



EL “ABC” DE LA COMPUTACIÓN

TEMÁTICA: Formación de jóvenes y adultos

Responsable: Mario Alberto López Bautista



C.C.T 15PES1035T

ZONA: S109

CHALCO, EDO. MÉXICO

TITULO: EL “ABC” DE LA COMPUTACIÓN

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

EL “ABC” DE LA COMPUTACIÓN

OBJETIVOS GENERALES:

- Comprender la gravitación de la tecnología en la sociedad de nuestro tiempo.
- Apropiarse de la tecnología de informática y comunicación para incorporar paulatina y progresivamente las aplicaciones digitales como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Centro.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Estimular a los alumnos para aceptar y utilizar este recurso
- Incorporar a los alumnos en el uso de la computadora para aprender.
- Estimular a los alumnos al cuidado y valoración de esta herramienta de trabajo.

JUSTIFICACIÓN

Si analizamos la historia del hombre nunca estuvo tan condicionada por los desarrollos tecnológicos como el mundo en que vivimos hoy.

La tecnología se introduce en nuestros hogares, en nuestras actividades, en nuestros momentos de ocio, en nuestra manera de contactarnos con nuestros semejantes, en nuestra manera de ver la realidad y condiciona nuestro comportamiento, el desarrollo social y consecuentemente nuestra cultura.

La tecnología es uno de los ingredientes de la cultura y, la constante transformación científico –tecnológica y su carácter invasivo en todos los aspectos de la vida diaria, genera fenómenos socioculturales nuevos que exigen respuestas diferentes.

El desarrollo de una comunidad ya no está tan condicionado por sus recursos naturales, sino en la capacidad de transformarlas en bienes de alto valor agregado.

La tecnología ayuda a generar un modelo propio de país, a mantener un desarrollo autónomo poniendo énfasis en aquellas tecnologías que producen un beneficio, la clave para generar

un modelo propio está en los recursos humanos, de allí la importancia de incorporar las TIC'S en el aprendizaje.

En nuestra sociedad la tecnología y los medios masivos de comunicación influyen en la manera de pensar y actuar de las personas, por ello es importante tener un juicio crítico sobre los mismos.

Al hablar de tecnología en educación es importante definir, la tecnología como el conjunto de instrumentos tecnológicos que pueden ser utilizados para alcanzar determinados fines educativos y, debe ser considerado como un medio y la educación como fin.

MARCO TEÓRICO:

Las Ciencias de la Computación tienen un gran impacto tanto en las actividades que desarrollan los sectores productivos y de servicios, como en la vida cotidiana.

Las TICs, se definen como las tecnologías de la información y la comunicación. estas herramientas hoy en día nos facilitan la manera de comunicarnos con otras personas y no solamente comunicarnos, sino obtener grandes ventajas de ellas. Estas permiten estar vinculados en todos los ámbitos en los que se desarrolla el hombre, especialmente, en los entornos estudiantiles, laborales, institucionales y empresas. gracias a estas herramientas podemos comunicarnos con personas de distintos lugares, no importando tiempo ni distancia. El ser humano cada día se introduce más a este mundo, ya que le permite no solo obtener infinidad de información sino también comunicación en tiempo real con familiares, amigos y personas que no conoce. Por su parte en el mundo de las empresas y negocios, estas herramientas son básicas para la agilización de procesos complejos, ya que a través de estas pueden realizar inventarios, recabar información, etc., lo cual permite ahorra tiempo y costos.

Las grandes tendencias tecnológicas parecen dirigirse, entre otras, a temáticas relacionadas con la innovación social, con redes sociales cada vez más sofisticadas; plataformas de comunicación móvil cada vez más potentes e inteligentes; crecimiento exponencial del uso y servicios en "la nube" (*cloud computing*); contenidos digitales interactivos producidos por las personas (no sólo por empresas especializadas); "Internet de las cosas" (*internet of things*, IoT) y sus aplicaciones a prácticamente todas las actividades humanas.

En los últimos años, el software está trascendiendo las aplicaciones de escritorio para integrarse en el entorno del usuario y soportar directamente sus actividades. Las aplicaciones web asisten a las personas y a las empresas en cualquier lugar y en cualquier momento, gestionando los procesos, los servicios y también los dispositivos móviles.

La importancia de los elementos seleccionados para este proyecto se describe a continuación:

1) EL SISTEMA OPERATIVO: Este surge ante la necesidad de crear un dispositivo que hiciera trabajar a las máquinas de una manera más o menos intuitiva. Su nacimiento data aproximadamente de la década de los 50s, al instalarse en un ordenador IBM. El sistema operativo ha hecho posible que cualquier individuo corriente pueda manejar un dispositivo electrónico sin la necesidad de tener conocimientos técnicos, siendo relativamente sencillo hacerse con el control de una interfaz de usuario visual. El sistema operativo es el responsable de que un dispositivo tecnológicamente complejo pueda ser una herramienta sencilla en su uso, cumpliendo una utilidad destacada en la vida diaria de las personas. Los sistemas operativos modernos y más comunes, como Windows 10 para PCs o Android en Smartphones, son cruciales para que la sociedad se comunique y pueda aprovechar el mundo digital y el acceso a los servicios accesibles desde Internet.

