

Juan de Dios Ventura Yat.

**Beneficios Sociales del Curso de Computación  
impartido por los establecimientos privados del ciclo  
de educación básica del área urbana de la ciudad de  
Cobán, Alta Verapaz.**

**Lic. Adolfo Antonio Valdez Pineda  
Asesor**



Universidad de San Carlos de Guatemala  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

Guatemala, octubre de 2005.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
Biblioteca Central



DL

07

T(1761)

Este informe fue presentado por el autor como trabajo de tesis previo a optar al grado de Licenciado en Pedagogía y Ciencias de la Educación.

Guatemala, octubre de 2005.



## INDICE

INTRODUCCION	1
I. MARCO CONCEPTUAL	2
1.1. Antecedentes de la investigación	2
1.2. Importancia de la investigación	2
1.3. Planteamiento del problema	2
1.4. Alcances y límites de la investigación	3
2. MARCO CONTEXTUAL	3
2.1. Información básica	3
2.2. Antecedentes históricos	4
III. MARCO TEORICO	6
3.1 Beneficios del curso de computación en el ciclo básico	6
3.2 Laboratorio de computación	8
3.3 Estrategia metodológica	13
3.4 Concepto	17
3.5 Ventajas	17
3.6 Servicios que brinda Internet	19
3.7 Transferencia de ficheros	21
3.8 Telnet	24
3.9 Requerimientos para tener acceso a Internet	25
IV. MARCO METODOLOGICO	27
4.1 Objetivos de la investigación	27
4.1.1. Objetivo general	27
4.1.2. Objetivos específicos	27
4.2 Variables de estudio	27



4.3. Definición Conceptual de las variables de estudio	27
4.4. Definición Operacional de las variables de estudio	28
4.5. Sujetos de la investigación	29
4.5.1. Población	29
4.5.2. Muestra	29
4.6. Instrumento de Investigación	30
4.7. Ensayo piloto	30
4.8. Diseño de la investigación	30
4.9. Procedimientos estadísticos	30
V. PRESENTACION DE RESULTADOS	31
VI. CONCLUSIONES	41
VII. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	43
ANEXÓS	



## INTRODUCCION

Como requisito para obtener el título de licenciado en *Pedagogía* y Ciencias de la Educación se realiza un trabajo de investigación individual en el cual se ha formulado el tema, **los beneficios sociales del curso de computación impartido en los establecimientos de educación básica privados del area urbana de Cobán, Alta Verapaz** dicho tema es muy importante, ya que la investigación nos brinda información que permite contemplar las capacidades de los distintos grupos y comunidades sociales. Para ello se debe tener en cuenta el contexto nuestras organizaciones, las que se encuentran ante la necesidad de cambiar sus métodos de gestión y así como su filosofía, teniendo en cuenta que el centro de atención es la educación, con sus necesidades y deseos, lo que requiere de el empleo de técnicas modernas de la dirección adecuadas a nuestras condiciones y basadas en las mejores y mas avanzadas practicas contemporáneas

Se elaboró el árbol de problemas habiendo determinado las causas y efectos de dicho problema que ayudaron a determinar los objetivos, la pregunta de investigación, la justificación y el planteamiento del problema. Ayudado por el cuadro lógico de investigación de determinaron las variables de estudio que luego se les formuló su definición conceptual.

Basándose en la palabra clave de cada definición conceptual de cada variable se lograron obtener los indicadores que posteriormente se utilizaron para la elaboración de la boleta de encuesta.

Previo a la elaboración del Marco teórico se elaboraron las fichas de cita comentario, siguiendo los pasos correspondientes y extrayendo la información requerida a través de resaltar los textos a utilizar.

Se completaron los pasos que requiere el anteproyecto, incluyendo instrumentos de investigación, los métodos estadísticos y el cronograma de actividades, que servirá para manejar las actividades y el tiempo para la realización de la investigación.



## **1. MARCO CONCEPTUAL**

### **1.1. Antecedentes de la investigación**

Se investigo dentro de las instituciones educativas así como en las bibliotecas de la región y se pudo constatar que hasta el momento no hay investigación sobre los beneficios sociales que genera el curso de <sup>computación</sup> investigación a los estudiantes de los establecimientos privados de educación básica. Se pudo constatar que únicamente nueve establecimientos de educación básica del sector privado han trabajado desde hace aproximadamente ocho años atrás el curso de computación dentro del pensum de educación básica, para lo cual cobran una cuota extra a los estudiantes. En la mayoría de los establecimientos ya constituye un curso legal, por lo que aparece en los certificados respectivos.

### **1.2. importancia de la investigación**

La presente investigación es importante por que de ella se obtendrán los efectos de haber implementado el curso de computación en el ciclo básico en establecimientos privados. Aunque de acuerdo a la cantidad de población que hay en el medio, la cantidad de alumnos que pueden acceder a la computación son los que estudian en los colegios privados, y es lógico pensar que estos estudiantes tendrán acceso a oportunidades de desarrollo por ser de una clase privilegiada. Una de los aportes mas importantes de la presente investigación será que los establecimientos que no han promovido el curso de computación lo tengan que hacer por el beneficio que representa socialmente.

