

**Edgar Enrique Zamora Espinoza**

**Guía para instructor de cómputo y adecuación pedagógica del ambiente de  
computación en la Escuela oficial de varones No. 69, Estados Unidos de  
América, Zona 5, Guatemala, Guatemala**

**Asesor: Licenciado Edwing Roberto García García**



**Universidad San Carlos de Guatemala**

**Facultad de Humanidades  
Departamento de Pedagogía**

**Guatemala, abril de 2009**

Este informe es presentado por el autor como trabajo de Ejercicio Profesional supervisado (EPS), previo a optar al grado de Licenciado en Pedagogía y Administración Educativa.

Guatemala, abril de 2009

## INDICE

	Páginas
<b>INTRODUCCIÓN</b>	I
	1
<b>Capítulo I, Diagnóstico Institucional</b>	
1.1 Datos generales de institución patrocinante	1
1.1.1 Nombre	1
1.1.2 tipo de institución	1
1.1.3 Ubicación geográfica	1
1.1.4 Visión	1
1.1.5 Misión	1
1.1.6 Objetivos	1
1.1.7 Metas	2
1.1.8 Políticas institucionales	2
1.1.9 Estructura organizacional	2
1.1.10 Recursos (humanos, materiales y financieros)	3
1.2 Técnica utilizada	3
1.2.1 Lista de problemas	3
1.3 Análisis de problemas	4
1.4 Jerarquización de los problemas	6
1.5 Datos generales de institución beneficiada	7
1.5.1 Nombre	7
1.5.2 tipo de institución	7
1.5.3 Ubicación geográfica	7
1.5.4 Visión	7
1.5.5 Misión	7
1.5.6 Objetivos, general y específico	7
1.5.7 Políticas institucionales	8
1.5.8 Metas	8
1.5.9 Estructura organizacional	9
1.5.10 Recursos (humanos, materiales y financieros)	10
1.6 Técnica utilizada	11
1.7 Lista de problemas	11
1.8 Análisis de problemas	12
1.9 Jerarquización de los problemas	13
1.1 Problema seleccionado	13
1.11 Análisis de viabilidad y factibilidad	14
1.12 Problema seleccionado	15

<b>Capítulo II, Perfil del Proyecto</b>	16
2.1 Aspectos generales	16
2.1.1 Nombre del proyecto	16
2.1.2 Problema	16
2.1.3 Localización	16
2.1.4 Unidad ejecutora	16
2.1.5 Tipo de proyecto	16
2.2 Descripción del proyecto	16
2.3 Justificación	17
2.4 Objetivos del proyecto	17
2.4.1 Objetivo general	17
2.4.2 Objetivos específicos	17
2.5 Metas	18
2.6 Beneficiarios (directos e indirectos)	18
2.7 Fuentes de financiamiento y presupuesto	18
2.7.1 Forma de financiamiento, tripartita	18
2.7.2 presupuesto del proyecto	18
2.8 Cronograma de actividades de ejecución	20
2.9 Recursos (humanos, materiales y financieros)	21
<b>Capítulo III, Ejecución del Proyecto</b>	22
3.1 Actividades y resultados	22
3.2 Productos y logros	23
3.2.1 Producto	23
3.2.1.1 Guía para instructor de cómputo	23
3.2.1.2 Adecuación pedagógica de ambiente de computación	99
3.3 Logros	103
3.3.1 Implementación de guía para instructor de cómputo	103
3.2.2 Uso de ambiente pedagógico de cómputo	104
3.2.3 Registros fotográficos	105
3.2.4 Inauguración y entrega del proyecto educativo	106
<b>Capítulo IV, Proceso de evaluación</b>	109
4.1 Evaluación del diagnóstico	109
4.2 Evaluación del perfil	109
4.3 Evaluación de la ejecución	110
4.4 Evaluación final	110
<b>CONCLUSIONES</b>	112
<b>RECOMENDACIONES</b>	113
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	114
<b>APÉDICE</b>	
<b>ANEXO</b>	



## INTRODUCCIÓN

El proyecto educativo “Guía para instructor de cómputo y adecuación pedagógica del ambiente de computación” fue ejecutado en la Escuela Oficial de Varones No. 69, Estados Unidos de América, ubicada en 41ª. Avenida y 12 calle “B”, Jardines de la Asunción, zona 5, de la ciudad capital de Guatemala, en el año 2007.

El informe se estructura en cuatro capítulos:

Capítulo I, Diagnóstico de la Institución; etapa en la que se desarrollaron, entrevistas, observaciones, encuestas, investigaciones documentales y de campo que dieron como resultado una visión global de los elementos constitutivos de la institución, así, como sus principales carencias y deficiencias.

Capítulo II; Perfil del proyecto; que consiste en la caracterización y cuantificación del proyecto que se realizara para dar solución a una problemática determinada durante el transcurso del diagnóstico institucional.

Capítulo III, Ejecución del proyecto; que contiene las actividades y resultados obtenidos durante la ejecución del proyecto, así, como los logros alcanzados.

Capítulo IV, Evaluación del proyecto; en la que se aplicaron instrumentos para conocer el impacto y la eficiencia en la ejecución del proyecto, de cada fase del Ejercicio profesional Supervisado.

Como parte del análisis realizado en torno al proyecto se incluyen las conclusiones y recomendaciones a las que se llego y que constituyen elementos de juicio para la toma de decisiones. Se incluyen las fuentes bibliográficas utilizadas para realizar el presente informe. En el apéndice se incluyen los documentos elaborados por el epesista y los documentos que se encontraron de utilidad durante el transcurso del proyecto.

# **CAPÍTULO I**

## **DIAGNÓSTICO**

### **1.1 Datos generales de Institución Patrocinante**

#### **1.1.1 Nombre de Institución**

Alcaldía Auxiliar Distrito 5, Zona 5

#### **1.1.2 Tipo de Institución**

De prestación de servicios municipales.

#### **1.1.3 Ubicación geográfica**

Alcaldía Auxiliar del Distrito 5, es una de las 14 Alcaldías Auxiliares que tiene la Municipalidad de Guatemala, colinda al norte con la zona 1, al sur con la 10, al oriente con la zona 15 y al occidente con la zona 4, se encuentra ubicada en la 29 calle 13-36 de la zona 5.

#### **1.1.4 Visión**

Visión de Ciudad: Guatemala 2020

Una ciudad con alta calidad de vida para sus habitantes, más atractiva para sus habitantes.

Socialmente solidaria + Económicamente competitiva + Ambientalmente Responsable.

Visión de Participación Ciudadana Guatemala 2020.

Propiciar espacios para que el ciudadano sea parte de las decisiones mediante la apropiación del proceso, la reflexión sobre sus derechos y responsabilidades y la mayor democracia municipal. (1 – 3).

#### **1.1.5 Misión**

Administrar correcta y eficientemente todos los recursos en beneficio de los vecinos del distrito (1 – 3)

#### **1.1.6 Objetivos**

Elevar la calidad de vida del vecino, teniendo una ciudad organizada, segura, digna y limpia para todos a través del fortalecimiento de la estructura de participación ciudadana, así como una asignación presupuestaria ampliada, definida y estructurada por programa institucionalizado y la adecuada aplicación de la ley de descentralización a beneficio multisectorial (1 – 3)

### 1.1.7 Metas

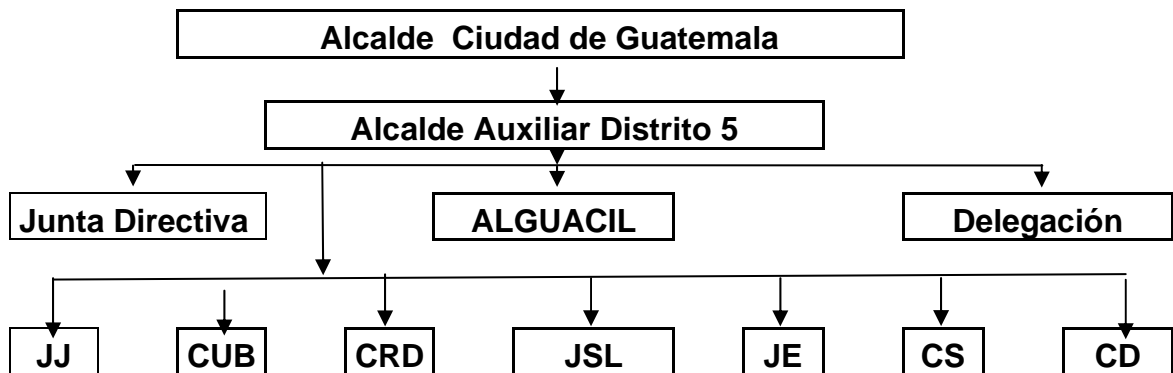
Cumplir con el compromiso adquirido con el vecino  
Ordenamiento adecuado de los elementos del distrito  
Cumplir con la realización de los proyectos en el tiempo establecido  
Lograr la calidad de vida del vecino (1 – 4)

### 1.1.8 Políticas institucionales

Atender a los vecinos del distrito para resolver sus necesidades prioritarias y en alto riesgo por desastres naturales  
Organizar los comités de vecinos y brindarles todo el apoyo municipal, en la solución de las necesidades de sus barrios, colonias o asentamientos, ejecutando proyectos sociales y de infraestructura.  
Apoyar el desarrollo social y de infraestructura del distrito (1 – 4)

### 1.1.9 Estructura organizacional

#### ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL PARTICIPATIVA ALCALDÍA AUXILIAR DISTRITO 5, ZONA 5



**JJ** Junta de Jóvenes  
**CUB** Comité Único de Barrio  
**CRD** Comisión de Reducción de Desastres  
**JSL** Junta de Seguridad Local  
**JE** Junta Escolar  
**CS** Comisión de salud  
**CD** Comisión de deportes

(1 – 3)

### **1.1.10 Recursos**

#### **Humanos**

Cuenta con un personal que depende de Dirección de Desarrollo Social de la Municipalidad de Guatemala.

Alcalde auxiliar

Secretaría

Coordinadores

Alguaciles

#### **Físicos**

La Alcaldía Auxiliar del Distrito No. 5. Cuenta con un inmueble que tiene una medida de 8 metros de frente por 10 metros de fondo, en el cual cuenta con ambientes para; oficina, sala de reuniones, recepción, servicio sanitario y un pequeño patio, no tiene zona de parqueo.

Equipo de oficina, de cómputo, escritorios, sillas y un amueblado para realizar las reuniones.

#### **Financieros**

Asignación presupuestaria para su funcionamiento por parte de la Municipalidad de Guatemala. Ejecución de proyectos Dirección de Desarrollo Social de la Municipalidad de Guatemala.

### **1.2 Técnica utilizada para el diagnóstico**

Investigación documental, observación y entrevista con sus respectivos instrumentos como fichas de observación y cuestionarios.

#### **1.2.1 Lista de problemas detectados**

1. Sobrepoblación en edad escolar
2. Edificio inapropiado para atención al vecino
3. No existe asignación presupuestaria para ejecutar proyectos educativos
4. No se atiende adecuadamente al vecino
5. Deficiencia administrativa
6. No tiene relación con otras instituciones nacionales e internacionales

### 1.3 Análisis de problemas de la alcaldía auxiliar del distrito 5

PROBLEMAS	FACTORES QUE ORIGINAN LOS PROBLEMAS	SOLUCIONES
1. Sobre población en edad escolar	1.1 Aumento de la demanda de servicios por los vecinos	1.1 Construcción o ampliación de centros educativos
2. Edificio inapropiado para la atención al vecino.	2.1 El edificio no cuenta con áreas adecuadas para la atención al vecino. 2.2 Falta de mobiliario	2.1 Alquilar un edificio que cumpla con los requisitos. 2.3 Solicitar a Municipalidad Capitalina mobiliario
3. No tiene asignación presupuestaria para ejecutar proyectos educativos	3.1 No son atendidas las demandas de los vecinos para mejoras en centros educativos  4.1 El personal no es suficiente para atender las demandas del vecino	3.1 Que la Municipalidad Capitalina asigne recursos para ejecutar proyectos educativos 3.2 Gestionar con Instituciones involucradas con la educación 3.3 Involucrar a MINEDUC y vecinos
4. No se atiende adecuadamente al vecino		4.2 Solicitar recurso para atender las demandas del sector

<b>PROBLEMAS</b>	<b>FACTORES QUE ORIGINAN LOS PROBLEMAS</b>	<b>SOLUCIONES</b>
5. Deficiencia administrativa	5.1 Carencia de manual de inducción para el vecino.	5.1 Elaborar un manual de inducción
6 Falta de gestión ante Instituciones nacionales e internacionales	6.1 No cuenta con instituciones que patrocinen proyectos educativos.	6.1 Contar con el patrocinio de instituciones privadas e internacionales, para la ejecución de proyectos educativos

### 1.3.1 Jerarquización de los problemas de Alcaldía Auxiliar

<b>PROBLEMA</b>	<b>SOLUCIÓN</b>
1. Crecimiento de la población en edad escolar	Construcción de aulas en centros educativos, con la participación de la la comunidad de padres de familia y la cooperación de empresas privadas
2. Espacio físico insuficiente en Alcaldía para atender al vecino	Readecuar las instalaciones o solicitar el arrendamiento de un edificio.
3. Carencia de un manual de Inducción para el vecino.	Elaborar un manual de inducción para que el vecino conozca cómo funciona su Alcaldía Auxiliar

De la información obtenida y recopilada en la guía de los 8 sectores, se detectaron una serie de problemas que afronta Alcaldía Auxiliar del Distrito 5, revelando que uno de los sectores más afectado es el de la comunidad, ya que Alcaldía no maneja recursos, financieros y humanos, por lo tanto su función es ser un mediador entre la municipalidad y el vecino, entre las solicitudes que el vecino presente a la alcaldía están; seguridad peatonal y vehicular, infraestructura, drenajes, perforación de pozos de agua, colaboración para la ejecución de proyectos en centros educativos oficiales, dando a conocer que el Ministerio de Educación es el ente encargado de solucionar los problemas de los centros educativos oficiales, pero que pueden apoyar cualquier gestión que las autoridades de los centros educativos deseen realizar con empresas privadas, con el fin de buscar una solución a sus problemas, que en su mayoría son de ampliación de infraestructura y equipamiento..

Es así como el epesista al presentarse a Alcaldía Auxiliar del Distrito No. 5, y solicitar su aprobación para realizar su Ejercicio Profesional Supervisado, E.P.S, es asignado a Escuela Oficial No. 69 de varones Estados Unidos de América, ubicada en 41ª. Avenida 12 calle "B" zona 5 "Jardines de la Asunción".

## DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

### 1.4 Datos de Institución Beneficiada

#### 1.4.1 Nombre de Institución

Escuela Oficial para varones No 69, Estados Unidos de América

#### 1.4.2 Tipo de Institución

Oficial de Servicios educativos

#### 1.4.3 Ubicación geográfica

41ª. Avenida 12 calle "B" zona 5 "Jardines de la Asunción"

#### 1.4.4 Visión

Formar alumnos que sea ejemplares dentro de la comunidad, por ser capaces de discernir y resolver con responsabilidad los retos que se le presenten, siendo solidarios con ellos mismos, con los demás, demostrando respeto por la diversidad (8 – 1)

#### 1.4.5 Misión

Que el establecimiento destaque dentro de la comunidad por formar alumnos, con actitud positiva, destacando la espiritualidad, moralidad y la ética que ha sido transmitida con el ejemplo de cada uno de sus maestros (8 – 1)

#### 1.4.6 Objetivos

Generales:

Que pueda distinguir lo bueno de lo malo  
Que practique en forma constante los valores que se le están cultivando  
(8 – 2)

Específicos:

Que ponga en práctica el fortalecimiento de su carácter.  
Que demuestre su responsabilidad cívica, social, moral y el sentido del orden disciplinario.  
Que el sentido espiritualidad fomentado lo ponga de manifiesto con sus compañeros, maestros y familiares (8 – 2)



#### **1.4.7 Políticas Institucionales**

Equidad, garantizar las oportunidades de acceso, asistencia y permanencia de la población en edad escolar, sin discriminación alguna.

Calidad, impartir una educación de calidad, expresada en la excelencia, fomentando el uso de la tecnología y de los procesos de investigación, procesos interactivos, participación del alumno y el profesor. (8 – 3)

#### **1.4.8 Metas**

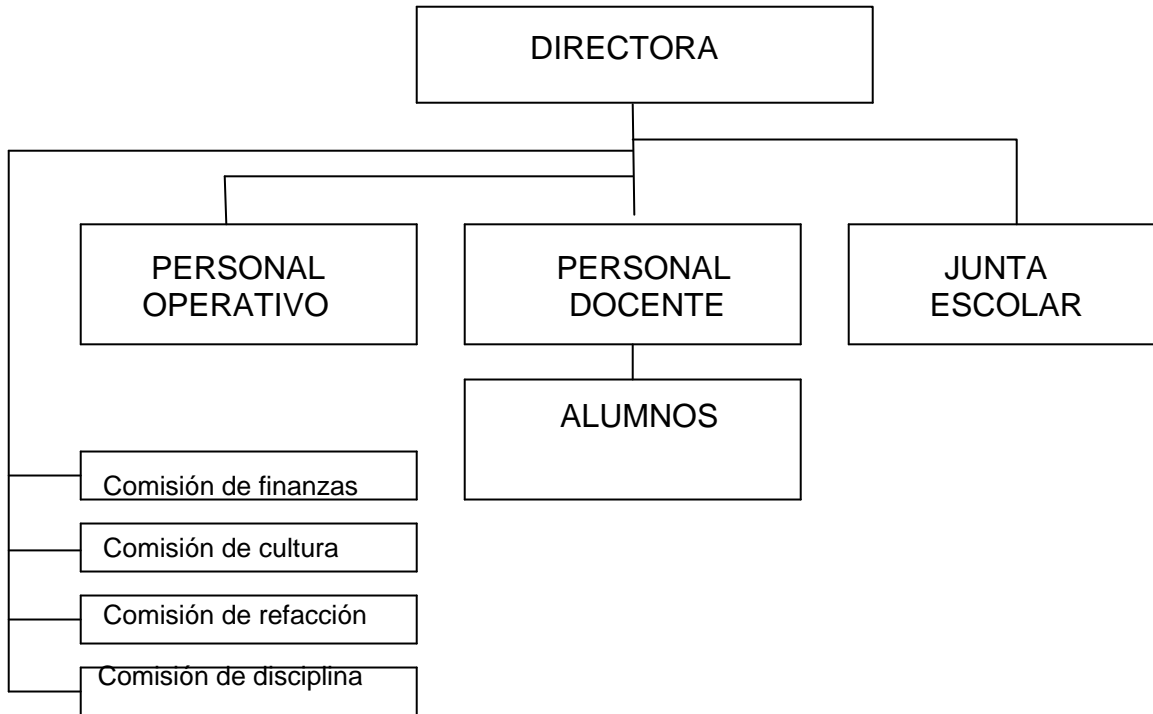
Llegar a atender la demanda existente del servicio de educación, del sector donde se localiza la escuela.

Contar con el personal necesario para atender a los alumnos de la escuela.

Cumplir con las condiciones necesarias para el proceso de enseñanza-aprendizaje, en lo relacionado a seguridad, salud y estructura física. (8 – 3)

### 1.4.9 Estructura organizacional

#### Organigrama General Escuela Oficial para varones No. 69 Estados Unidos de América



(3 – 4)

#### **1.4.10 Recursos**

##### **Humanos**

Personal Administrativo; Directora  
Personal Docente, 8 maestros, un Instructor de computo  
Personal Operativo y guardián  
Directora, maestros y operativo presupuestado.  
Población de alumnos, 275

##### **Físicos**

Área del terreno, largo 80 metros ancho 60 metros, un total de 4,800 metros Cuadrados.

Área Construida:

a) Edificio de dos niveles de 8 salones para aulas, 4 sanitarios y una cocina, largo 42 metros, ancho 10 metros, un total de 420 metros cuadrados.

b) Edificio de dos niveles de 5 salones  
Para dos Direcciones, una bodega, un salón para maestros, un salón para computación en construcción.  
Largo 20 metros, ancho 10 metros, un total de 200 metros cuadrados.

c) Área habitacional para guardianía de largo 3 metros, ancho de 8, un total de 24 metros cuadrados.

d) Área para sanitarios, ancho 3 largo 10, un total de 30 metros.  
Área construida 220 metros cuadrados, en el que se encuentran, 1 salón que ocupa la dirección, 8 salones de clases, área de cocina, de enfermería, de sanitarios, y una pequeña bodeguita.

e) Área descubierta 40 metros cuadrados, que es utilizada como patio para recreo y actividades de educación física.

##### **Financieros**

El estado a través del Ministerio de Finanzas, cancela los sueldos de los empleados del Ministerio de Educación.  
Asignación de una cuota para refacción escolar, el comité de refacción escolar y la junta escolar administran los fondos.  
Ingresos por concepto de cuota escolar. Administrado por el comité de finanzas.

## 1.5 Técnica utilizada para el diagnóstico

Investigación documental, observación y entrevista con sus respectivos instrumentos como fichas de observación, cuestionarios y la guía de análisis contextual e institucional, contando con la participación del personal administrativo y docente.

### 1.5.1 Lista de problemas detectados

1. Sobrepoblación escolar
2. No contar con un ambiente adecuado para la enseñanza aprendizaje de computación
3. La institución no tiene biblioteca
4. No se cuenta con un presupuesto para infraestructura
5. Alumnos de segundo grado sin atención
6. No existe una guía para el desarrollo del curso de computación
7. Des actualización docente sobre el beneficio del uso de la computadora como una herramienta en el aula

## 1.6 Análisis de problemas

<b>PROBLEMAS</b>	<b>FACTORES QUE ORIGINAN LOS PROBLEMAS</b>	<b>SOLUCIÓN</b>
1. Sobrepoblación escolar	1.1 Aumento de la demanda de servicios educativos.	1.1 Construir aulas para satisfacer la demanda
2. No se atiende adecuadamente al alumno en la enseñanza aprendizaje de computación	2.1 No contar con un ambiente para la enseñanza de la computación. 2.2 Alumnos reciben clases de computación en un ambiente antipedagógicamente.	2.1 Adecuar pedagógicamente el ambiente para la enseñanza aprendizaje de computación
3. La Institución no tiene biblioteca	3.1 Los alumnos realizan investigaciones en bibliotecas distantes del centro educativo	3.1 Habilitación de un área para biblioteca

<p>4. No se cuenta con un presupuesto para infraestructura</p>	<p>4.1 No se pueden realizar proyectos de ampliación, remodelación y construcción</p>	<p>4.1 Solicitar al MINEDUC una partida, para infraestructura</p> <p>4.2 Gestionar ante la comunidad de padres de familia, empresa privada e instituciones internacionales</p>
<p>5 Alumnos de segundo grado sin atención</p>	<p>5.1 Falta de docentes</p>	<p>5.1 Gestionar plazas en MINEDUC</p>
<p>6 Carencia de material didáctico para el desarrollo del curso de computación.</p>	<p>6.1 Los alumnos no aprovechan al máximo el uso de las computadoras</p> <p>6.2 No existe una guía para el desarrollo del curso Computación.</p>	<p>6.1 Implementación de guía para curso de computación</p>
<p>7 Des actualización docente sobre el beneficio del uso de la computadora como una herramienta en el aula</p>	<p>7.1 Que el docente desconoce el beneficio de la computadora como una herramienta en el aula</p>	<p>7.1 Elaborar un programa de actualización a docente sobre el beneficio del uso de la computadora en el aula.</p>

### 1.6.1 Jerarquización de los problemas o necesidades

Problema	Solución
1. No existe una guía para el desarrollo del curso de cómputo computación	Implementar una guía para instructor cómputo
2. Des actualización docente sobre beneficio del uso de la como una herramienta en el aula	Elaborar programa de actualización para personal docente.
3. Ambiente inadecuado para la enseñanza-aprendizaje de la computación	Adecuar pedagógicamente el ambiente de computación, colocar ventanas, puerta, instalación de piso, pintar y revisar instalaciones eléctricas

#### 1.6.1 Problemas seleccionados

La selección de los problemas se realizó con la participación del personal administrativo y docente de Escuela Oficial de Varones No. 69 Estados Unidos de América, utilizando la técnica de lluvia de ideas, en la que cada uno de los participantes nombro un problema dentro de la escuela y se llevo a determinar que las necesidades prioritarias de la escuela es:

**Implementar una guía para instructor de cómputo y adecuar pedagógicamente el ambiente de computación**

El problema a solucionarse es de proceso y producto.

Por lo tanto con la aprobación del personal administrativo y docente del centro educativo, se somete al análisis de factibilidad y viabilidad la opción.

## 1.7 Análisis de viabilidad y factibilidad

Implementación de guía para instructor de cómputo y adecuación pedagógica del ambiente de computación

Criterios de decisión	SI	NO
<b>Administrativo legal</b>		
Se enmarca dentro de las metas del MINEDUC	X	
Se tiene la autorización del MINEDUC	X	
Se tiene la autorización de la dirección de la Escuela.	X	
Intervendrá el comité de padres de familia aportando recursos	X	
<b>Financiero</b>		
Existen recursos humanos disponibles en la Municipalidad para ejecutar el proyecto		X
Se cuenta con recursos financieros propios		X
La institución beneficiada aportará fondos		X
<b>Técnico</b>		
Se tiene las instalaciones adecuadas para el Proyecto	X	
El tiempo programado es suficiente para la Ejecución del proyecto	X	
Se tiene bien definida la cobertura del proyecto	X	
<b>Mercado</b>		
Tiene demanda el proyecto	X	
<b>Político</b>		
El proyecto es de vital importancia para la Institución.	X	

## 1.8 Problema seleccionado

Solución viable y factible: ***Guía para instructor de cómputo y adecuación pedagógica del ambiente de computación.***



## **CAPÍTULO II PERFIL DEL PROYECTO**

### **2.1 Aspectos Generales**

#### **2.1.1 Nombre del proyecto**

Proceso y producto: Guía para instructor de cómputo y adecuación pedagógica del ambiente de computación.

