando cada una de ellas se transfiere su codificación a la computadora. Existen algunas teclas actúan como desplazadores de bits y nos permiten ampliar el conjunto de caracteres y ordenes que podemos enviar a la computadora desde el teclado, mayúsculas, control, etc. También hay que destacar que las teclas de función no tiene designaciones de funciones definidas, de forma en cada aplicación pueden ser utilizadas para lo que se quiera.

El teclado más utilizado es el tipo QWERTY con un conjunto de 104 teclas físicas; desde el punto de vista lógica se puede convertir en gran variedad de teclados (teclado americano, inglés, español, etc.) a través de programas de configuración del teclado. Asimismo, el teclado local denominada buffer del teclado que nos permite almacenar una serie de líneas escritas en el mismo”. (Alcalde y García; 1997, 174)

3.7.3. El ratón o mouse

El ratón es una unidad de entrada constituida por una pequeña caja de artistas redondeadas de forma más o menos ergonómica para su adaptación a la mano, con una o varias teclas de control en su parte superior y una bola en su parte inferior. Este dispositivo se maneja con una sola mano, de forma que su movimiento sobre una superficie plana permite en ciertas aplicaciones tener un movimiento sinónimo en el cursor de la pantalla (a veces se sustituye este por una flecha, mano en cualquier otra figura similar); las ordenes correspondientes se activan al pulsar una de las teclas de la parte superior. Su utilización en el mundo de la microinformática se extendido tanto que cualquier configuración de computadora personal lo incluye de forma habitual.

La gran ventaja que presenta este dispositivo es la de permitir el trabajo con aquellas aplicaciones que incluyen el uso de ratón, de forma que se desvía la vista de la pantalla. (Alcalde y García; 1997, 179-181)

Es un periférico que sirve para enviar órdenes a la computadora mediante la simple presión de las pocas teclas que incorpora.

3.7.4. Lectores ópticos

“Los lectores ópticos de marcas son sistemas que aceptan información escrita a mano y la transforman en datos binarios inteligibles por el ordenador, central. El usuario se limita a marcar con su lápiz ciertas áreas preestablecidas del documento que representan posibles opciones o preguntas”. (Cavsi, (S/A) Que es un lector óptico. Recuperado el 06-10-16, de <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-un-lector-optico/>)

3.7.5. Modem

“El modem permite conectar la computadora con el teléfono, y por ello, unirla con otras computadoras incluso a distancias enormes. La palabra modem procede de la expresión inglesa <<MOduladorDeModulador>>. Transforma los bits de la computadora con impulsos eléctricos que pueden circular a través de la línea telefónica. Actualmente gracias al modem y a los grandes medios de telecomunicación (-telemática), una información se puede transmitir, controlar, tratar y archivar en un instante, incluso aunque proceda del otro punta del planeta”. (Luca Novelli; 1986, 234)

3.7.6. Impresoras

“Las impresoras son unidades de salida de datos soportados en papel permiten la obtención de listados impresos tanto de archivos como de resultados como de procesos de forma legible por las personas modelos de impresoras que además graban sobre una pequeña banda magnética todo lo que escriben de manera que la información puede ser recuperada por la impresora para su en vivo a la

computadora existen multitud de tipos y modelos se clasifican por el modo de impresión de los caracteres impresoras con o sin impacto y por el número de caracteres que pueden escribir simultáneamente impresora de caracteres línea o páginas”.(Alcalde y García; 1997, 166)

En realidad es importante saber y sobre todo comprender cada una de las partes y componentes de la computadora ya que cada una de ellas cumple diferentes tareas y si no los conocemos correctamente llegaríamos a cometer varios errores importantes que puede llevar a un fracaso a un ser humano. Entonces los componentes de la computadora son la base de un equipo de computadora y es utilizado en todo el ámbito.

3.8. Deserción escolar

Deserción escolar es un término comúnmente utilizado en América Latina para referirse al abandono escolar. Se trata de aquella situación en la que el estudiante después de un proceso acumulativo de separación o ausencia, finalmente, se retira antes de la edad establecida por el sistema educativo sin obtener un certificado de escolaridad.

“El abandono escolar o la deserción son dos conceptos que se han utilizado para referirse a un fenómeno de la educación secundaria que tiene que ver con el hecho de que un gran número de niños/as se retiran de las aulas y del sistema educativo. La deserción escolar es un fenómeno presente tanto en los sistemas educativos de países poco industrializados, como en vías de desarrollo”. (Malvaiz, T. (2013) Deserción escolar. Recuperado el 27-10-16, de https://es.wikipedia.org/wiki/Discusi%C3%B3n:Deserci%C3%B3n_escolar)

3.9. Desempeño Docente

El desempeño se puede definir como el cumplimiento del deber como algo o alguien que funciona el cumplimiento de las obligaciones inherentes a la profesión cargo u oficio, actuar trabajar y dedicarse a una actividad satisfactoriamente.

“Una tarea vital del líder y su equipo es establecer el sistema de medición del desempeño de la organización, de tal forma que se tenga claro cuáles son los signos de la organización y con base en ellos se pueden encauzar el pensamiento y la acción a lo largo del ciclo de negocio en los diferentes procesos”. (Gutiérrez, 2006)

3.10. Proceso de aprendizaje

La utilización de computación facilita realizar tareas con mucha rapidez mediante los paquetes de Microsoft office en las Unidades Educativas, la utilización de este medio tecnológico no ha seguido ese mismo ritmo en los centros de enseñanza educativo. Uno de los grandes desafíos que asume la educación en Bolivia es utilizar las computadoras en el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

3.11. El manejo de computación

El manejo de las computadoras es utilizado en todas partes, además ha logrado un alto grado de desarrollo que hoy está en instituciones educativas, empresas y en la mayoría de las actividades del ser humano hoy en día, manipular la computadora ya no constituye en ningún privilegio, por el contrario, es una necesidad. El uso de la computadora en las Unidades Educativas es un factor determinante en los niveles de eficiencia y competitividad tanto a nivel profesional como personal de la misma forma el manejo de computación facilita adquirir nuevos previos conocimientos en niños/as.

3.12. TEORÍA DE MODELOS PEDAGÓGICOS DE EDUCACIÓN

3.12.1. Modelo Pedagógico Humanista y Tecnológico

Los procesos educativos basados en postulados pedagógicos donde el aprendizaje es entendido como el producto de la enseñanza, suponen que el fin de la educación es fundamentalmente “enseñar”, transmitir y entrenar en habilidades y destrezas. Desde esta perspectiva el proceso enseñanza-aprendizaje es visto como un todo, dejando de lado que también es posible lograr

otros tipos de aprendizaje en la vida cotidiana, sin que se produzcan necesariamente procesos de enseñanza o de instrucción.

Con la integración de las TIC a la educación, el modelo tradicional centrado en la enseñanza debe transformarse en un modelo enfocado en el “aprender a aprender”. (Ángela, (2012) Modelos pedagógicos. Recuperado el 11-07-17, de <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-tecnologico-educativo/>)

3.12.2. Hacia el Humanismo Tecnológico

El modelo Pedagógico se fundamenta en el Humanismo Tecnológico que postula que el hombre debe acertar a utilizar la técnica y la tecnología al servicio del hombre,” donde no se separe “como día a día se va haciendo, tecnología de humanismo; por el contrario unir ambos términos para lograr una interrelación que justifique el progreso de la sociedad junto a su característica básica: el carácter humanitario de la persona”; donde “el desarrollo tecnológico debe ir así avanzando, en paralelo, haciendo siempre referencia al bien del género humano.”

El modelo nace y se desarrolla en el marco de las TIC, donde la importancia de la investigación y la tecnología se convierten en los aspectos más importantes en el proceso educativo, puesto que por medio de estos se guiará a los estudiantes a construirse un futuro. (Ángela, (2012) Modelos pedagógicos. Recuperado el 11-07-17, de <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-tecnologico-educativo/>)

3.13. Elementos teóricos que fundamentan el modelo pedagógico humanista tecnológico

Se puede identificar elementos teóricos que fundamentan el modelo pedagógico humanista tecnológico: (Ángela, (2012) Modelos pedagógicos. Recuperado el 11-07-17, de <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-tecnologico-educativo/>)

3.13.1. Teorías del Aprendizaje

En la diversidad de las teorías de aprendizaje, se destacan las que han tenido mayor impacto sobre el sistema educativo, la pedagogía y la didáctica, por esto se

han elegido como punto de partida para argumentar los aspectos conceptuales del Modelo Pedagógico Humanista Tecnológico.

3.13.2. Conductista

Desde el enfoque conductista, se considera que las nuevas tecnologías facilitan el proceso de “control” del aprendizaje, el estudiante es considerado como sujeto que responde a estímulos externos e internos que pueden ser organizados por el profesor, para alcanzar el conocimiento es necesario establecer relaciones entre los diferentes estímulos que son captados por el sujeto según principios diversos (semejanza, contigüidad espacial, causalidad, etc.) el estudio de los principios de asociación constituye el núcleo central del conductismo.

3.13.3. Cognitiva

La teoría cognitiva, que se evidencia en el desarrollo de modelos simbólicos acerca de los modos de representación de la información a través de las nuevas tecnologías son suficientemente cubiertos por las tecnologías, condición que las ubica como herramientas cognitivas que considera que el aprendizaje está dado por la interacción existente entre el individuo y el ambiente, partiendo de la estructura cognitiva del aprendiz, concibiendo la enseñanza como la planificación de un conjunto de eventos destinados a iniciar y activar el aprendizaje en los estudiantes.

3.13.4. Constructivista

El constructivismo considera fundamental el papel del estudiante o sujeto que aprende: es él quien conoce, el sujeto cognoscente desempeña un papel activo en el proceso del conocimiento dicho conocimiento no es, en absoluto, una copia de del mundo sino que es resultado de una construcción por parte del sujeto, en la medida en que interactúa con los objetos. El punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos previos, donde el conocimiento es resultado del aprendizaje y el aprendizaje se produce cuando entran en conflicto lo que el estudiante sabe con lo que debería saber.

3.13.5. Aprendizaje por descubrimiento

“La educación debe ser antes que nada, entonces, una invitación a investigar, a explorar, un espacio que permita esta exploración. Sin negar este aspecto, sin embargo, hay quienes afirman que es posible y deseable guiar esta actividad exploradora, ofrecer guías que ayuden al aprendiz, a manera de “andamios” que le posibiliten realizar su propia construcción y que puedan retirarse cuando lo ha logrado”.(Bruner, 1988 y Grossi, 1993 citado por Carmona; 2009, 47)

Para algunas corrientes, el aprendizaje se da principalmente por descubrimiento: se aprende aquello que se descubre por sí mismo

3.13.6. El Modelo Pedagógico Predominante

El tradicional modelo pedagógico, centrado en la enseñanza y caracterizado por la modalidad presencial, donde el docente es el poseedor exclusivo del conocimiento; donde el estudiante repite lo que se le enseña y juega un papel pasivo, requiere transformarse en un modelo acorde con las nuevas competencias que demanda la sociedad del conocimiento.

Las TIC han dado paso a estos cambios posibilitando el trabajo en red en ambientes virtuales de aprendizaje, a través de espacios colaborativos y flexibles, que permiten una mayor autonomía del estudiante, a la vez que posibilitan la asesoría permanente del docente, quien se convierte en un facilitador del proceso de aprendizaje para que el estudiante construya su conocimiento. (Ángela, (2012) Modelos pedagógicos. Recuperado el 11-07-17, <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-tecnologico-educativo/>)

3.2. MARCO LEGAL

3.2.1. Constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia, Capítulo VI, Sección I de educación

Artículo 77.

I. La educación constituye una función suprema y primera responsabilidad financiera del Estado, que tiene la obligación indeclinable de sostenerla, garantizarla y gestionarla.

II. El Estado y la sociedad tienen tuición plena sobre el sistema educativo, que comprende la educación regular, la alternativa y especial, y la educación superior de formación profesional. El sistema educativo desarrolla sus procesos sobre la base de criterios de armonía y coordinación.

III. El sistema educativo está compuesto por las instituciones educativas fiscales, instituciones educativas privadas y de convenios.

El sistema educativo está compuesto por las instituciones educativas fiscales, instituciones educativas privadas y de convenio.

Artículo 78.

I. La educación es unitaria, pública, universal, democrática, participativa, comunitaria, descolonizadora y de calidad.

II. La educación es intercultural, intercultural y plurilingüe en todo el sistema educativo.

III. El sistema educativo se fundamenta en una educación abierta, humanista, científica, técnica y tecnológica, productiva, territorial, teórica y práctica, liberadora y revolucionaria, crítica y solidaria.

IV. El Estado garantiza la educación vocacional y la enseñanza técnica humanística, para hombres y mujeres, relacionada con la vida, el trabajo y el desarrollo productivo.

Artículo 80.

La educación tendrá como objetivo la formación integral de las personas y el fortalecimiento de la conciencia social crítica en la vida y para la vida. La educación estará orientada a la formación individual y colectiva; al desarrollo de

competencias, aptitudes y habilidades físicas e intelectuales que vincule la teoría con la práctica productiva; a la conservación y protección del medio ambiente, la biodiversidad y el territorio para el vivir bien. Su regulación y cumplimiento serán establecidos por la ley.

Artículo 83.

Se reconoce y garantiza la participación social, la participación comunitaria y de los padres de familia en el sistema educativo, mediante organismos representativos en todos los niveles del Estado y en las naciones y pueblos indígena originario campesinos. Su composición y atribuciones estarán establecidas en la ley.

3.2.2. Ley de 8 de agosto de 2011 N° 164

Artículo 1. La presente Ley tiene por objeto establecer el régimen general de telecomunicaciones y tecnologías de información y comunicación, del servicio postal y el sistema de regulación, en procura del vivir bien garantizando el derecho humano individual y colectivo a la comunicación, con respeto a la pluralidad económica, social, jurídica, política y cultural de la totalidad de las bolivianas y los bolivianos, las naciones y pueblos indígena originario campesinos, y las comunidades interculturales y afro bolivianas del Estado Plurinacional de Bolivia.

Artículo 2. La presente Ley tiene por objetivos:

1. Garantizar la distribución equitativa y el uso eficiente del recurso natural y limitado del espectro radioeléctrico.
2. Asegurar el ejercicio del derecho al acceso universal y equitativo a los servicios de telecomunicaciones, tecnologías de información y comunicación, así como del servicio postal.
3. Garantizar el desarrollo y la convergencia de redes de telecomunicaciones y tecnologías de información y comunicación.
4. Precautelar la conservación del medio ambiente mediante el aprovechamiento responsable y planificado del espectro radioeléctrico, la instalación adecuada de infraestructura para el bienestar de las generaciones actuales y futuras.

5. Promover el uso de las tecnologías de información y comunicación para mejorar las condiciones de vida de las bolivianas y bolivianos.

3.2.3. Decreto supremo N° 357, 18 de noviembre de 2009

Artículo 1. Se autoriza al Ministerio de Educación la compra directa de equipos de computación en el marco del Programa “Educación con Revolución Tecnológica”, para cumplir con el Proyecto “Una computadora por Docente” que busca satisfacer la necesidad social de promover el desarrollo de la ciencia, tecnología, investigación e innovación en el sistema educativo.

Se autoriza al Ministerio de Educación proceder a la dotación de equipos de computación a los docentes del Magisterio Público.

Artículo 2. El Ministerio de Educación, en un plazo no mayor a treinta (30) días calendario, computables a partir de la publicación del presente Decreto Supremo, deberá elaborar las condiciones que regulen el proceso de compra directa de los equipos de computación. Asimismo, deberá regular el procedimiento para la dotación individual a cada docente del Magisterio Público, estableciendo la finalidad, uso, custodia y conservación de los equipos.

3.3. Reglamentos Educativos Nacionales

3.3.1. Ley De La Educación “Avelino Siñani - Elizardo Pérez”

Artículo 1. (Mandatos Constitucionales de la educación).

1. Toda persona tiene derecho a recibir educación en todos los niveles de manera universal, productiva, gratuita, integral e intercultural, sin discriminación.

2. La educación constituye una función suprema y primera responsabilidad financiera del Estado, que tiene la obligación indeclinable de sostenerla, garantizarla y gestionarla.

3. El Estado y la sociedad tienen tuición plena sobre el sistema educativo, que comprende la educación regular, la alternativa y especial, y la educación superior

de formación profesional. El sistema educativo desarrolla sus procesos sobre la base de criterios de armonía y coordinación.

4. El sistema educativo está compuesto por las instituciones educativas fiscales, instituciones educativas privadas y de convenio.

5. La educación es unitaria, pública, universal, democrática, participativa, comunitaria, descolonizadora y de calidad.

6. La educación es intercultural, intercultural y plurilingüe en todo el sistema educativo.

7. El sistema educativo se fundamenta en una educación abierta, humanista, científica, técnica y tecnológica, productiva, territorial, teórica y práctica, liberadora y revolucionaria, crítica y solidaria.

8. La educación es obligatoria hasta el bachillerato.

9. La educación fiscal es gratuita en todos sus niveles hasta el superior.

3.3.2. Ministerio de Educación Estado Plurinacional de Bolivia, Resolución ministerial N° 001/2017

Artículo 28.- (Rol de autoridades educativas). I. Las y los Directores Departamentales, Subdirectores/as, Directores/as Distritales, de Núcleo (contexto rural) y de Unidades Educativas desarrollarán procesos de seguimiento, acompañamiento y apoyo de los procesos de enseñanza aprendizaje en la consolidación de la implementación curricular del Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo, además de las siguientes funciones específicas:

a) Cumplir y hacer cumplir las normas establecidas en actual vigencia.

b) Gestionar convenios con las instituciones, juntas escolares de madres y padres de familia o consejos educativos y organizaciones sociales de acuerdo a la vocación y potencialidad productiva (servicios, industrial, comercial y agropecuaria) de su región para las prácticas en las áreas técnicas y tecnológicas de los estudiantes.

c) Diseño, desarrollo y evaluación de proyectos socioproductivos y de formación técnica tecnológica con participación de la comunidad educativa.

d) Consolidar el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo a través de jornadas, ferias pedagógicas, encuentros, concursos y festivales pedagógicos en el Subsistema de Educación Regular (Departamento, Distrito y Unidad Educativa) en los niveles de concreción.

h) Concreción de la autoevaluación y la evaluación comunitaria en la Unidad Educativa.

i) Organizar la Comisión Técnico Pedagógica de Evaluación en su Unidad Educativa. 23 normas generales - subsistema de educación regular

j) Planificar y organizar eventos de intercambio de experiencias y su sistematización.

II. La evaluación de desempeño a las autoridades educativas a partir de la presente gestión escolar se realizará en dos ámbitos: de orientación, apoyo y acompañamiento técnico pedagógico a la maestra y maestro en los procesos curriculares de enseñanza aprendizaje y de gestión-administración institucional en las entidades respectivas, debiendo presentar informes de los mismos a las autoridades pertinentes.

CAPITULO IV PROPUESTA

4.1. NATURALEZA DEL PROYECTO

“CURSO BÁSICO DE COMPUTACIÓN PARA NIÑOS/NIÑAS DE 4TO, 5TO Y 6TO DEL NIVEL PRIMARIA”.

4.2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto consiste en la realización de seminarios taller y cursos de computación sobre el manejo de computación básica destinada a los niños/as en donde los docentes tienen la responsabilidad de apoyarlo en el manejo de computadora, hardware/software y paquetes de programas de Microsoft Office en el nivel de educación primaria comunitaria vocacional de la comunidad Kenakahua Alta, Provincia Los Andes del Departamento de La Paz, Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.

Apoyo Pedagógico es potenciar habilidades y competencias de los estudiantes con dificultades en su rendimiento, cuando tiene algún problema que incida en su desempeño escolar para estar en condiciones de equidad respecto a sus pares con la intención de que las comprendan y las hagan suyas para aplicarlas en un momento determinado apoyar en el manejo paquetes de programas de Microsoft Office y hardware/software dirigido a los niños/as de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.

Seminario proviene del latín *seminariŭs*, es una clase o encuentro didáctico donde un especialista interactúa con los asistentes en trabajos en común para difundir conocimientos o desarrollar investigaciones. Seminario es una reunión especializada, de naturaleza técnica o académica, que intenta desarrollar un estudio profundo sobre una determinada materia. Por lo general, se establece que un seminario debe tener una duración mínima de dos horas y contar con, al menos, cincuenta participantes. En el Seminario se siembran ideas es una siembra en quiso superar la cátedra en que sólo el profesor siembra y los estudiantes pueden recoger solamente lo sembrado por aquél. En el Seminario en definitiva no tanto busca enseñar cosas sino más bien enseñar a aprender por lo

tanto el Seminario se trata sobre la importancia que tiene hoy en día la computación básica para los niños/as y este seminario se ejercita a los docentes y padres de familia de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.

4.3 OBJETIVOS

4.3.1. Objetivo general

- Mejorar los conocimientos en el manejo de computación en los niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.

4.3.2. Objetivos específicos

- Informar a los docentes y padres de familia sobre la importancia que tiene la computación para sus hijos/as mediante el seminario taller.
- Realizar cursos de computación para que los niños/as conozcan las partes de hardware/software para tener precaución y cuidado que deben tener en cuenta al manipular la computadora.
- Diseñar plan curricular de computación para lograr una correcta manipulación de paquetes de Microsoft office de la computadora y desarrollar conocimientos básicos de la terminología de computación.

4.3.3. Metas

Con el proyecto se pretende alcanzar las siguientes metas:

- 5 docentes y 30 padres de familia asistirán al seminario taller de la importancia que tiene la computación para sus hijos/as en la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.
- 30 niños/as conocerán partes de hardware/software para tener precaución y cuidado que deben tener en cuenta al manipular la computadora.

- 30 niños/as lograran la correcta manipulación de paquetes de Microsoft Office de la computadora a través de plan curricular de computación en la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.

4.3.4. BENEFICIARIOS

4.3.4.1. Directos

- 5 Maestros del nivel de educación primaria comunitaria vocacional de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.
- 30 Niños/as del nivel de educación primaria comunitaria vocacional de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta
- 30 Padres y madres de familia de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.

4.3.4.2. Indirectos

- 5 Concejos Educativos de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.
- 219 Habitantes de la Comunidad kenakahua Alta.

4.4. JUSTIFICACIÓN

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) son todos aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información y comunicación mediante diversos soportes tecnológicos tales como computadora teléfonos móviles y sus respectivos programas.

Porque hoy en día la tecnología últimamente ha avanzado demasiado en todo el mundo, entonces los niños/as de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” realmente desconocen la tecnología porque no reciben el apoyo de los docentes ni del Municipio en el manejo de computadora por eso el Ministerio de educación del estado plurinacional de Bolivia implemento CRP (Centro de Recursos Pedagógicos) y al mismo tiempo entrego a los docentes los laptop Quipus para que las clases sean interactivas y para el mejoramiento de la Calidad educativa además la Unidad Educativa cuenta con computadoras, lamentablemente no dan utilidad los docentes en el DEA (Desarrollo de Enseñanza Aprendizaje), por

ejemplo los docentes en las clases no utilizan computadoras teniendo a disposición, pero el problema es de que los docentes tienen dificultad, falencias en el manejo de computadora y los niños/as más aún tropiezan con este problema, a pesar que los docentes asistieron a cursos de capacitación financiados por el Gobierno Autónomo Municipal de Pucarani y algunos a ONGs.

Con mayor razón los padres y madres de familia desconocen las nuevas tecnologías y sobre todo la importancia que tiene la computación básica para sus hijos y eso es el gran problema común en todas las Unidades Educativas del área rural, este problema puede traer consecuencias graves para la educación de los niños/as en el futuro ya sea a nivel laboral, familiar, económica y social. Ya que no hay docentes de la especialidad de computación, nadie que se preocupa en apoyar en el manejo de computación básica a los niños/as ante todo carecen de docentes que sepan manejar la computadora y los paquetes de Microsoft Office, hardware/software y que los pueda enseñar a manejar a los niños/as y esa es la causa por la cual los niños no utilizan computadora.

Ya que hoy en día con la Ley 070 Avelino Siñani - Elizardo Pérez la computación es uno de los instrumentos de aprendizaje imprescindibles para los estudiantes en las Unidades Educativas a nivel nacional y para toda la población en general, en la actualidad la computación básica es una herramienta muy necesaria, relevante en las instituciones educativas para que los niños tengan la formación pertinente y actualizada al contexto donde básicamente deben conocer sobre la evolución tecnológica que permitirá a los estudiantes interactuar con hardware/software y Microsoft Office. De esta forma ellos adquirirán la capacidad de utilizar nuevas tecnologías para mejorar su aprendizaje y las posibilidades en su vida.

De la misma forma el proyecto pretende cubrir las expectativas de los padres de familia, que están interesados en una educación más completa de sus hijos, en la cual ellos aprenderán a utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, haciendo de que sus hijos tengan más posibilidades de desarrollo personal dentro de la institución educativa y cuando ellos estén en los cursos superiores. A la vez fue formulado y desarrollado con el fin de que los estudiantes

sepan manejar la computadora, que conozcan los paquetes de programas de Microsoft Office ya que es importante para el ser humano es decir manejo correcto de la computadora para que tenga mejor aprendizaje y construir nuevos conocimientos.

Entonces los niños/as del nivel primario de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” deben tener la facilidad de acceder a la sala de computación las clases deben ser interactivos para que los niños/as puedan aprender a manejar y manipular correctamente las computadoras y de la misma forma los municipios deben ser los centros para apoyar con la enseñanza de computación pero lamentablemente no hay ese apoyo del municipio de Pucarani.

Por otro lado el presente proyecto tiene por objeto principal de optar la modalidad de graduación, proyecto de grado y acceder a lograr el título de licenciatura en Ciencias de la Educación.

En el diagnóstico realizado de acuerdo con instrumento de FODA sobre el manejo de la computación básica donde participan docentes, autoridades y el director encargado identificado con el problema central que la mayoría de los niños tenían dificultades en el manejo de la computadora.

Los niños/as muestran las carencias en el manejo de computadora que no le permiten investigar y adquirir nuevos previos conocimientos que puedan ocasionar problemas en el futuro y la pérdida del año en las instituciones superiores.

4.5. LOCALIZACIÓN FÍSICA / COBERTURA ESPACIAL

El proyecto de Curso básico de computación para niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria se lo realizará en la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” de la Comunidad Kenakahua Alta Provincia Los Andes del Departamento de La Paz.

4.6. METODOLOGÍA: MÉTODO, TÉCNICAS

4.6.1. Método

El método para los cursos de computación básica será participativa activa, es decir, de manera individual y grupal de la misma forma la enseñanza y aprendizaje será interactivo.

4.6.2. Técnicas

PROYECCIÓN DE VIDEOS	<ul style="list-style-type: none">✓ fotocopia de guías de manejo o manipulación✓ textos✓ folletos✓ CD <p>Todos estos se desglosaran detalladamente al momento de apoyar en las clases a los niños/as.</p>
-----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4.7. ESTRUCTURA DE PLAN DE CONTENIDOS

Los contenidos son los siguientes programas que son: Seminario taller, (hardware/software), paquetes de programas de Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint) a continuación se desglosara los contenidos.