### **1.3. planteamiento del problema**

Se considera que hasta la fecha los beneficios que ha generado el curso de computación es muy limitado, uno de los factores mas notorios es la falta de control sobre los jóvenes a la hora de recibir el curso y a veces cuando se les deja solo el laboratorio.



### **Pregunta de investigación:**

¿Cuáles son los beneficios sociales del curso de computación impartido en los establecimientos privados de educación básica del área urbana de Cobán, departamento de Alta Verapaz?

#### **1.4. Alcances y límites de la investigación**

**Alcances:** Los resultados de la presente investigación se podrán generalizar a todo aquel lugar en donde establecimientos de educación básica tengan dentro del pensum de estudios el curso de computación.

**Límites:** Dentro de los límites posibles se podrán encontrar los siguientes:

- Voluntad de contestar la encuesta.
- Disponibilidad de los directores de los establecimientos para obtener la información.

## **2. MARCO CONTEXTUAL**

El nombre de esta cabecera departamental Cobán viene de la etimología Cob que quiere decir nublado, quizá por la característica del lugar, que se mantiene nublado y con llovizna todo el tiempo.

El nombre de Cobán, cuyo significado en castellano no se ha descifrado, tiene una sonoridad y entonación dulce, que bien pudiera devenir conforme a expresiones del rico Q'eqchi', la palabra "COO que quiere decir "Hija Consentida" que también se da a la Linda Novia o Patoja (nola) y del vocablo BAAN, que quiere decir bálsamo, remedio o cura.

Fray Bartolomé de Las Casas fundó la Ciudad de Cobán, bajo la advocación de Santo Domingo de Guzmán, hoy patrono, que se celebra el 4 de agosto de 1538. Destacándose entre sus fundadores y continuadores de la conquista por la Cruz los Misioneros Dominicanos Pedro de Angúlo, Domingo de Vico y Luis Cáncer, nuestros Q'eqchies



jamás fueron vencidos por las guerras sino, convencidos por el catecismo y abrazos de paz.

El emperador Carlos V por Real Cédula le confirió el título de "Ciudad Imperial" y le otorgó un escudo con una paloma y un arco iris conteniendo la leyenda "Yo pondré mi Arco".

Su extensión territorial es de 2,132 kilómetros cuadrados y se encuentra a una altura de 1,316.9 metros sobre el nivel del mar, por lo que su clima es templado húmedo. Dista de la Ciudad Capital 212 kilómetros. Cobán es la cabecera departamental, su área rural la conforma 300 lugares poblados.

El municipio de Cobán Alta Verapaz tiene para el año 2001 una población proyectada de 165,895 habitantes. De esta población un 63.7% vive en el área rural, predominando el grupo étnico Queqchí un 49.75% son mujeres y un 50.25% son hombres. Su población predominante es 45% niños, 37% son jóvenes y 18% son adultos. Su Población Económicamente Activa (PEA) es de 16.7% siendo en hombres de 13.5% y en mujeres de 3.2% El valor de la brecha de pobreza esta en 67%.

De la población total un 72.8% tiene acceso a educación, un 2% a energía eléctrica, un 3.2% a servicios de agua, un 49.2% a camino, un 35% a letrinización, un 4% a servicios de salud, un 0% a tren de aseo.

De la población total la tasa neta de escolaridad en el nivel Preprimario es de 30.20% en hombres y un 29.13% de mujeres, en el nivel Primario es de 72.38% en hombres y un 64.99% de mujeres, en el ciclo Básico es de 13.80% en hombres y un 14.77% de mujeres, en el Diversificado es de 13.25% en hombres y un 13.70% de mujeres.



Los principales indicadores educativos de acuerdo al nivel son:  
para el nivel Preprimaria, déficit neto de cobertura 70.36% de aprobados 89% , no aprobados 11% y de deserción 11.37%.  
Para el nivel Primaria, déficit neto de cobertura 31.30% de aprobados 77.33% , no aprobados 22.67% y de deserción 11.81%.  
Para el Ciclo Básico, déficit neto de cobertura 85.72% de aprobados 37.77% , no aprobados 62.23% y de deserción 9.91%.  
Para el Ciclo Diversificado, déficit neto de cobertura 86.54% de aprobados 48.98% , no aprobados 51.02% y de deserción -8.25%

El analfabetismo alcanza un 49.5%.

El promedio de personas por hogar es del 5.5.

La tasa de crecimiento anual es de 6.10% total Urbana es del 6.70% y Rural es del 5.7%.

El ingreso percapita es de Q.38.31.

Para atender a la población total se cuenta con dos distrito de Salud, 1 Hospital, 2 Médicos, 1 Enfermeras Graduadas, 1 Odontólogo, 8 Enfermeros Auxiliares, 1 Técnico en Salud Rural, 2 Inspectores de Saneamiento Ambiental. La tasa de mortalidad infantil es de 31.12% la tasa de mortalidad materna es de 215.47% y la tasa de mortalidad general es del 3.71%.