#### **2.1.2 Problema**

Implementar una guía para instructor de cómputo y adecuar pedagógicamente el ambiente de computación

#### **2.1.3 Localización**

41ª. Avenida 12 calle "B" zona 5 "Jardines de la Asunción"

#### **2.1.4 Unidad Ejecutora**

Facultad de Humanidades, USAC

#### **2.1.5 Tipo de proyecto**

Proceso y producto

### **2.2 Descripción del proyecto**

Implementación de una guía que brinde ayuda al instructor de cómputo a planificar el curso, sugiriendo una serie de contenidos y actividades, para la enseñanza aprendizaje de la computadora, en los grados del nivel primario, beneficiando a los alumnos en la adquisición de las habilidades y destrezas necesarias para el manejo y uso de la computadora.

Dotar de un lugar adecuado a los alumnos, que brinde la comodidad necesaria para recibir las clases de computación, realizando las siguientes actividades; revisión y corrección de instalaciones eléctricas, colocación de 80 metros de piso, instalación seis ventanas, cada una de 2 metros de ancho por 61 centímetros de alto, de una puerta de 1 metro de ancho por 2 metros de altura, puerta y ventanas de metal y pintar una área interna de 154 metros cuadrados.

## 2.3 Justificación

Según el diagnóstico realizado en la Escuela Oficial de varones No. 69 Estados Unidos de América, se constato que existen las necesidades de proveer de un documento pedagógico y de un ambiente adecuado para la enseñanza de la computación.

Se debe implementar una guía para el instructor de computación que vendrá a mejorar los procesos de transmisión de conocimientos y de habilidades y destrezas en el uso de la computadora.

Reconociendo que la falta de un ambiente apropiado para computación, tiene como consecuencia; que por la incomodad los alumnos no presten la atención debida y que no respondan satisfactoriamente a los procesos de enseñanza aprendizaje, se hace necesaria la adecuación pedagógica del ambiente de computación.

Por lo que se hace necesario realizar el proyecto denominado: **Proceso y producto**, *Implementación de guía para instructor de computación y adecuación pedagógica del ambiente de computación.*

## 2.4 Objetivos del proyecto

### 2.4.1 Generales

- Proporcionar un ambiente pedagógico y una guía para el curso de computación, que proporcione un desarrollo académico y personal a los alumnos del centro educativo oficial del nivel primario, desarrollando las habilidades y destrezas para el uso y manejo de los diferentes programas de cómputo, contribuyendo a generar cambio y calidad en el proceso educativo,

### 2.4.2 Específicos

- Elaborar un documento que contribuya a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de la computación y crear un ambiente adecuado en donde el alumno demostrara sus habilidades y destrezas en el uso y manejo del equipo de cómputo.
- Implementar la guía para instructor de computación que contribuya a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje del curso.
- Adecuar pedagógicamente el ambiente de computación, para el que alumno se encuentre en condiciones apropiadas para el desarrollo de las actividades curso de computación.

## **2.5 Metas**

- La participación de un padre de familia por grado, para formar el comité pro mejoramiento, conformado por 6 miembros.
- Implementar una guía para instructor de cómputo, que beneficie a los alumnos, desde primer grado hasta sexto grado del nivel primario
- Tener un ambiente adecuado pedagógicamente para el curso de computación.
- El proyecto educativo operando al 100%
- 100% de alumnos beneficiados con el proyecto

## **2.6 Beneficiarios**

### **2.6.1 Directos**

275 alumnos, personal administrativo y docente de la Escuela Oficial para varones No. 69 Estados Unidos de América

### **2.6.2 Indirectos**

Padres de familia y población de niños en edad escolar, futuros alumnos del centro educativo.

## **2.7 Fuentes de financiamiento y presupuesto**

### **2.7.1 Forma de financiamiento: tripartita**

Participación:

- Universidad de San Carlos de Guatemala
- Telgua y S.C.A.V
- Comité padres de familia

### **2.7.2 Presupuesto del proyecto, Guía para instructor de cómputo y adecuación pedagógica del ambiente de computación.**

Para realizar el proyecto de producto y proceso se deben de realizar una serie de actividades, en las que se necesitarán contar con recursos económicos, para la adquisición de los diferentes materiales y la contratación de mano de obra, para llevar a cabo la ejecución del proyecto, que tiene como fin el beneficiar a la comunidad educativa del centro educativo.

GUÍA PARA INSTRUCTOR DE COMPUTACIÓN

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	COSTO	
			UNIDAD	TOTAL
Hojas tamaño carta	ciento	2	Q16.00	Q32.00
Tinta para impresora	cartucho	2	Q60.00	Q120.00
Fotocopias	ciento	2	Q15.00	Q30.00
Encuadernado	folletos	12	Q15.00	Q180.00
Café internet	hora	10	Q8.00	Q80.00
Fotocopias	unidad	50	Q0.50	Q25.00
Transporte, gasolina	galones	20	Q28.00	Q560.00
<b>Total</b>				<b>Q1,027.00</b>

READECUACIÓN DE AMBIENTE, MATERIALES Y MANO DE OBRA

Descripción	Unidad	Cantidad	COSTO	
			Por unidad	Total
Piso de cemento	Metros	80	Q60.00	Q4,800.00
Cemento	Quintal	19	Q45.75	Q869.25
Arena de río	Metros	4	Q95.00	Q380.00
Subir arena a segundo nivel			Q50.00	Q50.00
Sisa con arena	Bolsas	5	Q13.75	Q68.75
Sisa	Bolsas	10	Q34.00	Q340.00
Flete		2	Q50.00	Q100.00
Ventanas de 2.21x60cms	Unidad	6	Q590.00	Q3,540.00
Puerta de 1x2 metros	Unidad	1	Q450.00	Q450.00
Pintura	Galones	4	Q180.00	Q720.00
Brochas	Unidad	8	Q24.70	Q197.60
Rodillos	Unidad	8	Q23.00	Q184.00
<b>Total</b>				<b>Q11,699.60</b>
Instalación de piso de cemento, mano de obra	Metro	80	Q22.00	Q1,760.00
Pintura, mano de obra			Q220.00	Q220.00
				<b>Q1,980.00</b>
<b>Total costo construcción</b>				<b>Q15,659.60</b>
<b>Total costo Guía para Instructor computo</b>				<b>Q1,027.00</b>
<b>Costo total del proyecto</b>				<b>Q 16,686.60</b>

## 2.8 Cronograma de actividades de ejecución

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE PROYECTO										
Febrero – marzo 2007										
	ACTIVIDADES	SEMANAS								RESP.
No.		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Coordinar estrategias para ejecución de Proyecto.	■								D.M.PF Ep
2	Revisión de procesos de enseñanza de computación en institución.	■								Ep.IC
3	Visitas a Mineduc, investigación sobre Métodos para enseñanza de computación		■							Ep.
4	Diseñar un documento que sirva de guía para el instructor de cómputo		■							Ep
5	Financiamiento para adecuación pedagógica de ambiente de computación			■	■					Ep. Em.
6	Solicitud a Supervisor Educación para realizar una rifa.				■	■				Ep.D.
7	Contratación de personal para adecuación de ambiente de computación.				■	■	■			Ep.Al.Pi He.Vi
8	Implementación guía para instructor de Computación						■			Ep. Ic.
9	Entrega del proyecto							■		D.M.A. As.Ep.IC
10	Evaluación del proyecto							■		As.Ep.

### Abreviaturas

Ep. Espezista  
M. Maestros  
PF. Padres de familia  
A. Alumnos  
Al. Albañil  
Vi. Vidriero  
Em. Empresa privada

D. Directora  
IC. Instructor de cómputo  
AS. Asesor de práctica  
I. Invitados  
Pi. Pintor  
He. Herrero

## **2.9 Recursos**

**Humanos** Directora  
Maestros  
Instructor de computación  
Alumnos  
Comité de padres de familia  
Albañil  
Herrero  
Vidriero  
Electricista  
Pintor  
Asesor de Ejercicio profesional Supervisado, E.P.S  
Estudiante, epesista.

### **Materiales de oficina**

Cds. Curso de computación, programas de Windows  
Fotocopias, hojas de papel bond, tinta para Impresora  
Útiles de escritorio

### **Materiales para construcción**

Piso cerámico usado, cemento, cal, arena, piedrín, vidrios cortados a medida, Pintura, rodillos, brochas, recipientes plásticos

### **Accesorios finales de construcción**

Ventanas, puerta, tomacorrientes y lámparas.

### **Equipo de oficina**

Computadora  
Impresora

### **Equipo de construcción**

Palas, cucharas de albañilería, nivel, hilo plástico, cinta métrica  
cernidor de arena, carretas

### **Financieros** Fondos:

Telgua, S.C.A.V,  
Padres de familia y  
Espesista

**CAPÍTULO III**  
**PROCESO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

**3.1 Actividades y Resultados**

<b>Actividades</b>	<b>Descripción</b>	<b>Resultados obtenidos</b>
1	Coordinar estrategias para ejecución de proyecto.	Aceptación y disponibilidad del personal de la institución educativa y padres de familia, para brindar el apoyo necesario para la ejecución del proyecto.
2	Revisión de procesos de enseñanza de computación en Institución.	Acceso a documentos utilizados en la enseñanza aprendizaje de computación, que evidencian elementos disfuncionales
3	Visitas a Mineduc, investigación sobre Métodos de Enseñanza de Computación en la escuela del nivel primario	Entrevista con encargada de proyecto de escuelas modernas del futuro información obtenida, no tienen un documento curricular que de lineamientos de la enseñanza de la computación, la enseñanza es a criterio del Instructor. Solo tienen información general, requisitos para la participación de escuelas al proyecto y los beneficios para alumnos y capacitación para docentes.
4	Diseñar un documento que sirva de guía para el instructor de cómputo	Se entrega el documento a Directora e instructor de cómputo, para su revisión
5	Financiamiento para adecuación de pedagógica de ambiente de cómputo	Empresa privada dona ventanas de metal, piso cerámico usado y pintura Siendo insuficiente lo donado
6	Solicitud a Supervisor Educación para Realizar una rifa.	Se autoriza la rifa por Sr. Supervisor de Distrito No. 5. Obteniendo los fondos
7	Contratación de personal para adecuar El ambiente de cómputo.	Finalización de construcción de salón de cómputo, instalación de ventanas piso, pintura, lámparas, tomacorrientes, techado y limpieza.
8	Implementación guía para instructor de computación	Aceptación de guía e implementación
9	Entrega del proyecto	Agradecimiento de las autoridades por el aporte a la institución educativa y especialmente por el apoyo a la educación del nivel primario.
10	Evaluación del proyecto	Realizada por medio de encuestas, que proporcionan información sobre la funcionalidad del proyecto

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA**

**GUÍA PARA INSTRUCTOR DE COMPUTACIÓN**



**ESCUELA OFICIAL URBANA No. 69 ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA  
NIVEL PRIMARIO**

**Edgar Enrique Zamora Espinoza  
Carne: 8616112**

**Guatemala, abril 2009**



## ÍNDICE

	Pag.	
<b>I</b>	<b>Introducción</b>	<b>1</b>
<b>1</b>	<b>Contenido de guía para instructor de cómputo</b>	<b>1</b>
1.1	Objetivo general	1
1.2	Objetivos específicos	1
1.3	Metas	1
1.4	Descripción	1
1.5	Uso	1
1.6	Planificación	2
1.7	Modelo de plan de clases	3
<b>2</b>	<b>Estructura del proceso de enseñanza</b>	<b>4</b>
	<b>Aprendizaje</b>	
2.1	Descripción de la estructura	4
2.1.1	Presentación del tema, propuesta, reto o problema	4
2.1.2	Explicación de la metodología o estrategia de trabajo	5
2.1.3	Consideración del entorno	5
2.1.4	Asignación de roles y actividades	5
2.1.5	Indicación de las herramientas o materiales didácticos	5
2.1.6	Definir tiempo	5
2.1.7	Generando una comunidad de aprendizaje	6
2.1.8	Facilitador y orientador	6
2.1.9	Presentación de los resultados	6
2.1.10	Evaluación de los resultados	7
<b>3</b>	<b>El uso de la informática en la escuela, fin medio o laboratorio</b>	<b>7</b>
3.1	El uso de la computadora como un fin	7
3.2	El uso de la computadora como un medio	8
3.3	El uso de la computadora como un laboratorio	8
4	Guía para curso de cómputo	9
<b>4.1</b>	<b>Primer grado</b>	<b>10</b>
4.1.1	Primera unidad, las partes de tu computadora	11
4.1.2	Segunda unidad, enciendo la computadora	12
4.1.3	Tercera unidad, el escritorio	13
4.1.4	Cuarta unidad, multimedia	17
4.1.5	Quinta unidad, la comunicación	19

4.2	<b>Segundo grado</b>	21
4.2.1	Primera unidad, el computador	22
4.2.2	Segunda unidad, acciones básicas	24
4.2.3	Tercera unidad, vínculos multimedia	26
4.2.4	Cuarta unidad, el graficador	28
4.2.5	Quinta unidad, internet	30
4.3	<b>Tercer grado</b>	32
4.3.1	Funcionamiento del computador	33
4.3.2	Operaciones básicas	35
4.3.3	El presentador de diapositivas i	37
4.3.4	El presentador de diapositivas ii	39
4.3.5	El graficador	41
4.4	<b>Cuarto grado</b>	43
4.4.1	Panel de control	44
4.4.2	Crear textos	46
4.4.3	Editar textos	48
4.4.4	Textos y multimedia	50
4.5	<b>Quinto grado</b>	52
4.5.1	El graficador	53
4.5.2	Diagramas y sistemas	55
4.5.3	Conocer la hoja de cálculo	57
4.5.4	Editar una hoja de cálculo	59
4.5.5	Hacer gráficas en una hoja de cálculo	61
4.6	<b>Sexto grado</b>	63
4.6.1	El navegador internet	64
4.6.2	Navegar por internet	66
4.6.3	Buscar por internet	68
4.6.4	El correo electrónico	70
	<b>Felicitaciones finalizo el curso de computación</b>	72

## Introducción

El presente trabajo es el resultado de una investigación, que brinda como resultado la elaboración de una guía, que sirva al instructor de cómputo a programar los contenidos, para la enseñanza aprendizaje del uso y manejo del equipo de cómputo.

Entre los principales usos de la informática en la escuela tenemos que puede ser aprovechada desde tres perspectivas, **1. El uso de la computadora como un fin, 2. El uso de la computadora como un medio, 3. El uso de la computadora como un laboratorio de computación.**

Por tal razón, la guía que se presenta, da al instructor de computó una serie de sugerencias, presentando un modelo de plan de clases, la Estructura del proceso de Enseñanza-Aprendizaje, los enfoques del uso de la computadora y de los recursos didácticos que el instructor ha de utilizar, esperando que la guía sirva de apoyo y contribuya a fortalecer la transmisión de los conocimientos de uso y manejo del equipo de cómputo a los alumnos, para fomentar y brindar un verdadero desarrollo del proceso educativo, buscando contribuir a la superación académica y personal de los estudiantes

## **1. Contenido de guía para instructor de computación**

### **1.1 Objetivo General**

Aumentar las habilidades y mayores oportunidades del campo de trabajo de los estudiantes, y envolverlos productivamente en la educación mediante la oportunidad de proveerles clases de computación.

### **1.2 Objetivos Específicos**

- Contribuir a fortalecer el uso de la tecnología en la escuela del nivel primario.
- Servir de orientación y apoyo al instructor de computación, para planificar las distintas actividades de enseñanza de la computación.
- Que la guía sirva al instructor de computación a desarrollar actividades para la enseñanza aprendizaje.

### **1.3 Metas**

- Desarrollar habilidades básicas de computación.
- Entender y reconocer los diferentes partes del equipo de cómputo
- Desarrollar y mejorar las habilidades y destrezas de los alumnos en el uso de los componentes del equipo de computación.
- Aprender y dominar el uso de los programas de Microsoft Excel, Word, Power Point y navegar en el Internet

### **1.4 Descripción**

Esta guía tiene el objetivo de orientar y servir de apoyo al instructor de computación para la enseñanza del uso y manejo de la computadora, sugiriendo contenidos y actividades para los procesos cognoscitivos, sicomotrices y afectivos de los alumnos del ciclo escolar primario. Los logros que se espera que el alumno alcance, se verán reflejados en las habilidades y destrezas que el estudiante demuestre en el manejo y uso de la computadora.

### **1.5 Uso**

A continuación se ofrecen los objetivos y contenidos de cada grado y algunos lineamientos y recomendaciones para el uso de esta guía. El propósito es colaborar con el instructor de computación y dar un apoyo para la planificación, contenidos y actividades de aprendizaje del curso de computación.

- Leer la guía y familiarizase con ella.
- Verificar que cuenta con los instrumentos necesarios para desarrollar su curso.
- Aplicar las técnicas necesarias para la enseñanza aprendizaje.

## **1.6 Planificación**

Es de suma importancia que el instructor planifique sus actividades para el logro de sus objetivos de la enseñanza de computación. Para lo cual se sugiere el siguiente modelo y que siga los siguientes pasos:

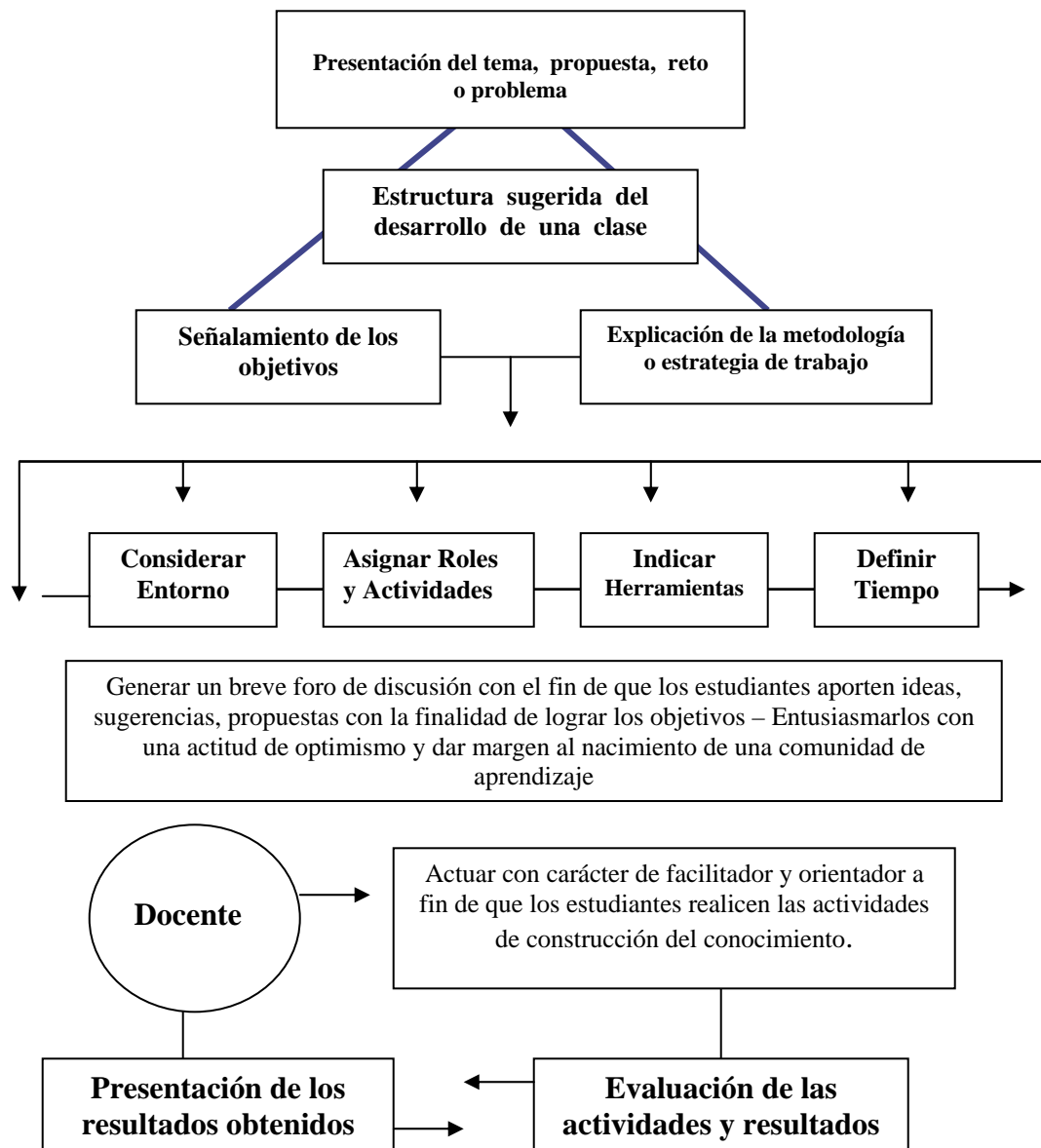
- Identificar sus objetivos generales, los procesos a desarrollar y los contenidos correspondientes al grado.
- Escribir el objetivo seleccionado en el formato de plan de clase que se le presenta.
- Estime el tiempo que necesita para cubrir el plan de clase que se propuso.
- Establezca que materiales didácticos pueden producir los propios alumnos y de qué manera de le serán de utilidad.
- Establezca los mecanismos de monitorio, evaluación y realimentación que aplicará.

### MODELO DE PLAN DE CLASES

3

Nombre de la Escuela _____				
Nombre del profesor _____		Grado _____		
Número de alumnos _____		Fecha _____		
Duración _____				
Tema _____				
Objetivo general _____				
Procesos a desarrollar _____				
Actividades	Iniciales	Desarrollo	Culminación	Observaciones
Organización de la Clase (individual, grupo)				
Recursos Humanos (alumnos)				
Materiales (Maquinas, Textos, Objetos)				
Monitorio (maestro alumnos)				
Evaluación (listas de cotejo pruebas escritas y prácticas, participación)				
Productos Presentación oral y Escrita				

## 2 Estructura del proceso de Enseñanza-Aprendizaje



### 2.1 Descripción de la Estructura

#### 2.1.1 Presentación del tema, propuesta, reto o problema.

Cuando el docente hace la presentación del tema ante los alumnos, ya debió haber considerado de principio a fin, el esquema integrado de la estructura de la clase. Buscará en todo momento mantener una actitud positiva, es decir; *Tono de voz amable pero segura.*

### **2.1.2 Explicación de la metodología o estrategia de trabajo.**

El estudiante debe tener claro el qué, cómo, cuándo y dónde realizará las actividades para hacer verdaderos los objetivos.

Las tareas a realizar, la bibliografía, herramientas tecnológicas a usar, formación de equipos de trabajo, los lugares, presentación de la información, fechas y la forma de evaluación, quedarán especificadas muy claramente.

El docente, en su calidad de facilitador de las tareas asignadas y para verificar el eficaz cumplimiento del logro de objetivos, estará pendiente del desarrollo de los equipos así como de sus integrantes con la finalidad de fomentar la cultura del trabajo colaborativo, promoverá el desarrollo de habilidades cognitivas así como de los valores propuestos.

### **2.1.3 Consideración del entorno.**

El docente considerará los factores que determinan el medio ya que recordaremos que se construye el conocimiento de acuerdo al entorno en el que se vive.

### **2.1.4 Asignación de roles y actividades.**

El indicar previamente o permitir que democráticamente el grupo decida como manejarse, es importante señalar la importancia del papel que debe desempeñar cada participante, por un lado para evitar que haya divagaciones y por otra para motivar a que todos realicen la acción que les corresponde.

### **2.1.5 Indicación de las herramientas o materiales didácticos.**

Para permitir el desarrollo de ciertas habilidades en los alumnos a la vez que para ayudarlos a considerar las diferentes opciones que tienen a su alcance, vale la pena incorporarlos al uso de las herramientas tecnológicas de la información y de la comunicación, aprenderán que; es más fácil, versátil, completo y motivante construir conocimientos a través del uso de estas tecnologías, además de inducirlos a la construcción de una comunidad de aprendizaje y aprendizaje dialógico.

### **2.1.5 Definir tiempo.**

¿Cuánto tiempo tengo para cumplir con lo solicitado? – El estudiante debe tener conocido del tiempo del cual dispone para llegar a la meta. – Debemos señalarlo oportunamente.



### 2.1.7 Generando una comunidad de aprendizaje

El aula puede ser convertida, con actitud y destreza, en una comunidad de aprendizaje si por medio de nuestras habilidades pedagógicas, les desarrollamos la(s):

- Motivación (ofrecer opciones e inducir a la autoestima, dar reconocimiento)
- Ideas (propuestas, sugerencias, orientaciones)
- Competencias (conocer, hacer, ser, poder, querer y convivir)
- Habilidades (cognitivas, motoras y afectivas)
- Herramientas (material, equipo, tecnologías)
- Valores (verdad, responsabilidad, puntualidad, etc.)
- Técnicas de estudio (síntesis, lecturas de comprensión, acopio de información)

### 2.1.8 Facilitador y Orientador

El docente es uno de los actores en el proceso enseñanza-aprendizaje que tiene una misión muy específica y estratégica; marca la meta de salida, la ruta y la meta de llegada, pero permite que los participantes decidan si quieren intentar otra ruta.

Este pensamiento nos indica entre otras que, los docentes no tenemos la “verdad en la mano” y que por lo mismo, habrá muchas ocasiones en que los alumnos nos enseñen como hacer la cosa adecuada. De ahí que podamos decir: **El docente planifica y programa la acción formativa**, durante las diferentes fases del proceso, el teórico, el práctico y la evaluación de los resultados.

El docente permite, anima y facilita la construcción del conocimiento, para ello debe contar con:

- Capacidad Pedagógica
- Dominio Tecnológico
- Liderazgo y Carisma Social
- Disposición al Cambio

### 2.1.9 Presentación de los Resultados

El estudiante, además de saber cuándo entregará los resultados de la construcción de su aprendizaje, también debe tener conciencia del cómo se entregará dicho resultado.