PROPUESTA DE CURSO BÁSICO DE COMPUTACIÓN

A quien va dirigido: Niños/as de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” de la Comunidad Kenakahua Alta Provincia Los Andes del Departamento de La Paz.				Lugar del curso: Unidad Educativa “Kenakahua Alta”			
				Duración del curso: Febrero			
				Horario: Jueves y Viernes			
				Responsable: Jhony Laura Osco			
				Apoyo técnico: Lic. Willy Mendoza Villanueva			
Fase	Propósito	Temática	Metodología	Recursos	Tiempo	Beneficiarios	Responsable
FASE 1 Seminario taller.	Mejorar los procesos de aprendizaje y enseñanza con la información de la importancia de la computación a los padres de familia para que apoyen en el proceso de aprendizaje de computación a hijos.	1. Definición de computación 2. La importancia de la computación 3. Beneficios de la computación Ventajas y desventajas de la computación para los niños/as ✓ Ventajas ✓ Desventajas	-Cada una de ellas se explicara detalladamente posteriormente la participación de padres de familia con las preguntas y finalmente se mostrara un video sobre la importancia de computación.	-Data show. -Computadora. -Trípticos. -Fotocopias. -50 hojas de papel bon.	-1 hora y media.	-Padres de familia y docentes.	Univ.: Jhony Laura Osco

I SEMINARIO TALLER SOBRE LA COMPUTACIÓN

1.1. Introducción

A lo largo de la historia el hombre ha necesitado transmitir y tratarla información en forma continua. Aún están en el recuerdo las señales de humo y los destellos con espejos que fueron hace ya bastantes años. La humanidad no ha parado de crear máquinas y métodos para procesar la información con este fin surge la computación.

Las innovaciones tecnológicas están constantemente surgiendo en el mundo de la tecnología de las computadoras y las telecomunicaciones derrumbando barreras y limitaciones de capacidad.

1.2. Objetivos

- ✓ Brindar información sobre la importancia que tiene la computación para la sociedad y específicamente para sus hijos.

1.3. CONTENIDOS

1.3.1. Definición de computación

1.3.2. La importancia de la computación

1.3.3. Beneficios de la computación

1.3.4. Ventajas y desventajas de la computación para los niños/as

1.3.4.1. Ventajas

1.3.4.2. Desventajas

A continuación se explica detalladamente cada una de los temas que está en el contenido.

1.3.1. Definición de computación

“Es una máquina compuesta de elementos físicos, en su mayoría de origen electrónico, capaz de realizar una gran variedad de trabajos a gran velocidad y con gran precisión, siempre que se le dan las instrucciones adecuadas”. (Alcalde Y García; 1997, 2)

1.3.2. La importancia de la computación

La computadora ha sido un y sigue siendo un descubrimiento que sorprende y beneficia en gran medida el desarrollo humano; ya que le permite estudiar con mayor profundidad diversas disciplinas y crear nuevos conocimientos; conocimientos que parecerían imposibles de concebir se han convertido en una realidad notablemente satisfactoria para el hombre.

La computadora se ha convertido en un recurso esencial para todos los que enfrentan los retos de la globalización. Un aspecto positivo de este avance tecnológico es que es accesible a un gran número de personas y no sólo permite al estudiante el acceso a un cúmulo de información, sino que le ofrece la oportunidad de apoderarse de esa información y convertir los conocimientos objetivos en una realidad subjetiva y posteriormente objetivada.

Por otro lado, día a día que pasa la informática va adquiriendo mayor importancia, esto por los diversos avances que se han ido logrando en estos últimos años; hoy el uso de la computadora se puede observar en diversas áreas como: la química, la astronomía, la medicina, la gastronomía; en pocas palabras, nadie se salva de este invento

1.3.3. Beneficios de la computación

El uso de la tecnología en el espacio educativo permite el uso de herramientas más interactivas y que mantienen la atención de los estudiantes con más facilidad. Además, los profesores y los niños/as pueden beneficiarse mucho de los avances tecnológicos para hacer su trabajo más atractivo y para ser más eficientes. Muchas actividades de las que forman parte de su rutina diaria se pueden optimizar con la ayuda de aplicaciones y dispositivos informáticos, permitiendo que puedan dedicar más tiempo a su propia formación en las casas superiores.

Entonces los beneficios de la computadora en la educación son su flexibilidad y capacidad de adaptación de cara a que los estudiantes puedan seguir ritmos distintos en su aprendizaje. Los estudiantes más beneficiados pueden tener a su disposición contenidos adicionales y aquellos que necesiten un refuerzo, pueden

recurrir a materiales de apoyo para reforzar aquello que aprenden en clases o en su aula con la computadora.

1.3.4. Ventajas y desventajas de la computación para los niños/as

1.3.4.1. Ventajas

Las computadoras ofrecen, entre otras, las siguientes ventajas para la educación.

- ✓ **Facilitan el aprendizaje personalizado:** El alumno puede desarrollar su aprendizaje a su propio ritmo, en el tiempo de que disponga, a la vez que le van proporcionando retroalimentación y ayuda.
- ✓ **Son herramientas multimedia:** Las computadoras con la capacidad de integrar gráficas, impresiones, audio, voz, video, y animaciones pueden ser efectivos apoyos a la educación, permitiendo al maestro y alumno utilizar diversas tecnologías de manera conjunta.
- ✓ **Son interactivas:** Los nuevos microprocesadores son extremadamente flexibles y poderosos permitiendo el desarrollo de programas educativos que le facilitan al alumno mantener el control del destino de su consulta y de la forma y orden en que la realiza.

1.3.4.2. Desventajas

“Por el otro lado, las computadoras presentan, entre otras, las siguientes desventajas para la educación: El desarrollo de las redes de computadoras es costoso: A pesar de que el costo de las computadoras individuales es relativamente accesible y de que los mercados de los programas de computadoras son muy competitivos, la instalación, desarrollo y mantenimiento de las redes de comunicación aún es costoso.

La tecnología cambia rápidamente: Los cambios en la tecnología tienen un ciclo muy corto por lo que, en lugar de buscar satisfacer las necesidades reales de las instituciones, y estar permanentemente tratando de poseer lo más avanzado en tecnología en lugar de mantener funcionando eficientemente aquella que está resolviendo efectivamente las necesidades de la institución.

Existe desconocimiento de las computadoras: A pesar de que las computadoras personales han tenido gran aplicación desde la década de los años 60, aún

existen muchos adultos que han tenido poco o ningún contacto con ellas y que desconocen cómo utilizarlas”.

Las ventajas y desventajas muestran de manera positiva, negativa fundamentalmente en la educación, en la sociedad y en todo el mundo. Las ventajas que tiene la computadora son favorables para cualquier ser humano ya que un individuo puede aprender individualizado o grupal y socializarse con las nuevas tecnologías que ha avanzado demasiado, mientras las desventajas también son una amenaza para el ser humano en que les puede llevar a una vida incorrecta fundamentalmente a los adultos, además las redes programas aplicaciones son costosos y entonces los adultos del área rural tienen poco contacto con las tecnologías con los cambios que está suscitando a nivel mundial.

Fase	Propósito	Temática	Metodología	Recursos	Tiempo	Beneficiarios	Responsable
FASE 2 Reconocimiento de componentes externos.	Mejorar los procesos de enseñanza y el aprendizaje a través de curso básico de Hardware/Software en los niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta".	HARDWARE <ul style="list-style-type: none"> ✓ Teclado. ✓ Mouse o ratón. ✓ Monitor. ✓ Discos ópticos ✓ CPU (Unidad central de proceso o procesador). ✓ Quemador de CD/DVD. Unidades de entrada. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Encender y apagar. 	Se desarrollara con la explicación y posteriormente la participación individual y grupal.	-fotocopias. -trípticos. -Data Show. - Computadora. -Textos.	Un mes A la semana 3 horas.	Niños/as de 4to, 5to, 6to de nivel primaria.	Univ. Jhony Laura Osco.

II HARDWARE



1 Monitor

2 Unidad del Sistema

3 Teclado

4 Parlantes o altavoces

5 Mouse o ratón

6 Modem

7 Impresora

- ✓ Teclado
- ✓ El ratón o mouse
- ✓ Monitor
- ✓ Impresora
- ✓ Disco óptico
- ✓ CPU Unidad Central de Proceso o Procesador

II APRIENDIENDO SOBRE EL HARDWARE

2.1. DE MOMENTO NO PULSES NINGÚN BOTÓN

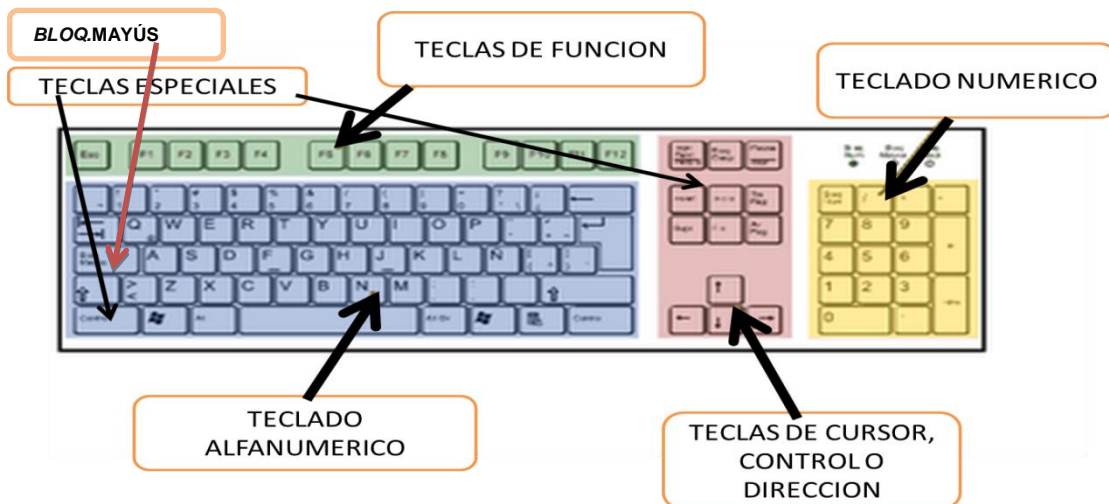
Identifica en el ordenador cada uno de los elementos que se han descrito.



Reconocimiento de componentes y al mismo tiempo vamos a estudiar ahora cada uno de estos componentes básicos con más detenimiento

2.1.1. Teclado

Observa detenidamente el teclado de tu ordenador, en el que se puede distinguir diferentes partes.



- **Teclado Alfanumérico:** Como ves, contiene letras, números y símbolos especiales.
- **Teclado numérico:** solamente contiene números y su función es aumentar la velocidad de capturar datos, cuando éstos son todos numéricos.
- **Teclado de movimiento del cursor:** Para mover el cursor más rápida y cómodamente.
- **Teclas de Función:** Tienen asignadas funciones diferentes, dependiendo del programa que estemos utilizando en cada momento.
- **Bloque mayúscula:** Sirve para desactivar y activar mayúscula.

2.1.2. El ratón o mouse

El ratón, también conocido por su nombre inglés mouse, lo cogemos tal y como se ve en el siguiente dibujo:



Al desplazar el ratón sobre una superficie, el cursor se mueve por la pantalla en la misma dirección y sentido que movamos nuestra mano.

Las operaciones básicas que podemos realizar con el ratón son las siguientes:

- **El botón izquierdo:** Del mouse sirve para validar una acción realizada ("aceptar").
- **Botón derecho:** Sirve para desplegarlos menús contextuales de los programas.
- **Seleccionar:** También se denomina **hacer clic**. Consiste en colocar el cursor del ratón sobre un objeto y pulsar su botón izquierdo. Al hacerlo oímos un "clic". Al seleccionar un icono, tanto éste como su nombre

cambian de color. Es el paso previo para otras operaciones que deseemos hacer, por ejemplo borrarlo.

- **Ejecutar:** Se conoce también como **hacer doble clic** y consiste en pulsar rápidamente dos veces seguidas el botón izquierdo, sobre un icono o el nombre de un programa, por ejemplo, o sobre una carpeta o un archivo para abrirlos.
- **Arrastrar:** Consiste en mover iconos de un lugar a otro. Para ello deberemos situar el cursor del ratón sobre el icono, hacer un clic y sin soltar el botón izquierdo, mover el icono hasta donde deseemos. Una vez en el lugar elegido, soltaremos el botón.

2.1.3. Monitor

Los monitores muestran tanto la información que aportamos, como la que el ordenador nos comunica. Por lo tanto, se trata de un dispositivo de salida que permite al ordenador comunicarse con el usuario.



2.1.4. Impresora

Es un periférico de computadora que permite producir una copia permanente de textos o gráficos de documentos almacenados en formato electrónico, imprimiéndolos en medios físicos como el papel.



2.1.5. Disco óptico

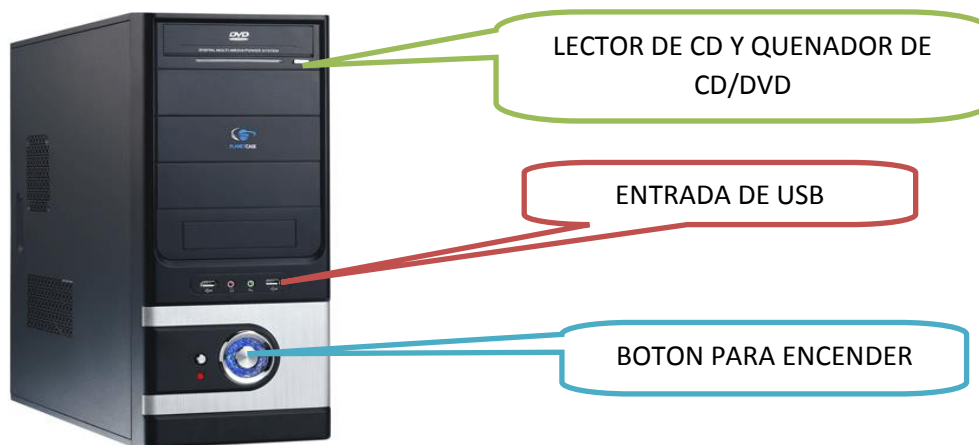
Es un medio de almacenamiento de datos que consiste en un disco circular en el cual la información se codifica, guarda y almacena.



2.1.6. CPU Unidad Central de Proceso o Procesador

Esta unidad se encarga de interpretar y ejecutar instrucciones que se dan a través de los dispositivos como son el teclado, el mouse, etc.

- A continuación se muestra tres partes importantes en el dibujo:



Fase	Propósito	Temática	Metodología	Recursos	Tiempo	Beneficiarios	Responsable
FASE 3 Reconocimiento de paquetes de programas de Microsoft Office.	Mejorar los procesos de enseñanza y el aprendizaje a través de curso de Microsoft Word en los niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”.	MICROSOFT WORD <ul style="list-style-type: none"> ✓ Abriendo Word ✓ Explorando Word ✓ Creando un documento ✓ Guardando un documento ✓ Mi primer texto en Word ✓ Cambiando el tipo de letra: ✓ Cambiando el tamaño de letra: ✓ Moviendo copiando texto ✓ Revisando ortografía y gramática. ✓ Cambiando entre mayúsculas y minúsculas ✓ Aplicando negritas, cursivas, y subrayados. ✓ Imprimiendo un documento 	Se desarrollara mediante la explicación y posteriormente la participación individual y grupal de la misma forma la enseñanza y aprendizaje será interactivo en la sala de computación.	-fotocopias de guía manejo. -trípticos. -Textos. -Data Show. -Computadora. - videos de producción. -CD interactivo.	Un mes A la semana 4 horas.	Niños/as de 4to, 5to, 6to de nivel primaria.	Univ. Jhony Laura Osco

III MICROSOFT WORD



- 3.1. Abriendo Word:**
- 3.2. Explorando Word:**
- 3.3. Creando un documento:**
- 3.4. Guardando un documento:**
- 3.5. Mi primer texto en Word**
- 3.6. Cambiando el tipo de letra:**
- 3.7. Cambiando el tamaño de letra:**
- 3.8. Moviendo copiando texto:**
- 3.9. Revisando ortografía y gramática:**
- 3.10. Cambiando entre mayúsculas y minúsculas:**
- 3.11. Aplicando negritas, cursivas, y subrayados:**
- 3.12. Imprimiendo un documento:**

III APRENDIENDO WORD

En este módulo nos familiarizaremos con el entorno de Word y empezaremos a conocer la manipulación básica de archivos de este programa.

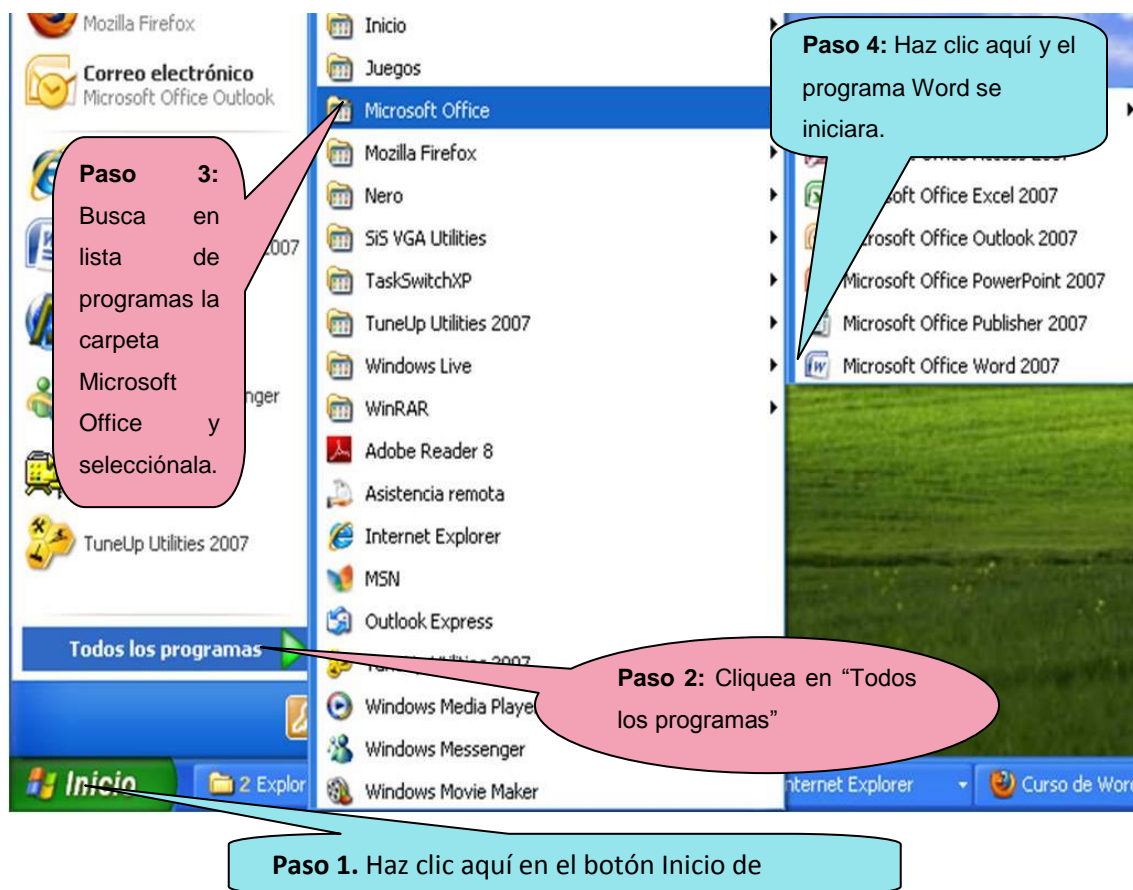
3.1. Abriendo Word: Lo primero que debemos aprender es iniciar el programa Word, para ello sigue los pasos que se muestran a continuación:

Paso 1: Haz clic en el botón inicio de Windows

Paso 2: Cliquea en “Todos los programas”

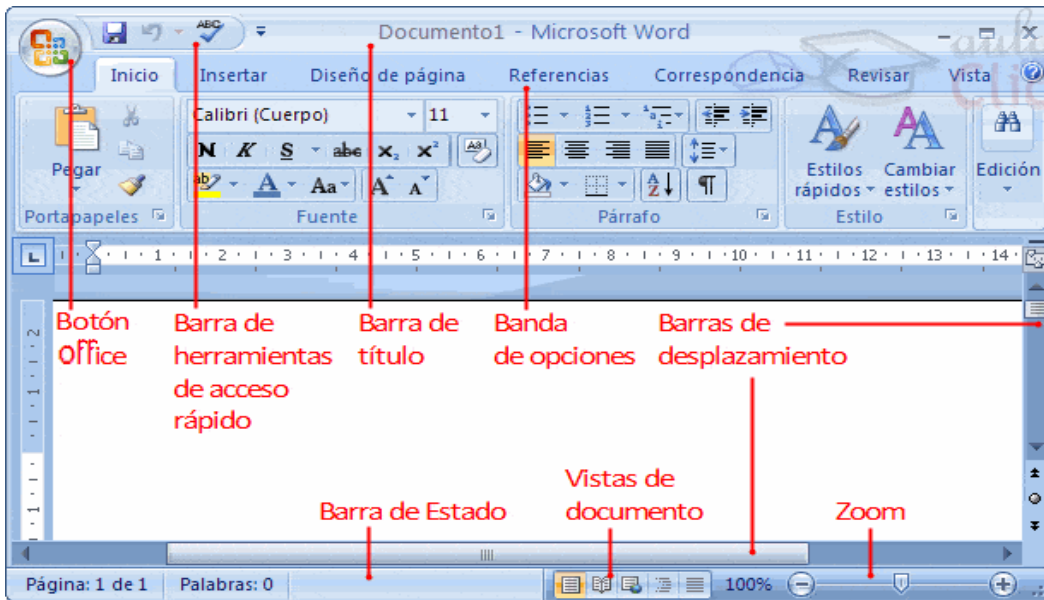
Paso 3: Busca en lista de programas la carpeta Microsoft Office y selecciónala.

Paso 4: Haz clic aquí y el programa Word se iniciara.



3.2. Explorando Word: Ahora que tenemos abierta la aplicación Word, familiaricémonos un poco con la ventana principal, observa las áreas remarcadas de rojo, cada una de ellas tiene una utilidad específica que iremos descubriendo

para posteriormente trabajar con esos elementos veamos lo siguiente:

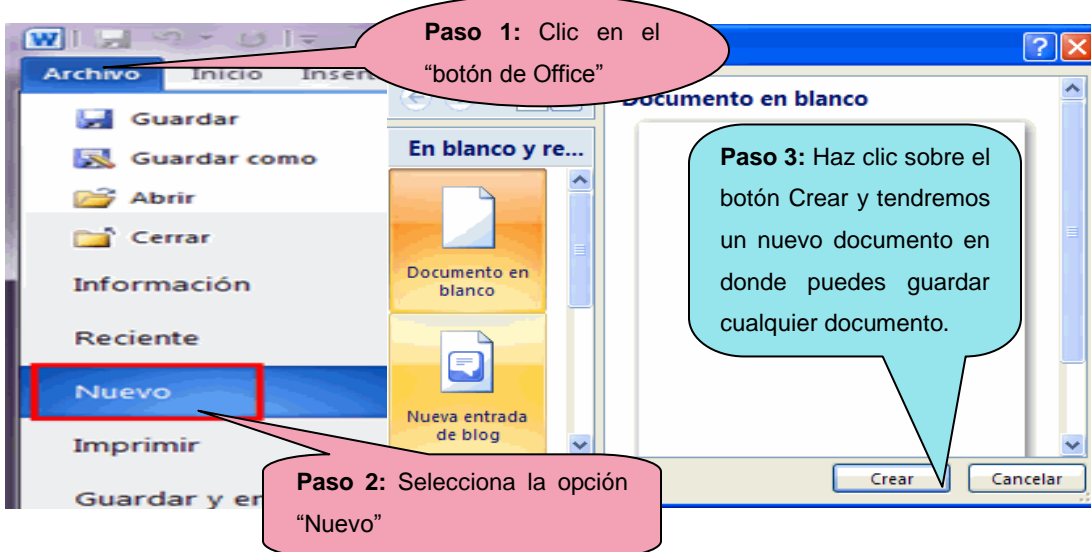


3.3. Creando un documento: Cuando necesitamos crear un documento en Word sigamos el siguiente procedimiento.

Paso 1: Clic en el “botón de Office”

Paso 2: Selecciona la opción “Nuevo”

Paso 3: Haz clic sobre el botón Crear y tendremos un nuevo documento en donde puedes guardar cualquier documento



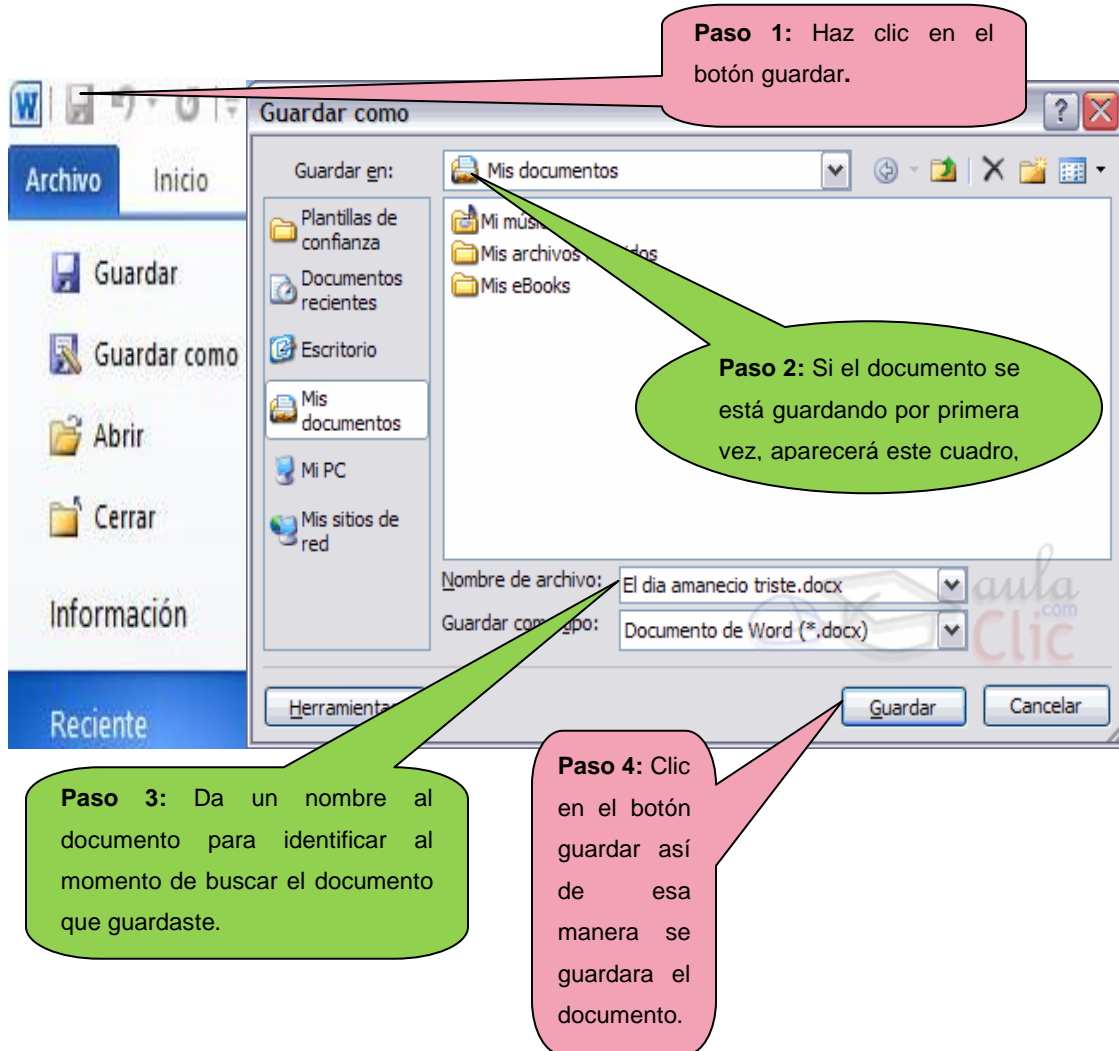
3.4. Guardando un documento: Siempre debemos guardar un documento para luego poderlo recuperar, caso contrario perderemos todas las modificaciones que hicimos. Veamos una manera sencilla de guardar nuestros documentos.