2) OFIMÁTICA:

Tener conocimientos de ofimática se está convirtiendo en un requisito indispensable. Ya sea para encontrar un nuevo empleo, como para llevar a cabo tareas diarias en un puesto laboral. Saber de esta herramienta permite simplificar trabajos, para optimizar tiempo y dedicarlo así a realizar otros quehaceres.

El concepto de ofimática hace referencia a la automatización de las comunicaciones y procesos que se realizan en una oficina.

La ofimática nos permite conocer la combinación entre hardware y software para obtener resultados óptimos en una tarea.

3) HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA:

Durante la última década ha cambiado por completo el proceso de producción editorial, y como se preparan los textos y gráficos que constituyen las publicaciones impresas o digitales. Los sistemas digitales se han impuesto por completo.

Los programas que son la esencia de la auto edición o composición digital de documentos son:

- 1- Los programas de composición de página, como Indesign, QuarkXpress o Scribus. Pretenden hacer lo mismo algunas alternativas más domésticas como el Publisher de Microsoft o Serif PagePlus.
- 2- Aplicaciones de ilustración (o dibujo vectorial) como Illustrator, CorelDraw, Inkscape o Freehand.
- 3- Utilidades de tratamiento de imágenes y fotografías, como Photoshop o Gimp

PRESENTACIÓN DEL CLUB

Con este proyecto se pretende introducir la computadora y las aplicaciones existentes como recursos tecnológicos y una herramienta en el proceso de aprendizaje, como un medio para la adquisición y el dominio instrumental de un conjunto de saberes considerados socialmente significativos, entre los que se encuentran la adquisición de competencias para el trabajo y la tecnología.

Queremos impulsar la creatividad en el acceso y la difusión de las innovaciones científico-tecnológico, brindando una oferta que consideramos acorde a las necesidades particulares de nuestra comunidad estudiantil.

Es importante destacar lo que brinda la tecnología, desde el punto de vista educativo:

Al operar sobre objetos concretos permite la elaboración de conceptos abstractos, ejerciendo la capacidad de observación, análisis, descubrimiento y reflexión, juicio crítico, autocontrol del trabajo y comprobar la funcionalidad de las cosas, ejercitar la responsabilidad, formar hábitos de cooperación y desarrollar la creatividad.

LINEAS DE ACCION DEL PROYECTO

Para llevar adelante este proyecto se fija las líneas de acción que se detallan a continuación:

Nombre del Club	EL "ABC" DE LA COMPUTACIÓN
Bloque I	13 periodos lectivos
Bloque II	16 periodos lectivos
Bloque III	12 periodos lectivos
Total de periodos lectivos	41 periodos lectivos

RECURSOS

HUMANO: Profesor titular y auxiliar de informática, alumnos.

MATERIAL: Equipo de cómputo, y software dependiente, conectadas en red, un proyector, impresora y equipo de audio, cuadernillo de ejercicios, libreta, lápices, colores.

METODOLOGÍA

El club de computación está orientado en cubrir las necesidades del alumno sobre el acceso y uso de las tecnologías de la información y comunicación, en este sentido, y una vez realizado un análisis de éstas y viendo el área de educación tecnológica que comúnmente muestra dificultades en el rendimiento escolar de los alumnos priorizamos el trabajo práctico sobre el teórico apoyándonos de los recursos audiovisuales que permitan al alumno la adquisición de aprendizajes significativos. La amplia gama de aplicaciones de las TIC hace necesario desarrollar en los alumnos los conocimientos, habilidades y destrezas para su manejo y aplicación de estas tecnologías, enfatizando en sus capacidades y actitudes personales para lograrlo.

Al término de este club el alumno deberá hacer uso de los sistemas operativos, el diseño y elaboración de documentos en procesadores de textos, la aplicación de herramientas de diseño gráfico y vectorial.

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN

Es necesario el aprovechamiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza si tenemos en cuenta, por un lado, que uno de los objetivos básicos de la educación es la preparación de los alumnos para ser ciudadanos de una sociedad plural, democrática y tecnológicamente avanzada y, por otro, que estas tecnologías ofrecen posibilidades didácticas y pedagógicas de gran alcance. Las TIC incluyen no sólo las herramientas relacionadas con la computación, sino otros medios como el cine, la televisión, la radio y el video, todos ellos, susceptibles de aprovecharse con fines educativos.