Tradicionalmente los trabajos o tareas escolares se han entregado en documentos escritos en papel, no importando que se haya trabajado individualmente o en equipo. Esto sigue siendo vigente, es necesario que el estudiante se entere que tendrá que entregar el resultado de su investigación en hojas blancas, tamaño carta, especificando una portada, índice o contenido, desarrollo del tema, comentario personal y bibliografía. (por ejemplo).

Si hay posibilidades técnica, será importante promover el uso de las herramientas tecnológicas para la preparación de estos documentos y así también se puede usar el correo electrónico para intercambio de ideas y entrega de los documentos.

Esta es una parte de la programación de la clase que diseña el profesor, alienta la formación de los valores como la disciplina, la responsabilidad, la puntualidad, etc., igualmente se consolidan las aptitudes y las actitudes y se mejora la autoestima del educando.

### **2.1.10 Evaluación de los Resultados**

Una de las causas, muy repetitiva, del por qué los estudiantes no se esmeran en la entrega adecuada de sus tareas se debe al docente, ya que no las revisa responsablemente. Provoca en el educando una actitud de “no tiene caso esmerarme” porque no recibe una evaluación justa a su esfuerzo, a sus posibilidades, a sus capacidades.

Es de suma importancia que el docente realice esta acción, incluyendo democráticamente a sus alumnos, para que participen de ella.

De esa manera el participante recibirá los comentarios, públicos y privados, evaluativos de sus resultados y provocará que para la próxima ocasión se esmere o se mantenga en esa actitud.

Si el caso es que esta fase no se cumple, se pierde el sentido de todo el camino recorrido y por ende el desánimo, la deserción y el abandono al cabal cumplimiento de la realización de los trabajos o tareas se hace presente.

Y para ir más allá, la construcción de la comunidad de aprendizaje se ve amenazada y el aprendizaje dialógico nunca se dará. Recordamos que la evaluación nos indica si se lograron los objetivos y en su caso nos permite rediseñar las acciones programadas. (5, pag. 35)

## **3 El uso de la Informática en la Escuela: Fin, Medio o Laboratorio de Exploración.**

### **3.1 El uso de la computadora como fin**

Muchos proyectos de incorporación de la computación en el aula han enfocado el problema desde una perspectiva fundamentalmente laboral, en la que se considera que el alumno se beneficiará enormemente y aumentará sus posibilidades de conseguir empleo, al adquirir destrezas en el uso de los programas más utilizado en el mundo del trabajo y en consecuencia se les capacita en el uso y manejo de estos.

El uso de la computación se convierte en un fin en sí misma y por lo tanto es necesaria su inclusión en el pensum como materia adicional y, aunque permite

al alumno ponerse en contacto con esta nueva cultura tecnológica que indudablemente reportará algún beneficio, este enfoque limita el uso de la computación en lo relacionado con la formación con el trabajo, despreciando el potencial enorme que tiene la computadora como herramienta de apoyo a la cultura escolar. En este ambiente, los alumnos no interactúa con presentaciones prefabricadas de contenidos: interactúa directamente con el conocimiento. Tienen la oportunidad de experimentar ideas, aprender de sus errores, compartir opiniones con sus compañeros y discutirlos con sus maestros.

De allí que, como no existe una sola verdad, el docente debe facilitar al alumno las distintas perspectivas de un tema para su consideración.

Trabajar como docente facilitador en este tipo de ambiente significa: apoyar a los alumnos en tanto ellos construyen sus propias estructuras intelectuales con materiales tomados de la cultura circundante.

### **3.2 El uso de la computación como medio**

Quizás el uso más generalizado de las nuevas herramientas tecnológicas en la escuela ha sido la instrucción asistida por las mismas. En esencia, dichas herramientas son utilizadas como administradoras de información que, valiéndose de todos sus recursos, conducen al alumno hasta que logra el objetivo curricular deseado, su difusión se debe principalmente al hecho de que la modalidad de enseñanza basada en preguntas y respuestas es una de las aplicaciones más simples y cómodas de implantar. Pero sus beneficios pedagógicos suelen ser muchos menores que los del trabajo de un maestro tradicional.

Pueden obtenerse, en este caso, programas diseñados para la enseñanza de temas particulares: el cuerpo humano, historia, operaciones matemáticas, etc., donde los alumnos escucharán explicaciones y observarán esquemas, gráficos, textos y videos hasta lograr responder correctamente todas las preguntas o problemas que se les formulen.

### **3.3 El uso de la computación como Laboratorio de Exploración**

Al valorizar al individuo como persona y al respetar sus dignidad y derecho a desarrollar sus capacidades de análisis, comprensión y expresión de sus ideas hasta el límite de sus posibilidades, es necesario generar políticas y estrategias que acepten el derecho del alumno a tener y expresar sus opiniones y a gozar de la oportunidad de seleccionar alternativas viables para adquirir su propio aprendizaje. Y es aquí donde aparece el concepto del uso de la computación como un Laboratorio de Exploración.

Bajo este enfoque, los alumnos hacen uso de la computadora que tienen a su alcance no para aprender a utilizar un mecanismo y/o proceso determinado, ni tampoco para ver pasivamente programas sobre temas escolares, se enfrenta

a ella para programar, para simular fenómenos, para probar sus hipótesis sobre como funciona el mundo.

#### **4 Guía para curso de cómputo.**

A continuación se presenta una sugerencia de contenidos programados para la enseñanza aprendizaje del uso y manejo de la computación en la escuela del nivel primario, queda a discreción del Docente o instructor de cómputo utilizar los enfoques que considere a su criterio el adecuado, tomando en cuenta las capacidades y habilidades de los alumnos de acuerdo a sus experiencias y edades cronológicas.

Esta guía se basa en la necesidad de dotar de un lineamiento pedagógico al docente o instructor de computación, considerando que en la actualidad no existe una carrera de docente de computación de nivel primario y atendiendo a que la inexistencia de conocimientos pedagógicas puede ser un obstáculo en la transmisión de los conocimientos, se sugiere se tome en consideración la presente guía, sin el ánimo de menospreciar las habilidades y destrezas de algunos instructores que llevan dentro de sí al docente nato.

# Computación en la Escuela Primaria

## Primer Grado



### Unidades

1. Las partes de tu computadora
2. Encendiendo la computadora
3. El escritorio
4. Multimedia
5. La comunicación

# Primera Unidad

## Las partes de tu computadora



### Logros que el alumno obtendrá al finalizar la primera unidad

- Identificar el computador
- Reconocer el monitor
- Reconoce el teclado
- Identifica el ratón
- Identificar la impresora

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Haciendo uso de material didáctico, que muestra las partes de una computadora y pide a los alumnos que verifiquen los componentes descritos en clase, los que se ponen a disposición en el laboratorio.

- **Recursos didácticos**

Muestra un cartel con las partes de la computadora, monitor, CPU, teclado, ratón e impresora.

- **Laboratorio**

El instructor explica cómo se conectan las partes de la computadora, la función de cada uno de los dispositivos, ratón, teclado e impresora. El instructor forma grupos, y bajo supervisión, proceden a reconocer físicamente los dispositivos, monitor, ratón, teclado, e impresora, hacen uso del ratón y el teclado, siendo el primer contacto con el equipo de cómputo. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades para el uso de los periféricos.

- **Actividades**

- ✓ Identificar el equipo de cómputo
- ✓ Encontrar la diferencia entre un monitor y un televisor
- ✓ Utilizar el teclado
- ✓ Utilizar el ratón
- ✓ Verificar cómo funciona la impresora

- **Prácticas**

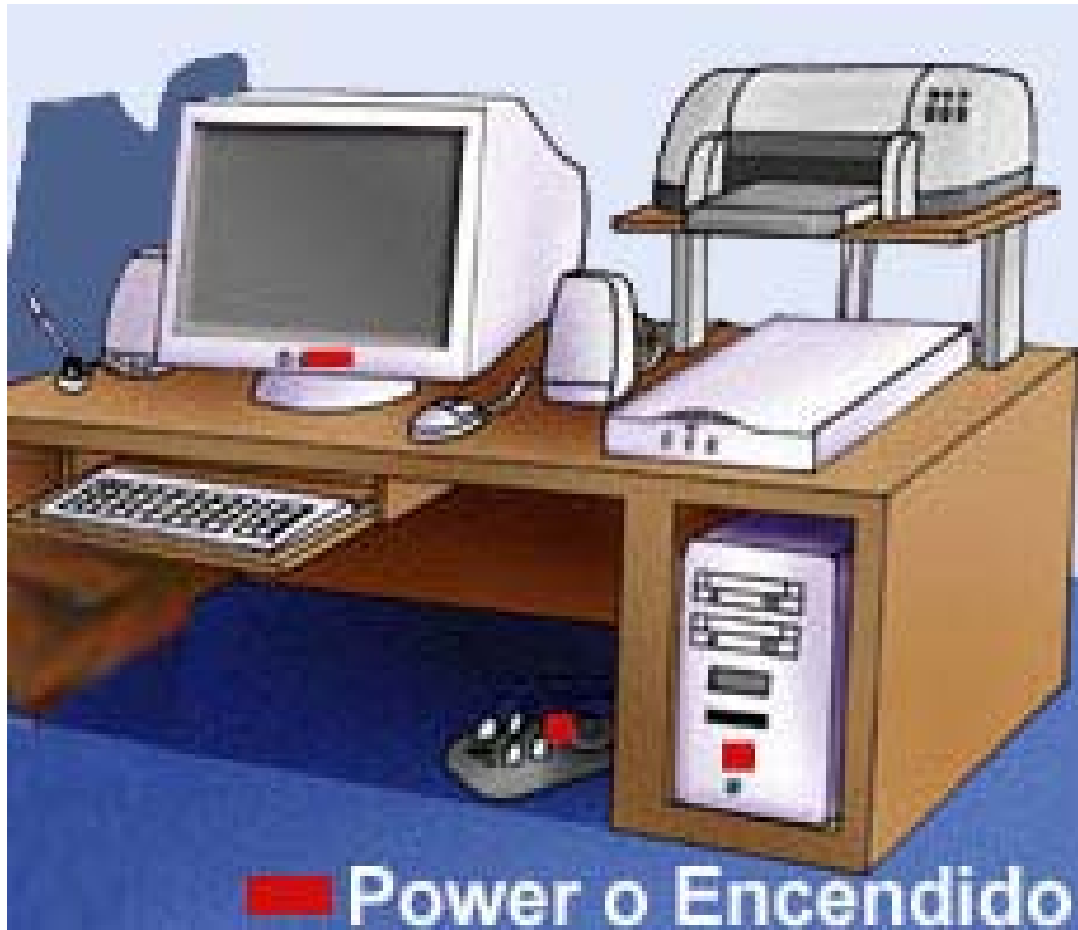
Inician su proceso de familiarización, con la identificación de las partes del equipo de cómputo, utilizar el ratón para ubicarse en cualquier parte de la pantalla, conocer las partes de un teclado, utilizar los cursores del teclado y compararlo con el puntero del ratón, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase,

- **Evaluación**

Identificar el equipo de cómputo  
Hacer uso de ratón y teclado

## *Segunda unidad*

### Encendiendo la computadora



#### **Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre**

- Encender el equipo de cómputo
- Reconoce las partes del teclado
- Manipular el ratón
- Utilizar el teclado
- Apagar el equipo de cómputo



- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico y pide a los alumnos que realicen las actividades descritas en clase.

- **Recursos didácticos**

Muestra un cartel, que contiene las partes del teclado, las partes del ratón y la forma en que se enciende el equipo de cómputo.

- **Laboratorio**

El instructor explica, como encender el equipo, muestra la parte del ratón y teclado que a de utilizar en un juego educativo. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a encender la computadora, a reconocer las partes del teclado y a utilizar el ratón en un juego educativo y apagan correctamente el equipo. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Encender la computadora
- ✓ Abrir un juego educativo
- ✓ Utilizar el teclado
- ✓ Utilizar el ratón
- ✓ Apagar la computadora

- **Prácticas**

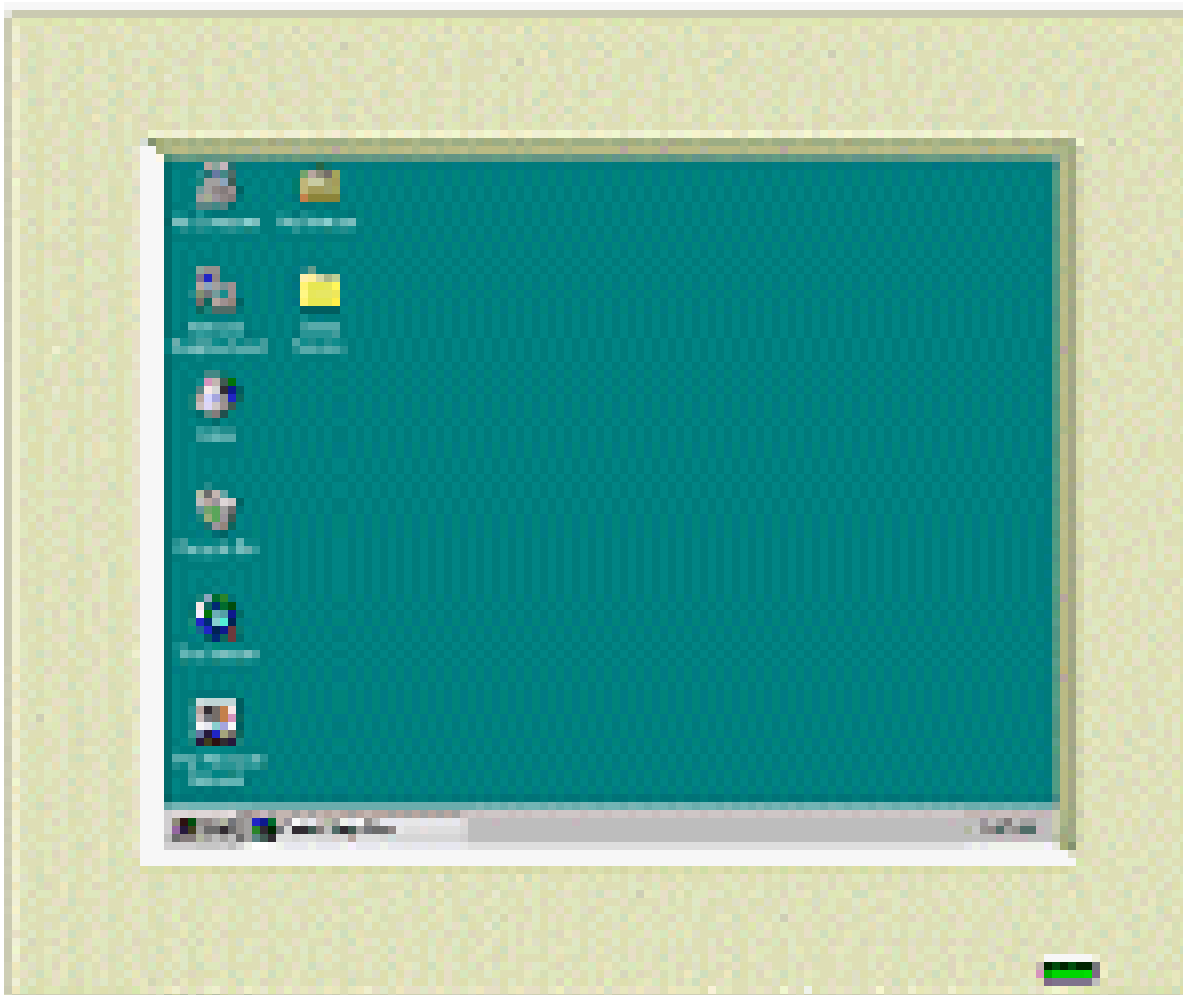
Encender el equipo de cómputo, hacer uso del teclado y el ratón en un juego educativo, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase, repitiendo los procesos. Al finalizar la actividad apaga el equipo.

- **Evaluación**

Encender correctamente el equipo de cómputo  
Utilizar en forma correcta el teclado y el ratón  
Apaga correctamente el equipo.

## *Tercera unidad*

### El escritorio



#### **Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre**

- Identifica el escritorio como área de trabajo
- Identifica un protector de pantalla
- Reconoce la barra de herramientas

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico de una computadora y pide a los alumnos que realicen las actividades descritas en clase.

- **Recursos didácticos**

Muestra un cartel, en el que se visualiza el escritorio, la partes barra de tareas donde están las herramientas.

- **Laboratorio**

El instructor explica que es el escritorio, cómo utilizamos la barra de tareas, para que sirve el protector de pantalla y cómo podemos cambiar el fondo del monitor. El instructor forma grupos, y bajo supervisión, proceden a encender la computadora, de acuerdo a las instrucciones, observan lo que aparece en la pantalla del monitor al inicio y exploran el espacio de la pantalla, realizando cambios sesillos. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Encender la computadora
- ✓ Dibujar un protector de pantalla
- ✓ Diseñar un fondo de pantalla
- ✓ Conocer las características del escritorio
- ✓ Cambiar el fondo de pantalla
- ✓ Utilizar la barra de tareas
- ✓ Apagar la computadora

- **Prácticas**

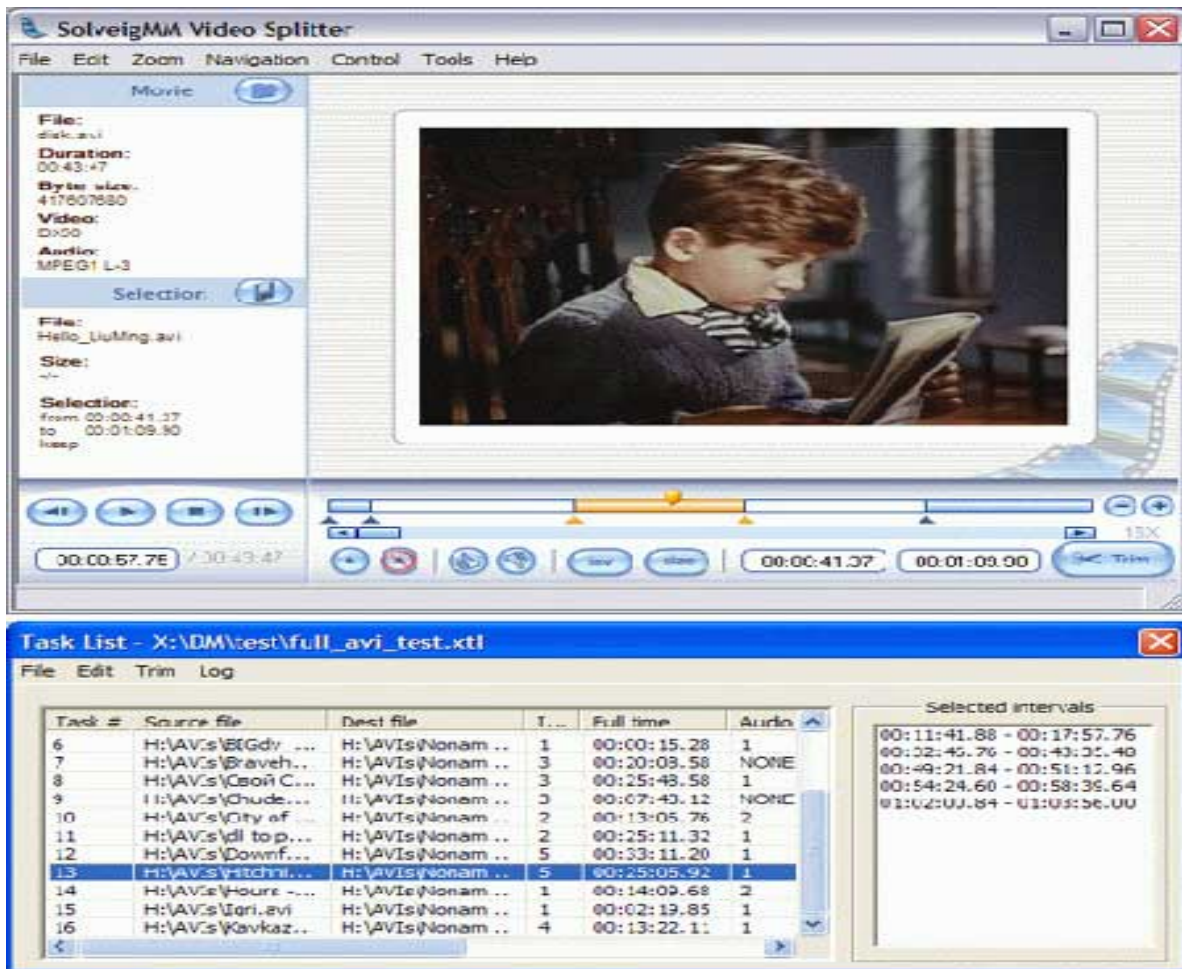
Encender el equipo, visualizar el protector de pantalla, fondo de pantalla, cambiar hora y fecha, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Encender el equipo  
Realizar un cambio en el fondo de pantalla  
Modificar el escritorio  
Apagar el equipo

## Cuarta unidad

### Multimedia



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce las opciones que se tienen con el sonido
- Identifica una animación
- Utiliza las características del texto
- Identifica un video

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema y pide a los alumnos que realicen las actividades descritas en clase.

- **Recursos didácticos**

Utiliza carteles para explicar que es un texto, el sonido y como modificarlo, que es una imagen, como producir una animación y que es un video y los pasos para obtenerlos del computador.

- **Laboratorio**

El instructor explica que la computadora posee una parte para reproducir música, videos y realizar animaciones, un programa en el se pueden escribir textos, muestra los pasos a seguir para abrir los archivos en los que se encuentran estas opciones, el instructor forma grupos, y bajo supervisión proceden, encender la computadora, identificar las opciones para ingresar a los archivos de música y video que tiene el equipo, utilizan el teclado, para redactar un texto, abren y cierran archivos. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Identificar, reconocer los archivos o programas de audio y video
- ✓ Crear textos en Word
- ✓ Abrir y cerrar un archivo
- ✓ Apagar la computadora

- **Prácticas**

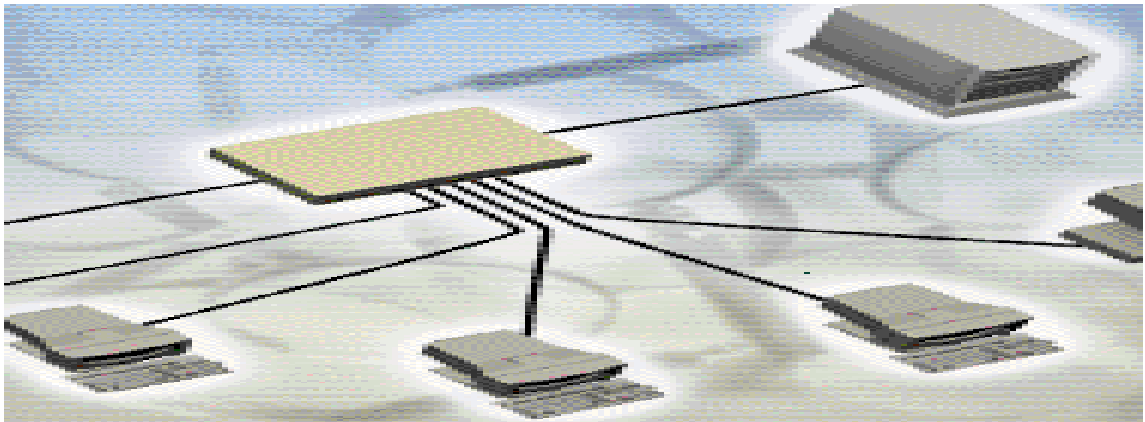
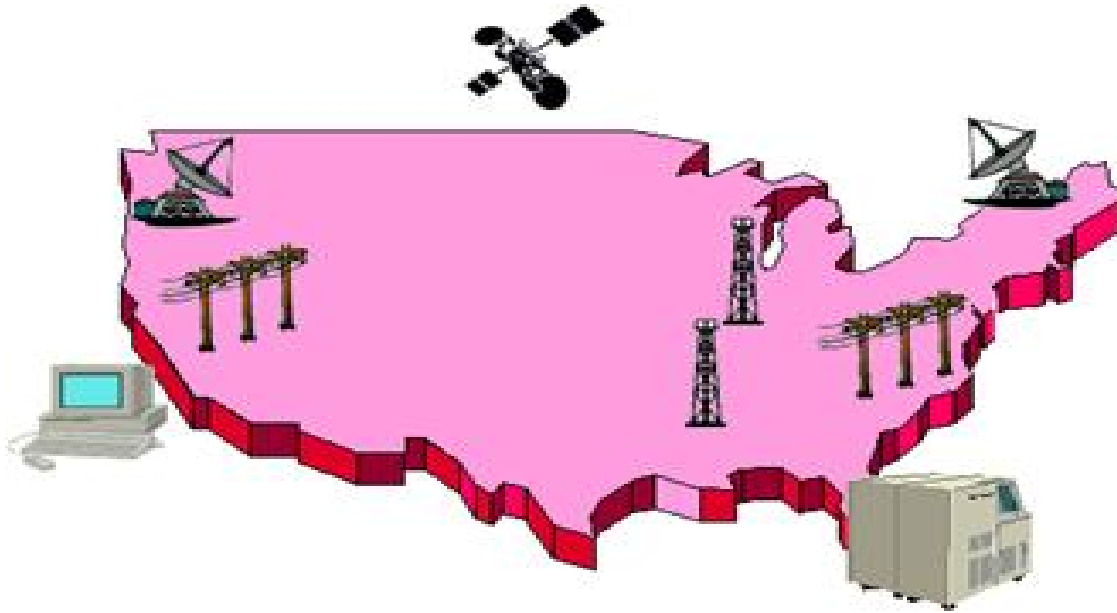
Ingresar a los archivos que contienen audio y video, reproducirlos, abrir el programa de Word y utilizar la barra de herramienta, abrir y cerrar un archivo, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase

- **Evaluación**

Definir que es una imagen  
Que entiende por texto  
A que se le llama animación  
Abrir y cerrar un archivo

## *Quinta unidad*

### La comunicación



#### **Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre**

- Identifica el proceso de comunicación
- Reconoce algunos medios de comunicación
- Identifica una red

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, actividades de conocimiento en el aula y actividades de práctica en laboratorio, tiempo estimado que para el desarrollo de cada tema. Muestra como se ha elaborado el material didáctico y pide a los alumnos que realicen las actividades descritas.