Paso 1: Haz clic en el botón guardar.

Paso 2: Si el documento se está guardando por primera vez, aparecerá este cuadro, donde deberás seleccionar la carpeta donde se almacenara el documento.

Paso 3: Da un nombre al documento para identificar al momento de buscar el documento que guardaste.

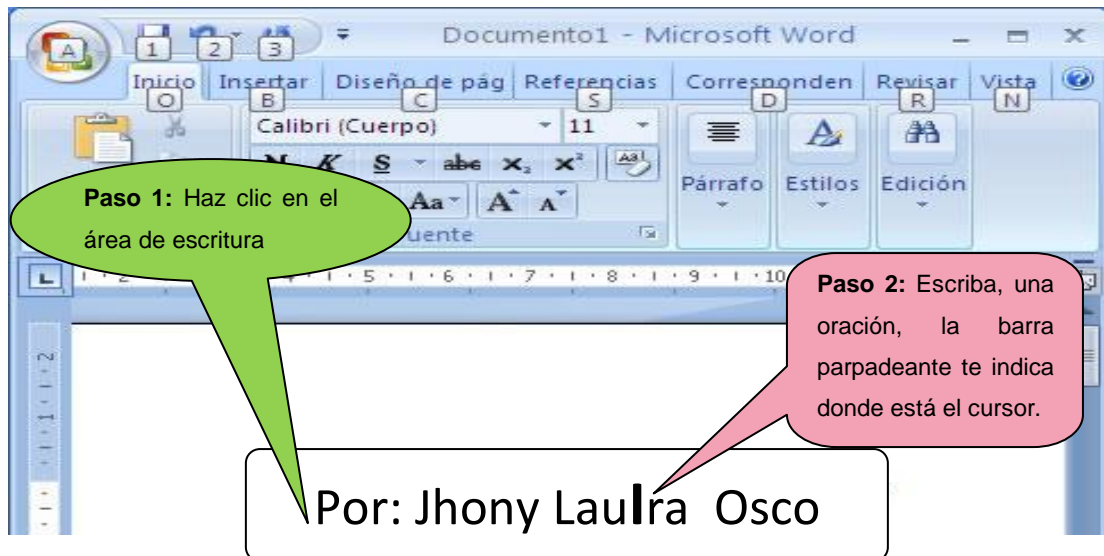
Paso 4: Clic en el botón guardar así de esa manera se guardara el documento.



3.5. Mi primer texto en Word: Llego el momento de escribir nuestro primer texto, escribe una frase cualquiera en tu computadora.

Paso 1: Haz clic en el área de escritura

Paso 2: Escriba, una oración, la barra parpadeante te indica donde está el cursor.

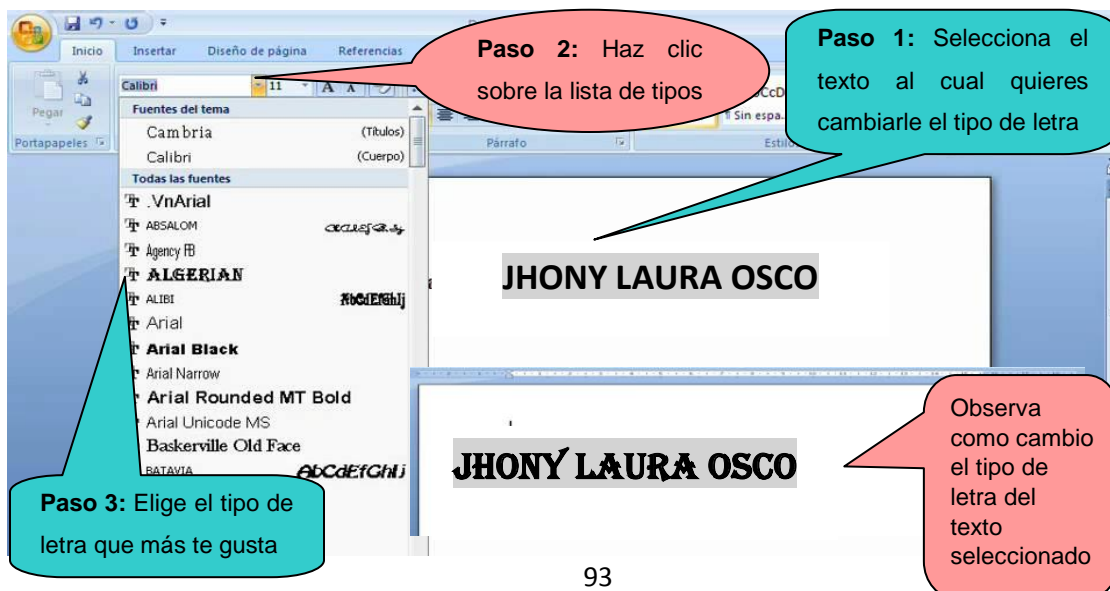


3.6. Cambiando el tipo de letra: Veamos lo siguiente:

Paso 1: Selecciona el texto al cual quieres cambiarle el tipo de letra o fuente

Paso 2: Haz clic sobre la lista de tipos de letra

Paso 3: Elija el tipo de letra que más le guste



3.7. Cambiando el tamaño de letra:

Veamos lo siguiente:

Paso 1: Selecciona el texto al cual quieres cambiarle el tamaño de letra

Paso 2: Haz clic sobre la lista de tipos de letra

Paso 3: Elige un tamaño de letra

The image shows a screenshot of the Microsoft Word interface with three callout boxes illustrating the steps to change font size. The document text is "PAQUETES DE MICROSOFT OFFICE WORD, EXCEL Y POWERPOINT".

- Paso 1:** Selecciona el texto al cual quieres cambiarle el tamaño de letra. A yellow callout box points to the selected text "WORD, EXCEL Y POWERPOINT" in the document.
- Paso 2:** Haz clic sobre la lista de tipos de letra. A red callout box points to the font face dropdown menu in the ribbon.
- Paso 3:** Elige un tamaño de letra. A yellow callout box points to the font size dropdown menu in the ribbon, which is set to 11.

A red arrow points from the font size dropdown menu to a zoomed-in view of the text "PAQUETES DE MICROSOFT OFFICE WORD, EXCEL Y POWERPOINT" where the font size is visibly larger. A red callout box below this view states: "El tamaño de letra ha cambiado".

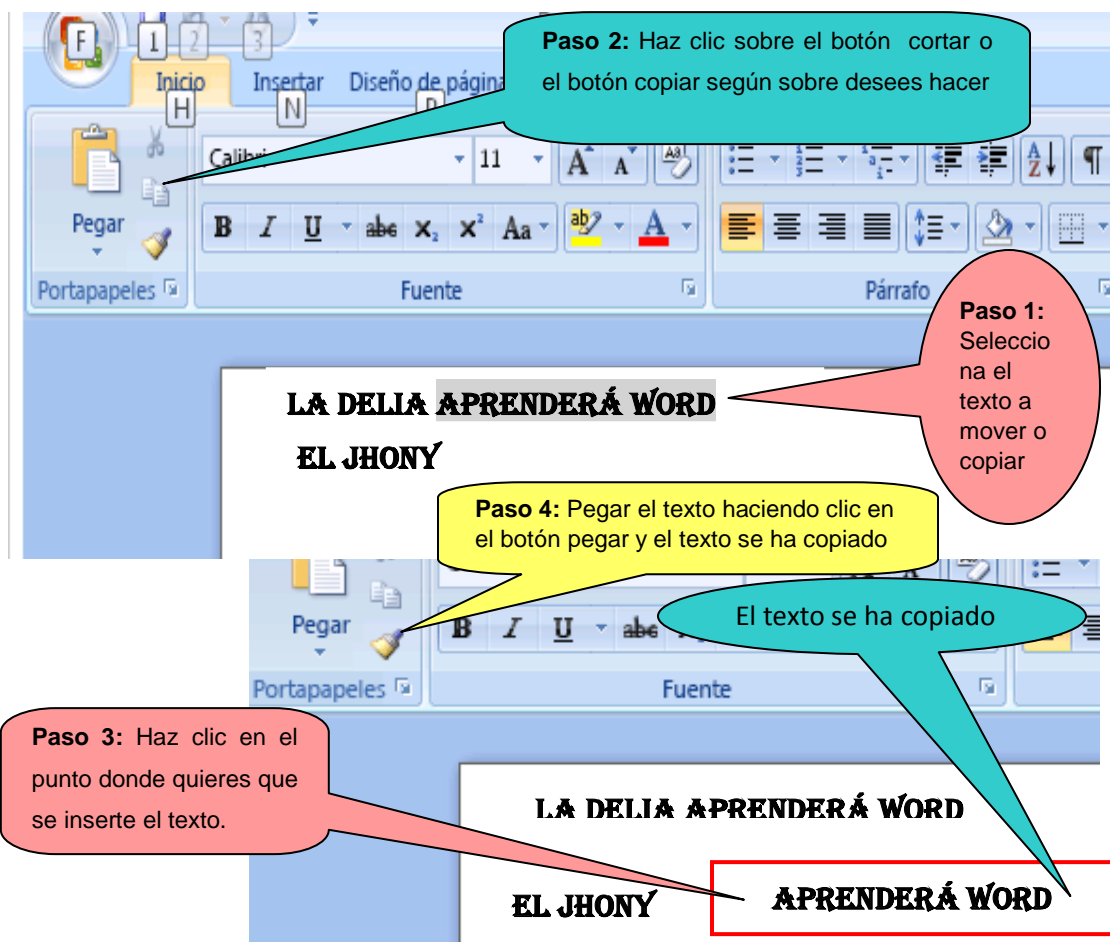
3.8. Moviendo copiando texto: En Word podemos copiarle texto o moverlo de un lugar a otro lugar a otro, en el siguiente ejemplo copiamos la frase “La Delia aprenderá Word” de la primera fila y la insertamos en la siguiente fila.

Paso 1: Selecciona el texto a mover o copiar.

Paso 2: Haz clic sobre el botón cortar o el botón copiar según sobre desees hacer

Paso 3: Haz clic en el punto donde quieres que se inserte el texto.

Paso 4: Pegar el texto haciendo clic en el botón pegar y el texto se ha copiado.



3.9. Revisando ortografía y gramática: Cuando el Word detecta una palabra mal escrita la subraya de color rojo. Igualmente cuando, cuando Word detecta un error gramatical en una sucesión de palabras o símbolos muestra un subrayado de color verde. Veamos como revisar la ortografía o gramática de un documento.

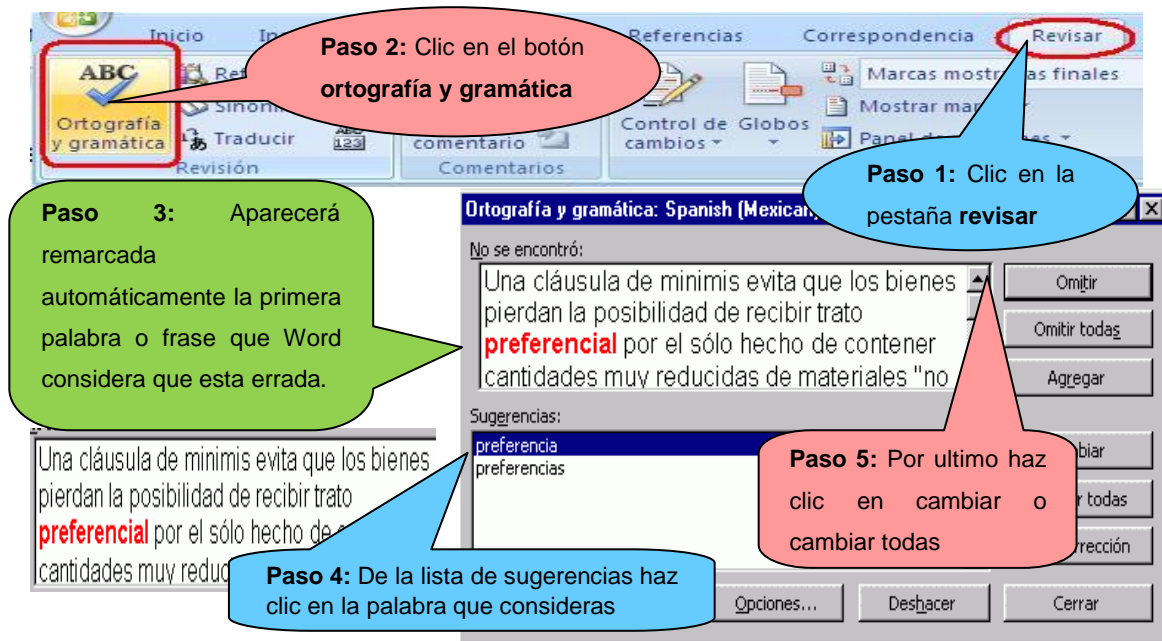
Paso 1: Clic en la pestaña **revisar**

Paso 2: Clic en el botón **ortografía y gramática**

Paso 3: Aparecerá remarcada automáticamente la primera palabra o frase que Word considera que esta errada

Paso 4: De la lista de sugerencias haz clic en la palabra que consideras correcta

Paso 5: Por ultimo haz clic en cambiar o cambiar todas

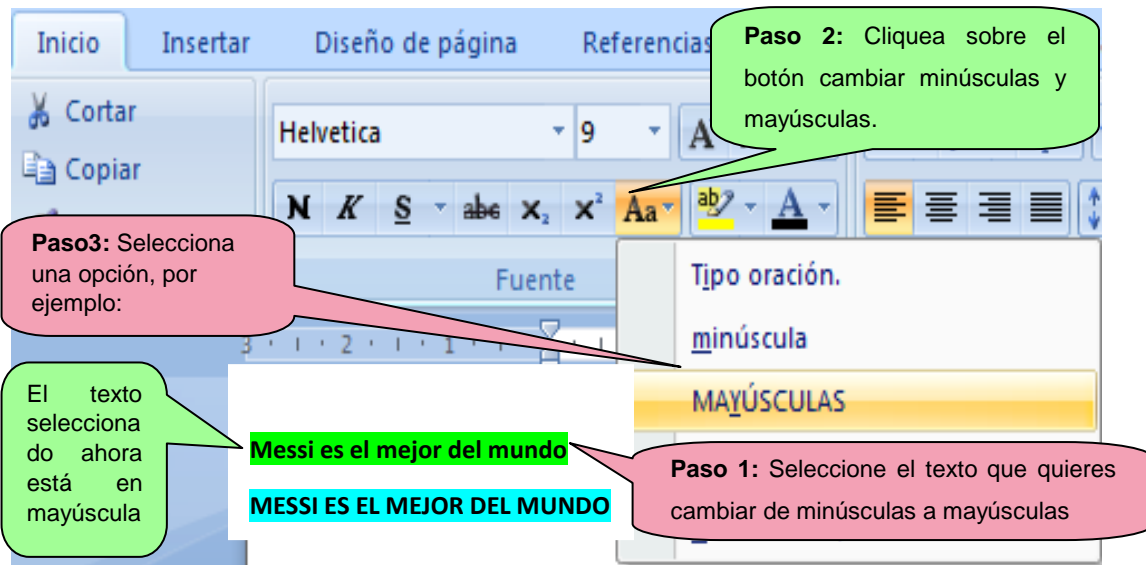


3.10. Cambiando entre mayúsculas y minúsculas: Una herramienta muy útil de Word que nos permite cambiar de mayúsculas a minúsculas veamos.

Paso 1: Seleccione el texto que quieres cambiar de minúsculas a mayúsculas

Paso 2: Cliquea sobre el botón **cambiar minúsculas y mayúsculas**.

Paso 3: Selecciona una opción, por ejemplo: **MAYUSCULAS**, el texto seleccionado ahora está en mayúsculas

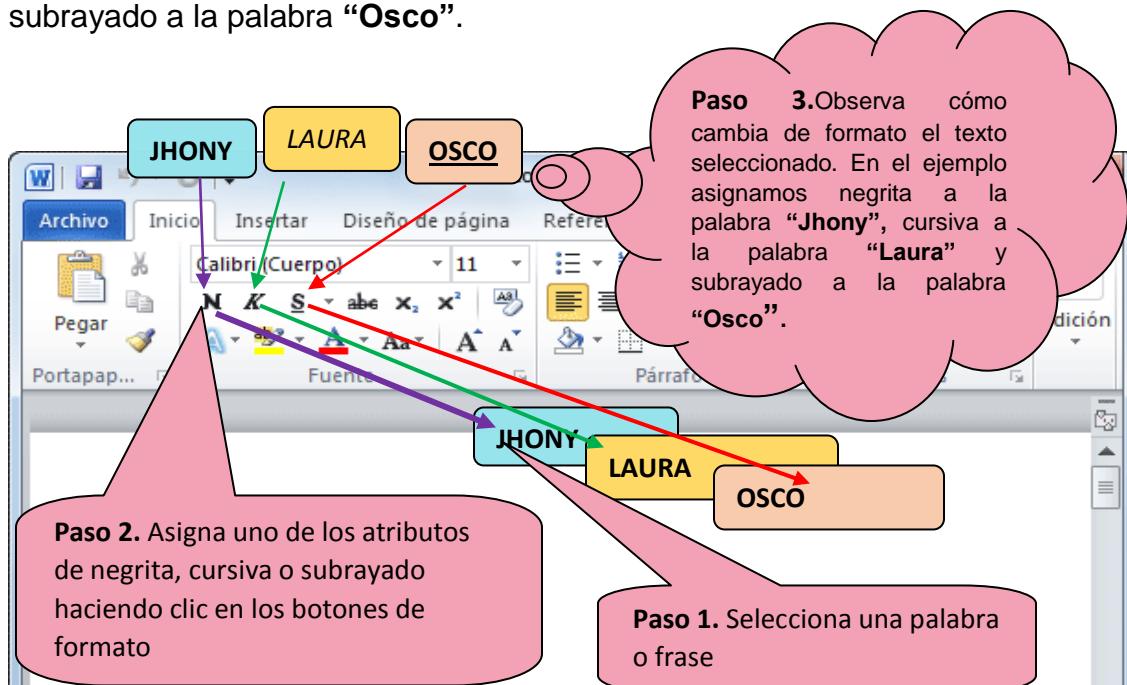


3.11. Aplicando negritas, cursivas, y subrayados: Veamos los pasos.

Paso 1: Selecciona una palabra o frase

Paso 2: Asígnale uno de los atributos de negrita, cursiva o subrayado haciendo clic en los botones de formato.

Paso 3: Observa cómo cambia de formato el texto seleccionado. En el ejemplo asignamos negrita a la palabra “**Jhony**”, cursiva a la palabra “*Laura*” y subrayado a la palabra “Oscó”.



3.12. Imprimiendo un documento: Una vez que tenemos nuestro documento listo, podemos imprimirlo siguiendo este procedimiento.

Paso 1: Clic aquí

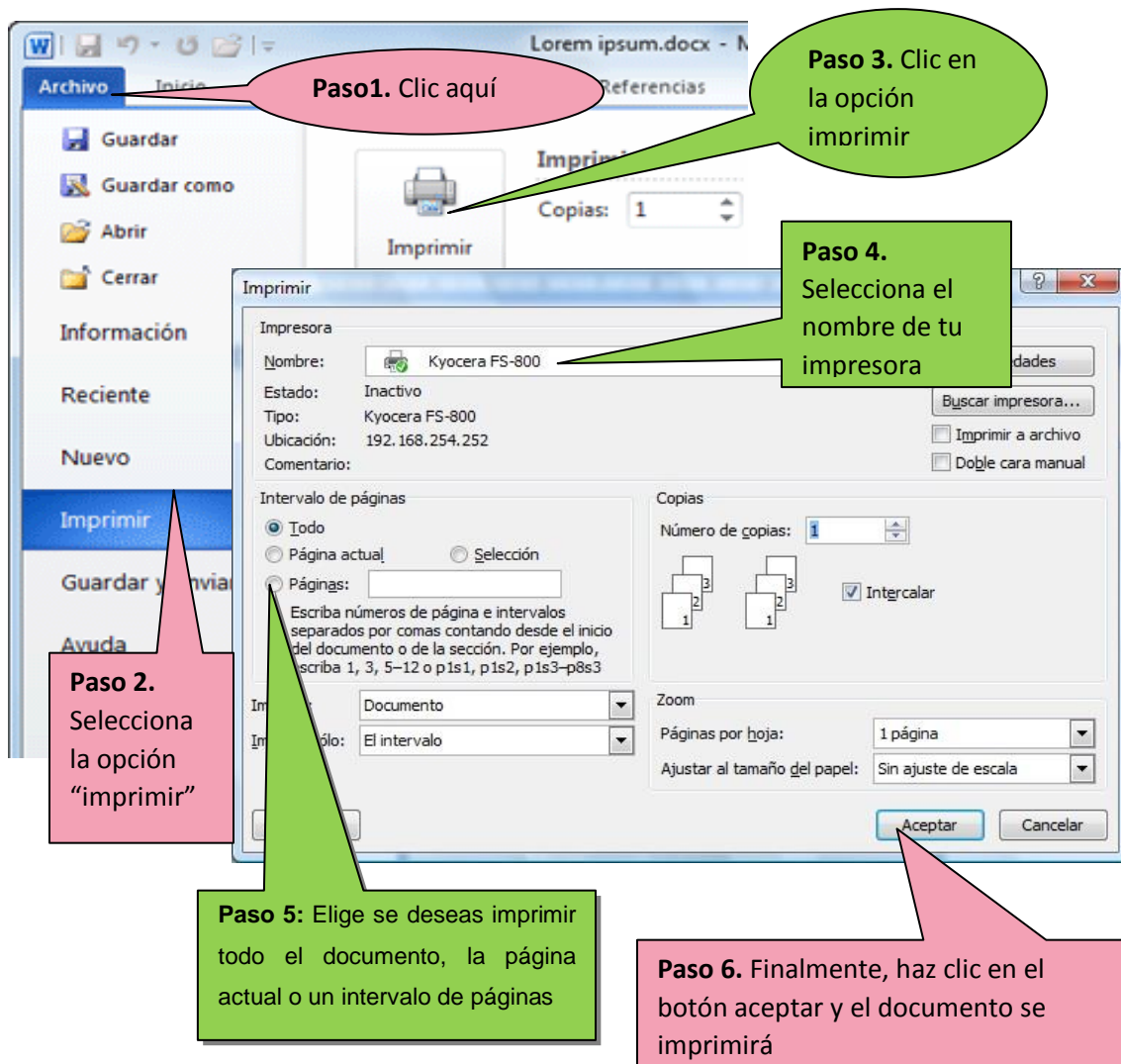
Paso 2: Selecciona la opción imprimir

Paso 3: Clic en la opción imprimir

Paso 4: Selecciona el nombre de tu impresora

Paso 5: Elige se deseas imprimir todo el documento, la página actual o un intervalo de páginas

Paso 6: Finalmente haz clic en el botón aceptar y el documento se imprimirá



Fase	Propósito u objetivo	Temática	Metodología	Recursos	Tiempo	Beneficiarios	Responsable
<p>FASE 4</p> <p>Reconocimiento de paquetes de programas de Microsoft office</p>	<p>Mejorar los procesos de enseñanza y el aprendizaje a través de curso de Microsoft Excel en los niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”</p>	<p>MICROSOFT EXCEL</p> <p>Trabajando con Microsoft Excel:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Iniciar Microsoft Excel ✓ Explorando Microsoft Excel ✓ Creando un nuevo archivo de Excel ✓ Guardando un libro de Excel ✓ Cambiando la celda activa ✓ Ingresado datos en una celda ✓ Imprimiendo 	<p>Se desarrollara mediante la explicación y posteriormente la participación individual y grupal de la misma forma la enseñanza y aprendizaje será interactivo.</p>	<p>-fotocopias de guía manejo. -trípticos. -Textos. -Data Show. -Computadora. -videos de producción. -CD interactivo.</p>	<p>Un mes A la semana 3 horas</p>	<p>Niños/as de 4to, 5to, 6to de nivel primaria.</p>	<p>Univ. Jhony Laura Osco</p>

IV MICROSOFT EXCEL



4.1. Iniciar Microsoft Excel

4.2. Explorando Microsoft Excel

4.3. Creando un nuevo archivo de Excel

4.4. Guardando un libro de Excel

4.5. Cambiando la celda activa

4.6. Ingresado datos en una celda

4.7. Cambiando la orientación de páginas

4.8. Ajustando el tamaño y tamaño de la página:

4.9. Imprimiendo

4.1. Iniciar Microsoft Excel

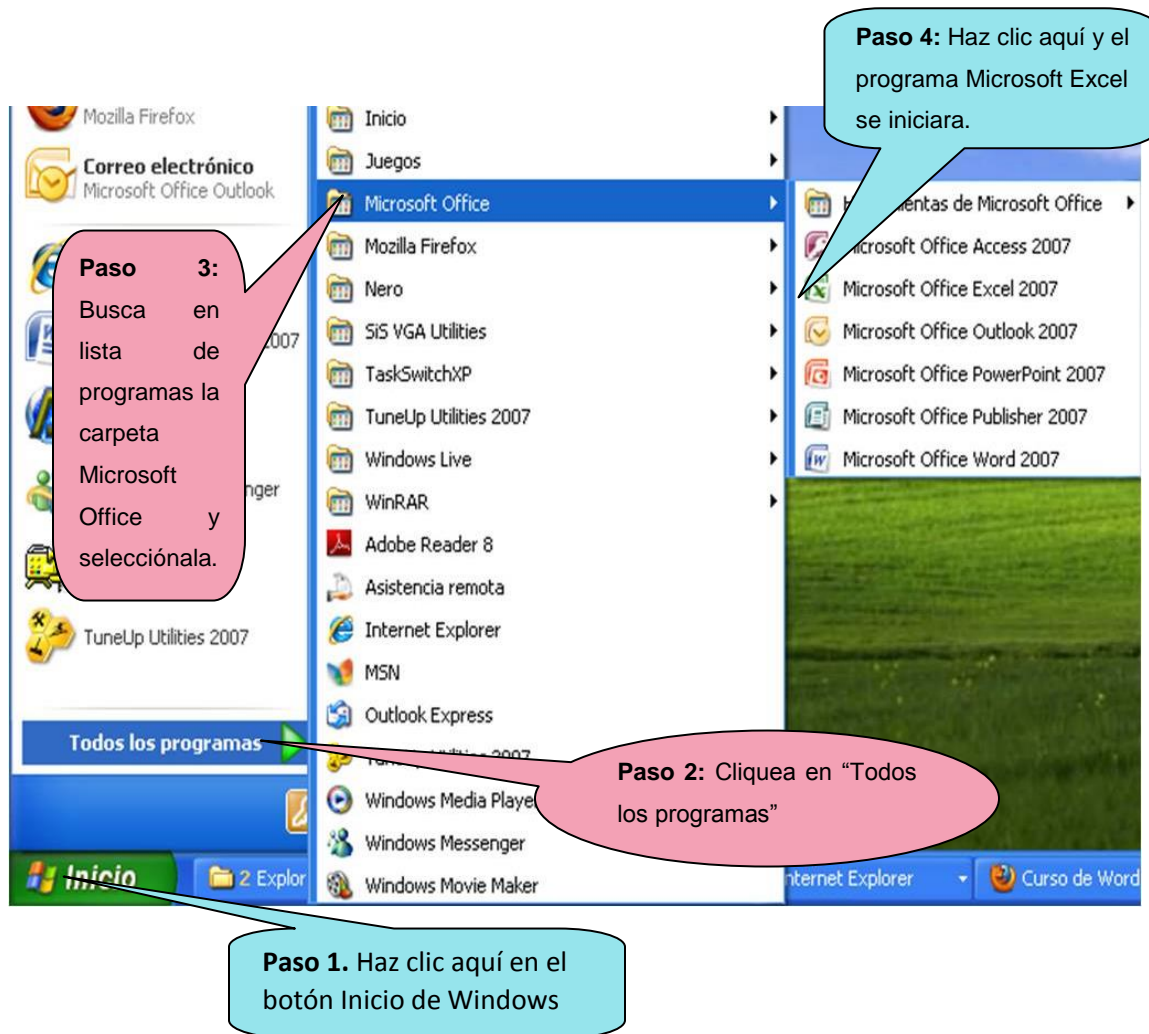
Para iniciar Microsoft Excel sigamos el siguiente procedimiento paso a paso:

Paso 1: Haz clic en el botón **Inicio**, de Windows

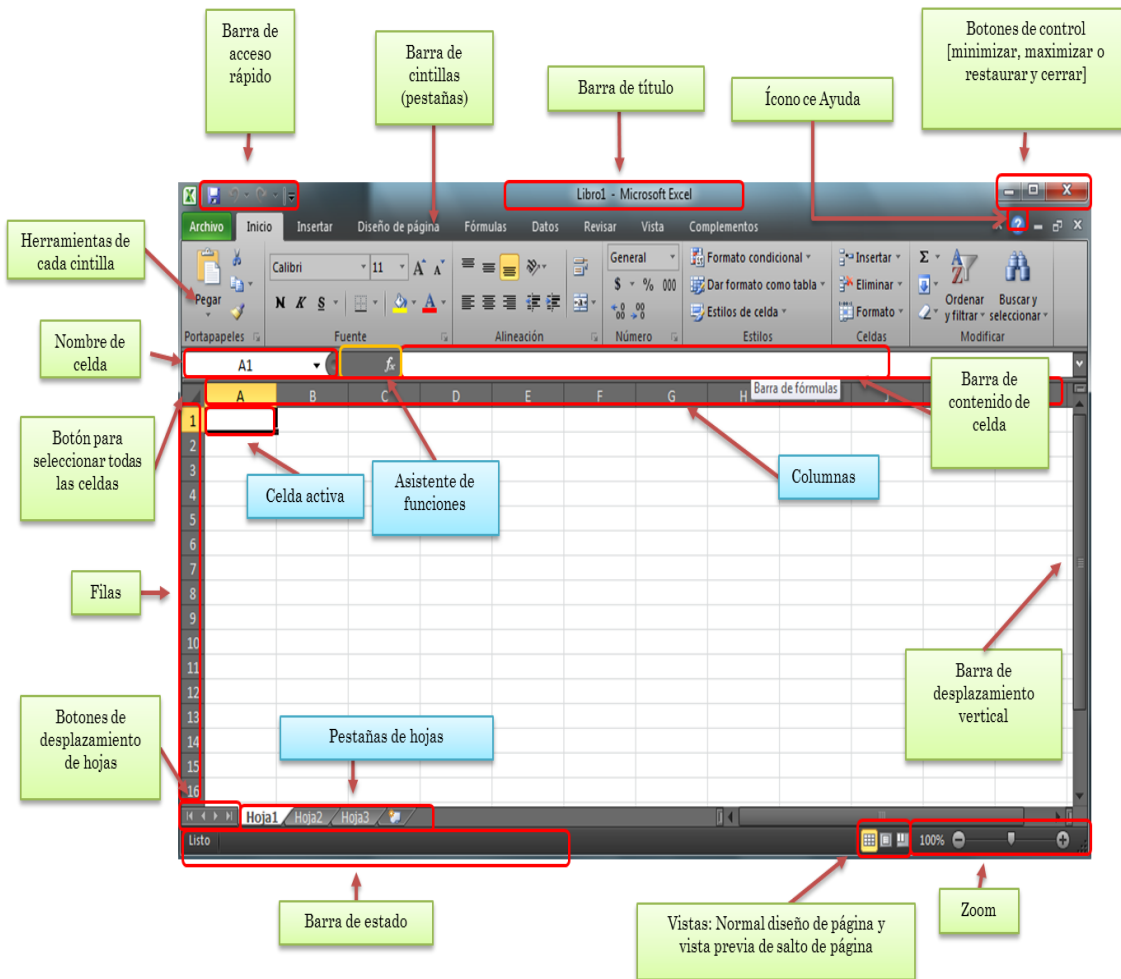
Paso 2: Escoge la opción **Todos los programas**

Paso 3: Buscar en la lista de programas la carpeta Microsoft Office y selecciónala

Paso 4: Haz clic aquí y el programa Microsoft Excel



4.2. Explorando Microsoft Excel: Veamos todos elementos necesarios para posteriormente trabajar

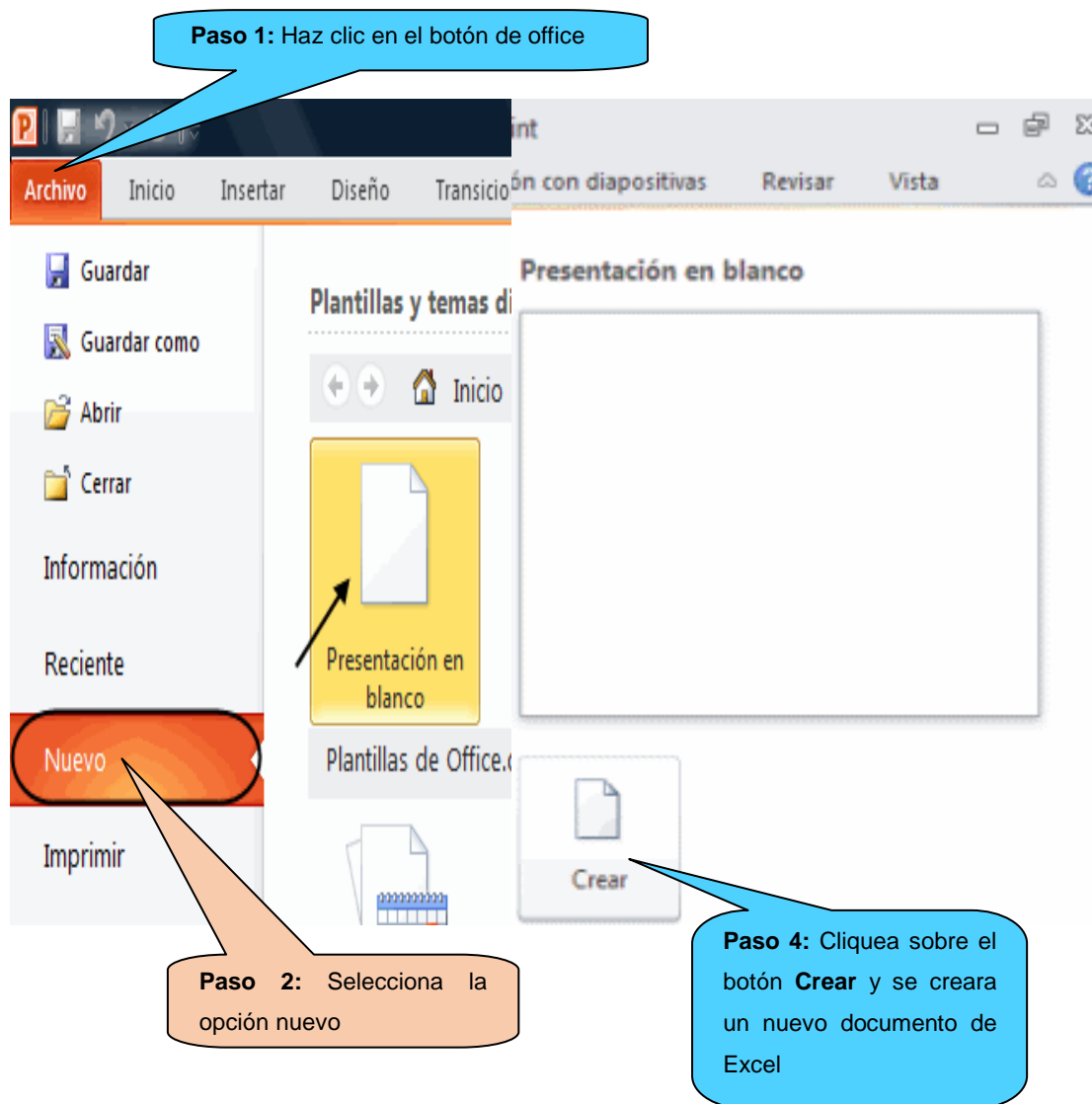


4.3. Creando un nuevo archivo de Excel: Cuando necesites crear un nuevo libro de Excel sigue este procedimiento:

Paso 1: Haz clic sobre el botón de Office

Paso 2: Selecciona la opción **Nuevo**

Paso 3: Presiona el opción **Crear** y se creara un nuevo documento de Excel



4.4. Guardando un libro de Excel: Es importante recordar que debemos guardar nuestro libro de Excel una vez que hayamos terminado nuestro trabajo, porque si no lo hacemos al momento de apagar la computadora lo perderemos todo lo que modificamos.

Paso 1: Haz clic en el botón guardar.

Paso 2: Si en la primera vez que guardamos nuestro libro, aparecerá el cuadro de dialogo guardar como aquí seleccionamos primero la carpeta donde queremos que se guarde nuestro documento.

Paso 3: Da un nombre al documento para identificar al momento de buscar el documento que guardaste.

Paso 4: Clic en el botón guardar así de esa manera se guardara el documento.



4.5. Cambiando la celda activa:

Veamos ahora como movernos de celda otra en Excel

Paso 1: Utilice los botones de flecha de tu teclado para moverte entre las celdas

Paso 2: Haz clic directamente para cambiar de celda activa

Paso 1: Utilice los botones de flecha de tu teclado para moverte entre las celdas

Observa la barra de nombres, ahí aparece el nombre de la celda activa, en este caso B4, que nos indica que la celda está en la columna B y la fila 7

Paso 2: Haz clic directamente para cambiar de celda activa

4.6. Ingresando datos en una celda:

Para ingresar dato en la celda. Solamente selecciona y empieza a escribir con tu teclado, normalmente las letras se alinearan a la izquierda dentro de la celda y los números a la derecha. En el gráfico de abajo se muestra otros casos particulares.

The image shows a screenshot of an Excel spreadsheet with several callouts explaining text alignment and formatting rules. The spreadsheet data is as follows:

D1		fx	
A		C	
JHONY LAURA		OSCO	
Edad	11	años	
Peso	35,5	kg	
Estatura	1,45	m	
Nacimiento	12/10/2016		
	#####		
Dirección Alto Lima Distrito 6			

Callouts and their explanations:

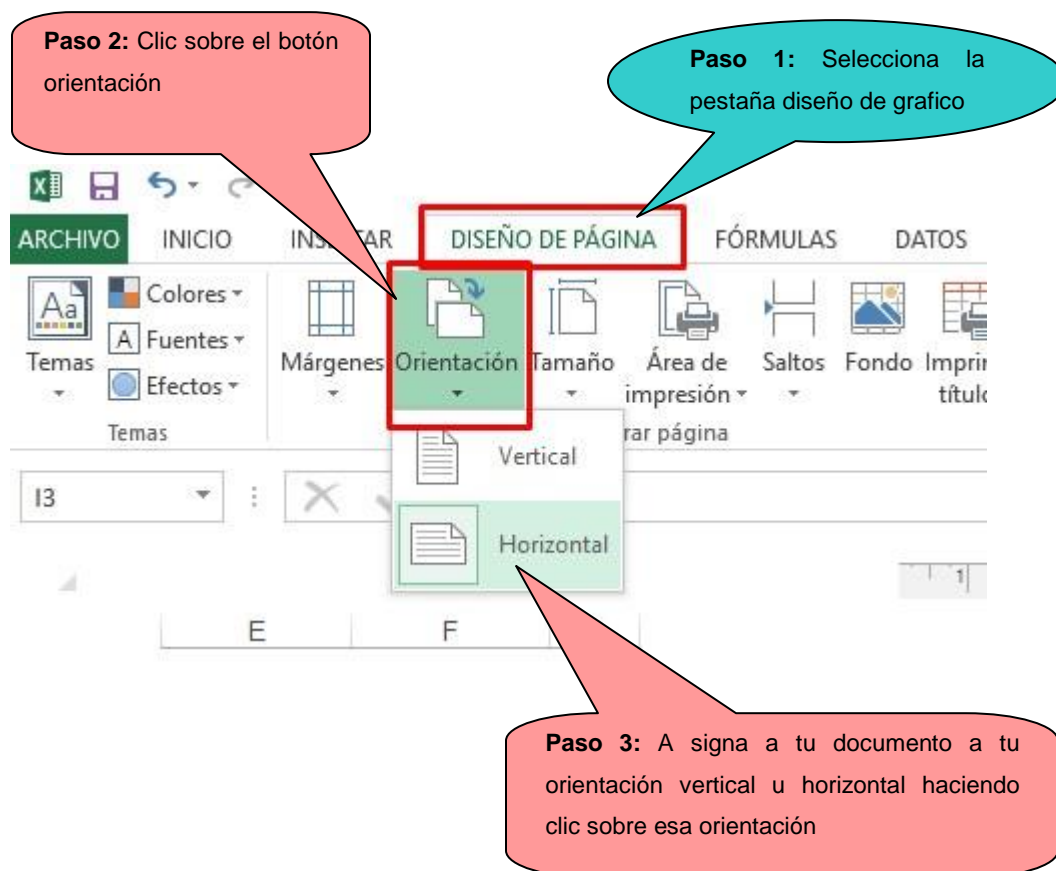
- Top Callout (Cyan):** Numero decimal, escribimos 35,50 y Excel automáticamente elimina el último cero.
- Right Callout (Red):** Valores numéricos, se alinean a la derecha.
- Left Callout (Red):** El texto normal se alinea a la izquierda.
- Bottom-Right Callout (Cyan):** Fecha ingresamos el valor 2016 -10 -12 y Excel automáticamente cambio el formato a un formato de fechas.
- Bottom-Left Callout (Cyan):** El texto excede el ancho de la celda y como hay información en la celda de la derecha, el texto se corta.
- Bottom-Right Callout (Red):** El texto excede el ancho de la celda y como no hay información en la celda de la derecha, el texto no se corta.
- Bottom-Left Callout (Green):** Columna demasiado estrecha para mostrar un valor numérico, aparecen automáticamente los símbolos #####.
- Right Callout (Green):** Numero decimal normal.

4.7. Cambiando la orientación de páginas: De acuerdo a nuestras necesidades, podemos elegir la orientación que queremos dar a nuestro documento, sea para su lectura en nuestro monitor cuando tenemos nuestros gráficos que son amplios y que pueden ser visualizados en toda su extensión, o para que pueden ser impresos si estos gráficos son extensos horizontalmente.

Paso 1: Selecciona la pestaña diseño de gráfico

Paso 2: Clic sobre el botón orientación

Paso 3: Asigna a tu documento a tu orientación vertical u horizontal haciendo clic sobre esa orientación



4.8. Ajustando el tamaño y tamaño de la página: Veamos los siguientes pasos

Paso 1: Selecciona la de diseño de pagina

Paso 2: Haz clic sobre el botón márgenes, y tamaño, dependiendo de lo que necesites modificar

Paso 2: Haz clic sobre el botón márgenes, y tamaño, dependiendo de lo que necesites modificar

Paso 1: Selecciona la de diseño de pagina

Márgenes. Selecciona los márgenes que se aplicaran a la impresión, observa los valores numéricos de cada tipo de margen

Margen	Superior	Inferior	Izquierda	Derecha	Encabezado	Pie de página
Normal	1,91 cm	1,91 cm	1,78 cm	1,78 cm	0,76 cm	0,76 cm
Ancho	2,54 cm	2,54 cm	2,54 cm	2,54 cm	1,27 cm	1,27 cm
Estrecho	0,64 cm	1,91 cm	0,64 cm	0,64 cm	0,76 cm	0,76 cm

Tamaño. Escoge el tamaño de papel para la impresión

Tamaño	Dimensiones
Carta	21,59 cm x 27,94 cm
Oficio	21,59 cm x 35,56 cm
Ejecutivo	21,59 cm x 26,67 cm
A4	21,59 cm x 29,83 cm

4.9. Imprimiendo: Para finalizar, ahora que tenemos configurando nuestro libro aprendamos a imprimirlo.

Paso1. Clic aquí

Paso 2. Selecciona la opción “imprimir”

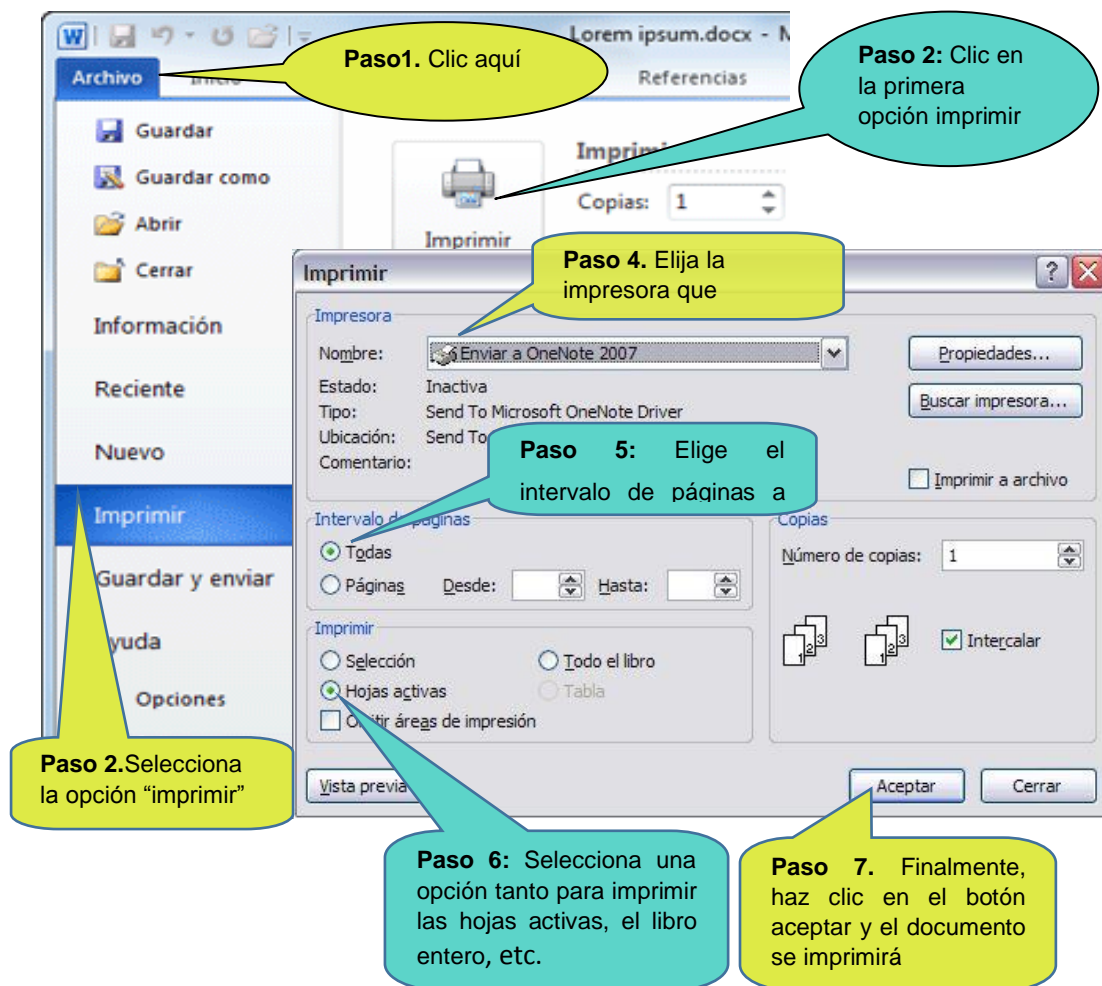
Paso 3: Clic en la primera opción imprimir

Paso 4. Elija la impresora que utilizaras

Paso 5: Elige el intervalo de páginas a imprimirse

Paso 6: Selecciona una opción tanto para imprimir las hojas activas, el libro entero, etc.

Paso 7. Finalmente, haz clic en el botón aceptar y el documento se imprimirá



Fase	Propósito u objetivo	Temática	Metodología	Recursos	Tiempo	Beneficiarios	Responsable
FASE 5 Reconocimiento de los elementos que contiene el programa de PowerPoint.	Mejorar los procesos de enseñanza y el aprendizaje a través de curso de Microsoft Excel en los niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta".	MICROSOFT POWERPOINT <ul style="list-style-type: none"> ✓ Iniciando PowerPoint ✓ el entorno de PowerPoint ✓ Creando una nueva presentación ✓ Abriendo y cerrando una presentación: ✓ Adicionando y editando texto en una diapositiva ✓ Insertando una imagen desde un directorio: ✓ Insertando un archivo de sonidos: ✓ Trabajando con formas prediseñadas ✓ Aplicando un tema: ✓ Creando una diagrama SmartArt: ✓ Configurando la representación: ✓ Iniciando una presentación: 	Se desarrollara mediante la explicación y posteriormen te la participación individual y grupal de la misma forma la enseñanza y aprendizaje será interactivo.	-fotocopias de guía manejo. -trípticos. -Textos. -Data Show. -Computadora. -videos de producción. -CD interactivo.	Un mes A la semana a 3 horas	Niños/as de 4to, 5to, 6to de nivel primaria.	Univ. Jhony Laura Osco

V MICROSOFT



- ✓ **Iniciando PowerPoint**
- ✓ **El entorno de PowerPoint**
- ✓ **Creando una nueva presentación**
- ✓ **Abriendo y cerrando una presentación**
- ✓ **Adicionando y editando texto en una diapositiva**
- ✓ **Insertando una imagen desde un directorio**
- ✓ **Insertando un archivo de sonidos**
- ✓ **Trabajando con formas prediseñadas**
- ✓ **Aplicando un tema**
- ✓ **Creando una diagrama SmartArt**
- ✓ **Configurando la representación**
- ✓ **Iniciando una presentación**

5.1. Iniciando PowerPoint

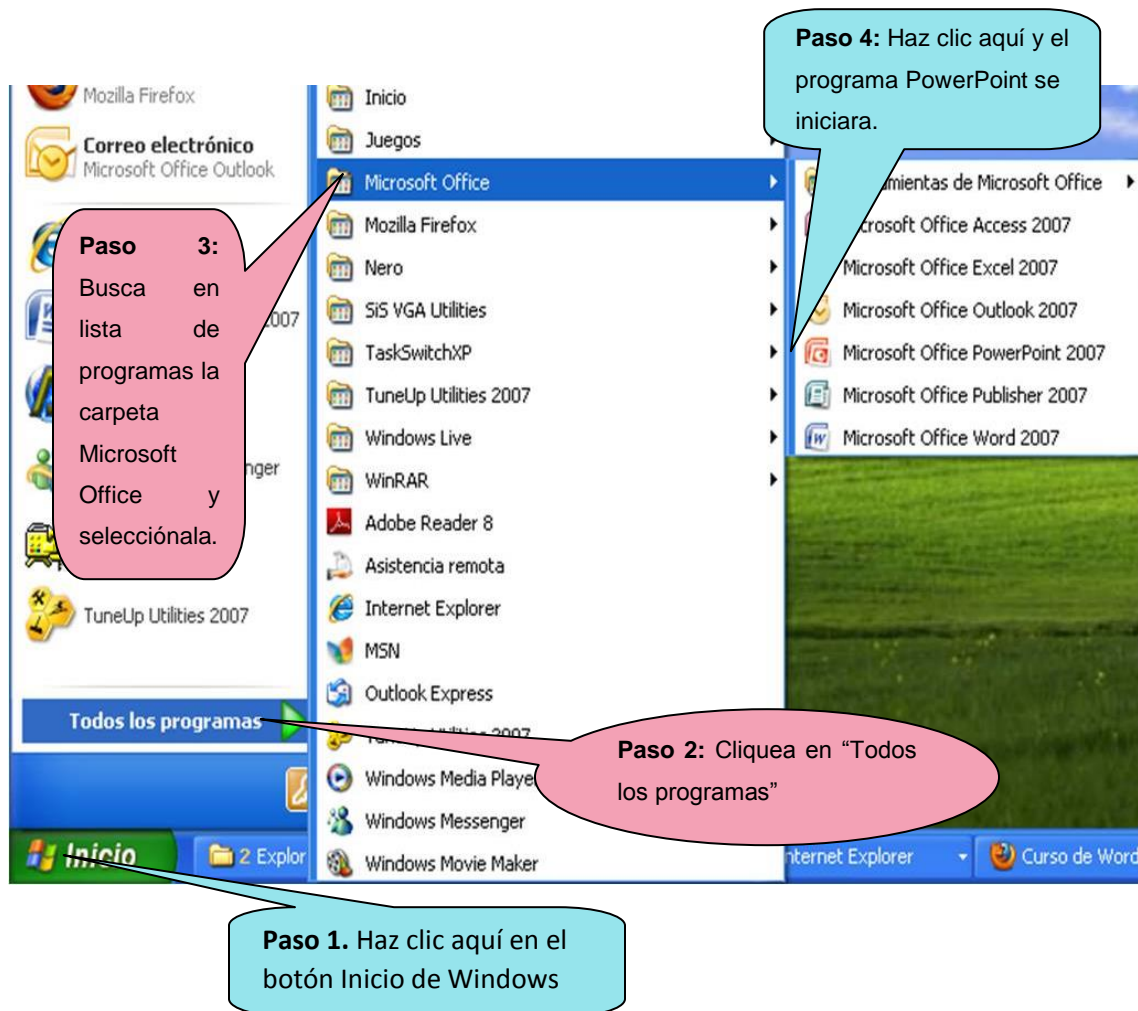
Para iniciar PowerPoint sigamos el siguiente procedimiento