- Competencias para el manejo de la información. Se relacionan con: la búsqueda, evaluación y sistematización de información; el pensar, reflexionar, argumentar y expresar juicios críticos; analizar, sintetizar y utilizar información; el conocimiento y manejo de distintas lógicas de construcción del conocimiento en diversas disciplinas y en los distintos ámbitos culturales.
- Competencias para la convivencia. Implican relacionarse armónicamente con otros y con la naturaleza; comunicarse con eficacia; trabajar en equipo; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; manejar armónicamente las relaciones personales y emocionales; desarrollar la identidad personal; reconocer y valorar los elementos de la diversidad étnica, cultural y lingüística que caracterizan a nuestro país.
- Muestra dominio conceptual, procedimental y actitudinal sobre el uso y aplicaciones de los diferentes programas de la computadora y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como herramientas que optimizan su desarrollo académico, ocupacional y profesional de manera transversal.
- Muestra pericia en el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, procesar, interpretar y expresar ideas propias y de otros.

DESTINATARIOS

En el Club El "ABC" de la computación pretende equilibrar los niveles de conocimiento en jóvenes y adultos; en la construcción de conocimientos para este club, el saber hacer o saber procedimental, será fundamental pues es necesario un conjunto de acciones ordenadas y dirigidas hacia la consecución de una actividad determinada que requiera el apoyo de las TIC, también comprende un proceso de desarrollo-elaboración donde los alumnos de las distintas edades seleccionen, organicen y transformen la información que recibe de muy diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos, donde las herramientas informáticas facilitarán esa tarea. En el proceso enseñanza-aprendizaje el alumno debe ser capaz de construir representaciones mentales a través de imágenes o textos, y con la ayuda de las TIC elaborar representaciones gráficas para ser presentadas ante un grupo.

PROPÓSITOS

El alumno deberá demostrar dominio de las habilidades y destrezas adquiridas a lo largo del ciclo escolar en el manejo de computadoras con sistemas operativos Windows o Linux, identificará cada una de las partes que componen una computadora, así como desarrollar y presentar documentos elaborados en procesadores de texto, donde seleccionará y ejecutará los íconos correspondientes con el fin de que sea diseñado con el formato correspondiente; éstas habilidades y destrezas le serán de utilidad en el ámbito académico, laboral y cotidiano.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- El alumno debe ser capaz de manejar referentes sobre la forma en que han evolucionado y la situación actual de las TIC.
- El alumno debe comprender la importancia de utilizar las herramientas ofimáticas para propiciar su desarrollo personal.
- El alumno debe utilizar las herramientas de representación gráfica y edición digital.
- El alumno debe saber optimizar los recursos de apoyo de la computación, el ambiente y el entorno, así como la actualización constante del estudiante en ésta materia, pues el campo de estudio de la misma hace prioritario mantener vigente las habilidades y conocimientos, del hardware y el software informáticos.

N°	Título	Aprendizajes clave	Competencias	Temas del bloque	Recursos a utilizar por bloque	Sesiones por tema	Tiempo por cada sesión	Recursos de evaluación
1	SISTEMAS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Identifica al sistema operativo como la unidad estructural de la computadora entre hardware y software. 	Describe las características de los sistemas operativos y comprende su relevancia para representar la estructura de la computadora.	<ol style="list-style-type: none"> Historia de la informática Windows Linux Mac 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Impresora Proyector Libreta Cuadernillo Lápiz, goma, sacapuntas, colores. Marcadores Pizarrón 	<ol style="list-style-type: none"> 4 3 3 3 	50'	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
2	SUITE OFIMÁTICA	Describe, explica y experimenta con algunas aplicaciones ofimáticas que le permiten conocer la interfaz gráfica de cada una de estas.	Muestra dominio conceptual, procedimental y actitudinal sobre el uso y aplicaciones de los diferentes programas de la computadora y las Tecnologías de la Información y la	<ol style="list-style-type: none"> Word Access PowerPoint Excel 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Impresora Proyector Libreta Cuadernillo Lápiz, goma, sacapuntas, colores. Marcadores Pizarrón 	<ol style="list-style-type: none"> 4 4 4 4 	50'	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo

			Comunicación (TIC), como herramientas que optimizan su desarrollo académico, ocupacional y profesional de manera transversal.					
3	HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y REPRESENTACIÓN GRAFICA	Describe el funcionamiento básico de las herramientas de dibujo y representación grafica que permiten el retoque y edición digital de imágenes y gráficos vectoriales.	Analiza, sintetiza y utiliza información; el conocimiento y manejo de distintas lógicas de construcción del conocimiento de diversas aplicaciones que utilizan software de diseño gráfico.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dreamweaver 2. Flash 3. Photoshop 4. Xmind 5. GeoGebra 	<ul style="list-style-type: none"> •Computadora •Impresora •Proyector •Libreta •Cuadernillo •Lápiz, goma, sacapuntas, colores. •Marcadores •Pizarrón 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 3 2. 3 3. 2 4. 2 5. 2 	50'	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

BIBLIOGRAFIA

Area Moreira, Manuel, *Introducción a la tecnología educativa*, La Laguna, Universidad de La Laguna, 2009.

Barroso Osuna, Julio y Julio Cabero Almenara, *La investigación educativa en TIC*, Madrid, Síntesis, 2010