- **Recursos didácticos**

Muestra una lámina que contiene ejemplos de la comunicación.

- **Laboratorio**

El instructor explica la importancia que tiene la computadora dentro de la comunicación, menciona algunos medios de comunicación y como benefician estos a las personas de una comunidad. El instructor forma grupos, y bajo supervisión proceden a reconocer los diferentes medios de comunicación e identificar los procesos. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir los conocimientos y habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Dibujar medios de comunicación, radio, televisión internet
- ✓ Imitar sonidos
- ✓ Crear una red de comunicación

- **Prácticas**

El instructor forma grupos que trabajan en la importancia de la comunicación e identificar que medios son los más utilizados por las personas para comunicarse, como se establece una red de información, dibujando los medios de comunicación y una red de información

- **Evaluación**

Identificar los medios de comunicación  
Definir que es una red

# Computación en la Escuela Primaria

## Segundo Grado



### Unidades

1. El computador
2. Acciones básicas
3. Vínculos multimedia
4. El graficador
5. internet



## Primera unidad

### El computador



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce la importancia de la memoria
- Distingue los diferentes medios para almacenar información
- Identifica unidades de disco
- Reconoce la utilidad del modem
- Identifica la función del escáner

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Haciendo uso de material didáctico, que muestra las partes de la computadora y pide a los alumnos que verifiquen los componentes descritos en clase, los que se ponen a disposición en el laboratorio.

- **Recursos didácticos**

En un cartel muestra la ruta de la memoria con los discos y las unidades del disco, la memoria y el módem, la memoria y el escáner, describe los elementos que en ella aparecen.

- **Laboratorio**

El instructor explica la forma correcta de utilizar las memorias externas (USB), las unidades de CD audio y video, memoria interna Disco duro y el uso del escáner. El instructor forma grupos, y bajo supervisión, pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Encontrar el camino hacia las memorias
- ✓ Ingresar a unidad de CD de audio
- ✓ Ingresar a la unidad de CD video
- ✓ Utilizar el escáner
- ✓ Reconocer el módem

- **Prácticas**

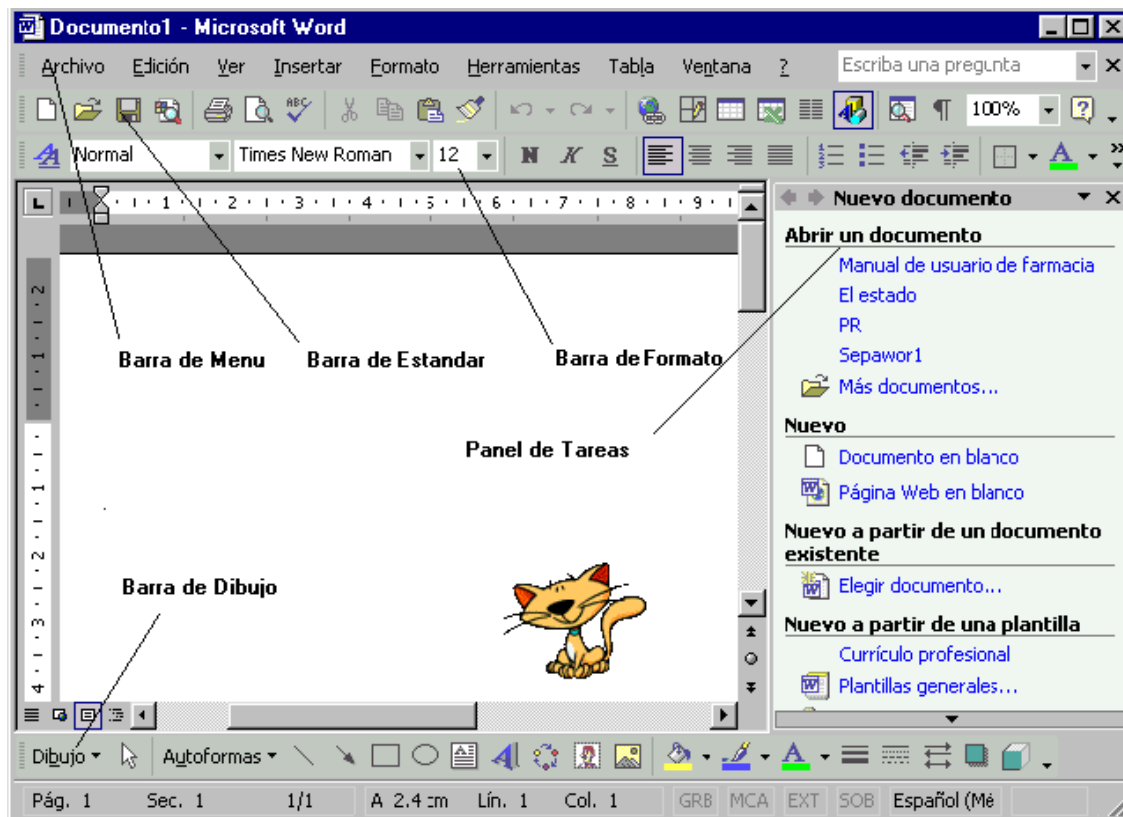
Conoce la función, identifica los dispositivos y utiliza las memorias externas e internas, extrayendo y guardando información, utiliza el escáner y reconoce la función que realiza el módem. Se refuerzan los conocimientos adquiridos en clase, usando los dispositivos.

- **Evaluación**

Conocer la función de los dispositivos de memoria  
 Identificar las unidades de memoria  
 Utiliza los diferentes dispositivos de memoria  
 Encender y apagar el equipo

## Segunda unidad

### Acciones básicas



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Identifica el botón de inicio
- Opera las tres acciones del ratón
- Maneja ventanas
- Abre y cierra programas
- Apagar la computadora

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico, que se ha elaborado para la enseñanza de la computadora y pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel de ruta de contenido que indica paso a paso, como encender el equipo de cómputo, la utilización de botón de inicio, de las acciones del ratón, ventanas y abrir y cerrar programas, describe la función de los elementos que en ella aparecen.

- **Laboratorio**

El instructor explica el uso del botón de Reset del equipo de cómputo, botones del ratón, botón de inicio, ventanas y la forma de abrir y cerrar programas. El instructor forma grupos, y bajo supervisión, proceden a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Encender la computadora
- ✓ Ingresar a Word.
- ✓ Crear un texto, utilizar las opciones de la barra de herramientas
- ✓ Abrir un archivo, guardar y cerrar el archivo, apagar la computadora

- **Prácticas**

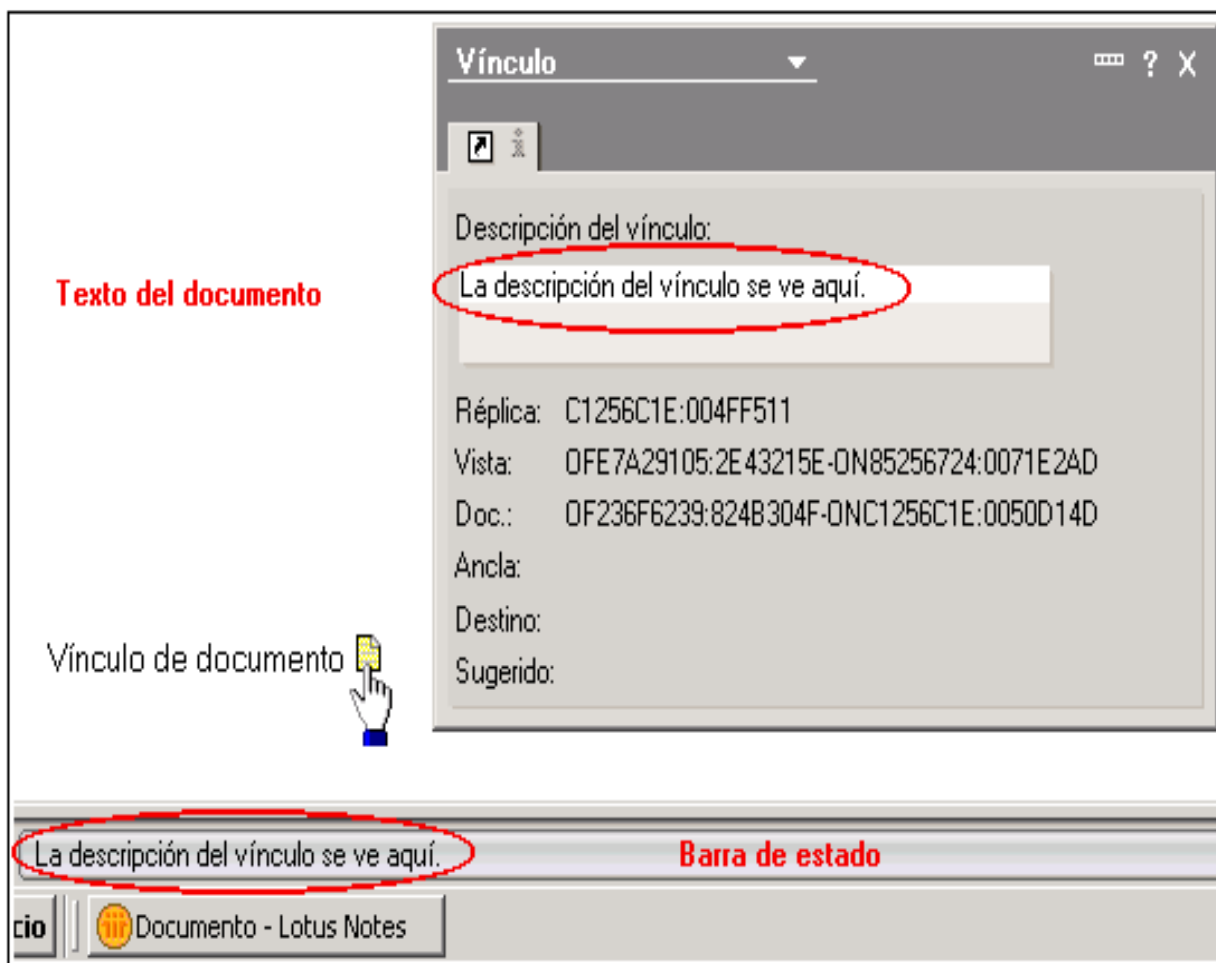
Enciende el equipo de cómputo, utiliza las acciones del ratón, haciendo un clic, doble clic, botón izquierdo y botón derecho, mueve el ratón y arrastra el puntero o cursor, hace funcionar el botón de inicio, abre ventanas haciendo uso de la opciones, abre y cierra programas, abre un programa de juego, haciendo uso del teclado y las funciones del ratón, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Realizar un dibujo del tema que más le llamo la atención  
Mencionar las funciones del ratón, abrir y cerrar programas

## Tercera unidad

### Vínculos multimedia



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Elabora gráficos
- Elabora vínculos de texto
- Mezcla vínculos gráficos y de texto
- Presenta la información empleando vínculos multimedia

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico, que se ha elaborado sobre vínculos de multimedia y pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Muestra un cartel, que indica paso a paso, que son vínculos gráficos, vínculos de textos y la mezcla de vínculos de gráficos y textos.

- **Laboratorio**

El instructor explica como los vínculos gráficos nos permiten tener más información a partir de un dibujo y de los vínculos de texto nos brindan más información a partir de una letra, de una palabra o de un párrafo y la mezcla de los vínculos gráficos y de los vínculos de texto hacen más clara la información, pero con los vínculos multimedia, la información se relaciona mejor. El instructor forma grupos, y bajo supervisión, proceden a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir los conocimientos y habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Se te presenta un dibujo y dibuja en detalle cada parte que se te señale.
- ✓ Lee un texto y dibuja las cosas de las que hablan en el texto
- ✓ Dibuja, lo que cada una de las palabras te señalen
- ✓ Nárrales a tus compañeros una película de miedo

- **Prácticas**

Dibuja un vínculo gráfico, un vínculo de texto y mézclalos, debes de tener presente que el gráfico corresponda a lo que se hace referencia en el texto, al narrar una historia uno de tus compañeros debes de dibujar las cosas más importantes a las que se refiere la historia. , lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase

- **Evaluación**

1. Haz un dibujo del tema que más te haya gustado de la unidad
2. Se te presentan vínculos gráficos y de texto uno de acuerdo a palabra y dibujo.

## Cuarta unidad

### El graficador



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce los elementos para dibujar
- Traza líneas con regla, escuadra y lápiz
- Hace circunferencias con ayuda del compás
- Elabora dibujos con líneas, rectángulos y óvalos
- Hace rellenos y colorea figuras

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico en los que se utilizan los instrumentos de dibujo y pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Muestra un cartel, con los instrumentos de dibujo, para realizar líneas, circunferencias entre otros, rellenos y colores.

- **Laboratorio**

El instructor explica la forma de utilizar los instrumentos de dibujo y los diseños que se pueden realizar con estos. El instructor forma grupos, y bajo supervisión, proceden a seguir instrucciones y a hacer uso de los instrumentos de dibujo en el programa de Paint. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Dibuja una línea y una circunferencia y rellena del color que se de tu agrado la circunferencia
- ✓ Realiza los dibujos que se te piden
- ✓ Traza las líneas que se piden
- ✓ Se te muestra una lámina, y haz el dibujo utilizando sólo los elementos gráficos que ves en el cuadro que se te muestra.

- **Prácticas**

Hacer dibujos, usando los elementos gráficos, que viste en el laboratorio e invéntate otros, rellena con colores las partes de tu dibujo. , lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase

- **Evaluación**

Haz un dibujo del tema que más te haya gustado de la unidad  
Identifica los elementos gráficos que hay en el dibujo que se te muestra  
Haz un dibujo similar al que se te muestra.



## Quinta unidad

### Internet



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce qué es internet
- Identifica el proceso de comunicación
- Reconoce la importancia de los servicios que presta internet

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Menciona las formas de utilizar internet y pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Muestra un cartel que indica cómo se conecta a internet y los servicios, comunicación información y negocios.

- **Laboratorio**

El instructor explica la forma de conectarse a los servicios de internet. El instructor forma grupos, proceden a seguir instrucciones y reconocen los aparatos que se utilizan para conectarse a internet. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir los conocimientos y habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Dibujar los aparatos que utilizan internet
- ✓ Menciona en que lugares se hace uso de internet
- ✓ Dibuja los lugares donde hacen uso de internet

- **Prácticas**

Reconocer los aparatos necesarios para conectarse a internet, la utilidad para ti y tus compañeros, del uso de internet, dibuja la forma como llega la señal de internet a tu computadora, a las empresas y otros lugares. , lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase

- **Evaluación**

Haz un dibujo de cómo te imaginas que viaja la información en internet  
Se te presenta un cuadro y con una línea une cada palabra con su respectivo dibujo

# Computación en la Escuela Primaria

## Tercer Grado



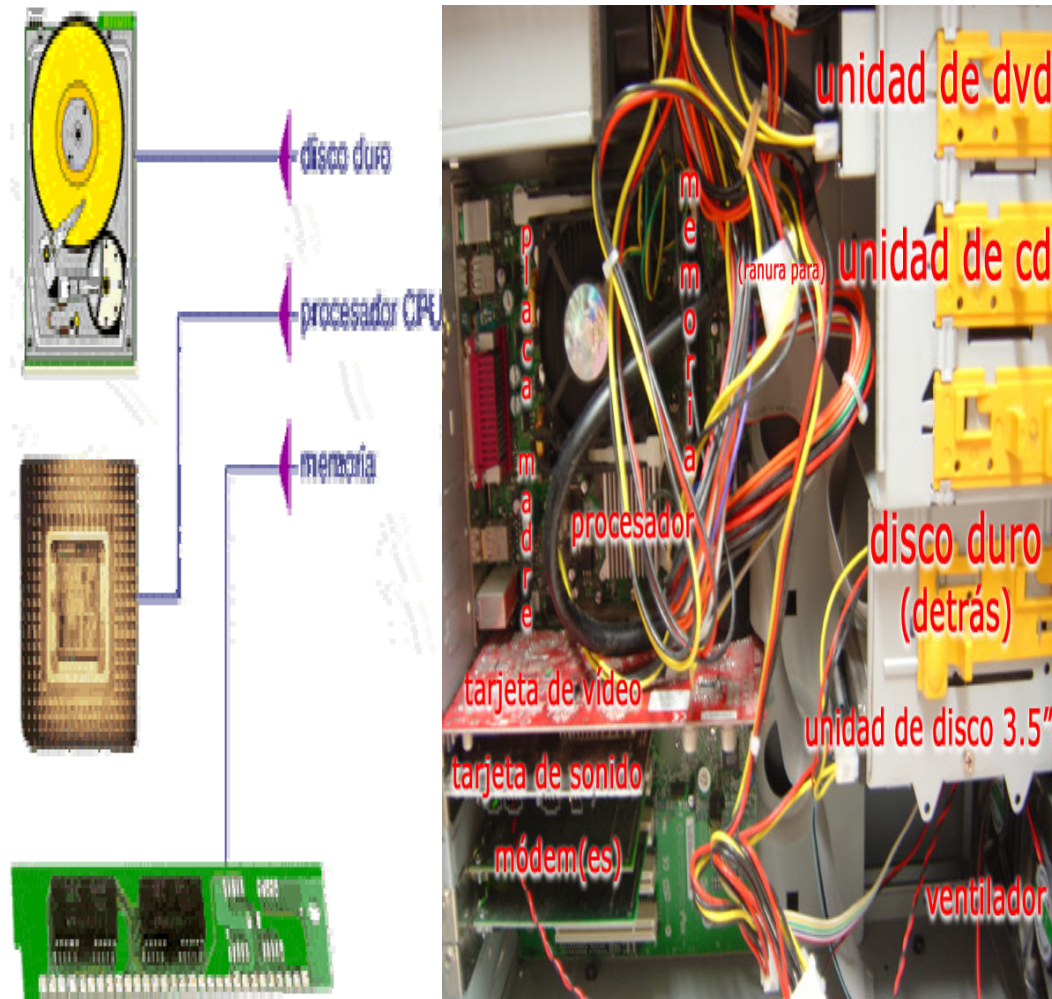
### Unidades

1. Funcionamiento del computador
2. Operaciones básicas
3. El presentador de diapositivas I
4. Presentador de diapositivas II
5. El gráficador I

Tiempo por unidad 45 minutos por semana

## Primera unidad

### Funcionamiento del computador



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce el funcionamiento del microprocesador
- Identifica la importancia de la memoria RAM
- Comprende la forma como se guarda la información

- **Presentación del tema**

El instructor explica la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, realizando actividades de conocimiento en el aula y llevándolos a la práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. La relación entre el microprocesador, la memoria RAM, los discos con información audible y video, el disco duro, pide a los alumnos que verifiquen los componentes descritos en clase, los que se ponen a disposición en el laboratorio.

- **Recursos didácticos**

Muestra un cartel que indica la ruta de acceso en tres pasos para ir del microprocesador al disco duro, con su respectiva explicación.

- **Laboratorio**

El instructor explica la forma de utilizar los dispositivos descritos en clase, el micro procesador que es el centro de operaciones del computador, es como un cerebro, la memoria RAM, no es permanente, sirve de soporte para los procesos de cálculo del computador, los discos compactos guardan información y son de uso común. El instructor forma grupos, proceden a seguir instrucciones y reconocen los usos que se le dan a estos dispositivos. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir los conocimientos y habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Reconocer el microprocesador y que es la parte más importante
- ✓ Conocer que es la memoria RAM
- ✓ Reconocer los discos, colocar los discos, abrirlos y guardar información
- ✓ Identificar el disco duro, el lugar en el que se encuentra y su uso

- **Prácticas**

Ubicar el sitio en el que se encuentra el microprocesador, conocer la función que realiza, reconocer que función tiene la memoria RAM, utilizar los discos, abriendo la información que contienen, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase

- **Evaluación**

Responder a lo siguiente:  
 ¿Qué es un microprocesador?  
 ¿Qué es la memoria RAM?  
 ¿Qué es un disco duro?

## Segunda unidad

### Operaciones básicas

Barra de menúes    Barra de Herramientas    Archivos y carpetas de la carpeta seleccionada.

**El signo (-) indica que la rama está abierta y que si se hace clic en ella se cierra.**

**Carpeta seleccionada**

**El signo (+) indica que hay niveles inferiores que se abrirán si se hace clic en él.**

**Cantidad de archivos de la carpeta seleccionada.**

**Cantidad de memoria que ocupa el archivo o carpeta seleccionada y el espacio libre en la unidad actual.**

Nombre	Tamaño	Tipo	Modificado
HyperTerminal		Carpeta de ar..	30/06/98 9
backup.cfg	24KB	CFG Archivo	24/08/96 1
Backup.exe	817KB	Aplicación	24/08/96 1
Cis.scip	1KB	Archivo de co.	24/08/96 1
Mspaint.exe	308KB	Aplicación	24/08/96 1
mspcx32.dll	32KB	Extensión de l.	24/08/96 1
mswd6_32.wpc	161KB	WPC Archivo	24/08/96 1
pcximp32flt	26KB	FLT Archivo	24/08/96 1
Pppmenu.scip	3KB	Archivo de co.	24/08/96 1
Slip.scip	3KB	Archivo de co.	24/08/96 1
Slipmenu.scip	3KB	Archivo de co.	24/08/96 1
Wordpad.exe	183KB	Aplicación	24/08/96 1
write32.wpc	61KB	WPC Archivo	24/08/96 1

13 objeto(s)    1.58MB (Espacio libre en disco: 1.30GB)



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce el explorador de Windows, como un administrador o una guía gráfica para el manejo de la información
- Realiza las operaciones de abrir memorias USB, copiar y guardar información
- Crear, renombra y borra carpetas

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información sobre el explorador y los dispositivos de memorias externas del equipo de cómputo y pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Muestra un cartel, ilustrando las operaciones básicas del explorador de Windows, carpetas, memoria USB y los usos generales que de estos se hace.

- **Laboratorio**

El instructor explica, el uso del explorador, cómo está organizada la información en el disco. Como abrir la memoria USB, explorando la información que está posee, creándole un acceso directo que permite ver de manera rápida el contenido, crear carpetas nuevas, que en las carpetas nuevas puedes guardar archivos, programas u otras carpetas. Siguiendo instrucciones trabajan con el explorador de Windows, abriendo la memoria de USB, crear carpetas, realizando las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Utilizar el explorador de Windows
- ✓ Abrir la memoria USB
- ✓ Crear carpetas y utilizarlas

- **Prácticas**

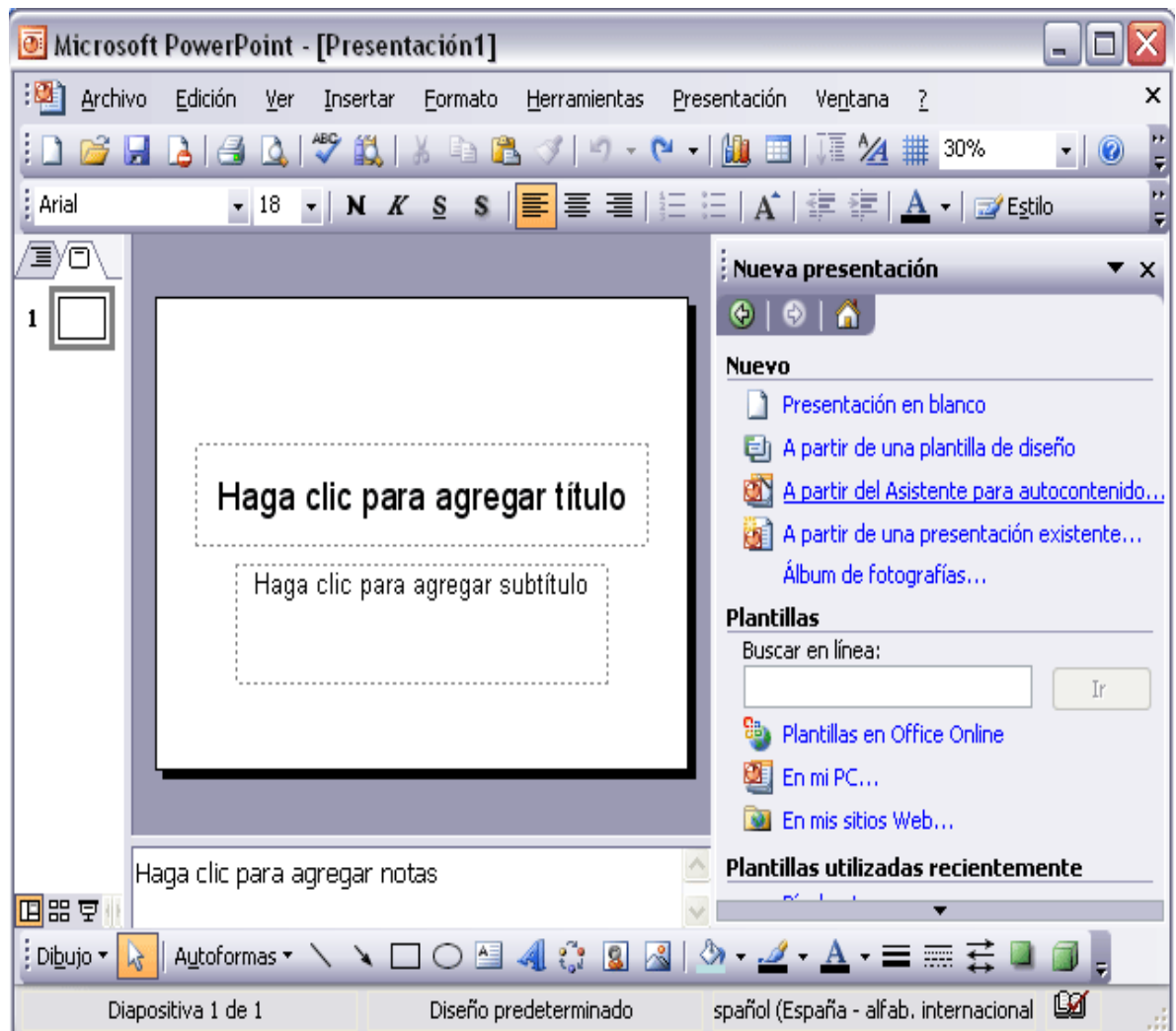
Siguiendo instrucciones trabajan con el explorador de Windows, abriendo la memoria de USB, crear carpetas, realizando las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Completa las siguientes oraciones, que se presentan  
Realiza las siguientes actividades: abre el explorador, despliega todas las carpetas del disco C, cierra todas las carpetas del disco C, abre la memoria USB y ciérrala.