Paso 1: Haz clic en el botón inicio de clic Windows

Paso 2: Cliquea en Todos los programas

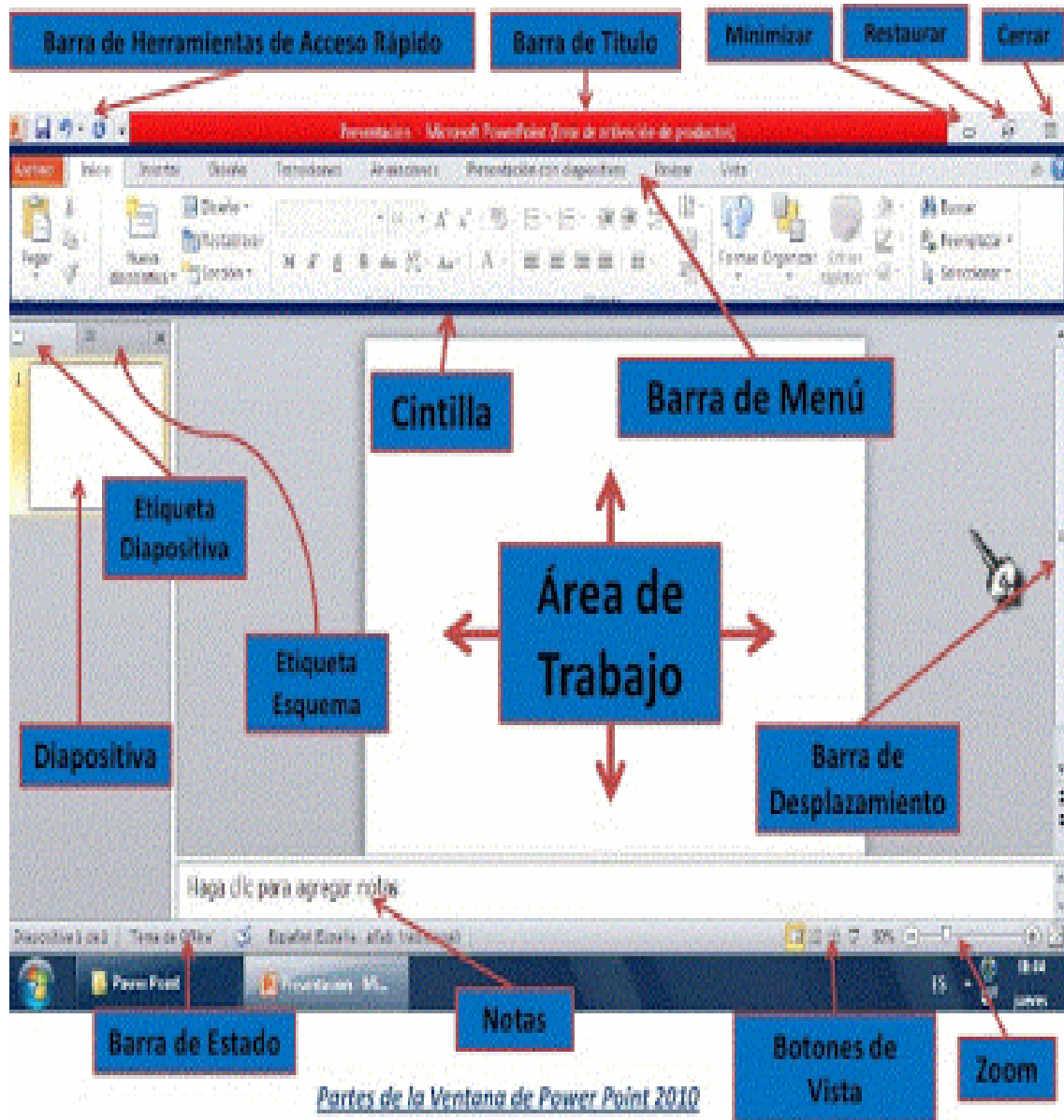
Paso 3: Busca en la lista de programas la carpeta Microsoft Office y selecciónala

Paso 4: Haz clic aquí y el programa Microsoft PowerPoint se iniciara



5.2. El entorno de PowerPoint

Veamos los elementos necesarios para trabajar posteriormente



5.3. Creando una nueva presentación

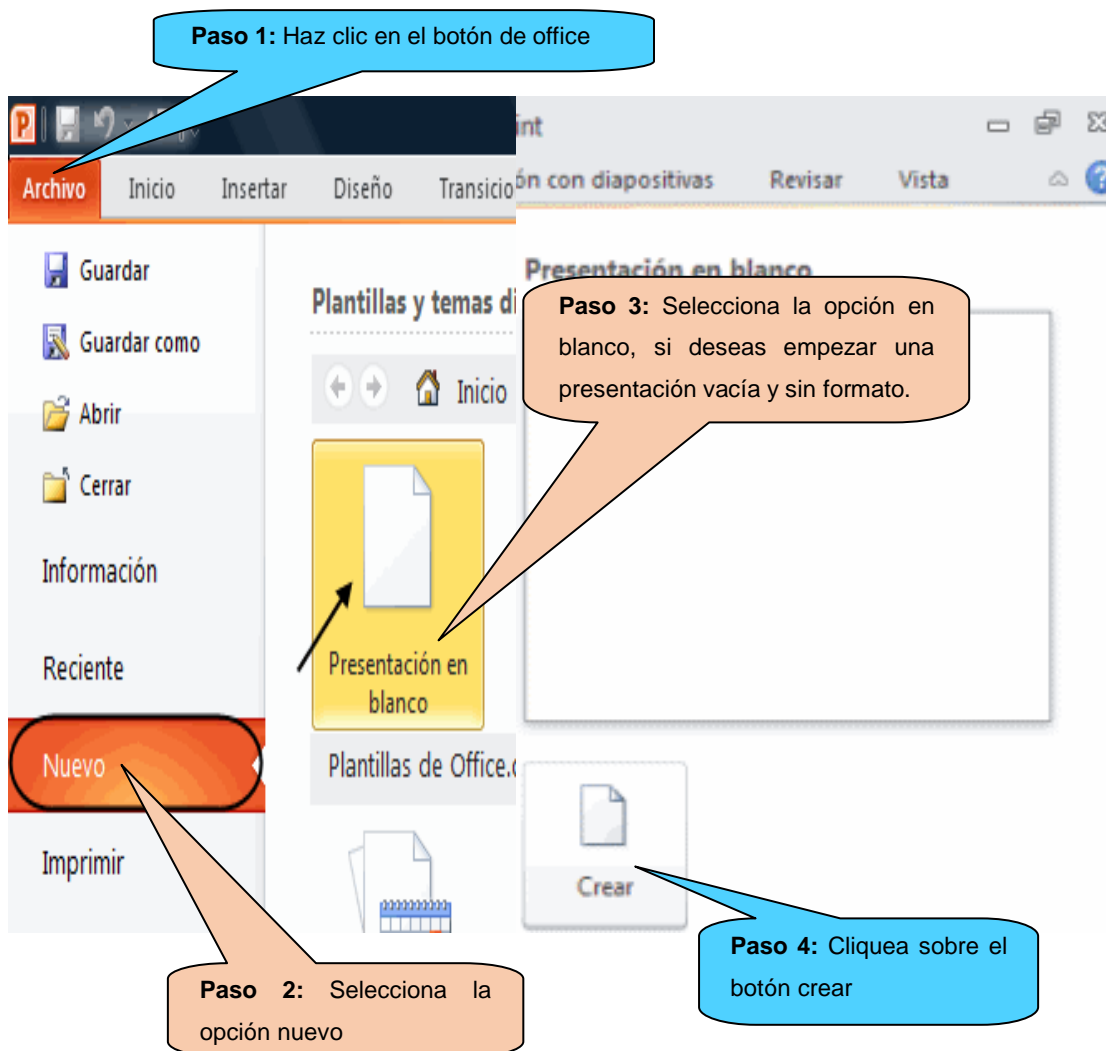
Para crear una nueva presentación sigamos los siguientes pasos

Paso 1: Haz clic en el botón de office

Paso 2: Selecciona la opción nuevo

Paso 3: Selecciona la opción en blanco, si deseas empezar una presentación vacía y sin formato.

Paso 4: Cliquea sobre el botón crear



5.4. Abriendo y cerrando una presentación: Para abrir una presentación sigamos los siguientes pasos:

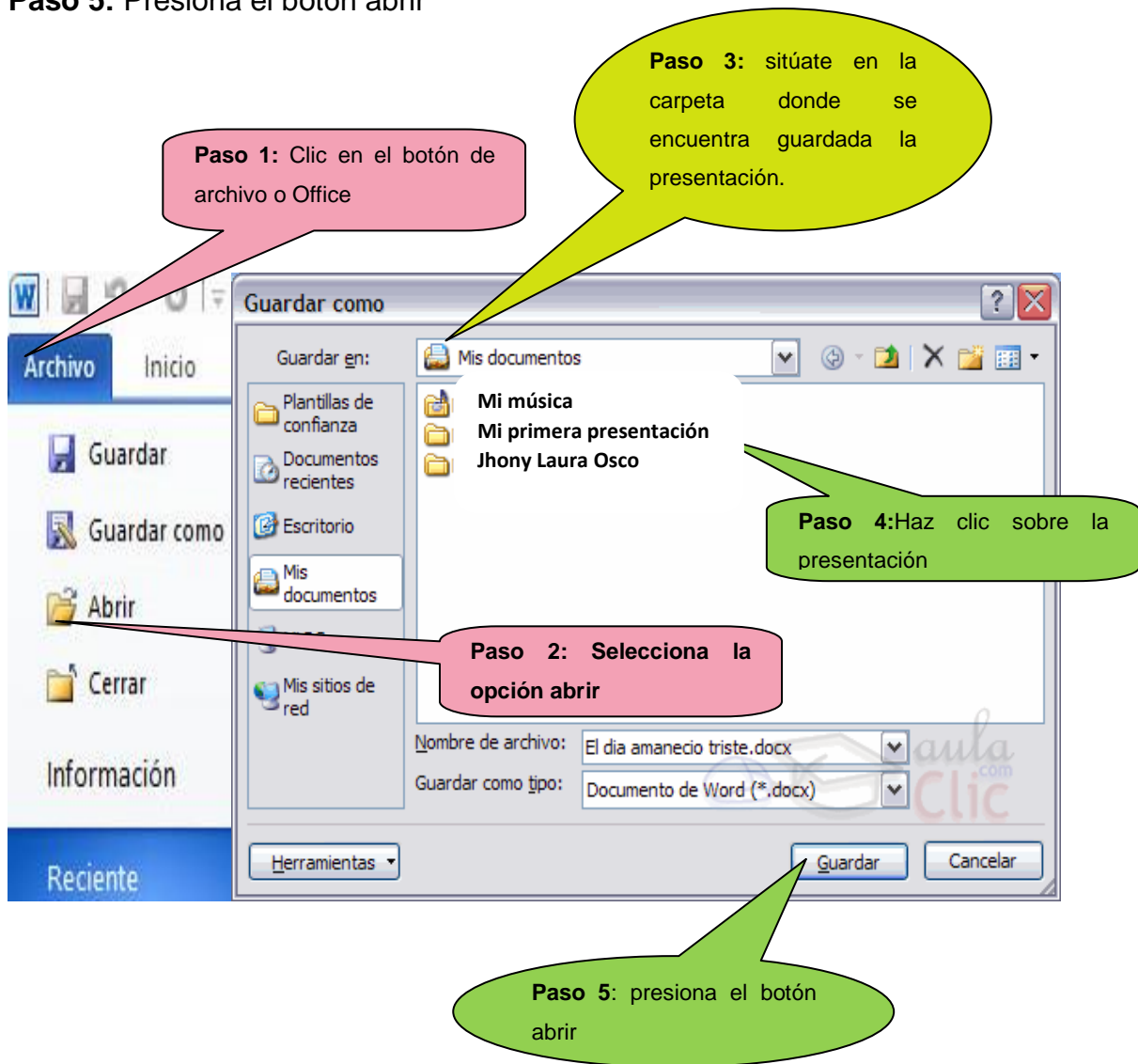
Paso 1: Haz clic en el botón de office

Paso 2: Selecciona la opción abrir

Paso 3: Sitúate en la carpeta donde se encuentra guardada la presentación

Paso 4: Haz clic sobre la presentación

Paso 5: Presiona el botón abrir



5.5. Adicionando y editando texto en una diapositiva

Paso 1: Haz clic sobre el área de texto a editar

Paso 2: El cuadro de texto pasara al modo de edición, ahora puedes escribir directamente el texto

Paso 3: Para editar un texto solamente haz doble clic sobre el texto a editar y escribe el nuevo texto nuevo texto



Paso 3: Para editar un texto solamente haz doble clic sobre el texto a editar y escribe el nuevo texto nuevo texto

5.6. Insertando una imagen desde un directorio: También podemos insertar una imagen guardada en alguna carpeta mediante el siguiente procedimiento:

Paso 1: Haz clic en el botón imagen del menú insertar, i haz clic en el área de insertar objeto dentro de una diapositiva

Paso 2: Ubica la imagen que quieres insertar y selecciónala

Paso 3: Presiona el botón insertara y la imagen se insertara en la diapositiva

Paso 1: Haz clic en el botón imagen del menú insertar, o haz clic en el área de insertar objeto dentro de una diapositiva

Paso 2: Ubica la imagen que quieres insertar y selecciónala

Paso 3: Presiona el botón insertara y la imagen se insertara en la diapositiva

5.7. Insertando un archivo de sonidos: Para que nuestra presentación sea interactiva, PowerPoint nos permita agregar sonidos a nuestras diapositivas:

Paso 1: Haz clic en la etiqueta insertar

Paso 2: Cliquee sobre el botón sonido

Paso 3: Elige sonido de la galería multimedia

Paso 4: Haz clic sobre en el botón buscar para listar todos los sonidos

Paso 5: Elige un sonido haciendo clic sobre él

Paso 6: El icono de sonido se insertara. Haz clic sobre él y aparecerá la barra de herramientas de sonido



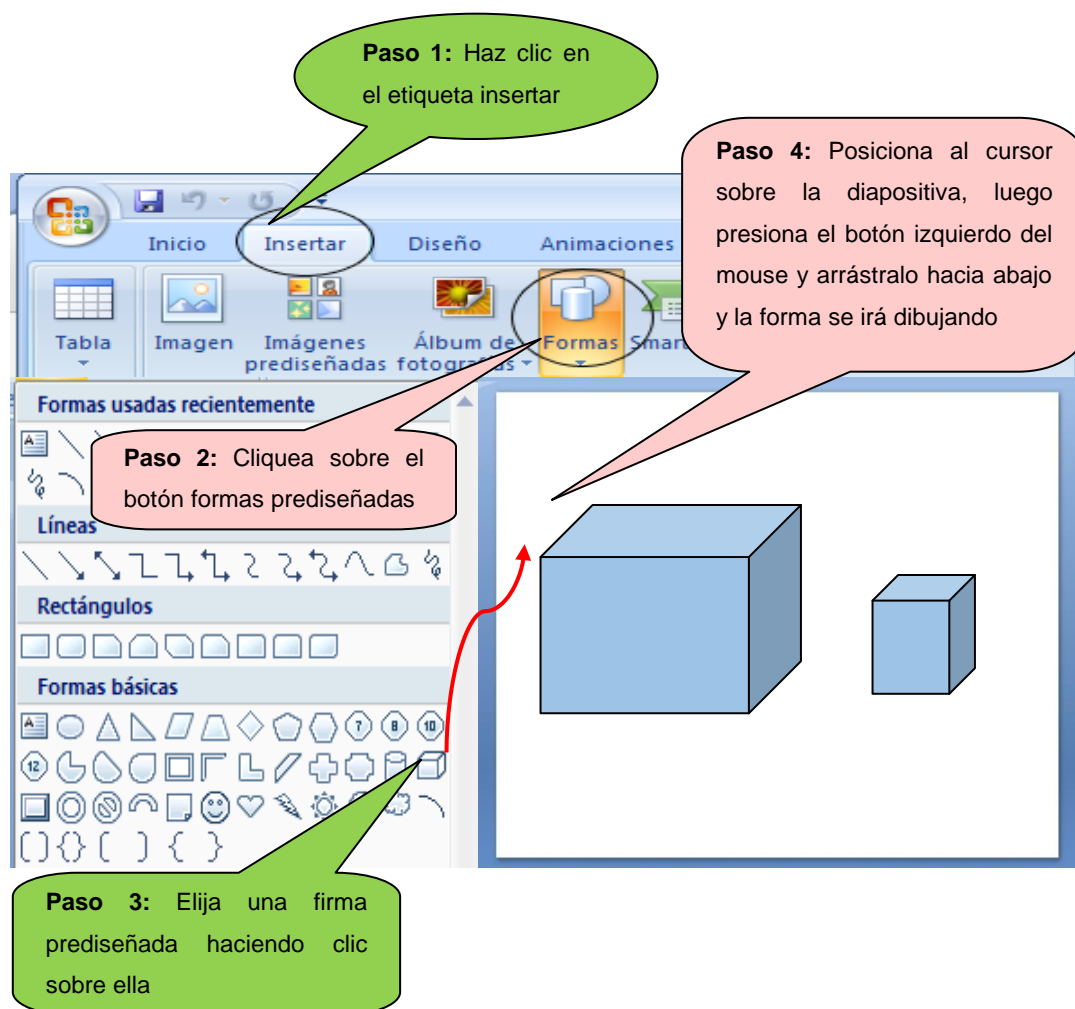
5.8. Trabajando con formas prediseñadas

Paso 1: Haz clic en el etiqueta insertar

Paso 2: Cliquea sobre el botón formas prediseñadas

Paso 3: Elija una firma prediseñada haciendo clic sobre ella

Paso 4: Posiciona al cursor sobre la diapositiva, luego presiona el botón izquierdo del mouse y arrástralo hacia abajo y la forma se irá dibujando

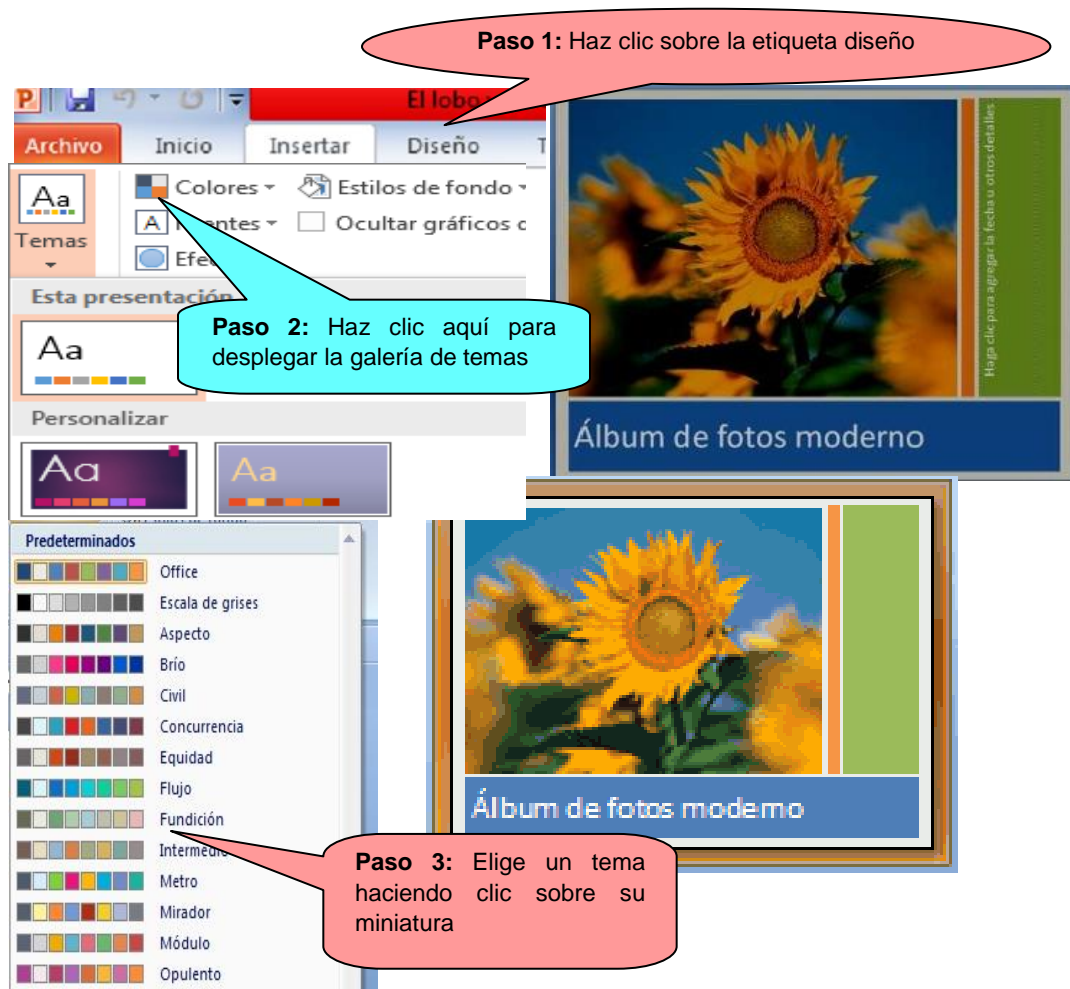


5.9. Aplicando un tema: Los temas de PowerPoint son rediseños de diapositivas que podemos aplicar a nuestras representaciones, en PowerPoint tenemos por defecto varios temas para elegir a lo que desees veamos lo siguiente:

Paso 1: Haz clic sobre la etiqueta diseño

Paso 2: Haz clic aquí para desplegar la galería de temas

Paso 3: Elige un tema haciendo clic sobre su miniatura



5.10. Creando una diagrama SmartArt: El SmartArt es un gráfico que nos ayuda a representar mejor una idea, por ejemplo, un organigrama, un proceso, una lista, etc.

Paso 1: Selecciona al pestaña insertar

Paso 2: Haz clic sobre el botón SmartArt

Paso 3: Elige una categoría

Paso 4: Elige una SmartArt haciendo clic sobre el

Paso 5: Presiona el botón aceptar

Paso 6: Escribe el texto que irá en el SmartArt elegido

Paso 7: El SmartArt se ha insertado en la diapositiva

The image shows a sequence of steps for inserting SmartArt in Microsoft PowerPoint. The main window displays the 'Insertar' ribbon with the 'SmartArt' button highlighted. A dialog box titled 'Elegir un gráfico SmartArt' is open, showing a list of categories on the left and a grid of SmartArt options in the center. A 'Lista de bloques básicos' is also visible on the right. A text entry dialog box is open, showing a list of names: Henry, Carolina, and Jerica. The final result is a SmartArt diagram with three vertical chevrons labeled 'Henry', 'Carolina', and 'Jerica', each pointing to a corresponding text box containing their titles: 'Director de Mercadeo', 'Oficina de Capacitación', and 'Director de Venta'.

Paso 1: Selecciona al pestaña insertar

Paso 2: Haz clic sobre el botón SmartArt

Paso 3: Elige una categoría

Paso 4: Elige una SmartArt haciendo clic sobre el

Paso 5: Presiona el botón aceptar

Paso 6: Escribe el texto que irá en el SmartArt elegido

Paso 7: El SmartArt se ha insertado en la diapositiva

- Henry
 - Director de Mercadeo
- Carolina
 - Oficina de Capacitación
- Jerica
 - Director de Venta

5.11. Configurando la representación: Cuando hemos terminado de crear nuestra representación nos toca prepararnos para exponerla, para ello es recomendable realizar ciertos ajustes veamos los siguientes pasos:

Paso 1: Haz clic sobre la etiqueta presentación con diapositivas

Paso 2: Cliquea sobre configuración de la presentación con dispositivos

Paso 3: Selecciona los parámetros de la presentación y haz clic en aceptar

Paso 1: Haz clic sobre la etiqueta presentación con diapositivas

Paso 2: Cliquea sobre configuración de ..

Para ofrecer a una audiencia en directo, haz clic en realizada por un orador.

Para permitir que la audiencia vea la presentación desde el disco duro de un equipo, o en internet, haz clic en examinada de forma individual.

Para entregar una presentación autoejecutable que se muestra en una exposición haz clic en examinada exposición

Si el paso de una diapositiva a otra será habiendo clic elige la primera opción o elija la segunda si previamente guardaste los tiempos de exposición por diapositivas

Paso 3: Selecciona los parámetros de la presentación y haz clic en

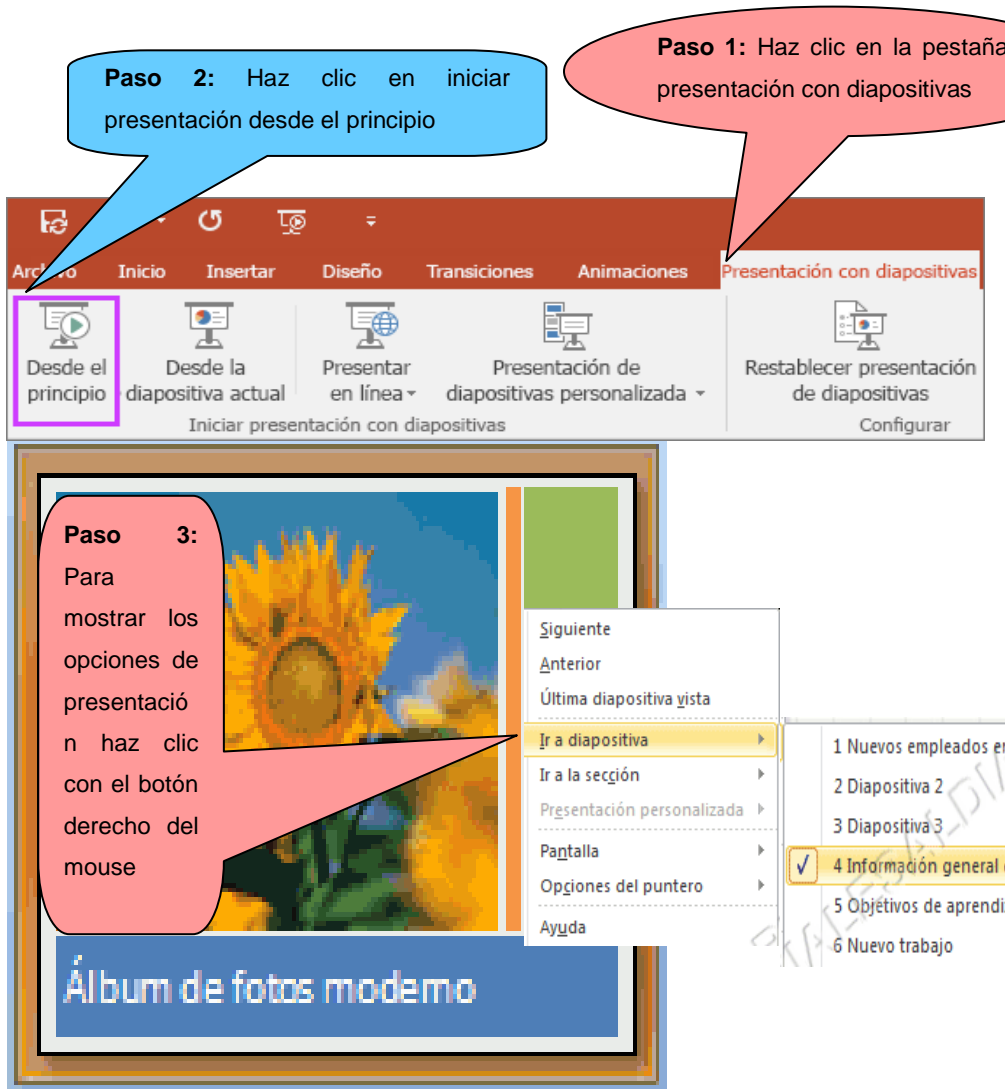
The image shows a screenshot of the 'Configurar presentación' (Configure presentation) dialog box in a presentation software. The dialog box is divided into several sections: 'Tipo de presentación' (Presentation type) with radio buttons for 'Realizada por un orador (pantalla completa)', 'Examinada de forma individual (ventana)', and 'Examinada en exposición (pantalla completa)'; 'Opciones de presentación' (Presentation options) with checkboxes for 'Repetir el ciclo hasta presionar "Esc"', 'Mostrar sin narración', and 'Sin animación'; 'Color de la pluma' (Pen color) and 'Color del puntero láser' (Laser pointer color) with color pickers; 'Avance de diapositivas' (Slide advance) with radio buttons for 'Manual' and 'Usar los intervalos de diapositiva guardados'; and 'Varios monitores' (Multiple monitors) with a dropdown for 'Mostrar presentación en:' and a checkbox for 'Mostrar vista del moderador'. At the bottom, there are 'Aceptar' (Accept) and 'Cancelar' (Cancel) buttons. A note at the bottom of the dialog box reads: 'Para mostrar un puntero láser durante la presentación con diapositivas, mantenga presionada la tecla CTRL y presione el botón primario del mouse.'