De 250 Comunidades 428 cuenta con comité de Desarrollo y están organizadas 3 cooperativas.

De la población total un 44% es analfabeta en cuanto a su participación en eventos electorales, un 56% son empadronados alfabetos; un 64% son hombres y un 36% son mujeres, ciudadanos analfabetos; un 63% son hombres y un 37% son mujeres, alfabetos.



El municipio cuenta con una extensión territorial de 2.132 Km<sup>2</sup>, su densidad es de 78 personas por km<sup>2</sup>, con una altura de 2.645 mts sobre el nivel del mar. Siendo el uso potencial de la tierra en Hectáreas de: Centros Poblados 538.3129 Ha, Agricultura Limpia Anual 6721.0158 Ha, Café 0.6941 Ha, Otros Cultivos 255.2172 Ha, Pastos Cultivados 637.0299 Ha, Pastos Naturales 5025.8527 Ha, Charral o Matorral 22255.9341 Ha, Bosque de Latifoliadas 104752.5616 Ha, Bosque de Coníferas 735.2307 Ha, Bosque Mixto 1143.5079 Ha, Bosque Secundario 23911.8190 Ha, Lagos y Lagunas 434.5839 Ha.

### **3. MARCO TEORICO**

#### **3.1. BENEFICIOS DEL CURSO DE COMPUTACIÓN EN EL CICLO BÁSICO**

La unión de la tecnología de la información y de la comunicación es la base de la educación virtual que permiten facilitar el aprendizaje, aprovechando todas las señales notables, con grados de libertad operativa hacia la transformación del ciclo básico tradicional, en una abierta a los desafíos.

Por eso, la visión educativa debe promoverse los jóvenes que accedan al ciclo de educación básica, estén en contacto permanente con todos los avances tecnológicos que permitan utilizarla como herramienta de aprendizaje para establecer un contacto con el mundo, sin olvidar situarla y aplicarla dentro de una visión holística.

- La utilización del ordenador se haga desde la perspectiva de “aprenderse el ordenador, aprender a través del ordenador y aprender con el ordenador”.
- Para fortalecer la utilización de la informática como una herramienta que acompañe a las personas en la búsqueda de conocimiento para un cambio cualitativo del ser humano y su entorno. Experimentar a través de lo nuevo, estimulando la exploración del mundo por medio de la tecnología de la información.

Hacer de la búsqueda, la exploración y la experimentación, una actitud vinculada y vinculante con lo nuevo.

- Fortalecer la creatividad, para que llegue a ser la tecnología una herramienta básica para el aprendizaje, la liberación de la comunicación y de la información.



La creatividad forma pensamientos asertivos e integrativos que promueven el uso de la imaginación como pivote para soñar con nuevos interlocutores interactuantes de si mismos, sin limitaciones de tiempo, espacio y cultura.

Asegurar que la tecnología no limite el sentir caminar en un bosque, nadar en el mar, amar a los semejantes, soñar con un día soleado, amar a la luz de la luna.

Esta premisa pretende asegurar que la visión educativa a construir permita al ser humano: Ver un mundo en un grano de arena, el cielo en una flor silvestre, sostener el infinito en la palma de la mano y la eternidad en una hora.

El profesor debe constituirse en un administrador de la información y el conocimiento, que guíe a los estudiantes en su búsqueda.

Esto conlleva la reconversión actitudinal y mental del quehacer pedagógico, como un elemento vivo del nuevo paradigma.

- Fortalecer la democracia cognitiva, a través de una visión incluyente de lo mitológico, lo cultural, lo político, lo económico y lo social.

Para constituir centros de encuentro que privilegien la participación y valoren las diferentes ideas en un marco de armonía y respeto, como medio para el crecimiento individual e institucional con enfoque holístico.

Resignificar las instituciones educativas para plantear nuevos horizontes, recuperando la historia y la cultura de la sociedad y de la institución.

Se requiere repensar las instituciones educativas orientando su quehacer y tomando como base los hábitos, las creencias, los valores, los sentimientos, las emociones y percepciones, la ética, su entorno, lo que la nutrirá y reeditaré la nueva visión de la misma.

Construir el futuro como crepúsculo, como punto de llegada y de encuentro con el cual crecemos con una nueva emoción, construyendo una percepción holística del mundo, con base en el amor y la ética con la naturaleza y con nosotros mismos.

Para ello se hace necesario recuperar la historia y la memoria individual, colectiva y social que permita saber de dónde se viene y adonde se va para construir un concepto de Patria recuperando y conspirando a través de la solidaridad.

La sociedad actual se caracteriza por una sobreabundancia de información para aquellos que tienen



acceso a las tecnologías de información y comunicación (Tics). Por otra parte, se está rompiendo con una única manera de planear y gestionar proyectos; son ya aceptados los aportes de múltiples disciplinas en esta dirección.