## Tercera unidad

### El presentador de diapositivas I



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Conoce el Presentador de diapositivas
- Crea una nueva presentación con diapositivas
- Abre una presentación de diapositivas existente
- Cambia el fondo de una diapositiva
- Inserta imágenes prediseñadas en una diapositiva



- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información sobre el programa de Power Point, y diapositivas elaboradas en este programa, pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que muestra las partes del programa de Power Point, el uso las opciones, cómo se ingresa al programa, cómo crear una diapositiva y guardar información.

- **Laboratorio**

El instructor explica, como elaborar una presentación con el programa de Power Point, haciendo uso de las herramientas del programa e insertando imágenes prediseñadas. El instructor forma grupos, y bajo supervisión, proceden a seguir la secuencia para elaborar una presentación en el programa de Power Point. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Abrir imágenes prediseñadas
- ✓ Abrir programa de Power Point
- ✓ Crear una presentación
- ✓ Insertar las imágenes prediseñadas
- ✓ Cambiar el fondo de la presentación

- **Prácticas**

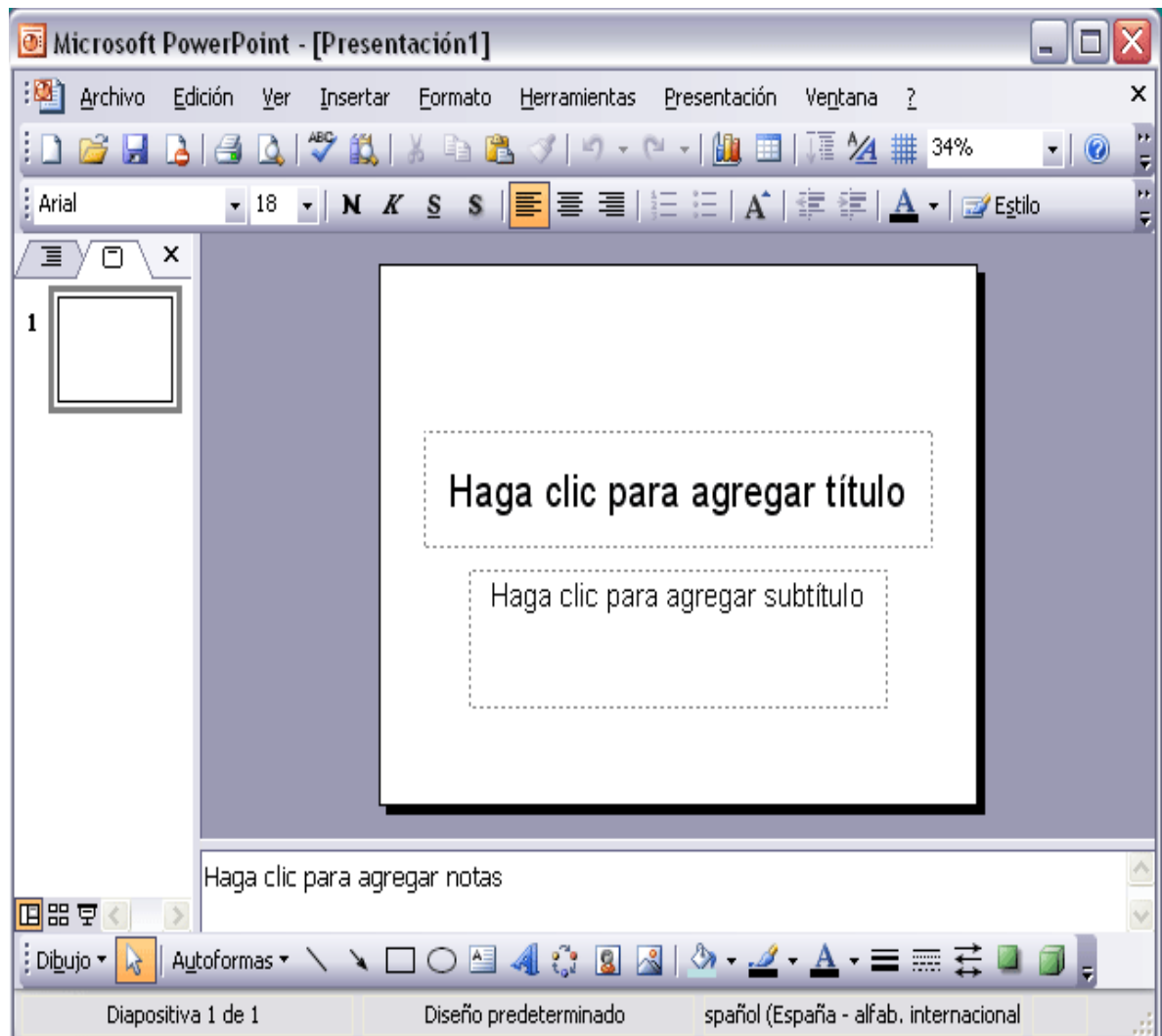
Abrir el programa de Power point, abrir una presentación existente, cambiar el fondo de la presentación, crear una presentación, insertar imágenes prediseñadas, guardar la presentación, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Crear una presentación  
Insertar imágenes prediseñadas  
Guardar presentación

## Cuarta unidad

### Presentador de diapositivas II



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce las herramientas gráficas del presentador de diapositivas
- Edita un dibujo
- Realiza cambios en los dibujos elaborados

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información de Power Point, de barra herramientas gráficas, de dibujos que se ha elaborado y cambios en los dibujos y pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Muestra un cartel, que indica paso a paso, el uso de la barra de herramientas gráficas y el uso las opciones, del programa de Power Point.

- **Laboratorio**

El instructor explica, que en Power Point hay tres barras de herramientas para hacer dibujos, hace clic en menú y elige la barra de herramientas deseada y realiza dibujos y le hace cambios. El instructor forma grupos, y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Abrir el programa de Power Point
- ✓ Elegir la Herramienta
- ✓ Realizar dibujos
- ✓ Realizar cambios al dibujo

- **Prácticas**

Abrir un programa, hacer un dibujo, hacerle cambios, haciendo uso de las opciones de la barra de herramientas, crear un archivo y guardar el dibujo con las modificaciones, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Ingresar al programa de Power Point  
Insertar una imagen prediseñada  
Realizar un dibujo y modificarlo

## Quinta unidad

### El gráficador I



Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce como iniciar Paint
- Distingue los recursos gráficos del Paint
- Guarda un dibujo
- Abre un archivo existente
- Imprime un dibujo

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información de Paint, barra herramientas, elaboración de dibujos, guardar e impresión y pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Muestra un cartel, que indica paso a paso, las características de Paint, cómo crear un dibujo, la barra de herramientas, como imprimir y guardar información.

- **Laboratorio**

El instructor explica, que en la computadora existe un programa que permite hacer muchos dibujos, con una barra de herramientas para hacer dibujos y procede a dar los pasos a seguir para entrar en Paint y trabajar, haciendo uso de la barra de herramientas. El instructor forma grupos, y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Iniciar Paint
- ✓ Usar la barra de herramientas
- ✓ Guardar la información en un archivo
- ✓ Imprimir un dibujo

- **Prácticas**

Abrir un programa, hacer un dibujo, hacer uso de las opciones de la barra de herramientas, crear un archivo y guardar el dibujo, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Ingresar a un programa  
 Crear un archivo  
 Guardar la información

# Computación en la Escuela Primaria

## Cuarto Grado

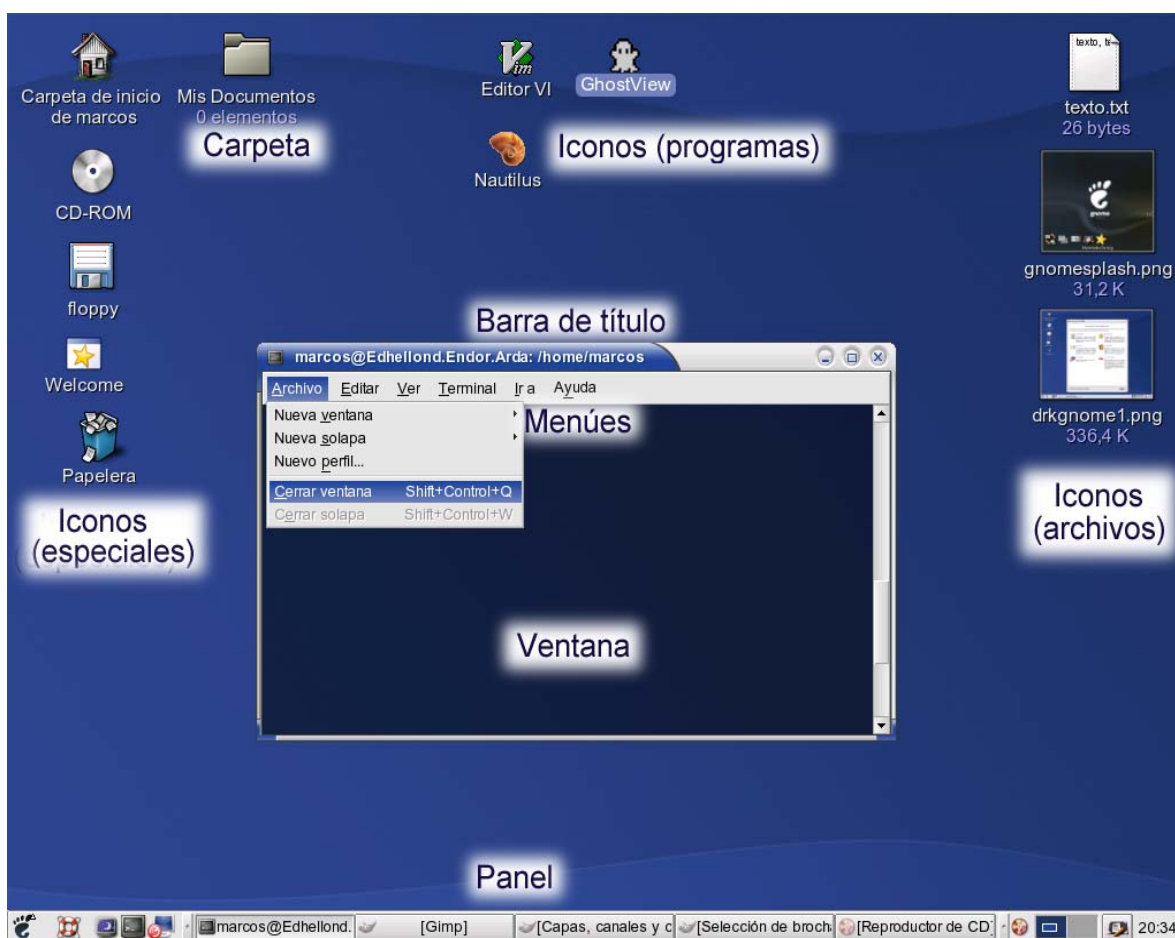


### Unidades

1. Panel de control
2. Crear textos
3. Editar textos
4. Textos y multimedia

## Primera unidad

### Panel de control



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce el panel del control
- Conoce las funciones del panel de control
- Interactúa con los programas que permiten hacer modificaciones en la pantalla, en la fecha y en la hora

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del panel de control y pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que indica paso a paso, las características del panel de control, cómo modificar y actualizar el uso de determinados accesorios.

- **Laboratorio**

El instructor explica que para ingresar al panel de control, se va a inicio, con el que puedes configurar el computador, es decir cambiar, modificar o instalar herramientas como el ratón, la palanca de juegos o Joystick, impresora, pantalla, los sonidos, la fecha y la hora etc.. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Escribir los pasos para configurar:  
Protector de pantalla – ratón para zurdos - un papel tapiz – palanca para juegos.
- ✓ Coloca un sonido cada vez que cierres un programa
- ✓ Desactiva el protector de pantalla
- ✓ Ajusta la hora y fecha

- **Prácticas**

Haciendo uso del panel de control, modificar, el protector de pantalla, el ratón, el sonido al cerrar un programa, cambiar la fecha y hora, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

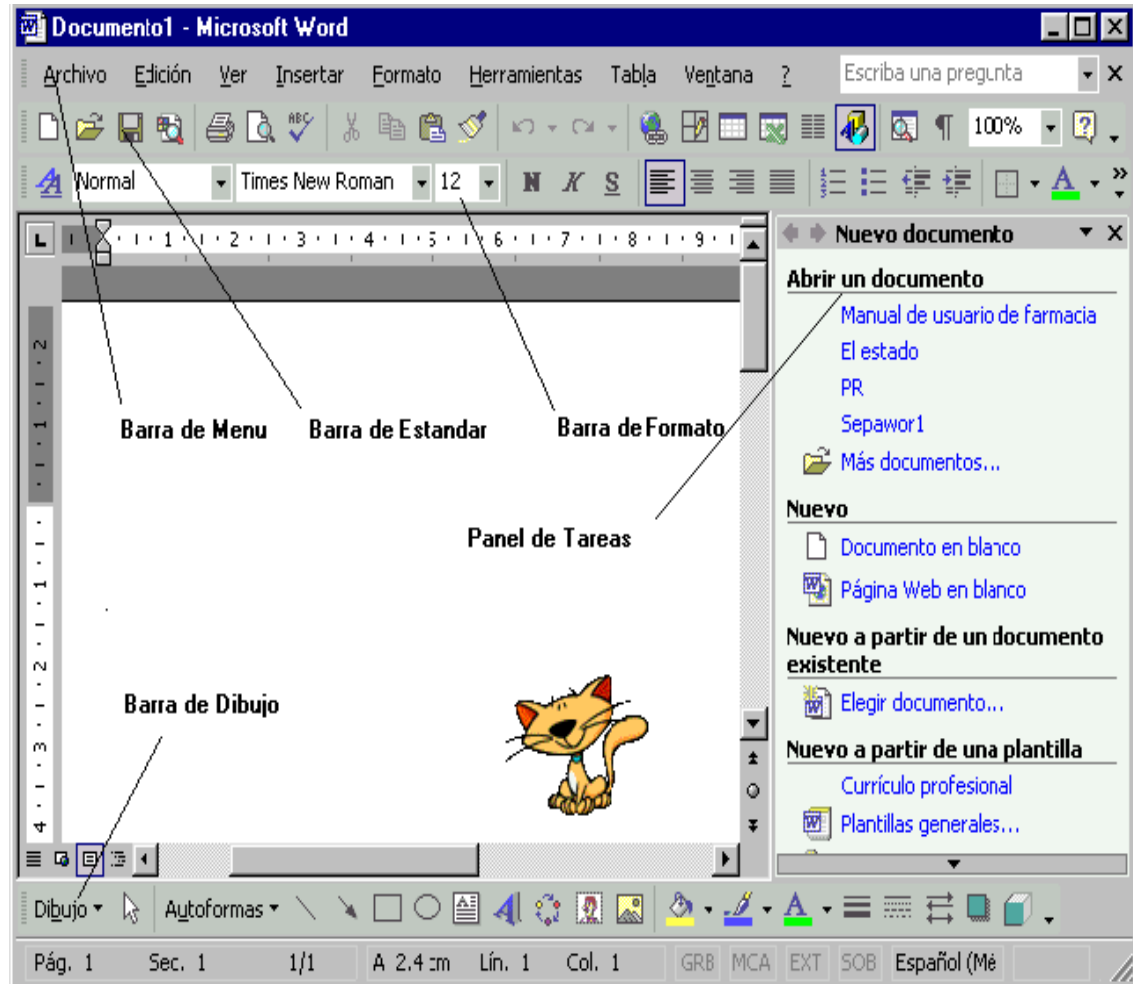
- **Evaluación**

Definir la función del panel de control  
 Modificar el protector de pantalla  
 Guardar los cambios



## Segunda unidad

### Crear textos



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Ingresa en el procesador de palabras
- Reconoce el ambiente de un procesador de palabras
- Escribe un texto en el procesador de palabras
- Guarda un documento en el disco
- Abre un documento que existe en el disco

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del uso del programa de Word y su barra de herramienta. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que indica, paso a paso, el uso del programa de Word, la barra de herramientas, el uso de las opciones, como crear un texto y guardar información.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso del programa de Word, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos para trabajar en el programa de Word, haciendo uso de la barra de herramientas. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Ingresar a Word
- ✓ Crear un texto
- ✓ Usar barra de herramientas
- ✓ Describir la diferencia entre una máquina de escribir y el procesador de palabras.
- ✓ Guardar información

- **Prácticas**

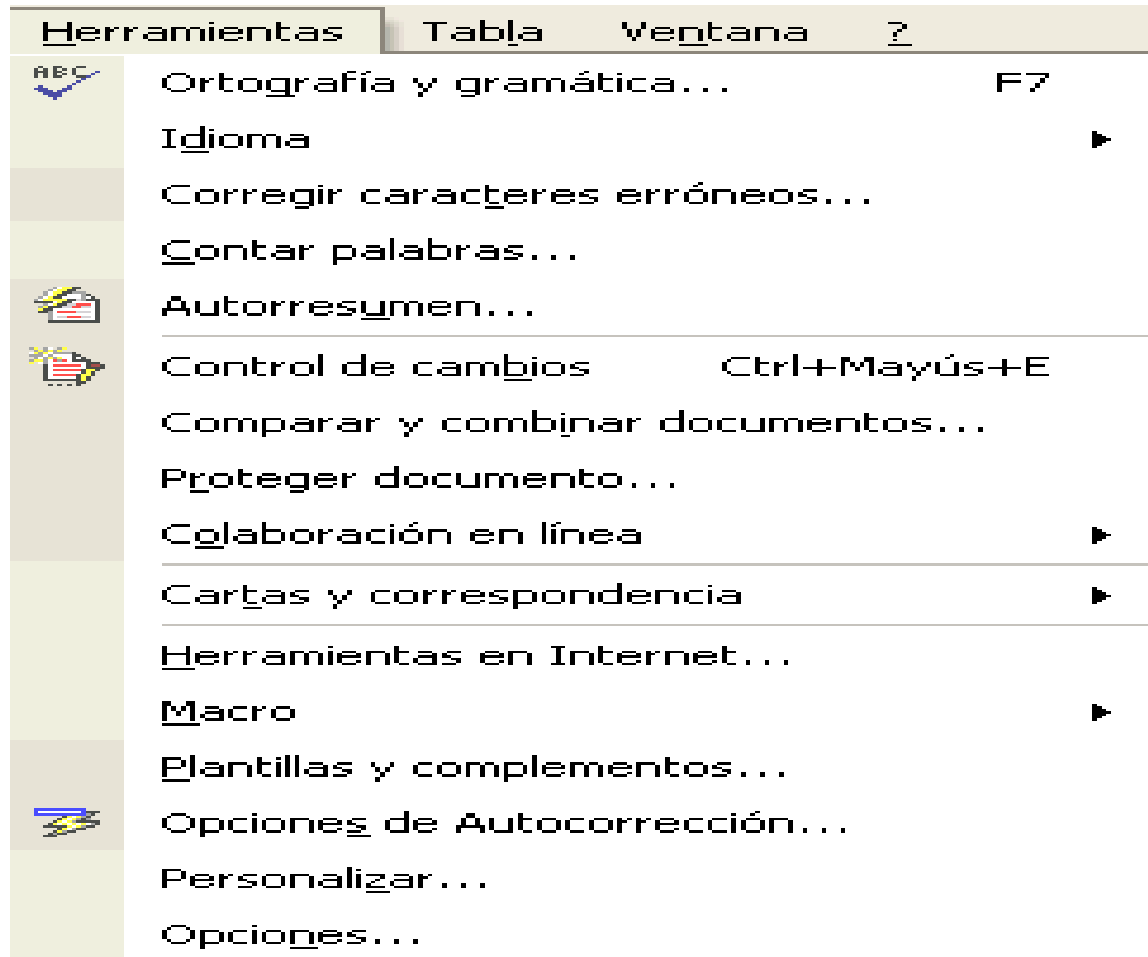
Abrir el programa de Word, crear un texto, modificarlo usando las opciones de la barra de herramientas, crear un archivo y guardar el texto, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Escribe un texto  
Guarda el texto  
Cierra el procesador de palabras

## Tercera unidad

### Editar textos



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Selecciona textos
- Copia y corta textos
- Mueve textos en el documento
- Conoce las diferentes fuentes, los diversos tipos y tamaños
- Justifica un texto a la derecha, a la izquierda y al centro

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del uso del programa de Word y su barra de herramienta. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que indica el uso del programa de Word, la barra de herramientas, el uso de las opciones, como seleccionar textos, copiar, pegar, alinear textos, tamaño de las letras, márgenes de texto, cortar textos y guardar.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso del programa de Word, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos para el uso de la barra de herramientas, seleccionar textos, copiar, pegar, alinear textos, tamaño de las letras, márgenes de texto, cortar textos y guardar información. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Ingresar a Word
- ✓ Crear un texto
- ✓ Usar barra de herramientas
- ✓ Seleccionar textos
- ✓ Cambiar tamaño de letras
- ✓ Copiar, pegar y cortar textos

- **Prácticas**

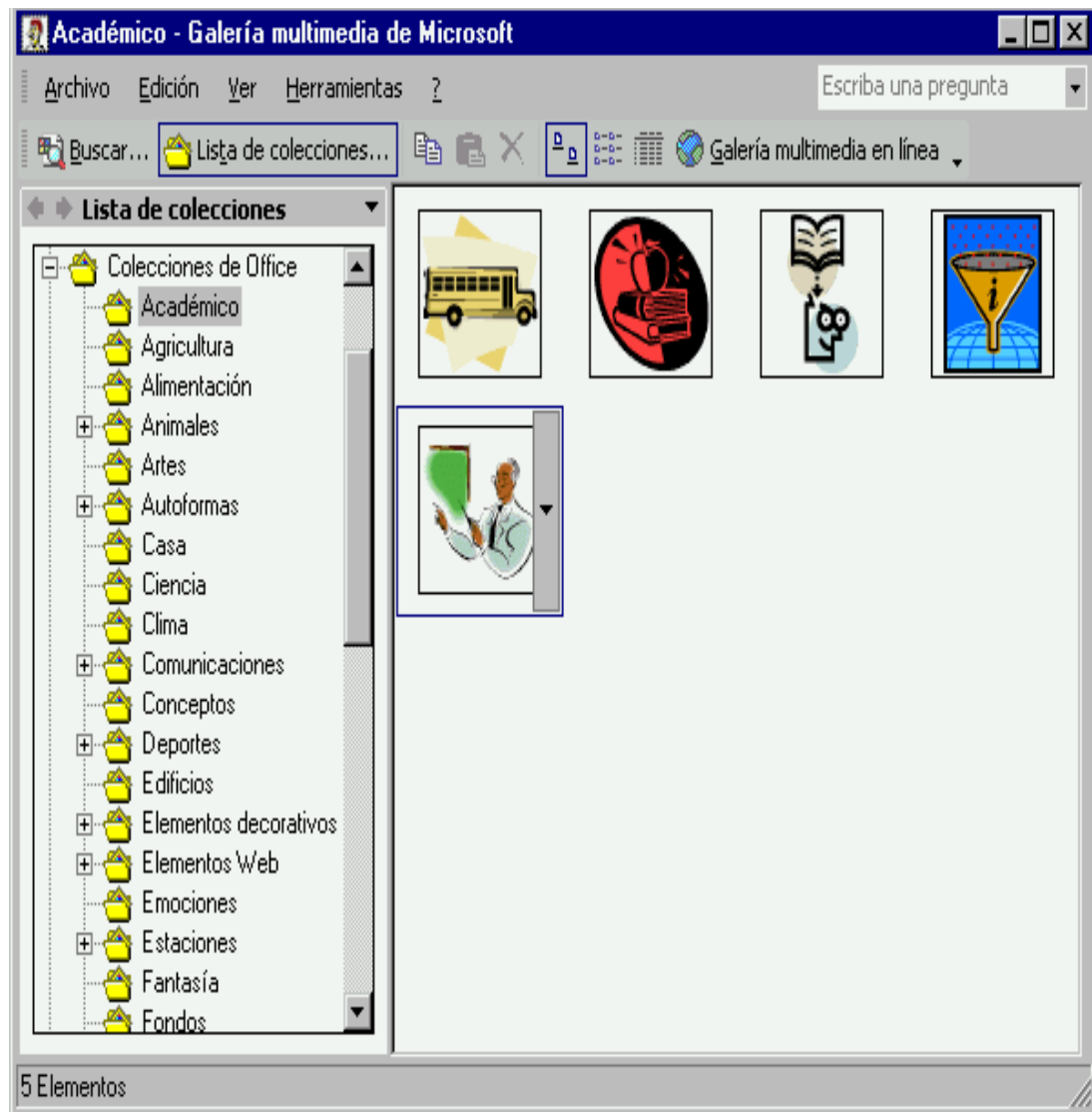
Abrir el programa de Word, crear un texto, modificarlo usando las opciones de la barra de herramientas, crear un archivo y guardar el texto, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Escribe un texto  
Cambia el tamaño de letra  
Copiar, pegar y cortar el texto