5.12. Iniciando una presentación: Finalmente podemos iniciar nuestra presentación veamos lo siguiente:

Paso 1: Haz clic en la pestaña presentación con diapositivas

Paso 2: Haz clic en iniciar presentación desde el principio

Paso 3: Para mostrar las opciones de presentación haz clic con el botón derecho del mouse



4.8. UBICACIÓN EN EL TIEMPO, CALENDARIZACIÓN

El proyecto de curso básico de computación se desarrollará en seis meses del 2018, (ver cronograma).

4.9. RECURSOS HUMANOS

El proyecto será realizado por:

- ✓ 1 Coordinador
- ✓ 1 Expositor
- ✓ 1 Facilitador

4.10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

OBJETIVO	ACTIVIDAD	MES		MES				MES				MES				MES			
		semana		semana				semana				semana				semana			
		1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Organizar Y gestionar trámites con autoridades de la unidad educativa.	1ra. Etapa: Coordinación y organización: 1. Presentación de propuesta. 2. Aprobación de proyecto. 3. Organización - comunicación con las autoridades. 4. Coordinación con el director de la Unidad Educativa.	X																	
	2da. Etapa: preparación: 1. Preparación para el seminario taller. 2. Preparación de materiales. ✓ Fotocopias ✓ CD ✓ Textos de guía. 3. Presentación de metodología.		x																

4.11. PRESUPUESTO

Categoría/ Unidad	Detalle	Cantidad	Precio Unitario	Costo Total
Recursos humanos	Facilitador	1	1100	1100 Bs.
	Expositor	1	500	500 Bs.
Costos operativos	Pasajes	15	7	105 Bs.
	Viáticos	5	25	125 Bs.
	Gastos de reuniones	3	21	63 Bs.
	Luz	4	24	102 Bs.
	Tarjeta de Entel	5	10	50 Bs.
Recursos Materiales	Textos de guía	30	5	150 Bs.
	Guías de manejo o manipulación	15	4	60 Bs.
	Fotocopias	30	3	90 Bs.
	CD interactivo	30	2,50	75 Bs.
	Engrampa	1	10	10 Bs.
	Masquín	2	7,50	15 Bs.
Equipamiento	Flash Memoria	1	30	30 Bs.
	Impresora Laser HP P1012w	1	500	500 Bs.
	Data show	0	0	0

	Laptop	0	0	0
Servicios	Servicios básicos	30	1,50	45 Bs.
Otros gastos				500 Bs.
TOTAL:				3,715 Bs.

CAPITULO V

CONCLUSIONES

En este punto cabe mencionar las conclusiones luego de haber realizado el diseño final del proyecto “Curso básico de computación para niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria”, que está planeado para la correspondiente ejecución en la Unidad Educativa Kenakahua Alta de la comunidad Kenakahua Alta - provincia Los Andes.

Considerando la problemática educativa, del desconocimiento de la computación de niños/as en las Unidades Educativas del área rural, lo que no sucede en áreas urbanas y en otras ciudades grandes donde ellos viven en un espacio cercana de nuevas tecnologías.

Entonces, a partir de ello nace la propuesta de implementar el proyecto de computación con una perspectiva educativa para el desarrollo de actitudinales en niños/as con un propósito de mejorar los conocimientos en el manejo computación de tal manera que hoy en día la computación es una herramienta fundamental en la educación.

Por lo tanto, la finalidad del proyecto es garantizar todo el proceso de curso básico de computación. En ese sentido, el equipo de trabajo se organiza con el propósito de coordinar directamente con el Director encargado, Profesores, Concejos Educativos y Representantes de Padres de familia con responsabilidad y obligación

BIBLIOGRAFÍA

- Alcalde, E. y García, M. (1997). Informática básica 3ra. Ed. Madrid España.
- Ander, E. y Aguilar, M. (2005). Como Elaborar Proyectos, 18º.Ed. Lumen Humanistas Argentina.
- Apaza, C. y Apaza, D. (2000). Proyecto educativo como proyecto de grado 2º.ed. corregida y aumentada, Bolivia.
- Briones, G. (1995). Preparación y Evaluación de Proyectos Educativos 2ª. ed. Colombia: Convenio Andrés Bello.
- Cerda, H. (2001). Como Elaborar Proyectos 4ta.Ed. Bogotá-Colombia.
- Coter, A. (2012). Elaboración de proyectos de desarrollo Lima-Perú.
- Carmona, J. (2009). Experiencias en Instituciones de Educación Superior S.ED. Colombia.
- Constitución Política del Estado (2012). Edit. U.P.S. srl. Bolivia.
- Fontaine. (2004). Evaluación de proyectos. Edit. Interamericana Chile.
- Gustavo, A. y Figueroa, M. (2005). La metodología de elaboración de proyectos como una herramienta para el desarrollo cultural 1ra. Ed. Chile.
- Gutiérrez, P. (2006). Calidad Total y Productividad, 2da.Ed. Mexico.
- Herrerías, J. (2006). Hardware y componentes 1ra. Ed. Edit. Anaya multimedia.
- Luis, J. (1990). Programación en turbo pascal 5.5 1ra. ed. Madrid España.
- Ley de la Educación “Avelino Siñani y Elizardo Pérez”, 070 (2010). (Bolivia).
- Novelli, L. (1986). Fantástico mundo del logo, editorial Anaya, Madrid-España.

- Proyecto Socio Productivo de la Unidad Educativa Kenakahua Alta (2016). La paz – Bolivia.
- Quispe, I. (S/A). Elaboración de Proyectos de Grado Edit. Artes gráficas, La Paz-Bolivia.
- Renjifo, S. (2014). Como Elaborar Proyectos Educativos S.ED. La Paz-Bolivia.

WEBGRAFÍA

- Alberto, A. (2010) Características de la computadora. Recuperado el 22-09-2016, de <https://es.slideshare.net/andradeujat/caracteristicas-de-la-computadora>)
- Andrés, F. (2015) Beneficios de la tecnología en la educación. Recuperado el 22-09-16, de www.labrechadigital.org/labrecha/Articulos/los-beneficios-de-la-tecnologia-en-la-educacion.html)
- Adriana, M. (2007) Definición de Microsoft Office. Recuperado el 15-09-16, de http://www.ehowenespanol.com/definicion-microsoft-office-sobre_83651/)
- (Ángela, (2012) Modelos pedagógicos. Recuperado el 11-07-17, de <http://modelospedagogicos.webnode.com.co/modelo-tecnologico-educativo/>)
- Cavsi, (S/A) Que es un lector óptico. Recuperado el 06-10-16, de <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-un-lector-optico/>)
- Cibercentro, (S/A) Microsoft Office. Recuperado el 22-09-16, de http://www.lalila.org/PLANTILLAS/01/manuales/CURSO%20_Ofimatica%20_II%20_MS%20_Excel_Apuntes.pdf)
- Diego, O. (2012) Concepto de computación. Recuperado el 02-09-16, de <http://concepto-de-computaicon.blogspot.com/>)
- Ecu, R. Procesador de textos Microsoft Word. Recuperado el 22-09-16, de https://www.ecured.cu/Procesador_de_texto_Microsoft_Word)
- Fernán, (2013) Utilidades dela computación. Recuperado el 26-09-16, de <https://macisculquipuma.wordpress.com/2013/02/03/utilidades-de-la-computacion/>)
- Filosofon, (S/A) La Computadora. Recuperado el 22-09-16, de <http://www.monografias.com/trabajos28/computadora/computadora2.shtml>)
- Gerardo, H. (S/A) Historias de las computadoras. Recuperado el 14-09-16, de <https://www.uv.mx/personal/gerhernandez/files/2011/04/historiacompuesta.pdf>)

- Guillem, A. (2011) Definición ABC. Recuperado el 22-09-16, de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/excel.php>)
- Julián, P. (2013) Definición de PowerPoint. Recuperado el 22-09-16, de <http://definicion.de/power-point/#ixzz4L0Jcw6Do>)
- Medelín, S. (2005) Historia de la computación y la informática. Recuperado el 14-09-16, de <http://www.gestiopolis.com/historia-de-la-computacion-y-la-informatica/>)
- (Malvaiz, T. (2013) Deserción escolar. Recuperado el 27-10-16, de https://es.wikipedia.org/wiki/Discusi%C3%B3n:Deserci%C3%B3n_escolar)
- Victoria, B. (2009) Definición de computadora. Recuperado el 19-09-16, de <https://www.definicionabc.com/tecnologia/computadora.php>)

ANEXOS

ANEXO Nº 1

AREA DE AULAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "KENAKAHUA ALTA"



ANEXO Nº 2

AREAS DEPORTIVAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KENAKAHUA ALTA”



ANEXO Nº 3

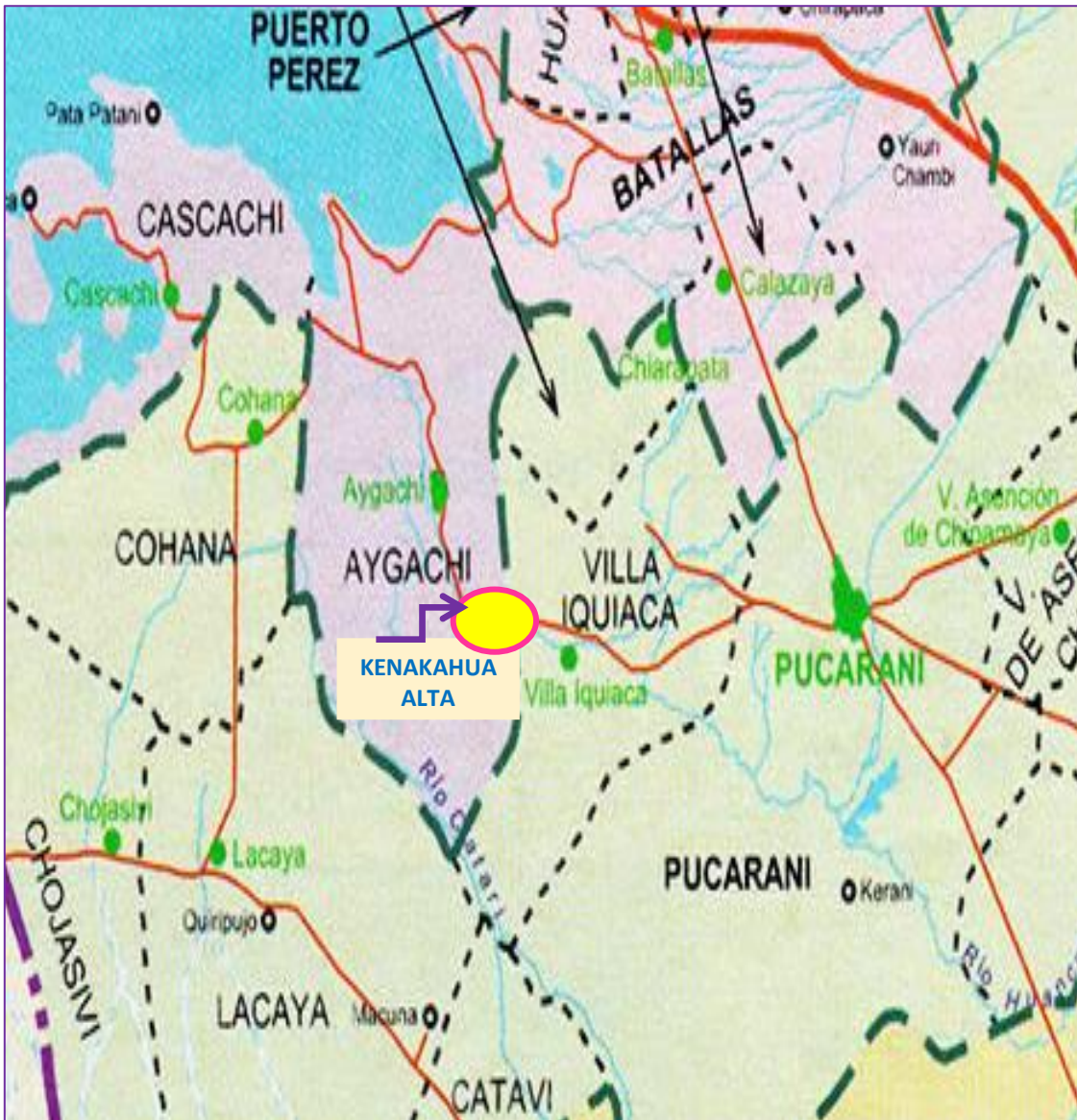
NIÑOS/AS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "KENAKAHUA ALTA"



NINOS/AS PRESENTES EN LAS AULAS

ANEXO Nº 4

MAPA DE PROVINCIA LOS ANDES



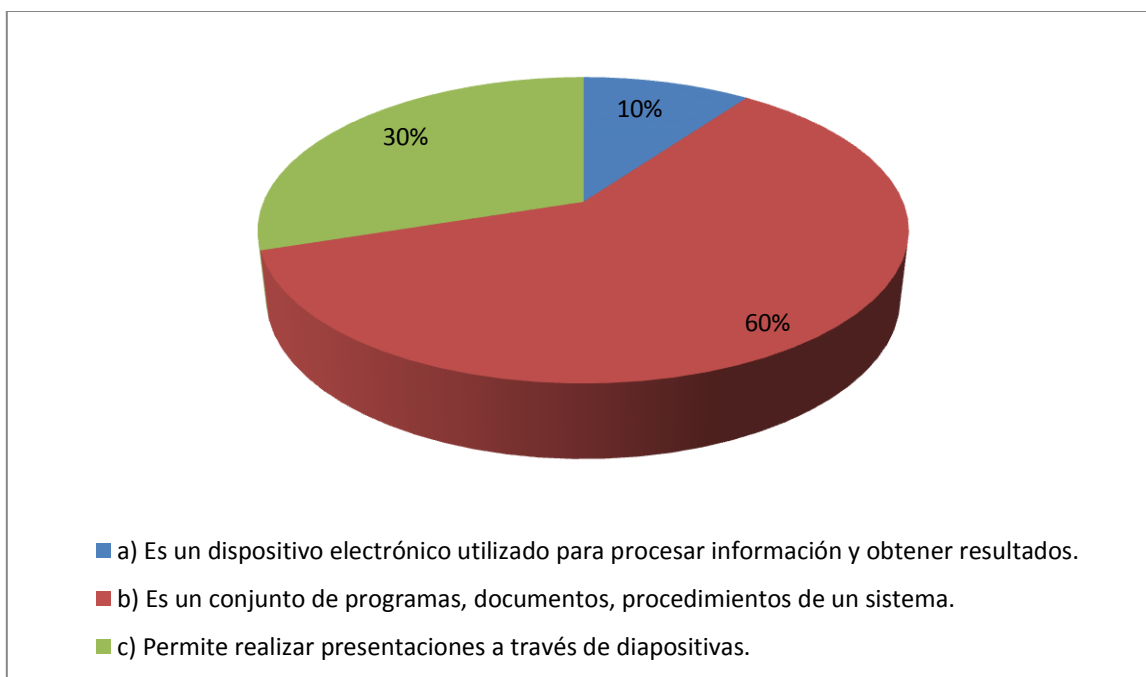
UBICACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA KENAKAHUA ALTA

ANEXO 5

RESULTADOS DE CUESTIONARIO A NIÑOS/AS

GRÁFICO N° 1 RESPUESTA DE LA PRIMERA PREGUNTA

1. ¿Qué es una computadora?



Interpretación

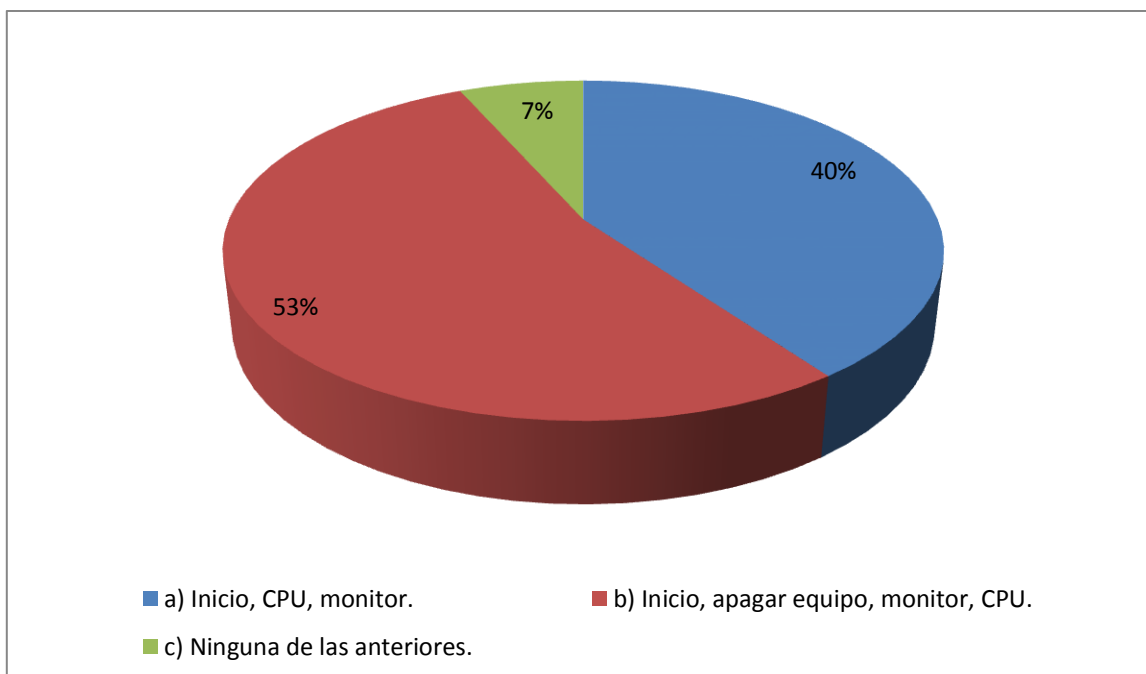
De los 30 niños/as encuestados siendo que la respuesta verdadera era el inciso a), un 10% dieron la respuesta correcta y los restantes niños/as encuestados un 90% dieron la respuesta incorrecta

Análisis

.Como se puede ver en los datos, se muestra que la mayoría de los niños/as no saben que es una computadora ni tienen conocimiento sobre la computadora y eso significa que es necesario que los niños/ aprendan la computación.

GRÁFICO N° 2 RESPUESTA DE LA SEGUNDA PREGUNTA

2. ¿Cuál es el paso correcto para prender el computador?



Interpretación

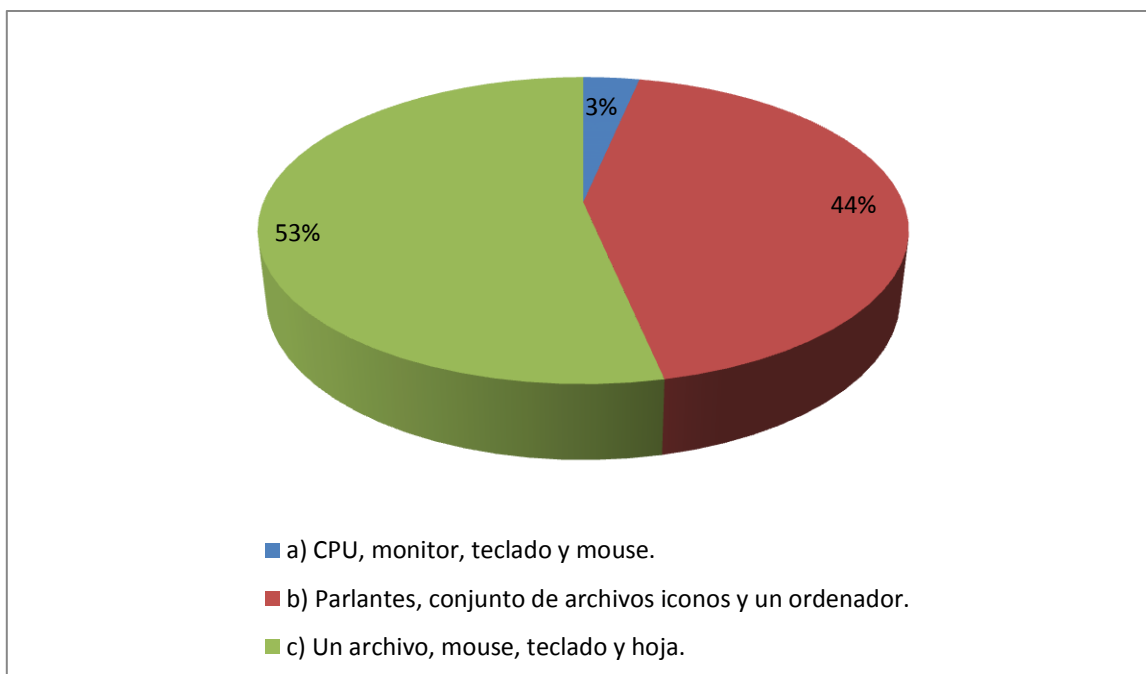
De los 30 niños/as encuestados siendo que la respuesta verdadera era el inciso c), un 7% dieron la respuesta correcta y los restantes niños/as encuestados un 93% dieron la respuesta incorrecta de los incisos a) y b).

Análisis

Esto muestra que la mayoría de los niños/as no saben prender una computadora correctamente eso significa que los docentes no enseñan la computación a los niños/as, ya que hoy en día la computación es de suma importancia para los niños/as en cualquier ámbito.

GRÁFICO N° 3 RESPUESTA DE LA TERCERA PREGUNTA

3. ¿Cuáles son las partes de una computadora?



Interpretación

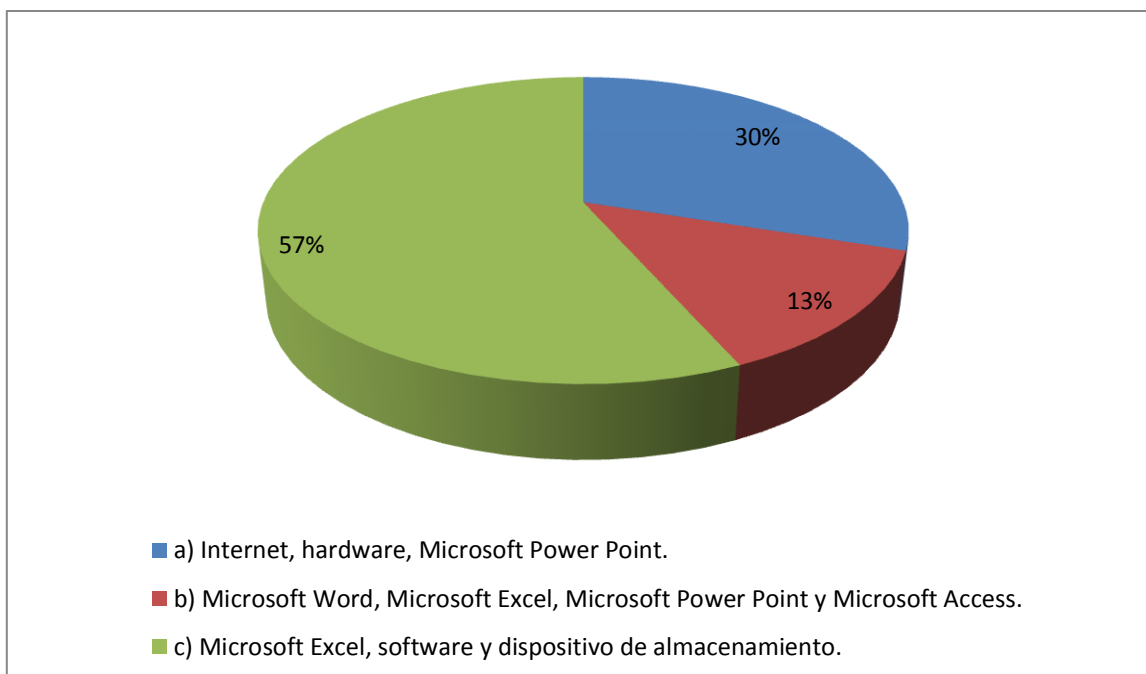
De los 30 niños/as encuestados siendo que la respuesta verdadera era el inciso a), un 3% dieron la respuesta correcta y los restantes niños/as encuestados un 97% dieron la respuesta incorrecta de los incisos b) y c).

Análisis

Como se puede ver en los datos, se muestra que los niños/as de la Unidad Educativa Kenakahua Alta no tienen conocimiento sobre las partes de una computadora esto muestra que los docentes no enseñan computación.

GRÁFICO N° 4 RESPUESTA DE LA CUARTA PREGUNTA

4. ¿Cuáles son los cuatro paquetes de Microsoft Office?



Interpretación

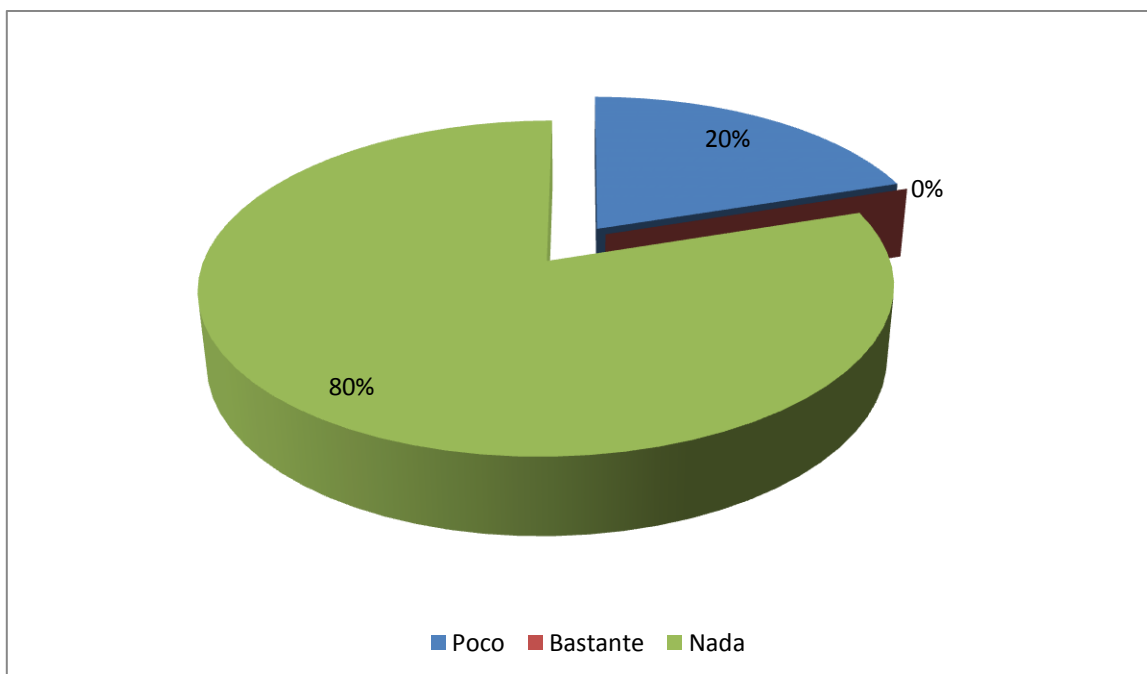
De los 30 niños/as encuestados siendo que la respuesta verdadera era el inciso b), un 13% dieron la respuesta correcta y los restantes niños/as encuestados un 87% dieron la respuesta incorrecta de los incisos a) y c).