### 3.2. LABORATORIO DE COMPUTACION

Este curso se enfocará al conocimiento y aplicación de herramientas computacionales capacitando al alumno en el uso de software en ambiente windows así como el desarrollo de habilidades como usuario en el manejo de procesador de texto, gráficas y procesamiento de trabajos en una modalidad de taller.

#### Módulos de Capacitación

En esta página usted podrá conocer los diferentes módulos de capacitación que ofrece nuestro laboratorio regional a través del Proyecto Biblioredes.

<u>Módulo Básico</u>	<u>Módulo Avanzado</u>	<u>Módulo Web</u>
<p>"Computación para Informarse y Comunicarse"</p> <p><b>Objetivo del Curso:</b> Mostrar los beneficios tecnológicos y sociales de la computación. Con este curso usted podrá</p>	<p>"Computación para Trabajar"</p> <p><b>Objetivos del Curso:</b> Entregar las herramientas básicas de aplicaciones comúnmente utilizadas en el ámbito laboral.</p> <p><b>Contenidos del Curso:</b> Word + Excel</p>	<p>"Generación de Contenidos Locales"</p> <p><b>Objetivos del Curso:</b> Conocer las herramientas de publicación para después construir un sitio Web en Biblioredes.</p> <p><b>Contenidos del Curso:</b> Creación de Contenidos Locales, pag. Web y Publicación de Archivos.</p> <p><b>Horas Cronológicas:</b> 12</p>



manejar el computador de manera básica, en cuanto al uso del mouse y el teclado, siguiendo con el contenido básico de Word. Finalmente se le entregarán los conocimientos necesarios para utilizar las herramientas de navegación en internet, crear su correo electrónico y administrarlos.

**Contenidos del Curso:**  
Computación Básica + Word + Internet + Correo Electrónico

**Horas Cronológicas:**

**Horas Cronológicas**  
: 10 horas  
"Computación para presentar"

**Objetivos del Curso:**  
Conocer y trabajar con aplicaciones utilizadas en la creación de presentaciones y publicaciones.

**Contenidos del Curso:**  
Power Point + Publisher

**Horas Cronológicas**  
: 10 horas

**Requisitos:**  
Conocimientos básicos de computación: teclado, mouse y algo de procesador de texto.

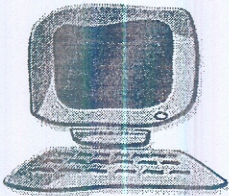



horas  
**Requisitos:** Conocimientos básicos de computación: teclado, mouse y algo de procesador de texto.

**Nota:** La capacitación de sitios y archivos de contenido local está dirigida preferentemente a las personas naturales, grupos comunitarios o empresas que entreguen un real aporte social o cultural a la comuna.

Descargue presentación, pinchando la imagen.





<p>14 horas.</p> <p>Descargue presentación, pinchando la imagen.</p> 	<p>Descargue presentación, pinchando la imagen.</p>   	
--	---	--

### Proyecto Clic: Educando para un mañana mejor

Producción de material educativo interactivo para el nivel primario mediante la capacitación de docentes en el uso del software Clic.

#### Definición del problema actual que se desea resolver

- (1) Información general: Existe un consenso cada vez más amplio de la importancia que tiene el incentivar el desarrollo de la ciencia y la tecnología. El Índice de Desarrollo Humano en nuestro país evidencia en este aspecto un ritmo lento en la consecución de logros, lo que es claramente indicativo de la necesidad de profundizar esfuerzos para evitar que las enormes brechas existentes entre grupos sociales se profundicen cada vez más.



El gobierno conciente de esta necesidad ha desarrollado el proyecto Ampliando Horizontes a través del cual alrededor de 220 escuelas en todo el país han sido dotadas con laboratorios de 15 computadoras. Lamentablemente los alcances del proyecto se limitan a la dotación del equipo. AICAT – Honduras ha desarrollado durante 3 años el proyecto Informática Móvil en el cual hemos encontrado muchas veces que los laboratorios son subutilizados por la falta de capacitación de los profesores.

(2) Información específica del proyecto: La escuela y los espacios de enseñanza-aprendizaje están experimentando grandes cambios en su estructura funcional. Tanto los educadores como los gestores de educación han de conocer las posibilidades de las nuevas tecnologías, reconocer la necesidad de familiarizarse con el entorno tecnológico y finalmente ser capaces de utilizarlo con finalidades didácticas, puesto que este potente medio favorece los procesos de enseñanza-aprendizaje con las metodologías didácticas adecuadas. Superada la fórmula convencional de transmisión de conocimientos, el papel del profesorado será el de creador de escenarios cooperativos de aprendizaje, ya que las nuevas tecnologías constituyen una fuente de conocimiento, de comunicación y de cooperación prácticamente ilimitada.