## Cuarta unidad

### Textos y multimedia



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Conoce dos opciones de las fuentes
- Inserta imágenes, sonidos y videos en un documento escrito
- Crea dibujos en un documento

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del uso del programa de Word y su barra de herramienta, insertar imágenes, sonidos y videos. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que indica, paso a paso, el uso del programa de Word, la barra de herramientas, el uso de las opciones, como insertar imágenes, sonido y videos, crear dibujos en un documento y guardar información.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso del programa de Word, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos para en el uso de la barra de herramientas, insertar imágenes, sonido y video en un documento escrito, crear dibujos en el texto y guardar información. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Identificar las fuentes
- ✓ Crear un texto
- ✓ Insertar, imágenes, sonido y video a un texto.
- ✓ Crear dibujos en un texto
- ✓ Guardar información

- **Prácticas**

Abrir el programa de Word, crear un texto, usando las opciones de la barra de herramientas, insertar imágenes, sonido y video en un documento escrito, crear dibujos en el texto y guardar información, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Escribe un texto  
 Inserta imágenes de acuerdo a lo que dice el texto

# Computación en la Escuela Primaria

## Quinto Grado

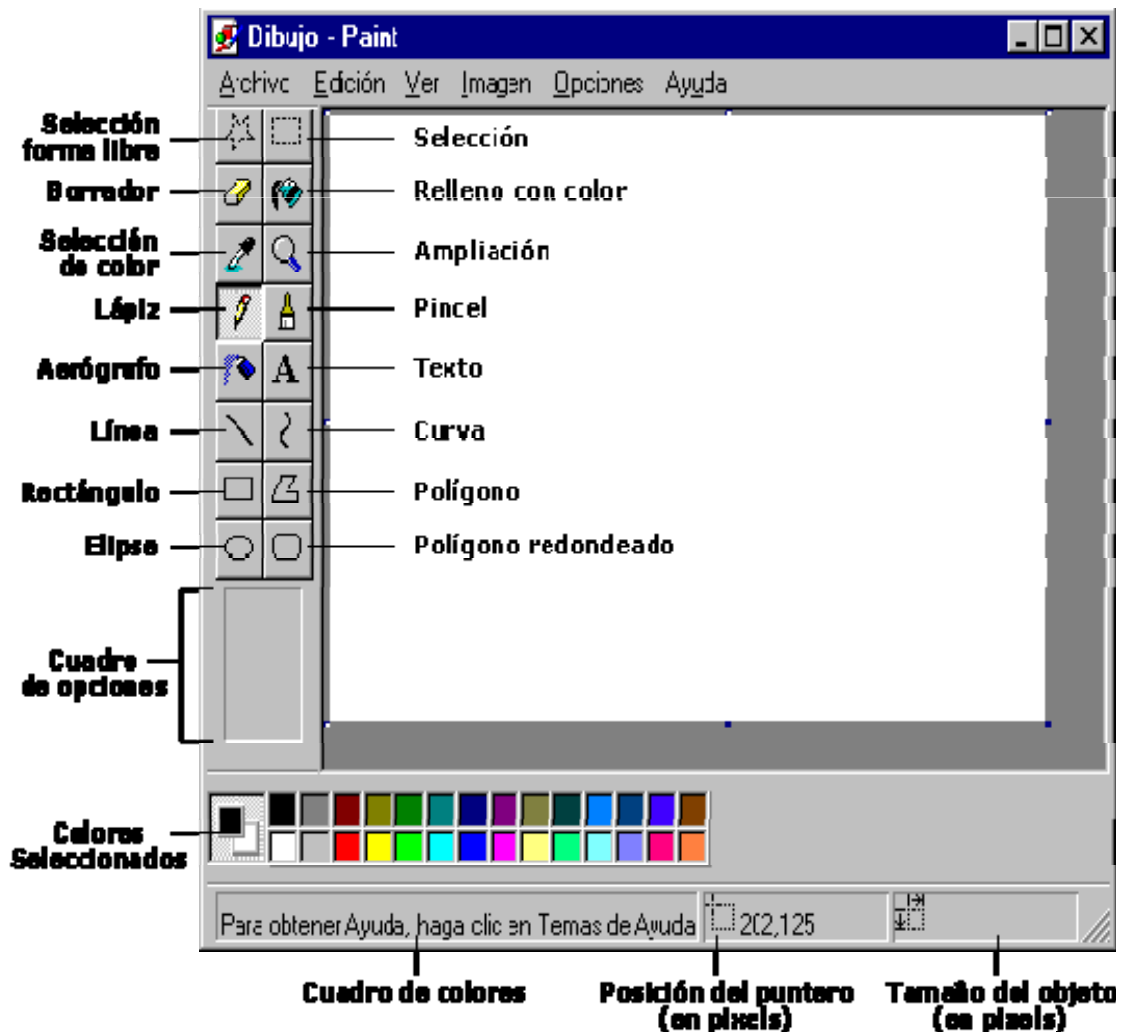


### Unidades

1. El graficador
2. Diagramas y sistemas
3. Conocer una hoja de cálculo
4. Editar una hoja de cálculo
5. Hacer gráficas en una hoja de cálculo

## Primera unidad

### El gráficador



Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Elabora papel tapiz
- Crea colores personalizados
- Edita dibujos ya elaborados



- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del uso del programa de Paint y su barra de herramienta. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que indica, paso a paso, el uso del programa de Paint, la barra de herramientas, el uso de las opciones, como seleccionar los colores y modificar y guardar información.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso del programa de Paint, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos, para ir del papel tapiz a definir colores y los dibujos que se realizan, lo pueden copiar, cortar, agrandar y achicar, llevarlos al escritorio como papel tapiz. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Ingresar a Paint
- ✓ Crear un dibujo
- ✓ Usar barra de herramientas
- ✓ Seleccionar dibujos
- ✓ Cambiar tamaño
- ✓ Poner el dibujo como papel tapiz

- **Prácticas**

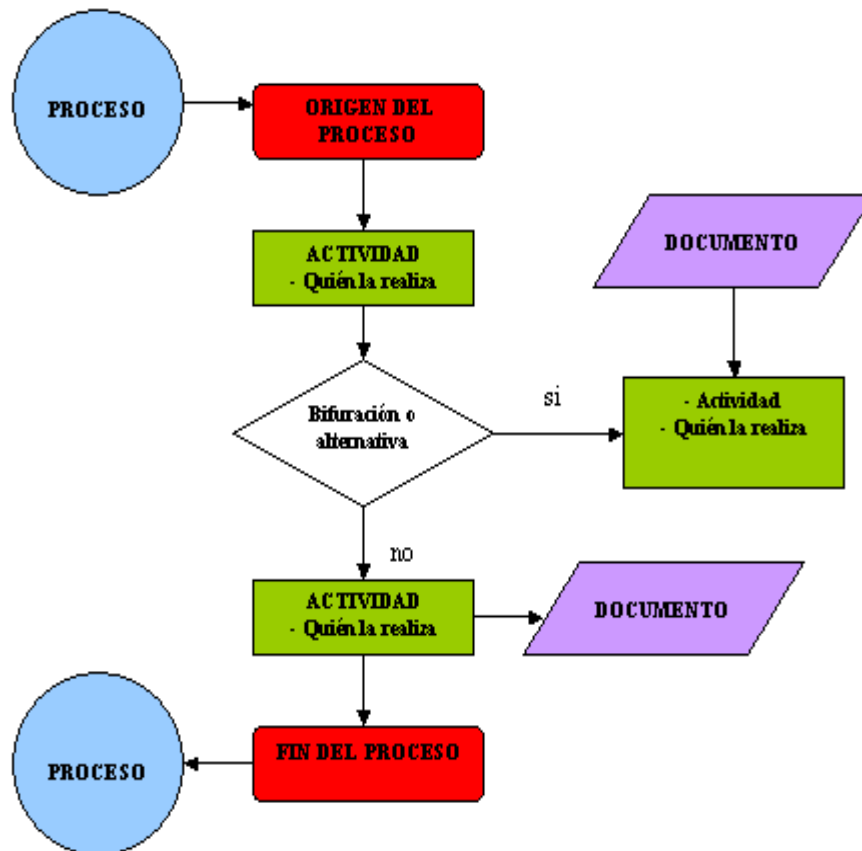
Abrir el programa de Paint, crear un dibujo, modificarlo usando las opciones de la barra de herramientas, crear colores y poner el dibujo como papel tapiz, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Realizar un dibujo  
 Cambia el tamaño  
 Copiar, pegar y cortar el dibujo  
 Guarda el dibujo

## Segunda unidad

### Diagramas y sistemas



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Conoce un diagrama de flujo
- Reconoce la utilidad de un diagrama de flujo
- Elabora un diagrama de flujo
- Reconoce el sistema de numeración en base 2
- Elabora adiciones en base 2

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información de la importancia del uso de diagramas y sistemas de numeración base 2, en la computación. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritas en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que indica, paso a paso, lo que es un diagrama de flujo, los símbolos de los diagramas de flujo y una explicación sobre el sistema numérico de base 2.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso de los diagramas de flujo, el sistema numérico de base 2 y sus operaciones básicas, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos para su uso y aplicación. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Elaborar un diagrama de flujo
- ✓ Enumerar cinco semejanzas entre el sistema de numeración en base 2 y el sistema de base 10 ó decimal
- ✓ Practicar las operaciones de adición

- **Prácticas**

Realiza diagramas de flujo, haciendo uso de la simbología, tomando como datos para el diagrama las actividades que realizas en la escuela y en tu casa, realiza operaciones en el sistema de base, todas las operaciones que el maestro te enseñado. Lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

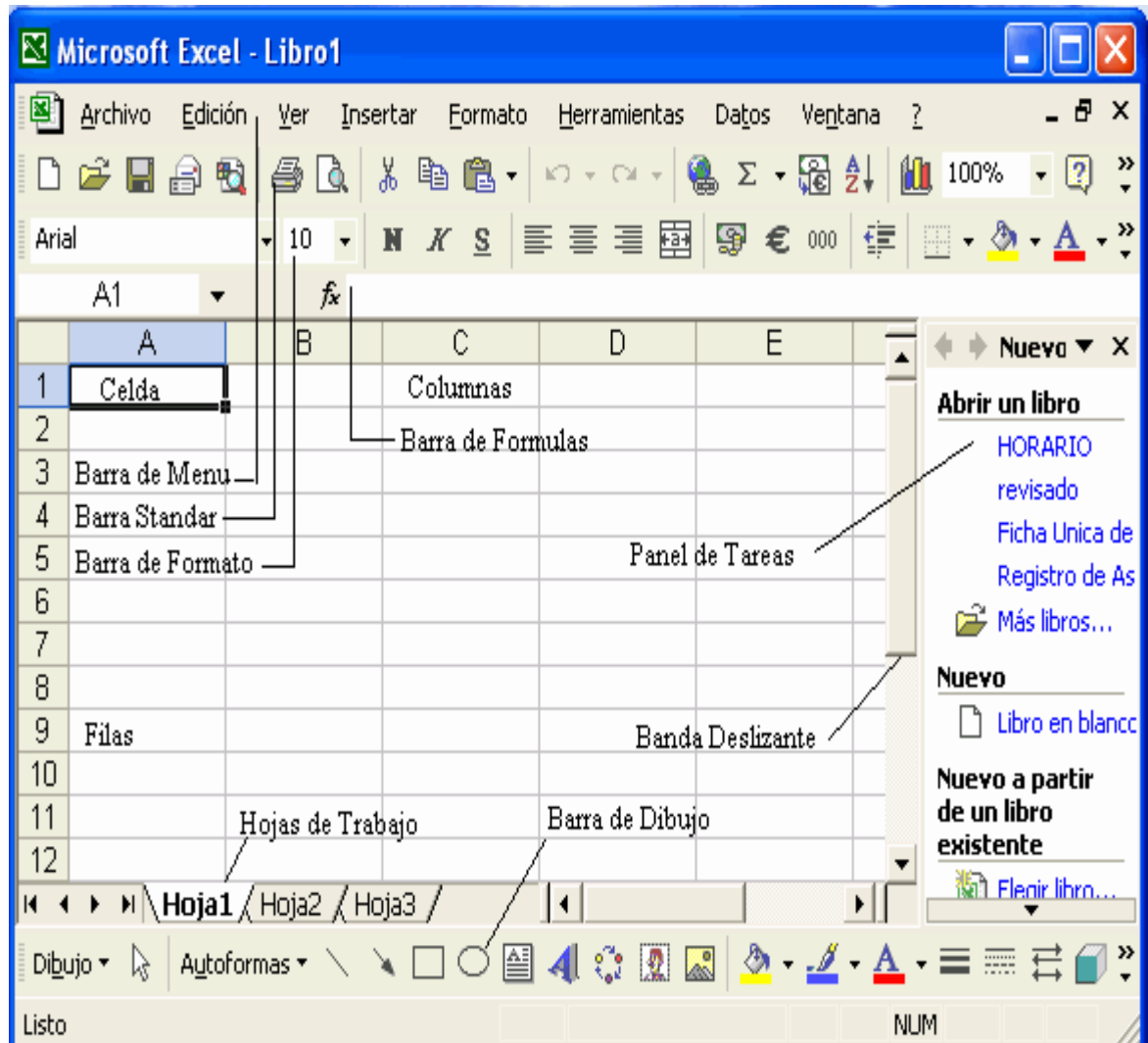
- **Evaluación**

Se te presenta un diagrama de flujo, el que tiene un error encuéntralo y corrígelo.

Haz las operaciones que se te solicitan en la hoja

## Tercera unidad

### Conocer una hoja de cálculo



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Ingresa en la hoja de cálculo
- Reconoce el ambiente de una hoja de cálculo
- Ingresa información en una hoja de cálculo
- Guarda una hoja de cálculo
- Abre una hoja de cálculo que ya existe

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del uso del programa de Excel y su barra de herramienta. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que indica, paso a paso, el uso del programa de Excel, la barra de herramientas, el uso de las opciones, como ingresar a una hoja de cálculo, copiar, pegar y guardar información.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso del programa de Excel, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos para el uso de la barra de herramientas, ingresar a una hoja de cálculo e ingresar información en ella, copiar, pegar y guardar información. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Ingresar a Excel
- ✓ Ingresar a una hoja de cálculo, ingresar datos y realizar operaciones matemáticas básicas
- ✓ Usar barra de herramientas

- **Prácticas**

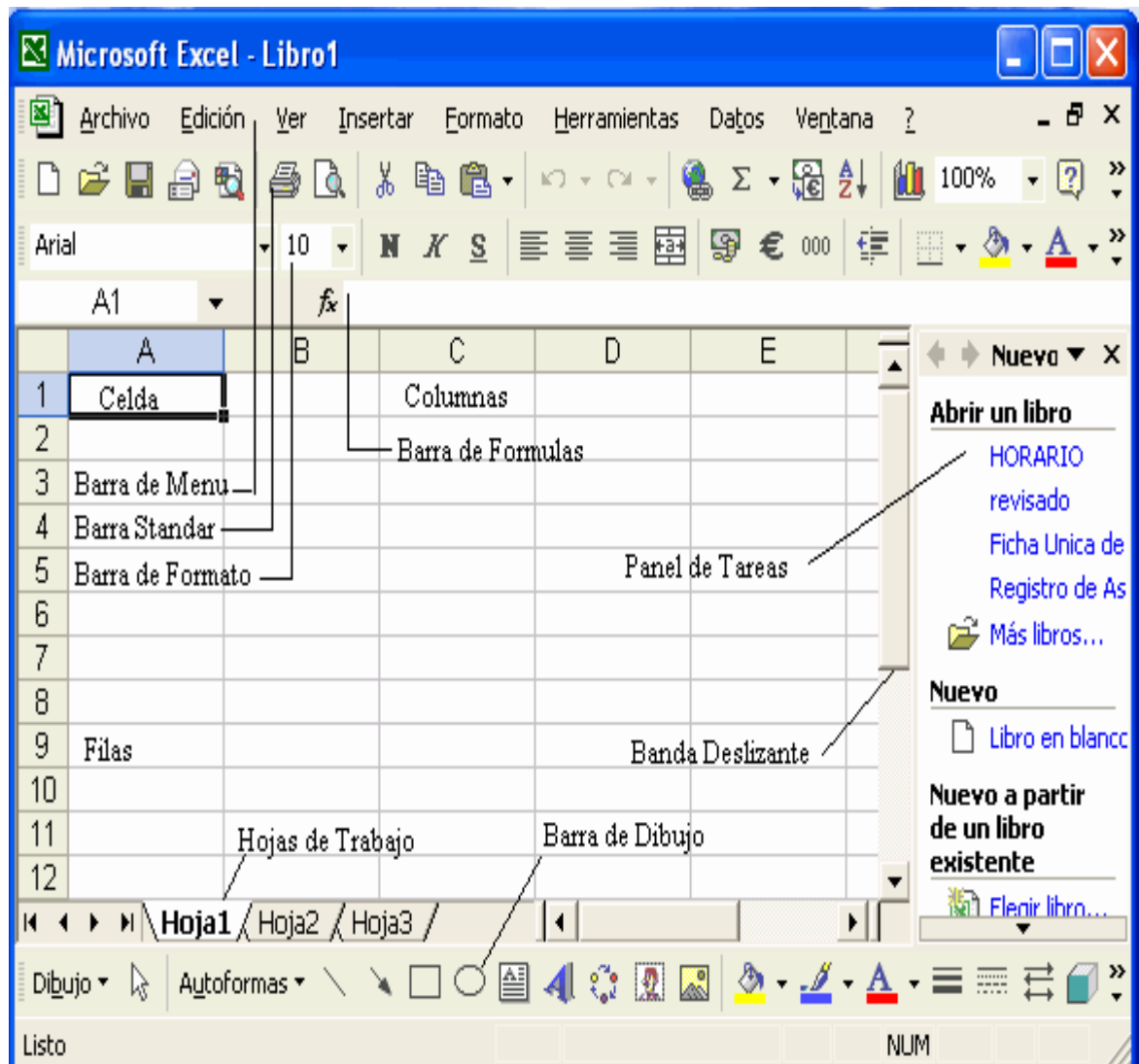
Abrir el programa de Excel, abrir una hoja de cálculo, introducir datos matemáticos y realizar operaciones básicas, usando las opciones de la barra de herramientas, utilizando las formulas, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Ingresar a una hoja de cálculo  
Realizar operaciones  
Contestar las preguntas que se le presentan

## Cuarta unidad

### Editar una hoja de cálculo



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce cómo se selecciona datos
- Copia, corta y pega datos
- Elabora fórmulas

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del uso del programa de Excel, su barra de herramienta y opciones. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritas en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que indica, paso a paso, el uso de la barra de herramientas, el uso de las opciones, como seleccionar datos, copiar, pegar, utilizar formulas para realizar operaciones básicas y guardar información.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso del programa de Excel, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos para el uso de la barra de herramientas, seleccionar datos, copiar, pegar, cortar datos, utilizar las formulas para realizar operaciones básicas y guardar información. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Seleccionar en una hoja, cambiar tipo de letra, color y tamaño de texto
- ✓ Usar barra de herramientas
- ✓ Elaborar fórmula para suma y resta
- ✓ Copiar, pegar y cortar textos

- **Prácticas**

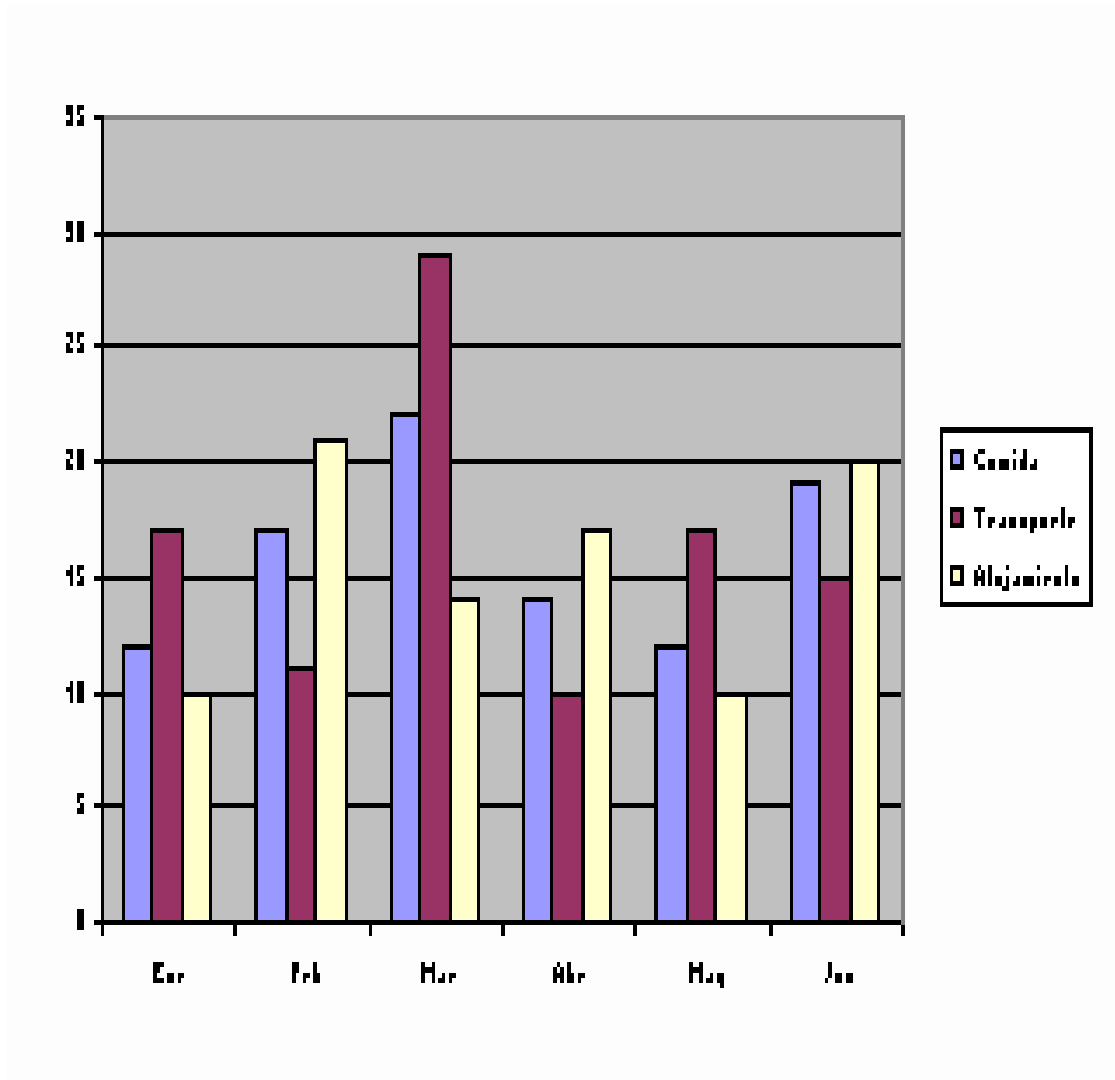
Abrir el programa de Excel, ingresar datos en una hoja, realizar operaciones de suma y resta, usando las opciones de la barra de herramientas, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Abrir una hoja de cálculo  
 Cambia el tamaño de letra  
 Realizar operaciones básicas en la hoja con los datos

## Quinta unidad

### Hacer gráficos en una hoja de cálculo



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Elabora listas de datos numéricos
- Crea gráficas con base en datos numéricos
- Compara los datos con base en las gráficas



- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del uso del programa de Excel y su barra de herramienta. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que indica, paso a paso, el uso del programa de Excel, la barra de herramientas, el uso de las opciones, como ingresar datos numéricos, crear gráficas y guardar información.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso del programa de Excel, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos para el uso de la barra de herramientas, y crear gráficas, con datos numéricos, comparando las gráficas con los datos proporcionados y guardar información. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Ingresar a Excel
- ✓ Usar barra de herramientas
- ✓ Introduce datos numéricos en una hoja
- ✓ Hacer gráficas con estos datos
- ✓ Comparar los datos con las gráficas

- **Prácticas**

Abrir el programa de Excel, introducir datos numéricos en hoja de cálculo, usando las opciones de la barra de herramientas, crear gráficas y guardar el documento, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Hacer una gráfica

# Computación en la Escuela Primaria

## Sexto Grado



### Unidades

1. El navegador internet
2. Navegar por internet
3. Buscar por internet
4. El correo electrónico

## Primera unidad

### El navegador internet

The image shows a screenshot of the Infoseek search engine interface. At the top left is the Infoseek logo, a red 'i' inside a red oval. To its right is the text 'infoseek®' and 'en español' with a red bar. Below this is a search input field with the placeholder text 'Escriba una pregunta, una frase o un nombre.'. Underneath the input field is a dropdown menu with 'la Web' selected and a 'buscar' button. At the bottom, there are several blue underlined links: 'Infoseek', 'Alemania', 'Brasil', 'Dinamarca', 'Francia', 'Italia', 'Japón', 'Países Bajos', 'Reino Unido', and 'Suecia'. Three lines with text annotations point to these elements: the first line points to the search input field, the second line points to the 'buscar' button, and the third line points to the links at the bottom.