Análisis

Esto muestra que la mayoría de los niños/as no tienen conocimiento sobre los cuatro paquetes de Microsoft Office, son muy pocos los que conocen los paquetes, esto significa que a los niños/as nadie les enseña sobre los paquetes Microsoft.

GRÁFICO N° 5 RESPUESTA DE LA QUINTA PREGUNTA

5. ¿Usted sabe manejar o manipular correctamente la computadora?



Interpretación

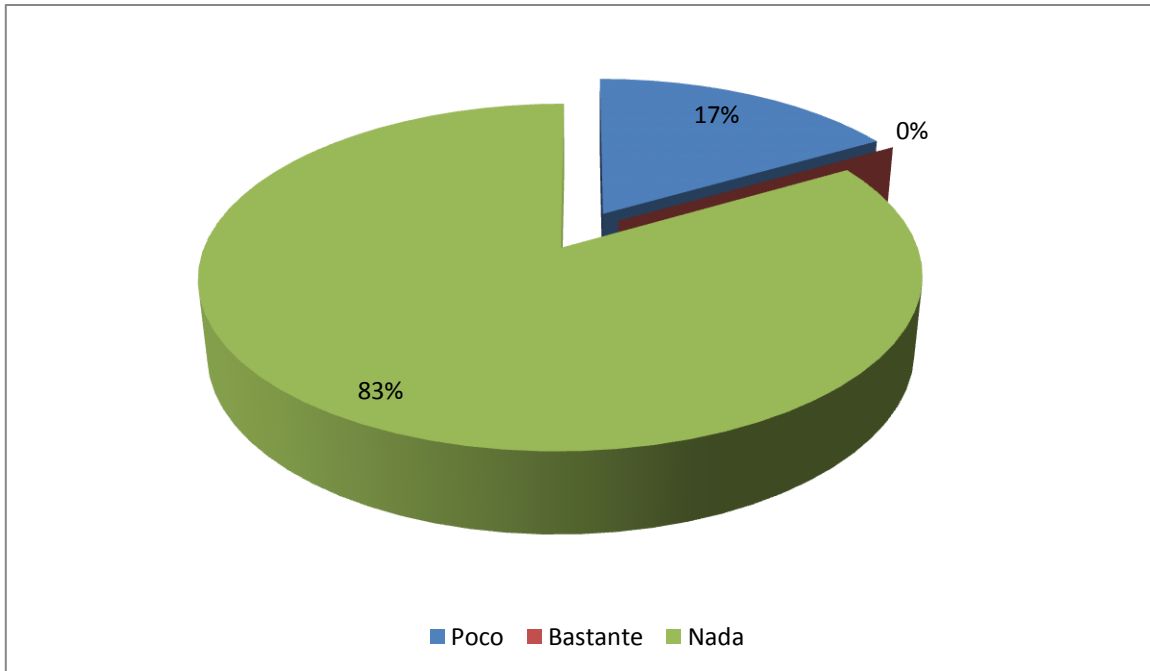
De los 30 niños/as encuestados 20% dicen que saben poco manipular correctamente la computadora, un 80% dicen que no saben manipular correctamente la computadora.

Análisis

Como se puede ver en los datos que se muestra que la mayoría de los niños/as no sabe manipular correctamente la computadora, son pocos los que saben, esto significa que los docentes no enseñan computación.

GRÁFICO N° 6 RESPUESTA DE LA SEXTA PREGUNTA

6. ¿Utiliza computadora en las clases?



Interpretación

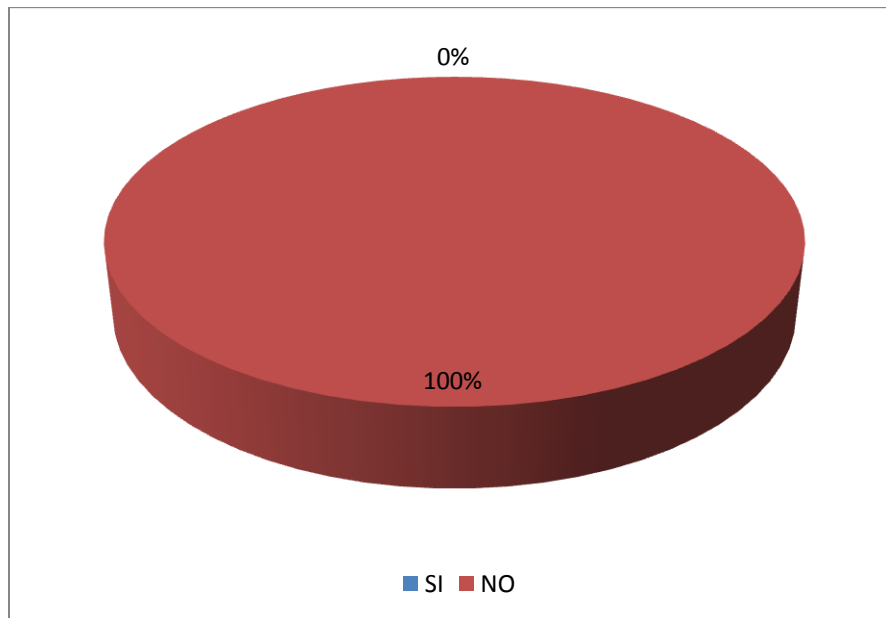
De los 30 niños/as encuestados 17% dicen que utilizan poco la computadora en las clases, un 83% dicen que no utilizan la computadora en las clases.

Análisis

Esto muestra que la mayoría de los niños/as no utilizan la computadora en las clases, esto significa que los docentes utilizan a veces, con mayor razón los niños/as no saben manejar la computadora.

GRÁFICO N° 7 RESPUESTA DE LA SÉPTIMA PREGUNTA

7. ¿Hay instituciones cercanas para aprender?



Interpretación

De los 30 niños/as encuestados 100% dicen que NO existen instituciones cercanas para aprender computación.

Análisis

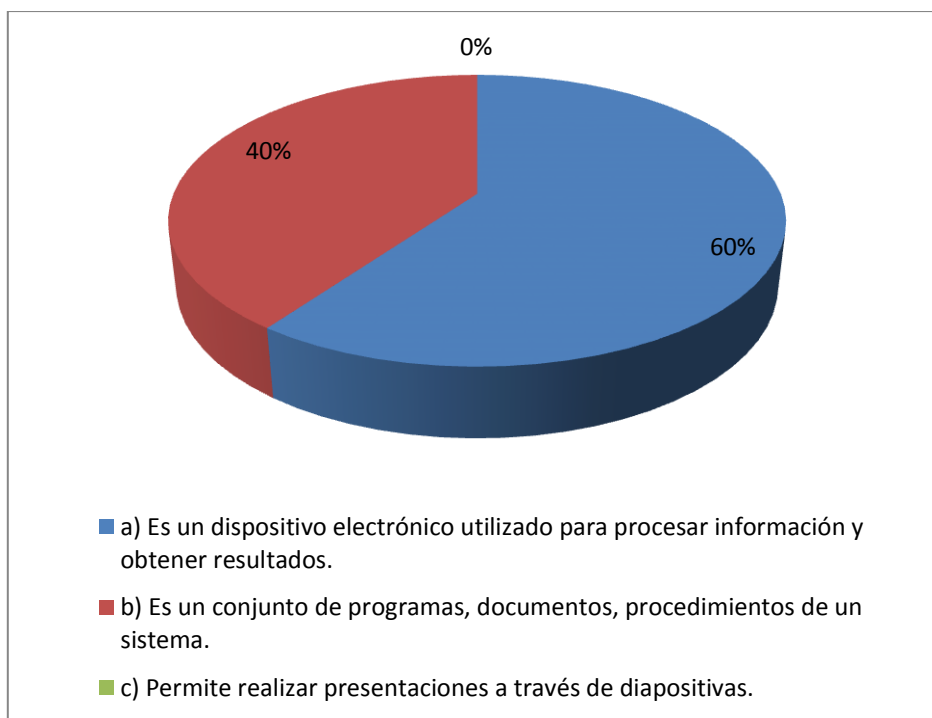
Esto muestra que con mayor razón la mayoría de los niños/as no tienen conocimiento sobre la computadora esto significa que no nadie se preocupa de enseñarles la computación a los niños/as de la misma forma esto muestra que los docentes no utilizan computadora en las clases y es necesario que los niños/as aprendan la computadora ya que hoy en día es una herramienta indispensable en la educación.

ANEXO 6

RESULTADOS DE CUESTIONARIO REALIZADO A DOCENTES

GRÁFICO N° 8 RESPUESTA DE LA PRIMERA PREGUNTA

1. ¿Qué es una computadora?



Interpretación

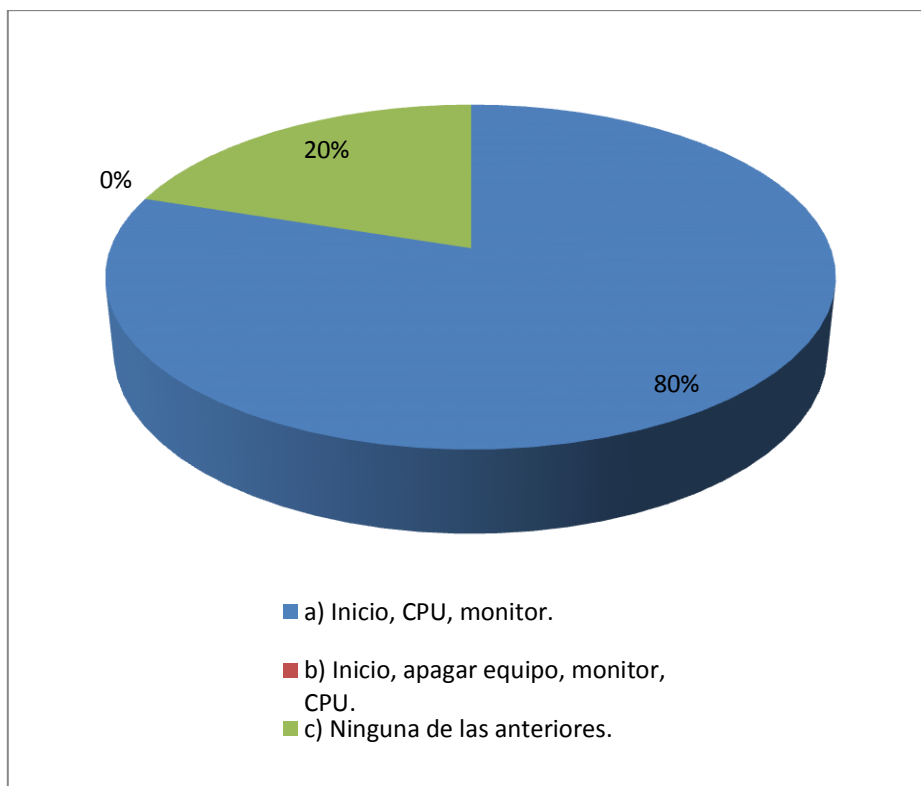
De los 5 docentes encuestados siendo que la respuesta verdadera era el inciso a), un 60% dieron la respuesta correcta y los restantes docentes encuestados un 40% dieron la respuesta incorrecta de los incisos b) y c).

Análisis

Como se puede ver en los datos que se muestra, la mayoría de los docentes saben que es una computadora, tienen conocimiento sobre la computadora.

GRÁFICO N° 9 RESPUESTA DE LA SEGUNDA PREGUNTA

2. ¿Cuál es el paso correcto para prender el computador?



Interpretación

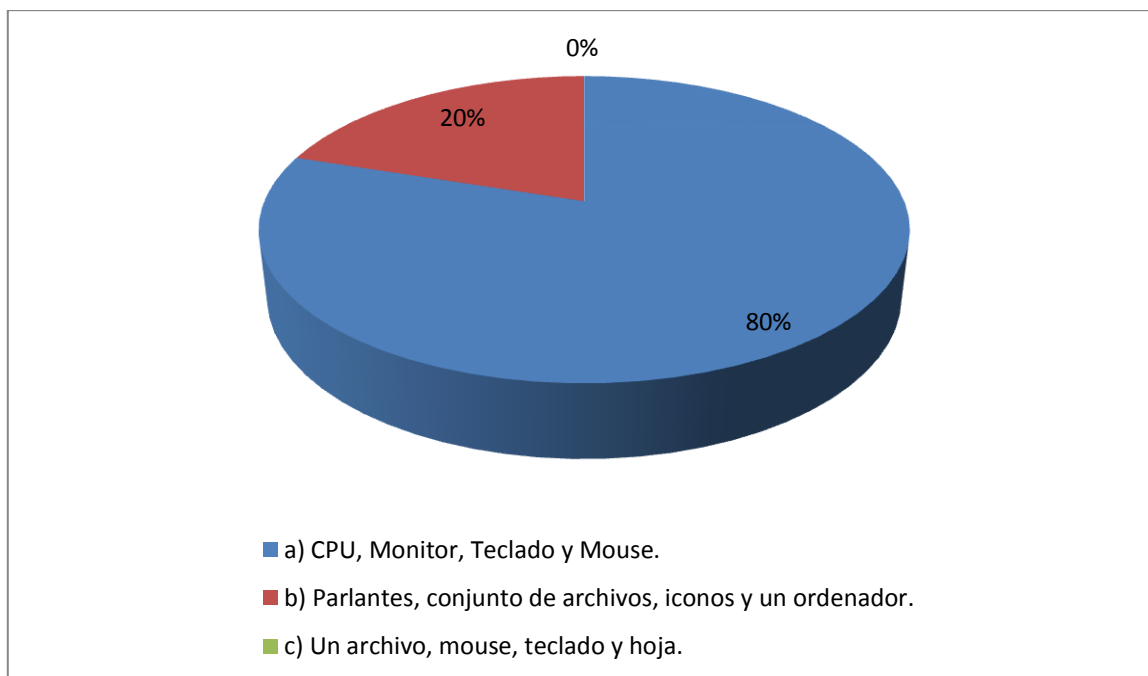
De los 5 docentes encuestados siendo que la respuesta verdadera era el inciso c), un 20% dieron la respuesta correcta y los restantes docentes encuestados un 80% dieron la respuesta incorrecta de los incisos a) y b).

Análisis

Esto muestra que la mayoría de los docentes no saben prender una computadora correctamente eso significa que con mayor razón los niños/as no saben prender la computadora.

GRÁFICO N° 10 RESPUESTA DE LA TERCERA PREGUNTA

3. ¿Cuáles son las partes de una computadora?



Interpretación

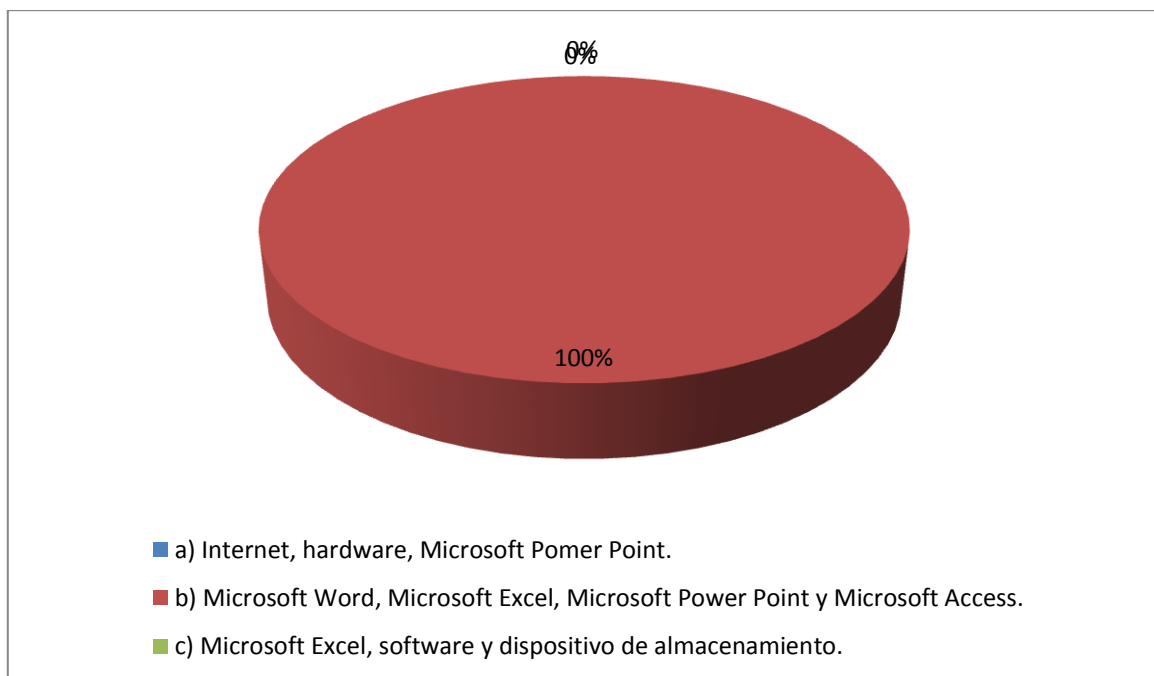
De los 5 docentes encuestados siendo que la respuesta verdadera era el inciso a), un 80% dieron la respuesta correcta y los restantes docentes encuestados un 20% dieron la respuesta incorrecta de los incisos b) y c).

Análisis

Como se puede ver en los datos, se muestra que los docentes de la Unidad Educativa "Kenakahua Alta" tienen conocimiento sobre las partes de una computadora esto muestra que los docentes conocen las partes de una computadora.

GRÁFICO N° 11 RESPUESTA DE LA CUARTA PREGUNTA

4. ¿Cuáles son los cuatro paquetes de Microsoft Office?



Interpretación

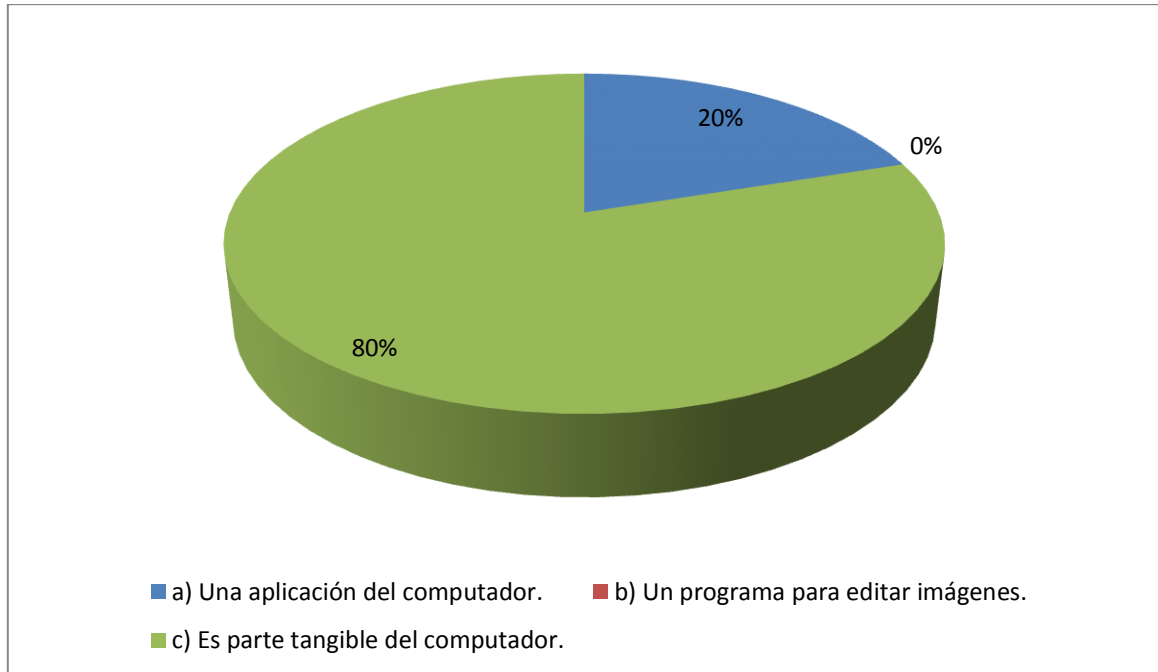
De los 5 docentes encuestados siendo que la respuesta verdadera era el inciso b), un 100% dieron la respuesta correcta

Análisis

Esto muestra que la mayoría de los docentes tienen conocimiento sobre los cuatro paquetes de Microsoft Office, esto muestra que saben manipular los paquetes que son herramientas más utilizados.

GRÁFICO N° 12 RESPUESTA DE LA QUINTA PREGUNTA

5. El hardware es:



Interpretación

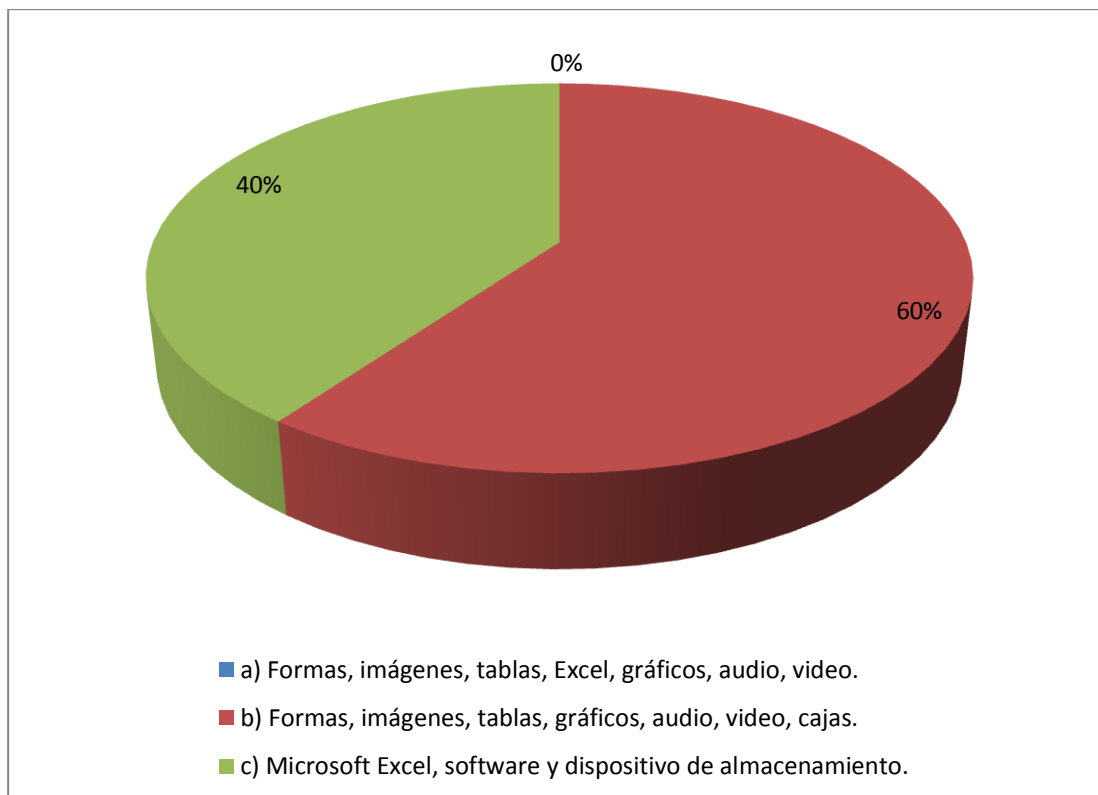
De los 5 docentes encuestados siendo que la respuesta verdadera era el inciso c), un 80% dieron la respuesta correcta y los restantes docentes encuestados un 20% dieron la respuesta incorrecta de los incisos b) y c).

Análisis

Como se puede ver en los datos que se muestra que los docentes de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” saben sobre el hardware esto muestra que los docentes tienen conocimiento sobre el hardware son pocos los que no conocen.

GRÁFICO N° 13 RESPUESTA DE LA SEXTA PREGUNTA

6. En PowerPoint podemos insertar:



Interpretación

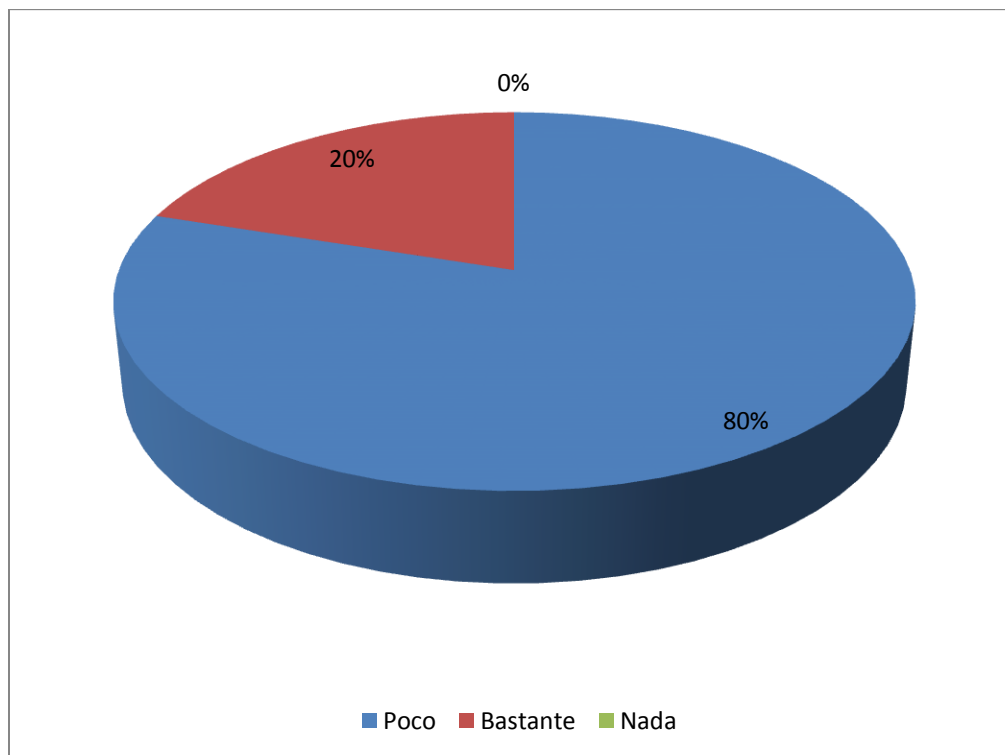
De los 5 docentes encuestados siendo que la respuesta verdadera era el inciso b), un 60% dieron la respuesta correcta y los restantes niños/as encuestados un 40% dieron la respuesta incorrecta de los incisos a) y c).