Las primeras herramientas informáticas para aplicaciones educativas, a disposición de los profesionales de la educación en los años ochenta, eran lentas y poco efectivas, y requerían grandes conocimientos de programación. La falta de equipamiento tecnológico en los centros, y la poca comprensión sobre la utilidad y el alcance pedagógico que se tenía sobre estas nuevas herramientas, provocó su escasa integración en el ámbito didáctico.

La velocidad con que evoluciona el sector tecnológico trae consigo la llegada de aplicaciones más sofisticadas que precisan



una formación específica para utilizarlas. Por ello, han surgido pequeños programas que hacen posible al usuario realizar sus propias actividades didácticas multimedia, muchos de ellos se pueden obtener gratuitamente.

Entre los programas de amplio uso encontramos Clic como una herramienta para todos los profesores. Clic es un software de libre distribución que permite, de una forma sencilla e intuitiva, la creación de diversos tipos de actividades educativas multimedia en el entorno Windows. Con el programa desarrollado por Francesc Busquets podemos elaborar asociaciones, sopas de letras, crucigramas, y diferentes actividades en el área de lengua. Al ser productos multimedia pueden contener texto, gráficos, sonidos y otros recursos, de forma que obtendremos actividades muy atractivas y motivadoras.

### 3.1. Plan del proyecto:

Se propone un proyecto a realizarse en tres etapas:

- a) PRIMERA ETAPA: Capacitación de los maestros en Informática Básica (Windows, Word, Excel y PowerPoint) de manera que los participantes se ambienten con los programas y sirva de plataforma para la enseñanza de Clic. Esta primera etapa se desarrollará en un curso de 40 horas en cada comunidad.
- b) SEGUNDA ETAPA: Capacitación del mismo grupo de maestros en el uso de "Clic" en un curso de 40 horas. En este curso se dejará especificado los ejes temáticos a desarrollar por cada grupo.
- c) TERCERA ETAPA: Taller para la elaboración de material interactivo para la educación primaria. Se realizarán actividades para desarrollar materiales educativos con "Clic" en los



diferentes contenidos temáticos (Ej: Anatomía, Reino Vegetal, etc.), de cada una de las materias (Español, Estudios Sociales, Matemática, Ciencias) y en todos los niveles de la educación primaria (de 1° a 6° grado), con el apoyo de 3 Expertos en Pedagogía y 4 expertos para la Edición del Material Académico.

### 3.3. ESTRATEGIA METODOLOGICA

- a) Identificación de beneficiarios: Los beneficiarios deben ser parte de las escuelas del Proyecto Ampliando Horizontes, las cuales han sido dotadas con el equipo de cómputo necesario, pero no han recibido ninguna capacitación para el uso del mismo. Son un total de 207 escuelas.
- b) Selección de participantes: Se seleccionarán dos participantes de cada una de las escuelas, usando como principal criterio el interés mostrado por ellos. Un total de 414 personas serán capacitadas.
- c) Selección del Centro que servirá de base para impartir los cursos: El curso será impartido en 15 departamentos del país. En cada uno de ellos se seleccionará un Centro Educativo que esté ubicado de manera apropiada para la participación de los profesores de diferentes escuelas, buscando la mínima movilización de los participantes.
- d) Curso de Informática Básica: El curso será impartido simultáneamente en 3 departamentos distintos, por lo que se conformarán 3 equipos de dos capacitadores cada uno. En este primer curso se trabajará con el sistema operativo Windows XP y con los programas de aplicación Word, Excel y PowerPoint, todos ellos del paquete MS Office. Los participantes deberán trasladarse al municipio donde se encuentre el Centro seleccionado para el curso. Para ello se requiere el apoyo de la Secretaría de Educación concediéndoles el permiso necesario para asistir al curso y a la vez se requiere la beca de movilización que se solicita a la Embajada de Japón. Con la selección apropiada del Centro



se requiere la movilización de 122 profesores, los restantes 292 profesores serán locales.

- e) Selección de temática a desarrollar mediante el uso de Clic: Se ha seleccionado un total de 1,100 temas que abarcan los diferentes contenidos de la educación primaria. Para cada uno de ellos se desarrollará al menos una actividad.
- f) Curso de Clic: Después de terminar el circuito con Informática Básica se iniciará el circuito con el curso de Clic para el cual se ha destinado 16 horas. Los participantes serán las mismas personas que tomaron el primer curso. Al igual que en el caso anterior se requiere movilizar a los participantes. Durante este curso se asignarán temas específicos a cada participante para desarrollar actividades de Clic en el taller, los participantes podrán recopilar los insumos necesarios para el taller durante las 7 semanas que transcurren antes de comenzar el mismo. Para ello podrán hacer uso de un escáner y una cámara digital que será asignada a cada grupo, 15 en total, para tal fin.
- g) Taller para la producción de material interactivo: Este taller tendrá una duración de 40 horas en las cuales los participantes desarrollarán actividades con los temas asignados. Para ello deberán aportar al taller toda la materia prima necesaria. El taller será supervisado por un especialista en la temática a desarrollar y un especialista en Clic. Se espera al final del taller tener un producto bastante acabado que será integrado posteriormente en un solo CD.
- h) Edición del material: Todas las actividades desarrolladas en los diferentes grupos serán integradas en un solo CD. Deberá pasar por la edición a cargo de 4 Expertos para la revisión, corrección y adaptación para el producto final.
- i) Producción del CD: Se hará una producción de 5,000 CDs que tendrán una presentación como la que se muestra en la figura No.1. Estos CDs



serán entregados a la Embajada del Japón en Honduras para que sea esta entidad que haga la entrega oficial a las distintas escuelas beneficiarias.