**Cuadro en donde debemos ingresar el término de búsqueda**

**Botón buscar: ejecuta la búsqueda**

**Links a páginas relacionadas**

**Cuadro de opciones: nos permite especificar adónde queremos buscar**

#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce un navegador internet
- Conoce los componentes básicos de un navegador internet

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información de las condiciones para conectarse con internet y sobre su uso. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que explica, paso a paso, cuales son las condiciones para conectarse con internet, cómo es la comunicación con internet y los componentes básicos de un navegador.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso de internet, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos para en el uso de internet. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

✓ Navegar por internet

- **Prácticas**

Identificar que aparatos son necesarios para conectar el equipo de cómputo a internet, entrar en contacto con un servidor, y navegar por internet, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Comunicarse por medio de internet

## Segunda unidad

### Navegar por internet

The image shows a screenshot of the Infoseek search engine interface. On the left is a red circular logo with a white lowercase 'i' and 'SM' below it. To the right of the logo is the text 'infoseek®' in a large, bold, serif font, followed by 'en español' in a smaller font with a red square to its left and another red square to its right. Below this is the instruction 'Escriba una pregunta, una frase o un nombre.' followed by a white rectangular search input field. Underneath the input field is the text 'Busque en la red de España o en la red mundial'. Below that is a dropdown menu with 'la Web' selected and a 'buscar' button to its right. At the bottom of the interface is a horizontal list of links: 'Infoseek', 'Alemania', 'Brasil', 'Dinamarca', 'Francia', 'Italia', 'Japón', 'Países Bajos', 'Reino Unido', and 'Suecia'. Three lines with arrows point from text labels on the right to these elements: the first line points to the search input field, the second line points to the 'buscar' button, and the third line points to the list of links. Below the screenshot, a caption reads: 'Cuadro de opciones: nos permite especificar adónde queremos buscar'.

**Cuadro en donde debemos ingresar el término de búsqueda**

**Botón buscar: ejecuta la búsqueda**

**Links a páginas relacionadas**

**Cuadro de opciones: nos permite especificar adónde queremos buscar**

#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Conoce un Hipertexto y una Hiperimagen
- Reconoce páginas base
- Navega por internet

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del uso de internet. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que explica, que es un hipertexto, una hiperimagen, páginas web y como navegar por internet.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso de un hipertexto, una hiperimagen, páginas Web, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos parar en el uso de internet y de las herramientas... El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Ingresar a internet
- ✓ Entrar a páginas Web

- **Prácticas**

Ingresar a internet, navegar por internet, visitar lugares, ingresar a un hipertexto, a una hiperimagen, lo que logrará aplicando los conocimientos adquiridos en clase.

- **Evaluación**

Que es un Hipertextos  
Que entiende por una hiperimagen

## Tercera unidad

### Buscar por internet



#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce un motor de búsqueda
- Realiza búsqueda por internet
- Refina las búsquedas por internet

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del uso de internet y la búsqueda de información. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que explica, que es un motor de búsqueda, como se hacen las búsquedas por internet.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso del internet, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos para en el uso de los motores de búsqueda, con el fin de encontrar información deseada. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Utiliza los programas para búsqueda de información
- ✓ Como se abren las páginas web
- ✓ Escoger la información deseada.

- **Prácticas**

Ingresar a internet, navegar por internet, visitar lugares, utilizar los programas que te permiten buscar información.

- **Evaluación**

Busca los siguientes temas

- Historia de mi país Guatemala
- Sitios turísticos
- Programas ecológicos
- Fotografías



## Cuarta unidad

### El correo electrónico

<b>Título del mensaje</b>	pedido de informacion <span style="float: right;">Aceromax</span>
<b>De qué se trata</b>	Asunto: pedido de informacion
<b>Cuándo fue enviado</b>	Fecha: Sun, 12 Oct 1997 22:07:05 -0300
<b>Quién lo envió</b>	De: <a href="mailto:cmendez@Aceromax.com.es">cmendez@Aceromax.com.es</a>
<b>Destinatario principal</b>	A: <a href="mailto:jperez@3dmultimedia.com.ar">jperez@3dmultimedia.com.ar</a>
<b>Destinatario secundario</b>	CC: <a href="mailto:WAllen@NYork.com">WAllen@NYork.com</a>
<b>Texto del mensaje</b>	<p>Estimado Sr. Perez,</p> <p>Gracias por interesarse en nuestra empresa. Le pido que me envíe un catálogo de sus productos y la lista de precios a la brevedad.</p> <p>Cordialmente          Carlos Mendez          Representante de ventas Aceromax</p>

#### Logros que el alumno obtendrá al finalizar el bimestre

- Reconoce el correo electrónico
- Conoce el ambiente del correo electrónico
- Envía mensajes por correo electrónico
- Ingresa direcciones en la agenda

- **Presentación del tema**

El instructor presenta los temas, explicando la metodología que se utilizará para el desarrollo de los temas, las actividades de conocimiento en el aula y las actividades de práctica en el laboratorio, el tiempo estimado que dura el desarrollo de cada tema. Muestra material didáctico con información del uso de correo electrónico por internet. El instructor pide a los alumnos que realicen las actividades descritos en clase.

- **Recursos didácticos**

Cartel que explica, que es correo electrónico, el ambiente del correo electrónico, como enviar mensajes, como ingresar a direcciones.

- **Laboratorio**

El instructor explica la función y uso del correo electrónico, desarrolla una secuencia de actividades, mostrando los pasos que han de seguir los alumnos para hacer uso del correo electrónico. El instructor forma grupos y bajo supervisión, proceden a realizar los procesos observados. El instructor pide que procedan a realizar las prácticas necesarias hasta adquirir las habilidades.

- **Actividades**

- ✓ Identificar los nombres de los componentes del programa de correo electrónico.
- ✓ Enviar mensajes

- **Prácticas**

Realizar un dibujo explicando la forma en la que podemos comunicarnos con otras personas, del mismo país y de otros países. Entrar a correo electrónico y reconocer los nombres de los elementos del ambiente del correo electrónico.

- **Evaluación**

Escribir el nombre de los elementos que aparecen en el ambiente del correo electrónico  
Enviar un mensaje

## Fin de curso de computación en la Escuela Primaria



### **¡Felicitaciones finalizo el curso de computación!**

Está en la capacidad de

- Reconocer los componentes y accesorios de un equipo de cómputo
- Operar los distintos programas del ambiente Windows
- Navegar por internet y crear una dirección de correo electrónico

### 3.2.2 Adecuación pedagógica del ambiente de computación

**Escuela Oficial Urbana para varones No. 69, Estados Unidos de América.**



Se puede apreciar en la panorámica la infraestructura existente en la institución educativa objeto del proyecto educativo. Segundo nivel, ambiente para cómputo, que se debe adecuar para que los alumnos reciban el curso de computación.

#### **Parte frontal de ambiente para computación**



Se observa la falta de ventanas y pintura. Primer nivel, bodega que se utiliza como salón improvisado para computación.

### Interior del ambiente para computación



Se observa el área a adecuar, actividades a realizar, corrección de instalaciones eléctricas, colocación de piso, pintar paredes, colocación de ventanas y puerta.

### Inicio de adecuación ambiente de computación



Primeras actividades realizadas, corrección de instalaciones eléctricas, pintura, instalación de ventanas, puerta y colocación de piso, se conto con la participación de padres de familia y personal contratado; albañil, herrero y vidriero.



### **Limpieza y pintura de ingreso al ambiente de computación**



Participación de padres de familia en las actividades de orden, limpieza y pintura de las áreas exteriores

### **Finalizada la adecuación pedagógica del ambiente de cómputo**



El ambiente de cómputo se encuentra finalizado, se instaló ventanas, puerta, corrección de instalaciones eléctricas, colocación de piso y se pintaron paredes internas y externas.

### **Instalación y prueba del equipo de computación**



Instalación y prueba del equipó de computo, realizado por instructor, personal docente de la institución educativa y practicante epesista de Humanidades, USAC.

### **Adecuación de ambiente de computación finalizado**



La adecuación pedagógica del ambiente de cómputo se encuentra finalizada, gracias a la colaboración de Telgua, quién dono el piso cerámico, S.C.A.V, quién dono las ventanas y puerta, la instalación y los vidrios aporte de los alumnos a través de una rifa realizada, para la recaudación de fondos y el aporte de mano de obra de padres de familia y Universidad de San Carlos de Guatemala.

### 3.2.3 Logros

Ser parte de la solución de un problema educativo, involucrando a los sectores que en la educación intervienen, padres de familia, alumnos y maestros, y la colaboración de la empresa privada, para alcanzar el logro deseado, implementar cambios de actitud hacia los procesos educativos, mejorar el ambiente en el que los alumnos ha de interactuar, buscando la calidad de educación que se desea.

Haber contribuido a beneficiar a la población de alumnos de la institución y a los futuros alumnos, pues se ha dotado de un material educativo y de un ambiente pedagógico, que logrará obtener mejores resultados en los procesos de enseñanza aprendizaje de la computación

La implementación del uso de la guía para el instructor de cómputo, viene a poner en práctica los procesos sugeridos, que han de contribuir a que los alumnos asimilen de mejor forma los conocimientos teóricos y prácticos, adquiriendo en forma grupal las habilidades y destrezas necesarias para el uso de los programas del ambiente Windows y del equipo de cómputo.

Los conocimientos adquiridos en el curso de computación, son un beneficio adicional a los alumnos en sus estudios de nivel primario, ya que le da desarrollo académico y personal.

#### 3.2.3.1 Implementación de guía para instructor de cómputo

##### Guía para instructor de cómputo, funcionando al 100%



El instructor de cómputo orientando y supervisando las actividades que el alumno realiza durante el proceso de aprendizaje del uso y manejo de la computadora



### 3.2.3.2 Uso de ambiente pedagógico para cómputo

#### Ambiente de cómputo funcionando al 100%



La pedagogía indica que el alumno y el maestro deben de contar con los recursos didácticos necesarios y los espacios adecuados, para estar en la disponibilidad del proceso enseñanza-aprendizaje

#### Laboratorio de cómputo funcionando al 100%



Alumnos en el proceso de adquisición de habilidades y destrezas en el uso y manejo de la computadora.

### 3.3 Registros fotográficos.

#### Dirección de Escuela Oficial Urbana para varones No. 69, Estados Unidos de América.



Dirección del establecimiento, Sra. Directora, Maestra Elvira Meza y Estudiante de Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos De Guatemala, Profesor, Edgar Enrique Zamora, coordinando actividades de proyecto educativo para el establecimiento.

#### Escuela Oficial Urbana para varones No. 69, Estados Unidos de América.



Se puede apreciar en la panorámica la infraestructura existente en la institución educativa objeto del proyecto educativo. Segundo nivel el ambiente para el salón de cómputo, que se encuentra sin finalizar.



## Investigación de enseñanza de computación en escuela oficial del nivel primario



Se investiga en el MINEDUC, si existe material sobre la enseñanza de la computación en la escuela del nivel primario, que oriente los procesos y actividades a desarrollarse, encontrándose una inexistencia de material con este propósito, estos procesos lo dejan a criterio del docente o Instructor de dicho curso.

### 3.4 Inauguración y entrega del proyecto educativo de proceso y producto

#### Inauguración del Proyecto Educativo de proceso y producto



Participación de alumnos, maestros y personas invitadas.

## Acto de inauguración



Con la participación de Sra. Directora, Maestra Elvira Meza, personal docente, alumnos, invitados y representante de humanidades de USAC, se procede a efectuar el acto de inauguración del ambiente de computación y entrega de Guía para Instructor de cómputo.

## Entrega del Proyecto Educativo



El profesor Edgar Enrique Zamora Espinoza, como parte de su Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), hace entrega del proyecto educativo a; autoridades del plantel, pero especialmente a los beneficiarios directos, alumnos, consistente en una Guía para el instructor de cómputo y adecuación pedagógica del ambiente de computación.

## Entrega de la adecuación pedagógica de ambiente para computación



Se muestra el ambiente de computación a invitados y personal docente, con mobiliario y computadoras, listo para empezar a funcionar

## **CAPÍTULO IV**

### **4. Proceso de evaluación**

#### **4.1 Evaluación del diagnóstico**

En esta etapa se obtuvo el apoyo de la comunidad educativa, maestros, alumnos y padres de familia, quienes aportaron información valiosa, necesaria para conocer la situación de la institución educativa.

Para evaluar el diagnóstico se encuestó a la comunidad educativa, Directora, maestros, alumnos y padres de familia, quienes en su totalidad respondieron positivamente, acerca de los mecanismos que se utilizaron para detectar los problemas que afronta la institución y la forma de seleccionar los problemas prioritarios, que se sometieron a un proceso de análisis y factibilidad, dando como resultado el proyecto educativo de proceso y producto que vendrá a solucionar el problema que afronta la población de alumnos.

El resultado de la encuesta, indica que el diagnóstico fue efectivo, que los objetivos que se plantearon se alcanzaron, se conoce la situación institucional y los problemas que afectan el proceso educativo, y que presenta la solución que beneficiara a la población de alumnos.

#### **4.2 Evaluación del perfil**

Para la realización de la evaluación del perfil del proyecto se realizó una encuesta con una serie de preguntas, relacionadas con aspectos del proyecto, las que los encuestados, comunidad educativa, respondieron positivamente

Por las respuestas obtenidas, se comprobó que el título del proyecto es correcto y se detalla claramente los beneficios que proporcionará a la comunidad y que vendrá a elevar la calidad de educación en la institución, el proyecto a realizar es de proceso y producto, implementar una guía para el instructor de cómputo y la adecuación pedagógica del ambiente de computación, partes importantes dentro del proceso educativo.

Se elabora un cronograma, en el que se da a conocer las actividades a realizar para la ejecución del proyecto, se detalla los costos de los materiales y de la mano de obra en un presupuesto, en el que participa la comunidad educativa, brindando su apoyo incondicional.

### **4.3 Evaluación de la ejecución**

Para evaluar la ejecución del proyecto se realizó una encuesta a la comunidad educativa, quienes a través de sus respuestas reconocieron lo difícil que fue esta etapa del proyecto, pero que con el esfuerzo de todos se logró cumplir con lo programado.

La ejecución del proyecto, se vio afectada por el factor económico, por lo elevado del presupuesto, para la adecuación del ambiente de cómputo.

Se busca financiamiento en la empresa privada, a través de cartas de solicitud de ayuda a entidades como; Cementos Progreso, Cemaco, El Ceramicón, entre otros, quienes se tomaron su tiempo para dar respuesta a las peticiones, que oscilaron entre 1 a 4 meses, siendo sus respuestas negativas, factor que ocasionó que el tiempo previsto en el cronograma se desfasará proporcionalmente.

Por lo anterior se realizaron otras gestiones ante empresas, Telgua, S.C.A.V y la comunidad de padres de familia, con el fin de encontrar los recursos necesarios para ejecutar el proyecto, encontrándose satisfactoriamente los mecanismos para la obtención de los fondos necesarios para la ejecución del proyecto.

En esta etapa se trabajó con el instructor de cómputo, padres de familia y personal de institución educativa, supervisando las actividades de acuerdo a lo programado, se realizaron controles de pilotaje en el uso de la guía, hasta su implementación, se realizaron actividades administrativas, que aseguraran el buen manejo de los recursos disponibles para la readecuación pedagógica del ambiente de computación, se contó con la participación de padres de familia y docentes con el fin de hacer lo más transparente el gasto en el proyecto.

### **4.4 Evaluación final**

Para la evaluación final, se tomaron en consideración las evaluaciones del diagnóstico, del perfil y de la ejecución del proyecto, que permitió verificar el logro de los objetivos planteados para la puesta en marcha del proyecto.

El proyecto una vez finalizado, se procede a su inauguración, con la participación de alumnos, docentes, padres de familia, Universidad de San Carlos de Guatemala e invitados especiales, lamentando la inasistencia de representantes del Ministerio de Educación.

De acuerdo a la información obtenida de una encuesta, realizada, dos meses después de estar en marcha el proyecto educativo de proceso y producto, que este se utiliza para lo que fue diseñado, beneficiando a alumnos e instructor de cómputo y que tiene gran impacto dentro del proceso educativo, por lo siguiente;



- Que el proyecto dio solución al problema que afrontaban los alumnos de la Escuela Oficial para varones No. 69. Estado Unidos de América, beneficiándolos al proporcionarles una guía para el instructor de cómputo y de un ambiente pedagógico para el proceso de la enseñanza-aprendizaje del uso y manejo de la computadora.
- Que la implementación del documento pedagógico y la readecuación pedagógica del ambiente de computación, transforma el proceso educativo de la enseñanza y aprendizaje del uso y manejo de la computadora en la escuela del nivel primario.



## Conclusiones

La realización del proyecto educativo de Implementación de una guía para el instructor de cómputo y la adecuación pedagógica del ambiente de computación, en la Escuela Oficial para varones No 69, Estado Unidos de América, zona 5, Guatemala, Guatemala, se llega a las siguientes conclusiones.

- Falta asignación de recursos para proyectos de informática en las escuelas públicas, por parte del Ministerio de Educación.
- Que al organizar y dirigir en forma correcta a la comunidad educativa, juega un papel importantísimo para dar solución a los problemas que afronta la institución
- Contar con educación informática en la escuela, que permita un entendimiento claro del funcionamiento y limitaciones de las diferentes partes de la computadora.
- Con la implementación de la guía para el instructor de cómputo y la adecuación pedagógica del ambiente de computación, dio como resultado un desarrollo en el proceso educativo, evidenciado en el rendimiento académico de los alumnos.
- Que los resultados obtenidos en los primeros meses de poner en marcha el proyecto educativo, son notables los cambios, los alumnos han mostrado avances en la comprensión de las tareas, reflejas en la práctica, haciendo uso y manejo del equipo de cómputo.

## **Recomendaciones**

La realización del proyecto deja ver que son necesarias las siguientes recomendaciones para el Ministerio de Educación.

- Promover la implementación y adecuación de ambientes para la enseñanza de computación en las escuelas del nivel primario del sector oficial.
- Suministrar equipos de computación a las escuelas primarias, institutos de educación media y diversificado.
- Dotar de material didáctico para la enseñanza de la computación en la escuela primaria, media y diversificado
- Profesionalizar a instructores de cómputo en el área pedagógica
- Capacitar a docentes en el uso y manejo de la computadora, utilizándola como una herramienta en el aula.

## Bibliografía

1. Municipalidad de Guatemala, "Nuestra Ciudad está cambiando, cambia tu también", Boletín de 8pp, año 2006, ciudad de Guatemala.
2. Alcaldía auxiliar Distrito No.5, "Plan Operativo Anual 2006", POA de 10pp. año 2006, ciudad de Guatemala.
3. Escuela Oficial para varones No.69, Estados Unidos de América, "Plan de Educación de valores 2005" doc. De 3pp. año 2005, ciudad de Guatemala.
4. Ministerio de Educación de Guatemala, "Proyecto Escuelas del futuro". Año 2004, ciudad de Guatemala.
5. Endite "Textos de computación Teclitas", 6 tomos, Editorial Edinther, edición agosto 2003, Guatemala, C.A
6. [Http://www.cosudec.org/donzelli.htm](http://www.cosudec.org/donzelli.htm) Como utilizar la computadora en la escuela, María Inés Doncelli
7. [Http://www.suarero.org.ar/publicaciones/reflexiones](http://www.suarero.org.ar/publicaciones/reflexiones) Reflexiones acerca de la computadora como herramienta educativa en la escuela
8. [Http://eco.usp.br/associa/alaic/congreso\\_1999/vivero](http://eco.usp.br/associa/alaic/congreso_1999/vivero) El carácter pedagógico del uso de la computadora en la escuela
9. [Http://www.emagister.com.mx/cursos\\_computación\\_para\\_niños\\_primaria\\_tps\\_mx\\_190874-htm](http://www.emagister.com.mx/cursos_computación_para_niños_primaria_tps_mx_190874-htm). Cursos de computación para niños primaria
10. [http://www.zetamultimedia.com/computación\\_en\\_la\\_escuela\\_la\\_tecnología\\_informática\\_y\\_la\\_escuela\\_programas\\_educativos.htm](http://www.zetamultimedia.com/computación_en_la_escuela_la_tecnología_informática_y_la_escuela_programas_educativos.htm)
11. Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades, Departamento de Pedagogía, "Propedéutica para el Ejercicio Profesional Supervisado-EPS, 7ª. Edición 1ª. Reimpresión, año 2005, ciudad de Guatemala
12. Unesco, "Guía Metodológica de educación en Derechos Humanos" San José, Costa Rica, 2ª. Edición, Guatemala, abril 1997
13. G:\COMPUTACION EN LA ESCUELA\La tecnología informática y la escuela\_ Programas educativos.htm
14. G:\COMPUTACION EN LA ESCUELA\Informática en la educación.htm
15. G:\COMPUTACION EN LA ESCUELA\La tecnología informática y la escuela\_ La computadora como recurso didáctico.htm

# APÉNDICE

## PLANIFICACIÓN DE LA PRIMERA ETAPA DEL E.P.S DIAGNOSTICO

### Parte informativa

Fase: Diagnóstico  
Ubicación: Alcaldía auxiliar Distrito 5, zona 5, Ciudad de Guatemala y Escuela Oficial de Varones No. 69 Estados Unidos de América  
Área: Educativa  
Asesor:  
Responsable: Epesista, Edgar Enrique Zamora Espinoza

### Objetivo General

Visualizar por medio del diagnóstico la situación de la institución y de la comunidad

### Objetivos Específicos

Identificar por medio de la información recopilada en los instrumentos, los problemas de la institución patrocinante y patrocinadora.  
Priorizar los problemas de la institución.  
Realizar un análisis de viabilidad y factibilidad del problema prioritario.  
Evaluar el desarrollo de la primera etapa del proyecto.

### Contenido

Diagnostico realizado en la Alcaldía Auxiliar del distrito 5, de la Dirección de Desarrollo social de la municipalidad de Guatemala, y en la Escuela Oficial No.69 de varones Estados Unidos de América de la zona 5, de la ciudad capital de Guatemala.

### Actividades

- Elaborar el plan de trabajo. (epesista)
- Presentarse en la alcaldía Auxiliar del distrito 5. (epesista)
- Solicitar una reunión, para conocer a la institución y autoridades. (epesista)
- Reunión con autoridades de la Alcaldía Auxiliar. (epesista)
- Autorización para realizar el E.P.S. (institución)
- Diseñar instrumentos para la recopilación de información. (epesista)
- Entrevistas funcionarios de la institución. (epesista)
- Recopilación de información documental. (epesista)
- Análisis documental. (epesista)
- Procesamiento de datos. (epesista)
- Jerarquización de problemas. (epesista)

- Elaboración de análisis de viabilidad y factibilidad  
Del proyecto a realizar. (epesista)
- Evaluación de la etapa del diagnóstico. (asesor)

## Recursos

Humanos: Personal de la Alcaldía Auxiliar Distrito 5.  
Personal de la Escuela Oficial No. 69 Estados Unidos de América.  
Supervisor de E.P.S.  
Epesista.

Materiales: Útiles de escritorio.  
Mobiliario y  
Equipo de oficina.

Instrumentos utilizados: Cuestionarios, entrevistas abiertas, fichas de observación, fichas bibliográficas.

Epesista: \_\_\_\_\_  
Edgar Enrique Zamora Espinoza  
Carne 8616112

Autorización: \_\_\_\_\_  
Asesor



**LISTA DE COTEJO**  
**EVALUACIÓN DEL DIAGNÓSTICO**

INSTRUCCIONES: Marque con una X la respuesta correcta

No.	INDICADORES	SI	NO
1	Se obtuvo la información general sobre la institución	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	se utilizaron las herramientas necesarias para adquirir información	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Existió colaboración por parte de los involucrados para adquirir la información necesaria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	En el diagnostico que se realizó, se obtuvo las bases para para realizar el proyecto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Hubo disponibilidad por parte de las autoridades para atender las necesidades del epesista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Se obtuvo el apoyo del asesor para agilizar los documentos Requeridos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	El proyecto beneficiará a la comunidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Se dio el apoyo suficiente por parte de la institución para conocer el aspecto financiero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Se estableció en tiempo los tramites de papelería por parte de la Facultad de humanidades de la USAC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Se cumplió con los requisitos para la presentación del diagnóstico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## **PLANIFICACIÓN DE LA SEGUNDA ETAPA DEL E.P.S EL PERFIL DEL PROYECTO**

### **Parte informativa**

Fase: Perfil  
Ubicación: Escuela Oficial de Varones No. 69 Estados Unidos de América

Área: Educativa  
Asesor: Edwin Roberto García  
Responsable: Epesista, Edgar Enrique Zamora Espinoza

### **Objetivo General**

Diseñar el proyecto de complementación de la construcción del salón de computación y de la guía para el curso de computación.

### **Objetivos Específicos**

Elaborar el cronograma de actividades a realizar en la ejecución del proyecto.  
Identificar claramente a los beneficiarios directos e indirectos del proyecto.  
Definir el presupuesto del proyecto.  
Elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación del proyecto.

### **Contenido**

Perfil del proyecto complementación de la construcción del salón de computación y de la guía para el curso de computación, en la Escuela Oficial No.69 de varones Estados Unidos de América de la zona 5, de la ciudad capital de Guatemala.

### **Actividades**

- Elaborar el plan del perfil.
- Elaboración del cronograma de actividades a realizar
- Definir el título del proyecto
- Enumerar cada uno de los elementos generales que deben incluirse en el informe, según el modelo de la Facultad de Humanidades
- Definir de manera coherente el por qué y el para qué del proyecto y que justifique su realización
- Plantear con claridad los objetivos y las metas del proyecto
- Enumerar cada una de las actividades a realizar durante el proyecto
- Identificar puntualmente a los beneficiarios directos e indirectos
- Nombrar a las instituciones que colaboraran con la realización del proyecto.
- Elaborar el presupuesto detallado para la ejecución del proyecto

- Enumerar los recursos necesarios para la realización del proyecto
- Elaborar los instrumentos de evaluación
- Elaboración del informe
- Presentación del informe
- Evaluación de la etapa del perfil del proyecto por el asesor.

## Recursos

Humanos: Asesor de E.P.S  
Personal de la Escuela Oficial No. 69 Estados Unidos de América.  
Epesista.