Análisis

Esto muestra que la mayoría de los docentes saben las herramientas que se puede insertar en PowerPoint, son pocos los que no saben esto significa que tienen conocimiento sobre PowerPoint.

GRÁFICO N° 14 RESPUESTA DE LA SÉPTIMA PREGUNTA

7. ¿Usted sabe manejar o manipular correctamente la computadora?



Interpretación

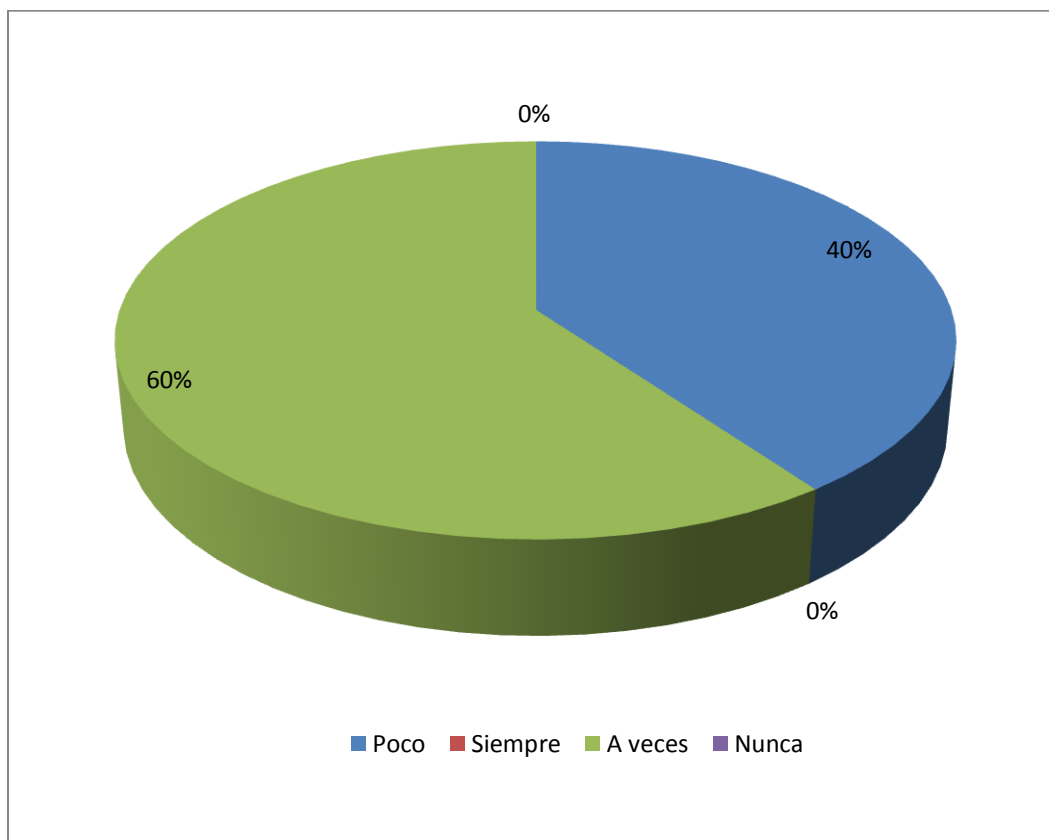
De los 5 docentes encuestados 80% dicen que saben poco manipular correctamente la computadora, un 20% dicen que no saben manipular correctamente la computadora.

Análisis

Como se puede ver en los datos que se muestra que la mayoría de los docentes no sabe manipular correctamente la computadora son pocos los que saben, esto significa que los docentes no tiene conocimiento al 100% sobre la computación.

GRÁFICO N° 15 RESPUESTA DE LA OCTAVA PREGUNTA

8. ¿Utiliza computadora en las clases?



Interpretación

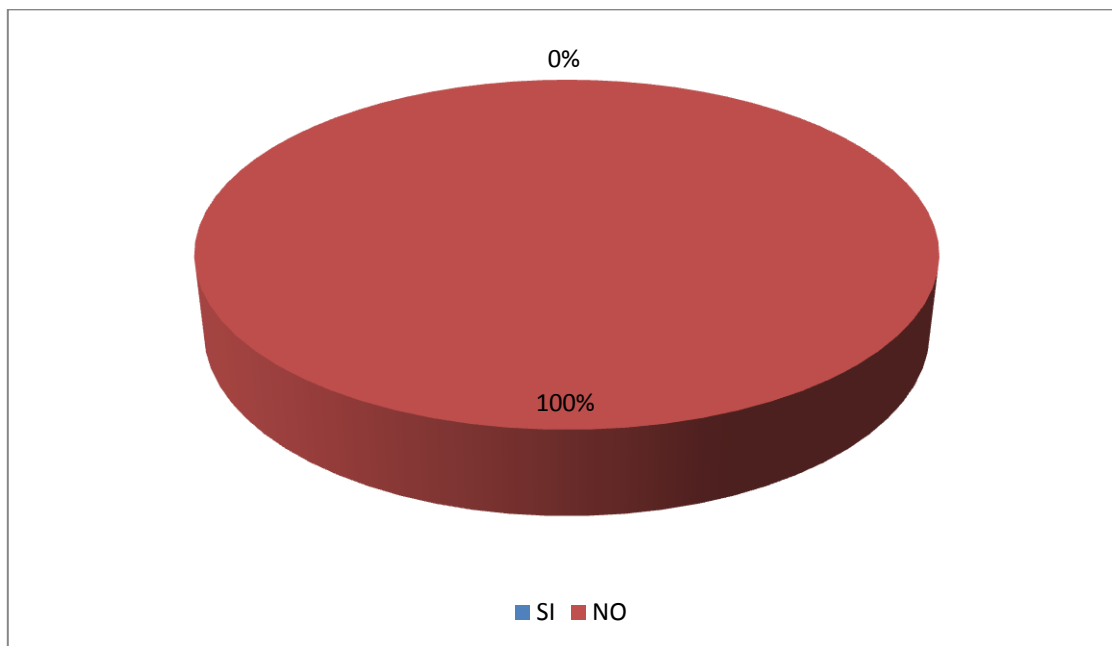
De los 5 docentes encuestados 60% dicen que utilizan a veces la computadora en las clases, un 40% dicen que no utilizan la computadora en las clases.

Análisis

Esto muestra que la mayoría de los docentes utilizan a veces la computadora en las clases esto significa que los docentes utilizan poco, con mayor razón los niños/as no saben manejar la computadora.

GRÁFICO N° 16 RESPUESTA DE LA NOVENA PREGUNTA

9. ¿Hay instituciones cercanas para que los niños/as pueden aprender computación?



Interpretación

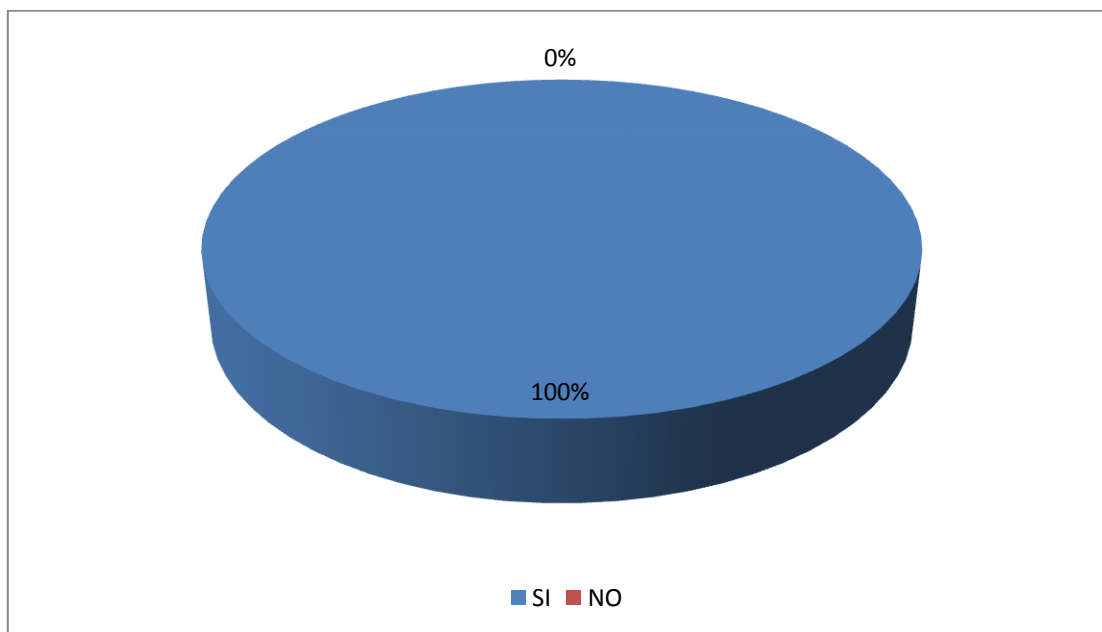
De los 5 docentes encuestados 100% dicen que NO existen instituciones cercanas aprender computación.

Análisis

Esto muestra que con mayor razón la mayoría de los niños/as no tienen conocimiento sobre la computadora esto significa que nadie se preocupa de enseñarles la computación a los niños/as de la misma forma esto muestra que los docentes no utilizan computadora en las clases y es necesario que los niños/as aprendan la computadora ya que hoy en día es una herramienta indispensable en la educación.

GRÁFICO N° 17 RESPUESTA DE LA DÉCIMA PREGUNTA

10. ¿Existe sala de computación y equipos de computación en la Unidad Educativa Kenakahua Alta?



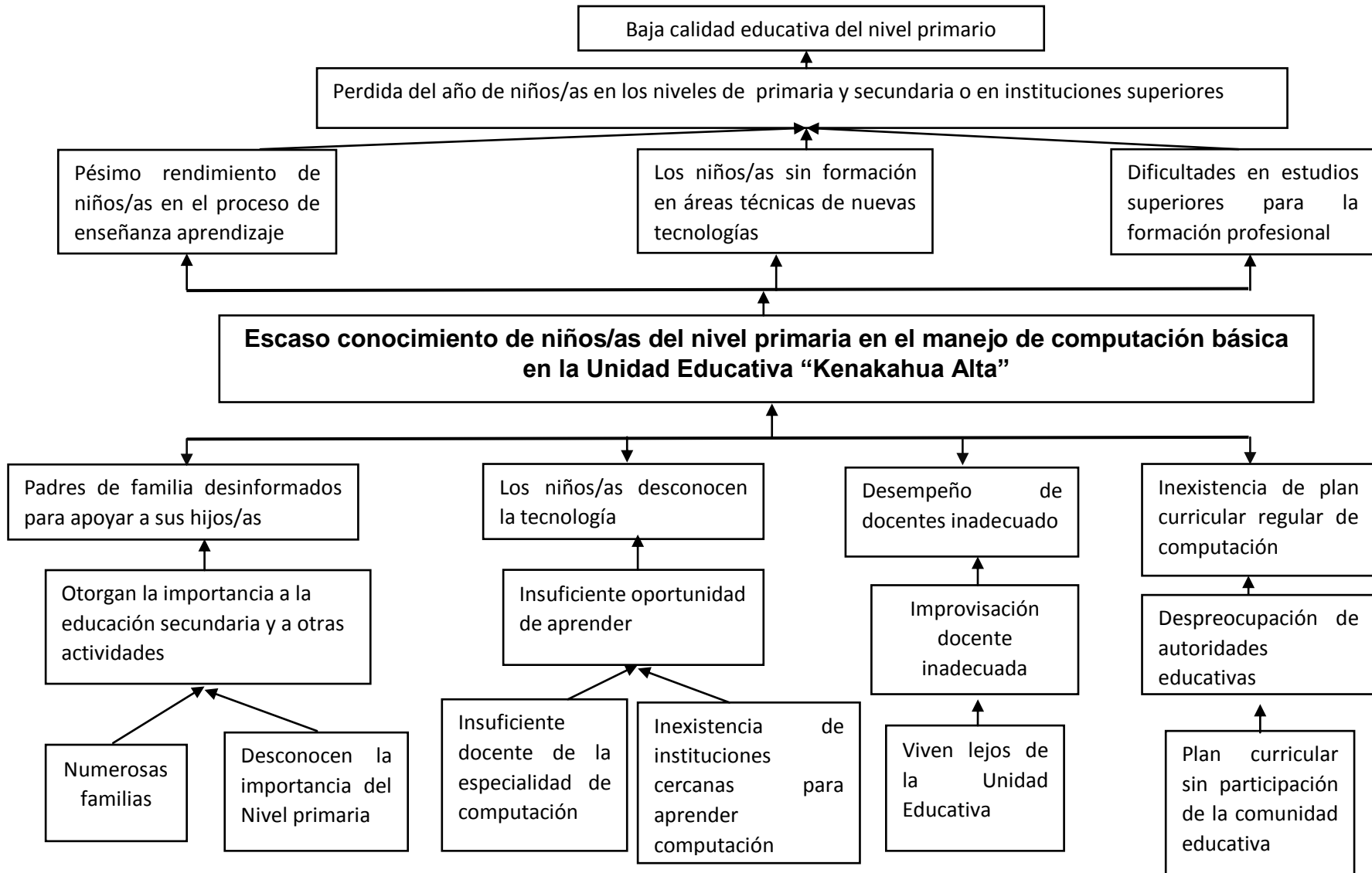
Interpretación

De los 5 docentes encuestados 100% dicen que SI existe sala de computación en la Unidad Educativa Kenakahua Alta.

Análisis

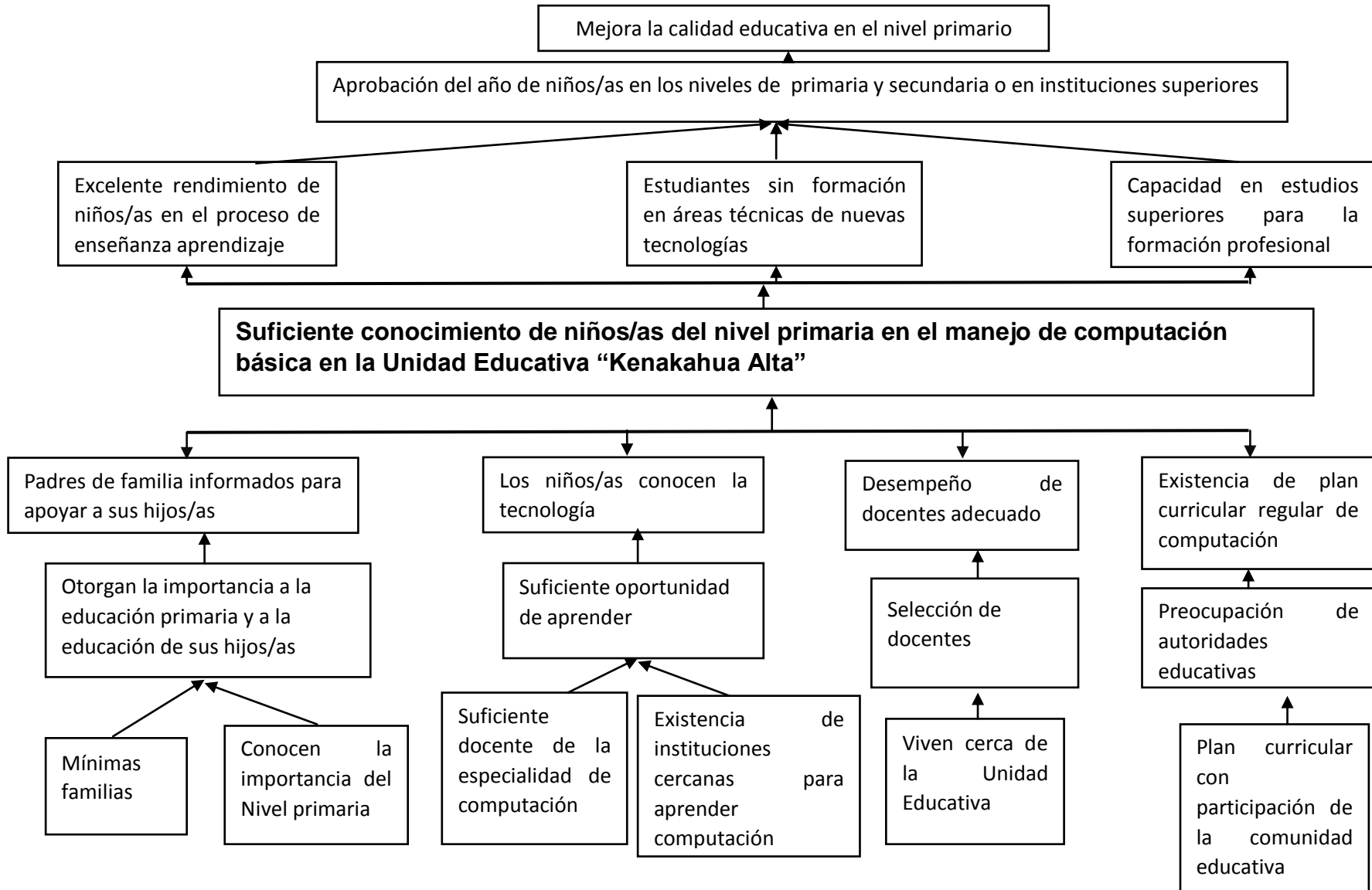
Esto muestra la Unidad Educativa Kenakahua Alta cuenta con sala de computación entonces los niños/as tanto como docentes tienen en disposición para aprender la computación, ya que hoy en día es una herramienta indispensable en la educación.

ANEXO 7 ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 8

ÁRBOL DE OBJETIVOS



ANEXO 9

MARCO LÓGICO DEL PROYECTO “CURSO BÁSICO DE COMPUTACIÓN”

PROYECTO “CURSO BÁSICO DE COMPUTACION”			
RESUMEN NARRATIVO DE OBJETIVOS	INDICADORES VERIFICABLES OBJETIVAMENTE	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p align="center">FIN</p> <p>Mejorar la Calidad Educativa del nivel de primario.</p>	<p>Aumento de 95% de niños/as del nivel primario donde aprenden satisfactoriamente la computación de (hardware/software y los paquetes de Microsoft office), en resultados de observatorio de evaluación.</p>	<p>Libro de asistencia.</p>	<p>* Se generará satisfacción en los padres de familia al ver plasmado sus esfuerzos de que sus hijos tendrán un buen nivel de aprendizaje en la temática de computación.</p>
<p align="center">PROPÓSITO</p> <p>Suficiente conocimiento de niños/as del nivel primaria en el manejo de computación básica en la Unidad Educativa “Kenakahua Alta”</p>	<p>De 30 a 95% de niños/as del nivel primario de la Unidad Educativa “Kenakahua Alta” logran suficiente conocimiento sobre computación los paquetes de Microsoft office) en el curso básico de computación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Libro de asistencia. ✓ Lista de entrega de materiales. ✓ Certificados ✓ Videos. ✓ Fotografías. 	<p>* Los concejos educativos , docentes y padres de familia garantizan el curso básico de computación</p> <p>* Los logros de niños/as en la Unidad Educativa mejoran debido a la oportunidad ofrecida por el Univ. Jhony Laura Osco con el proyecto de curso básico de computación.</p>

ACTIVIDADES	PLAN OPERATIVO	PRESUPUESTO POR OBJETIVOS	
<p align="center"><u>1. O. E.</u></p>			
<p>ACT. 1. Contratación de un experto sobre la importancia de educación y computación.</p>	<p>El experto informara sobre la importancia de la computación para sus hijos en el proceso de aprendizaje a los padres de familia de la Unidad Educativa Kenakahua Alta.</p>		
<p>ACT.2. Coordinación con docentes y autoridades de padres de familia.</p>	<p>Se enviara cartas a las máximas autoridades de la Unidad Educativa para coordinar la actividad.</p>		<p>* Se encuentra apoyo de orden sociopolítico ya que el proyecto es de orden académico.</p>
<p>ACT.3. Elaboración de un plan de seminario taller.</p>	<p>Se elaborara un plan para el seminario taller denominado “importancia de la computación”, se facilitara 1 folder, hojas de trabajo y fotocopias del tema.</p>		
<p>ACT.4. Ejecución de 2 seminarios taller.</p>	<p>Seminario taller de definición de computación, la importancia de la computación, beneficios de la computación, ventajas y desventajas de la computación para los niños/as, Ventajas, desventajas y se ejecutará el 25 de febrero y 3 de marzo de 2018 en el aula 1 de la Unidad Educativa Kenakahua Alta. (150)</p>	<p align="center">790 Bs.</p>	

<p style="text-align: center;"><u>2. O. E.</u></p> <p>ACT.1. Preparación de materiales para cursos de hardware/software.</p> <p>ACT.2. Contratar un docente de la especialidad de computación.</p> <p>ACT.4. Ejecución de cursos de hardware/software.</p>	<p>Se preparara materiales didácticos para enseñar las partes de la computadora y programas que se enseñara con data Show mediante video, fichas didácticas y Cd.</p> <p>El docente enseñara a los niños/as todo sobre hardware/software en la sala de computación.</p> <p>Se enseñara correcta manipulación de Teclado, Mouse o ratón, Monitor, Discos ópticos, CPU (Unidad central de proceso o procesador, Quemador de CD/DVD además de sus partes y se ejecutaran desde marzo hasta agosto de 2018 en la Unidad Educativa Kenakahua Alta.</p>	<p>1425 Bs.</p>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------	--

<p><u>3. O.E.</u></p> <p>ACT.1. Coordinación con Director encargado, Consejos Educativos y Autoridades de Padres de familia.</p> <p>ACT.2. Elaboración de plan curricular de computación.</p> <p>ACT.3. Enseñanza de la redacción de cartas, solicitudes y caratulas.</p> <p>ACT.4. Enseñanza de Excel (formulas y gráficos)</p>	<p>Se enviara cartas de autorización al Director encargado, representante de Padres de familia, Consejos educativos para coordinar.</p> <p>Se elaborara un plan de desarrollo curricular de computación para enseñar los paquetes de Microsoft office.</p> <p>Se enseñara Cambiando el tipo de letra, el tamaño de letra, moviendo copiando texto, revisando ortografía, cambiando entre mayúsculas, minúsculas, aplicando negritas, cursivas, subrayados, imprimiendo un documento y diapositivas con fichas didácticas y computadora.</p> <p>Se enseñara Iniciar Microsoft Excel, Explorando Microsoft Excel, Creando un nuevo archivo, Guardando un libro, Cambiando la celda activa, Ingresado datos en una celda, Cambiando la orientación de páginas, Ajustando el tamaño y tamaño de la página con fichas didácticas y computadora.</p>	<p>540 Bs.</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------	--

ANEXO 10

DOCUMENTOS DE PRESENTACIÓN A LOS BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

El Alto, Julio de 2016

Señor:

Prof. Justo Aruquipa Lucana

DIRECTOR ENCARGADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA KENAKAHUA ALTA

Presente.-

REF.: SOLICITUD DE IMPLEMENTACION DE PROYECTO DE GRADO


De mí mayor consideración.

Mediante el presente, reciban respetuosos saludos deseándole éxitos en las funciones que cumple en beneficio de la Unidad Educativa Kenakahua Alta.

El motivo que me impulsa a dirigirme respetuosamente, es para solicitarle, La implementación de Proyecto de Grado denominado "**CURSO BÁSICO DE COMPUTACIÓN PARA NIÑOS/NIÑAS DE 4TO, 5TO Y 6TO DEL NIVEL PRIMARIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "KENAKAHUA ALTA" DE LA COMUNIDAD KENAKAHUA ALTA-PROVINCIA LOS ANDES GESTION 2016**". Es una propuesta educativa que contribuirá en el desarrollo de niños/as y que requiere ser atendida con prontitud, para el beneficio de la Unidad Educativa.

Sin más que decirle me despido con las más altas consideraciones con la esperanza de obtener una respuesta positiva y favorable.

Atentamente:


UNIV. JHONY LAURA OSCO
C.I. 6931687 L.P.
R.U. 12002927




Prof. Justo Aruquipa Lucana
DIRECTOR ENCARGADO

ACTA DE PRESENTACIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO

En los predios de la Unidad Educativa Kenakahua Alta, ubicada en la misma comunidad de Kenakahua Alta provincia Los Andes a horas 11:30 a.m. 12 de julio de 2016.

Universitario Jhony Laura Osco con C.I. 6931687 L.P. y R.U. 12002927, estudiante de la Universidad Pública de El Alto. En presencia del Director encargado Prof. Justo Aruquipa Lucana, Profesores, Consejos Educativos Comunitario Social, se ha presentado el Proyecto Educativo denominado "**Curso básico de computación para niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria en la Unidad Educativa "Kenakahua Alta" de la comunidad Kenakahua Alta-provincia Los Andes gestión 2016**".

Luego de concluir la presentación y socialización del proyecto mencionado con anterioridad, analizando la importancia y el beneficio para la educación de niños/as de la Unidad Educativa Kenakahua Alta, se dio el bueno visto para que se prosiga adelante posteriormente se ejecute el dicho proyecto por lo tanto todos los autoridades presentes están dispuestos a brindar su apoyo además están de acuerdo apoyar con el presupuesto necesario de esa manera concluyo la presentación del proyecto con las palabras de felicitación al universitario jhony Laura Osco.

Para su conocimiento y legalidad de la presente acta firman las siguientes autoridades presentes de la comunidad educativa.



Justo Aruquipa Lucana
Prof. Justo Aruquipa Lucana
DIRECTOR ENCARGADO



Alejandro Falca Huanca
Alejandro Falca Huanca
PRESIDENTE
CONSEJO EDUCATIVO SOCIAL COMUNITARIO
U.E. KENAKAHUA ALTA GEST. 2017



Eduardo Marquez Coate
Eduardo Marquez Coate
STRIO. GENERAL
Com. Quenacagua Alta
Sección Pucallpa Prov. Los Andes

Gregoria S. Huanca
Gregoria S. Huanca
STRIA. DE VOCAL
CONSEJO EDUCATIVO SOCIAL COMUNITARIO
U.E. KENAKAHUA ALTA
PROV. LOS ANDES 2017

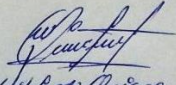
ACTA DE COMPROMISO

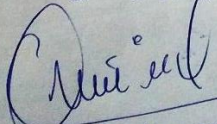
La que suscribe, Freddy Quispe M. Director y Ricardo Carbajal C. Presidente de la Espectacular y Original Banda "Súper Explosión" de la Paz - Bolivia 2017, con personería jurídica 454-R.A.P.Nº 13-292 - SENAPI Nº 9-319, por medio de la presente, a nombre de la banda súper explosión nos comprometemos a brindar el total apoyo con un presupuesto de 2000 Bs. para el Proyecto de Grado denominado "Curso básico de computación para niños/niñas de 4to, 5to y 6to del nivel primaria en la Unidad Educativa "Kenakahua Alta" de la comunidad Kenakahua Alta-provincia Los Andes gestión 2016". Ya que este proyecto es de orden académico de la misma forma le hacemos llegar congratulaciones al Univ. Jhony Laura Osco por confiar a nuestra institución.

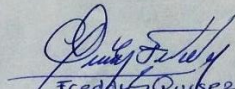
Para su conocimiento y legalidad de la presente acta firman las siguientes autoridades de la banda súper explosión.




Freddy Quispe M.
C.I. 0818429 L.P.


Ricardo Carbajal C.
C.I. 7030022 L.P.


Luis A. Mamani Q.


Freddy Quispe M.
C.I. 6042029