**Figura 1.** Portada del CD a obtener como producto final.

- j) Entrega de 5,000 CDs a la Embajada del Japón para su distribución en las distintas escuelas del país.

#### **Resultados esperados con la realización del proyecto**

- (3) Beneficiarios directos: 207 escuelas y 414 docentes participantes en el curso.
- (4) Beneficiarios indirectos: Aproximadamente 111,000 niños y niñas del sistema educativo nacional.



(5) Beneficios socioeconómicos: Se espera que los maestros serán capaces de continuar desarrollando actividades en Clic para su uso en las instituciones educativas. Se mejora el nivel educativo de los niños y niñas y se incorporan al mundo de las nuevas tecnologías disminuyendo la amplia brecha digital que separa a nuestro país de otros de la zona.

(6) Otros beneficios:

- ✓ La sostenibilidad del proyecto
- ✓ La introducción de los niños a la dimensión informática con programas y paquetes computacionales diseñados específicamente para los niños y niñas de Honduras.
- ✓ El efecto multiplicador de los maestros capacitados hacia otros docentes de la misma escuela y de otras escuelas.
- ✓ El software utilizado para elaborar el CD al igual que el contenido del mismo es gratuito y de libre distribución por lo que todos los jóvenes del ciclo básico de Alta Verapaz podrán hacer uso del mismo.
- ✓ Las actividades diseñadas serán alojadas en la Red para ampliar el acceso a los usuarios de otras latitudes.

#### **Descripción de la aportación de fondos propios**

- (7) Transporte: AICAT-Honduras posee un vehículo con el cual se movilizará uno de los grupos de instructores, y por medio de la Secretaría de Educación de Honduras facilitará los otros 2 vehículos para el transporte de los dos grupos restantes.
- (8) Computadoras y proyectores: Actualmente se cuenta con un equipo de computadoras portátiles y un proyector donados por el gobierno de Japón, dicho equipo se utilizarán para los grupos



de capacitación. Además, la próxima semana llegara un grupo de computadoras nuevas para el exclusivo uso del proyecto, otros dos proyectores serán del Programa de Ampliando Horizontes.

- (9) Técnicos: Para la edición del CD, se cuenta con el apoyo de un grupo de técnicos de Ampliando Horizontes los cuales realizarán el montaje y compilación de las actividades ya revisadas para la distribución final del CD.
- (10) Expertos pedagogos: Por medio de la Secretaría de Educación se ha conseguido el aporte de tres expertos que trabajaran en las actividades de los talleres para elaboración de actividades con Clic.

### 3.4. CONCEPTO

Internet es **una red** de **computadoras** u ordenadores interconectados, capaces de compartir **información** y que permite comunicar a distintos usuarios sin importar su ubicación geográfica. Para que estas **computadoras** puedan compartir cualquier **información**, es preciso que tengan un "**lenguaje** en común" y esto es posible gracias a la existencia de un **protocolo** de **comunicación**, además de la infraestructura y los equipos necesarios. También se le conoce como "superautopista de la información

### 3.5. VENTAJAS:

- 1.- El **costo** de la **comunicación** entre computadoras en todo el mundo es al **precio** de una llamada local.
- 2.-La facilidad de intercambiar ideas con usuarios de todo el mundo.
- 3.-Nos permite obtener las ultimas noticias y la información meteorológica, deportiva y de ocio más actualizada.