Materiales: Útiles de escritorio.  
Mobiliario  
Equipo de oficina  
Equipo de computación y  
Fotocopiadora

Instrumentos a utilizar en la evaluación del proyecto  
Cuestionarios

Epesista: \_\_\_\_\_  
Edgar Enrique Zamora Espinoza  
Carne 8616112

Autorización: \_\_\_\_\_  
Asesor

**LISTA DE COTEJO  
PERFIL DEL PROYECTO**

INSTRUCCIONES: Marque con una X la respuesta correcta

No.	INDICADORES	SI	NO
1	Están descritos en el perfil claramente los beneficios del proyecto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	El objetivo general satisface claramente las necesidades de la infraestructura y de proceso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Se encuentra bien definido el titulo del proyecto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	La ubicación del proyecto se ha definido apropiadamente en el perfil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	La justificación del proyecto cumple con los lineamientos establecidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Se detallaron en forma correcta los presupuestos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Se establecieron correctamente las actividades a seguir en el cronograma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Se cumplió con los requisitos para la presentación del perfil del proyecto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Se estableció en tiempo los tramites de papelería por parte de la Facultad de humanidades de la USAC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	La revisión y aprobación del perfil del proyecto se dio en el tiempo Establecido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## **PLANIFICACIÓN DE LA TERCERA ETAPA DEL E.P.S EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

### **Parte informativa**

Fase: Ejecución  
Ubicación: Escuela Oficial de Varones No. 69 Estados Unidos de América  
Área: Educativa  
Asesor: Edwin Roberto García  
Responsable: Epesista, Edgar Enrique Zamora Espinoza

### **Objetivo General**

Ejecutar el proyecto de implementación de guía para el curso de de computación y complementación de construcción del salón de computación

### **Objetivos Específicos**

Elaborar el cronograma de actividades a realizar en la ejecución del proyecto.  
Desarrollar cada una de las actividades previstas.  
Ejecutar el presupuesto del proyecto.  
Elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación del proyecto.

### **Contenido**

Ejecución del proyecto complementación de la construcción del salón de computación y elaboración de una guía para el curso de computación en la Escuela Oficial No.69 de varones Estados Unidos de América de la zona 5, de la ciudad capital de Guatemala.

### **Actividades**

- Ejecutar las actividades del plan del perfil.
- Elaborar los instrumentos de evaluación
- Elaboración del informe
- Presentación del informe
- Evaluación de la etapa del perfil del proyecto por el asesor.

### **Recursos**

Humanos: Asesor de E.P.S  
Personal de la Escuela Oficial No. 69 Estados Unidos de América.  
Epesista.

Materiales: Útiles de escritorio.  
Mobiliario  
Equipo de oficina  
Equipo de computación y  
Fotocopiadora

Instrumentos a utilizar en la evaluación del proyecto  
Cuestionarios

Epesista: \_\_\_\_\_  
Edgar Enrique Zamora Espinoza  
Carne 8616112

Autorización: \_\_\_\_\_  
Asesor

**LISTA DE COTEJO**

## EJECUCIÓN DEL PROYECTO

INSTRUCCIONES: Marque con una X la respuesta correcta

No.	INDICADORES	SI	NO
1	Se programaron las actividades del proyecto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Es comprensible el material educativo para el instructor infraestructura y de proceso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Se encuentra bien definido el titulo del proyecto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	La ubicación del proyecto se ha definido apropiadamente en el perfil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	La justificación del proyecto cumple con los lineamientos establecidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Se detallaron en forma correcta los presupuestos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Se establecieron correctamente las actividades a seguir en el cronograma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Se cumplió con los requisitos para la presentación del perfil del proyecto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Se estableció en tiempo los tramites de papelería por parte de la Facultad de humanidades de la USAC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	La revisión y aprobación del perfil del proyecto se dio en el tiempo Establecido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Facultad de Humanidades  
Departamento de Pedagogía  
EPS, Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa  
Epesista: Edgar Enrique Zamora Espinoza

### Questionario

Distinguido/a, maestro/a, reciba un cordial saludo, el cuestionario tiene como objetivo recolectar información sobre la enseñanza de la computación en la educación del nivel primario.

Se le agradece su fina atención al responder los cuestionamientos que se le plantean a continuación, marque con una X, su respuesta

	SI	NO
1 Está usted de acuerdo que se implemente un curso de computación en el nivel de educación de primaria.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Le beneficiará al alumno aprender el uso y manejo de la computadora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 Le beneficiará al maestro/a, en el aula, que el alumno aprenda a usar la computadora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 Apoyaría usted, la implementación de un curso de computación en la institución que labora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 Dejaría tareas de investigación en Internet para sus alumnos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 Tomaría la computadora como una herramienta en el aula	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 Debería darse una capacitación al instructor/a de computación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 Se beneficia el alumno si el maestro/a tiene una computadora en el aula	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 Tiene conocimientos sobre el uso y manejo de la computadora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 Debe de capacitarse al maestro/a, sobre el uso y manejo de la computadora.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**ANEXOS**



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
DE GUATEMALA



FACULTAD DE HUMANIDADES

Guatemala, Enero 2006

Sr. Director(a)

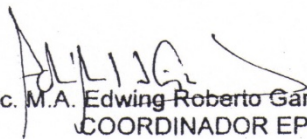
Atentamente le saludo Sr. Director(a), a la vez le informo que la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con el objeto de participar en la solución de los problemas educativos a nivel nacional, realiza el Ejercicio Profesional Supervisado -EPS-, con los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa.

Por lo anterior solicito autorice el Ejercicio Profesional Supervisado al (la) estudiante Edgar Enrique Zamora E., carnet No. 8616112 en la institución que Ud. dirige.

El supervisor asignado realizará visitas constantes, durante el desarrollo de las fases: diagnóstico, formulación del proyecto, ejecución y evaluación.

Esperamos contribuir con su institución de la manera más efectiva y eficaz.

**ID Y ENSEÑAD A TODOS**

  
Lic. M.A. Edwing Roberto García García  
COORDINADOR EPS





## ALCALDIA AUXILIAR DISTRITO 5, ZONA 5

DIRECCION DE DESARROLLO SOCIAL

Guatemala, 9 de Marzo 2006  
AAD-5/067

Señora  
Directora  
Escuela Estados Unidos  
41 Avenida 12 a 15 Calle  
Colonia Jardines de la Asunción Sur

Reciba un cordial saludo de esta Alcaldía Auxiliar, deseándole a la vez éxitos en sus actividades.

Por este medio aprovecho para informarle que el estudiante Edgar Zamora Espinoza de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, quien se identifica con el número de Carné 8616112, realizara el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) por lo cual agradeceré que en forma coordinada con la dirección de su establecimiento se realice un diagnostico preliminar con el fin de colaborar en la solución de los problemas que afronta su establecimiento, incluyendo el frente de la Escuela que anteriormente tenía árboles, que puede ser jardinizado y que esta siendo utilizado como área de estacionamiento y tiradero de basura de venta que se instalan enfrente. Esta actividad será realizada por parte del Epecista citada al principio.

Agradeciéndole su atención, me suscribo de usted.

Atentamente,

  
Ayde Méndez de Pérez  
Alcaldesa auxiliar  
Tel. 57153917







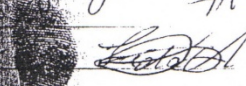


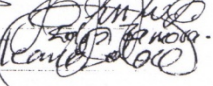
Comité G.A.A. 1-7281  
A-1-14640  
Fidel Alemán  
Acta N° 19 - 2,006

En la ciudad de Guatemala, a las siete horas con treinta minutos del día veintiocho de julio del año dos mil seis, reunidas en el corredor del establecimiento EOUV N° 69 Estados Unidos de América, jornada matutina ubicada en la 41 Av y 12 calle "B" Z. 5 Jardines de la Anunciación Primero: Se reunió a padres de familia y al Profesor Edgar Zamora Espinoza especialista de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala quien se identifica con su carné número ocho millones seiscientos diez y seis mil cuarenta y dos. Segundo: La reunión de padres se realizó con el fin de elegir el representante de padres que se encargará conjuntamente con el especialista Edgar Enrique Zamora Espinoza de realizar el proyecto de complementación del salón que será utilizado para impartir un curso de computación a los alumnos, así mismo el especialista elaborará una guía para el desarrollo de este programa. Tercero: Contando con la presencia de la mayoría de los padres de familia se procedió a realizar la elección de la directiva del comité de padres de familia para realizar el pro...





Quinto: El comité de padres de familia conformado de la siguiente forma: Presidente Doña Belina Castillo, quien se identifica con cédula A-1 setecientos tres mil, novecientos diez y seis. Secretaria Sra. Ada Marina Torres Moreno, quien se identifica con cédula A-1 ochocientos treinta y cinco mil, sesenta. Tesorera Doña Rosa Arreaga Olivares con cédula A-1 cuatrocientos noventa y cuatro mil cuatrocientos once. Quinto: El comité electo debe participar activamente en las actividades necesarias para la ejecución del proyecto conjuntamente con el episcopista realizarán gestiones oficiales ante autoridades con la comunidad de padres de familia y empresas privadas para recaudar los recursos necesarios para la ejecución del Proyecto. Este acta se cierra a cuarenta minutos de su inicio, se le da lectura a la presente acta su aceptación, ratificación y firma por su fe. - #

Doña Belina Castillo

Ada Marina Torres Moreno

Rosa Arreaga Olivares

Belina Castillo

Angela Yesenia Perez

María Jesús

Pura Borrero

Trinidad Hernández R.



## **ESCUELA OFICIAL No 69** **ESCUELA ESTADOS UNIDOS DE AMERICA**

La infrascrita Directora de la Escuela Oficial de Varones No. 69, Estados Unidos de América, informa que el día 17 de abril del año 2007, el espesista Edgar Enrique Zamora Espinoza, hace entrega del Proyecto de **Elaboración de una Guía para Instructor de Cómputo y la Readecuación Pedagógica del Ambiente de Cómputo**, consistente en un documento que contiene sugerencias e instrucciones para la enseñanza aprendizaje y uso de la computadora, así también la remodelación del ambiente de cómputo, consistente en colocación de ventanas, puerta , conexionado eléctrico, pintado de paredes, iluminación e instalación de equipo de cómputo, acto que se realiza con la participación de la comunidad educativa e invitados especiales de la Universidad de San Carlos de Guatemala y Ministerio de Educación.

En el mes de julio del mismo año el espesista Edgar Enrique Zamora Espinoza, procede a evaluar el proceso educativo, y se le dan los más sinceros agradecimientos y se le felicita por la labor desempeñada en beneficio de los alumnos de este centro educativo.

Y para los usos legales que al interesado convengan se extiende, sella y firma la presente en la ciudad de Guatemala a los nueve días del mes de agosto del año 2007.

  
Elvira Ramírez de Meza  
Directora



---

**41 AV. Y 12 CALLE "B" ZONA 5**  
**JARDINES DE LA ASUNCION**  
**TELEFONO 52944298**

Escuela oficial de varones No.69  
Estados Unidos de América  
41ª. Avenida 12 calle "B" zona 5, Jardines de la Asunción.

Guatemala, junio 2006

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
Sra Ministra  
Departamento de coordinación de computación  
Pte.

Les saludamos muy cordialmente, deseándole éxitos en sus labores diarias.

La presente tiene por objetivo, realizar una solicitud de apoyo y colaboración , para nuestra Escuela Oficial de Varones No. 69, Estados Unidos de América, en la que se está realizando un proyecto de complementación de una construcción para un laboratorio de computación, que vendrá a beneficiar a la población de alumnos de nuestra escuela.

Por tal razón nos dirigimos a ustedes, que reconocen la necesidad del apoyo que debe de dársele al desarrollo de la educación en nuestro país Guatemala, y haciendo un llamado a ustedes de buena voluntad de colaboración solicitamos ayuda para obtener programas de computación para docentes y alumnos del nivel primario, considerando que ustedes son una entidad que llevan al desarrollo al país a través de las capacitaciones, les solicitamos de la manera más atenta se nos conceda una capacitación para el personal docente del manejo del material que ustedes nos puedan proporcionar.

Sin otro particular y espera de una respuesta favorable, quedamos de ustedes como sus seguros servidores.

  
Eivira Rabúlez de Méza  
Directora



UNIDAD DE INNOVACION EDUCATIVA  
INNOV@  
MINISTERIO DE EDUCACION, GUATEMALA, C. A.  


  
Edgar Enrique Zamora Espinoza  
Epésista Facultad Humanidades  
USAC

Teléfonos: 24330179. Cel. 56010873

Escuela oficial de varones No.69  
Estados Unidos de América  
41ª. Avenida 12 calle "B" zona 5, Jardines de la Asunción.

Guatemala, junio 2006

COMERCIAL DE PINTURAS  
Pte.


Les saludamos muy cordialmente, deseándoles éxitos en sus labores diarias.

La presente tiene por objetivo, realizar una solicitud de apoyo y colaboración , para nuestra Escuela Oficial de Varones No. 69, Estados Unidos de América, en la que se está realizando un proyecto de complementación de una construcción para un laboratorio de computación, que vendrá a beneficiar a la población de alumnos de nuestra escuela.

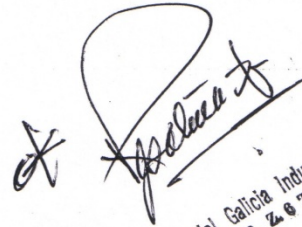
Por tal razón nos dirigimos a ustedes, que reconocen la necesidad del apoyo que debe de dársele al desarrollo de la educación en nuestro país Guatemala, y haciéndole un llamado de buena voluntad de colaboración solicitamos ayuda para obtener los siguientes materiales, adjuntamos hoja.

Pintura color amarillo y verde para pintar un área de 160 metros cuadrados, 8 rodillos y 8 brochas de 5 pulgadas.

Sin otro particular y espera de una respuesta favorable, quedamos de ustedes como sus seguros servidores.

  
Elvira Ramírez de Mejía  
Directora



  
Comercial Galicia Industrial  
Calle Martí 11-36, Z 6 Tel 2832233

Epesistas: Edgar Enrique Zamora E.

Ana Victoria Mejía Gómez



Escuela oficial de varones No.69  
Estados Unidos de América  
41ª. Avenida 12 calle "B" zona 5, Jardines de la Asunción.

Guatemala, junio 2006

COMERCIAL DE PINTURAS  
Pte.


Les saludamos muy cordialmente, deseándoles éxitos en sus labores diarias.

La presente tiene por objetivo, realizar una solicitud de apoyo y colaboración , para nuestra Escuela Oficial de Varones No. 69, Estados Unidos de América, en la que se está realizando un proyecto de complementación de una construcción para un laboratorio de computación, que vendrá a beneficiar a la población de alumnos de nuestra escuela.

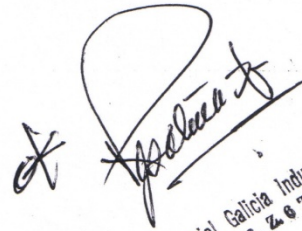
Por tal razón nos dirigimos a ustedes, que reconocen la necesidad del apoyo que debe de dársele al desarrollo de la educación en nuestro país Guatemala, y haciéndole un llamado de buena voluntad de colaboración solicitamos ayuda para obtener los siguientes materiales, adjuntamos hoja.

Pintura color amarillo y verde para pintar un área de 160 metros cuadrados, 8 rodillos y 8 brochas de 5 pulgadas.

Sin otro particular y espera de una respuesta favorable, quedamos de ustedes como sus seguros servidores.

  
Elvira Ramírez de Mejía  
Directora



  
Comercial Galicia Industrial  
Calle Martí 11-38, Z. 6 Tel. 2632230

Epesistas: Edgar Enrique Zamora E. Ana Victoria Mejía Gómez





*Recibí*  
*[Signature]* 14/sept./06

Guatemala, agosto 2006  
**Escuela Oficial Urbana de varones No.69, Estados Unidos de América**

Guatemala, agosto 2006

Lic. Plinium Hernández  
Supervisor de educación Distrito 5

Apreciable Sr. Se le saluda muy cordialmente, deseándole éxitos en sus labores diarias, la presente es para solicitarle su autorización para realizar la siguiente actividad en el centro educativo.

**ACTIVIDAD**

Realizar una rifa de dos hornos microondas usados pero en buenas condiciones de funcionamiento, y un premio sorpresa, la lista tendrá 10 números y el valor del número será de Q 1.00

**MECÁNICA**

A cada alumno se le proporcionarán 2 listas, tomándose en consideración que ocasiones anteriores algunos alumnos no vende pero ni una completa.

**FINANCIERO**

El fondo recaudado por concepto de la venta de los números, será utilizado para la compra de los materiales faltantes para concluir la construcción del salón de computación y la correspondiente mano de obra calificada si fuese necesario.

**SEGURIDAD**

Se planteo que el alumno realice esta actividad dentro de su núcleo familiar, padre, madre, hermanos, tíos, primos, abuelos y amigos, con el propósito de que el alumno no salga a la calle a realizar esta actividad, para resguardar la seguridad de su persona.

En reunión con el comité de padres de familia, directora del plantel y el epesista, se decidió que tomando en consideración que para la recaudación de fondos económicos la mejor forma era la de realizar una rifa.

Por lo tanto, firmamos la presente solicitud, esperando su valiosa colaboración para llevar acabo el proyecto, que vendrá a beneficiar a la comunidad educativa, que es a la que nos debemos.

Atte.

*[Signature]*  
Elvira Ramírez de Meza  
Directora

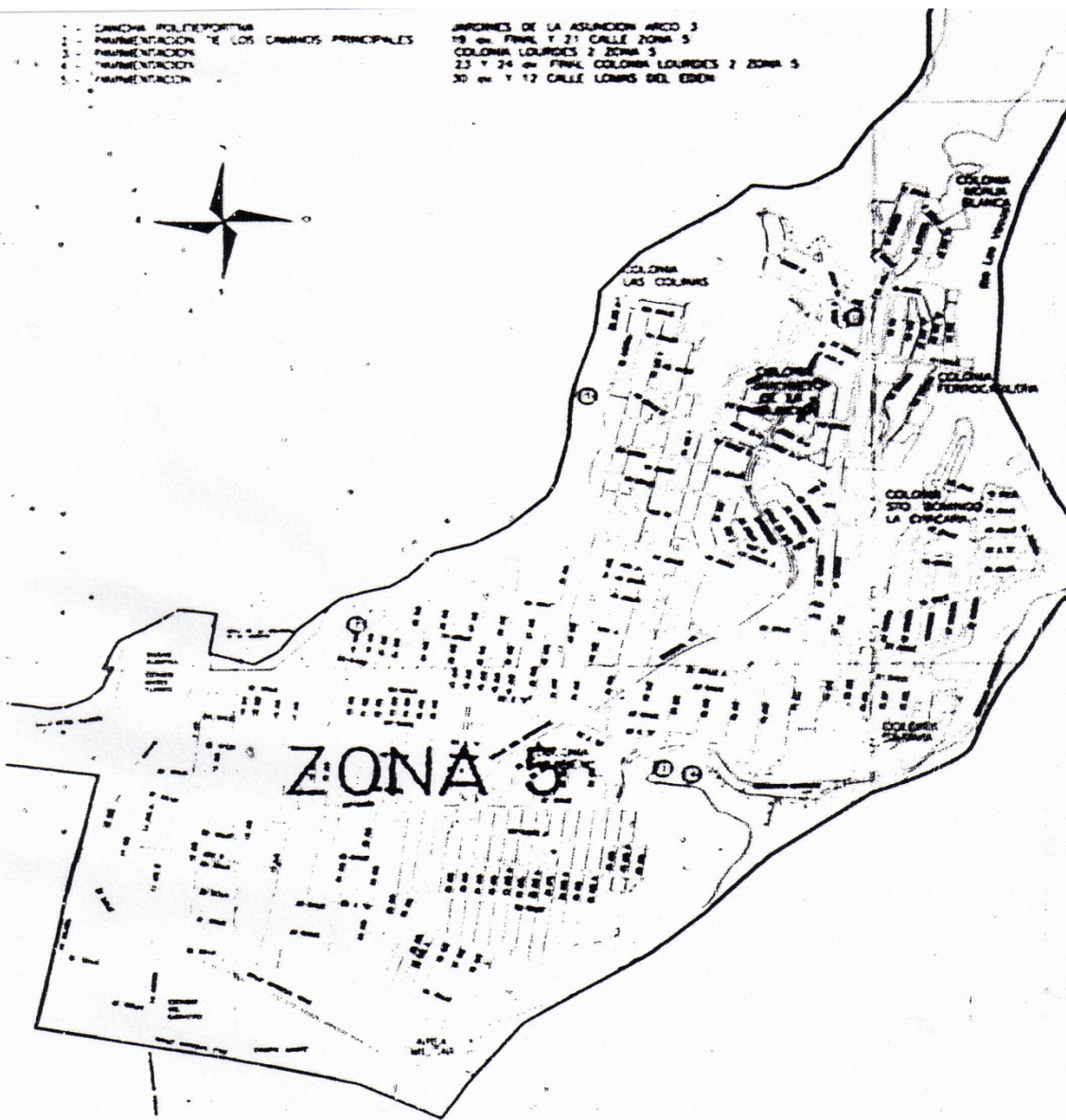
Escuela de Estados Unidos de América



*[Signature]*  
Edgar Enrique Zamora Espinoza  
Epesista, carne 86161112  
USAC. Facultad de Humanidades

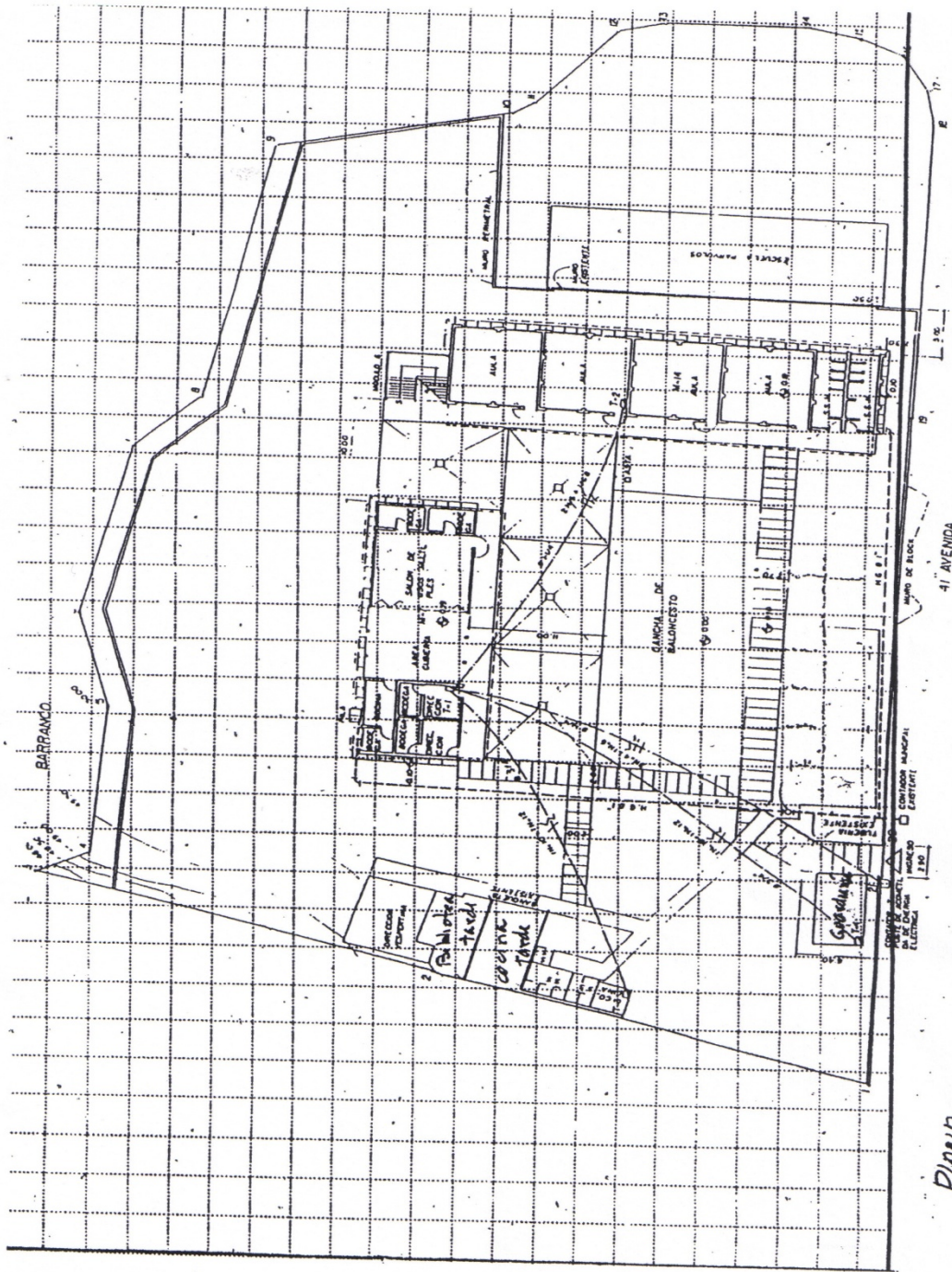
- 1. CARRETERA POLITECNICA
- 2. PAVIMENTACION DE LOS CARRETEROS PRINCIPALES
- 3. PAVIMENTACION
- 4. TRAZAMIENTO
- 5. TRAZAMIENTO

GRUPOS DE LA ASOCIACION ARCO 3  
 18 av. FERRI Y 21 CALLE ZONA 5  
 COLONIA LAURIDES 2 ZONA 5  
 23 Y 24 av. FERRI COLONIA LAURIDES 2 ZONA 5  
 30 av. Y 17 CALLE LOMAS DEL EDEN



# DISTRITO 5





PLANO  
 Esc. Estados Unidos de América