- 4.-Transferir **software**, incluyendo **juegos**, todo tipo de **imágenes** (algunas prohibidas por dañar **la moral**) y **programas**. Participar en **grupos** de discusión, como boletines electrónicos y **grupos** de **debate**.
- 5.-Enviar y recibir mensajes mediante correo electrónico
- 7.-Rapidez en el **desarrollo** de aplicaciones.
- 8 -Proporciona una agenda de **viajes** a cualquier parte del mundo en la que cada día un creciente número de viajeros deciden su destino turístico y realizan sus reservas a través de la **red**.
- 9.-Facilidad de **distribución** y actualización de información corporativa.
- 10.-Fácil incorporación de **nuevas tecnologías** como **multimedia**. Jva o VRML.
- 11.-Provee las **herramientas** necesarias para probar arquitecturas **internet** para el **comercio**.
- 12.- En el **mercado** facilita el **comercio** de diferentes tipos de **productos**.
- 13.- Un anuncio en **Internet** será visto por un considerable número de potenciales consumidores de todas partes del mundo con uno o varios perfiles claramente definidos.
- 14.- Mantenerse actualizado con las últimas noticias internacionales, leyendo artículos completos con **fotos**, videos y **mapas**. Seguir los **eventos** del mundo financiero, las bolsas de **valores** alrededor del globo, las **acciones** de las **empresas**, sus perfiles y sus negociaciones.
- 15.-Para el estudiante y el investigador, Internet puede ser la más completa, variada y actualizada **biblioteca** que jamás haya existido, con extensiones **multimedia** y todo. De hecho, es una gran **biblioteca** de **bibliotecas**, con material disponible para todos los niveles e intereses, desde temas escolares hasta complejas **teorías** científicas y estudios de **mercadeo** o negocios
- 16.- Interconexión de múltiples plataformas esto quiere decir que no importa si se usa una PC o un Macintosh o un **sistema Unix** o un **computador** viejo ya discontinuado o trabaja en un supercomputador de millones de pesos. Los **protocolos** de acceso a la **red** han sido diseñados para permitir **comunicación** independientemente de los **sistemas** y equipos usados. Así, podemos acceder desde una PC con OS/2 los mismos sitios que nuestros colegas con Macintosh o PC's con **Windows** o **sistemas Unix**. Y podemos intercambiar con ellos mensajes y **archivos** sin gran dificultad.



### 3.6. SERVICIOS QUE BRINDA INTERNET

Internet nos brinda una gran cantidad de **servicios** entre ellas tenemos:

#### 2.3.1 Correo-electrónico

El **correo electrónico** es una de las **herramientas** mas populares de internet. Nos permite enviar o recibir correspondencia , comunicarnos con otras personas que se encuentren en cualquier lugar del mundo, a través de la **computadora** a gran **velocidad** y bajo **costo**. También se le conoce como e-mail, abreviatura de "electronic mail".

La **persona** a la que se le envía el mensaje no tiene que estar en su **computador**, ni siquiera tiene su computador que estar encendido Usted simplemente se conecta a Internet y envía los mensajes a la **persona** deseada. Estos mensajes llegan a la **oficina electrónica (servidor)** de correo de su proveedor local de Internet y éste los transfiere a su vez en cuestión de minutos a la **oficina electrónica (servidor)** de correo del proveedor con el cual el otro usuario está registrado. Cuando un usuario lo desea, se conecta a Internet y le pregunta a su oficina de **correo electrónico (servidor)** si tiene nuevos mensajes y ésta entonces se los envía a su computador.

#### 2.3.1.1 PARTES Y PROCEDIMIENTOS DE UN CORREO ELECTRÓNICO

- **Address.-** En este espacio digite la **dirección** de correo electrónico de la persona a la cual enviara el mensaje.
- **Subject.-** Aquí inserte el asunto de la **carta** a modo de referencia para que el destinatario sepa de que trata el e-mail antes de abrirlo
- **CC.** Abreviatura de "carbón copy " (copia de carbón o "con copia a"), Este es un espacio opcional para poner las direcciones electrónicas de las personas a
  - las que quiere enviar una copia del mensaje. Si va a enviar un mensaje a varias direcciones de correo, estas deberán escribirse separadas una de otra por un punto y coma
- **BCC.** Abreviatura de "blind carbon copy"(copia de carbón oculta), al colocar direcciones de correo electrónico en este espacio podrá enviar copias del mensaje a distintos usuarios sin que cada uno de ellos pueda ver la **dirección** de los demás destinatarios.



- **ALTACHMENT.**-Puede enviar cualquier **archivo** junto con su mensaje. Para ello, primero debe ubicar en su **disco duro** el **archivo** a enviar, mediante un pequeño explorador que se activara cuando acceda al comando.
- **TEXT.**-Texto o también llamado cuerpo del mensaje, es el espacio donde debe escribir el mensaje en si.
- Finalmente se enviara el mensaje.

## 2. El Chat

Es uno de los servicios mas conocidos de la Red y el que mayor adiccion genera en el publico. Se trata de la opcion de charla en forma de **texto**. La palabra proviene del ingles "**chat**", que significa "charlar".es una charla en **tiempo** real.

En la actualidad unas de las mas populares paciones de **chat** es el chat IRC TALK Es un servicios de comunicación a través del **teclado**. Con el **protocolo** Talk dialogan dos personas en **tiempo** real mediante el **teclado**. En IRC varios usuarios, situados en un canal, mantienen una conversación a través de sus respectivos teclados. Su **interés** es exclusivamente lúdico, de uso muy informal, por lo que se sale de la pretensión de estas páginas.

**2.3.3 WORD WIDE WEB(WWW)** o simplemente **web** (traducido a veces en **Español** como "telaraña mundial"), es el **servicio** mas importante de internet. Se trata de un standard para presentar y visualizar paginas de información que contiene **texto**, gráfico, **sonido**, películas, etc. Una de las **características** mas importantes de una pagina web (www) es el que contiene a otras paginas. Web que pueden estar en ordenadores de cualquier otra parte del mundo.

Esta basado en **una red** global de **documentos** en formato Hipertexto que puede contener **imágenes música, video** digital, beneficiándose de una interfase totalmente gráfica. Uno puede viajar durante horas a través de la red de un documento a otro, mediante referencias cruzadas entre **documentos** disperso. La **selección** de un termino en una pagina nos puede llevar en un instante a otro servidor que lo desarrolla, situado muy lejos quizá en otro país o continente.



Por si fuera poco, www no se limita a mostrar documentos textuales, sino que puede mostrar **gráficos** e iconos a todo **color**, e integra en sus paginas la posibilidad de acceso a **servidores** de información WAIS, GOPHER, FTP O establece conexiones **Telnet** cuando es necesario.

### 3.7. TRANSFERENCIA DE FICHEROS:

FTP es un protocolo estándar de transferencia de **archivos**. Su emisión es permitir a los usuarios de internet recibir y enviar archivos de todas las maquinas conectadas a la red (maquinas conocidas como **servidores** de archivos). Es decir, una compañía, institución o usuario monta un computador con archivos e información que quiere distribuir, lo conecte a internet y ofrece la posibilidad de efectuar FTP.

El usuario ha de emplear un **programa** de intérprete el estándar FTP (o un **programa** web que soporte FTP). Con dicho podrá conectarse a un servidor FTP, moverse en los directorios (carpetas) de ese ordenador y traer los ficheros que consideren oportuno.

El usuario arranca la **utilidad** FTP específicas (varía según el proveedor de internet) introduce el nombre por dominios del computador se inicia una **sesión** de conexión de una forma muy parecida a telenet. Tras introducir un identificador de usuario y una palabra clave valida localmente, podemos transferir en los dos sentidos cualquier archivo disponible.

La regla FTP (file transfer protocol: protocolo de transferencia de ficheros) designa un **método** de envío y recepción de ficheros a internet a través de internet. Existen ordenadores en internet. (servidores FTP) que están preparados para que el usuario conecte con ellos y cargue los ficheros que le interesen.



El aspecto de nuestra **utilidad** de FTP puede variar, pero habitualmente nos mostrara en una ventana la **estructura** de directorios de la maquina remota, permitiéndonos marcar los archivos que más tarde serán transferidos. Como la mayoría de servidores de archivos trabajan en UNÍX. los archivos y directorios tendrán nombre con las convenciones UNÍX, pero que se convierten automáticamente en nombre para la FAT y de DOS y **WINDOWS**.

Al conectar por FTP nos encontramos con el problema de disponer una palabra clave de acceso para cada maquina con la que queremos conectar por FTP pero afortunadamente todos los usuarios de la red que puede usar FTP sobre servidores de archivos también puede hacer FTP anónimos, una forma de conectarse a los servicios de archivo de internet sin disponer de palabra clave.

Para iniciar una conexión anónima hay que indicar el nombre del servidor al que se quiere acceder, introducir la palabra "ANONIMOUS" como identificador de usuarios, y como palabra clave, se considera una **muestra** de cortesía indicar nuestra dirección de correo electrónico.

En cualquier caso no hay que olvidar que el FTP anónimo es un **servicio** al turista, y desinteresado de los propietarios de muchas maquinas, que indican una parte de sus **recursos** a ofrecerlos, y no se debe caer en el abuso.

Para **poder** realizar conexiones FTP como las descritas se necesita disponer de su aporte TCP/IP o SLIP o estar conectado a un proveedor que nos ofrezca FTP . Para los que no lo tengan existe una posibilidad denominada FTP mail, bastante extendida sobre los **proveedores** de conexión que solo ofrecen correo electrónicos con internet.



FTPmail permite mediante mensajes de correo electrónico a servidores de archivo FTP. Utilizando un formato de dirección especial, se pueden enviar mensajes al servidor con comando de textos para obtener directorio, moverse por el **sistema** se archivos o transferir archivos.

La respuesta de servidor vuelva también hasta nosotros en forma de mensajes de correo.

Este sistema es lento y tradicionalmente emborroso y dista mucho de facilidad de una conexión en línea.

2. DIRECCIONES EN LA WEB.- Gracias al sistema de nombres de **dominio** es posible localizar una dirección en internet en apenas unos segundos

Ejemplo:

[http// WWW.OJO.COM.PE](http://WWW.OJO.COM.PE)

- **Protocolo.**
- **Dominio** del tercer nivel ,uso de las iniciales de World Wide Web.
- Dominio del segundo nivel, nombre de **la organización.**
- Dominio del primer nivel, Tipo de **organización.**
- Pais de donde es denominado dominio

#### 2.3.4 NEWS O BOLETINES DE NOTICIAS UseNet:

De modo similar a las listas de **distribución**, los boletines de noticias permiten debatir y compartir información a grupos de personas con intereses similares. La diferencia radica en que las News se comportan como un tablón de anuncios, en el que los mensajes que el usuario manda quedan a disposición de todo aquel que desee leerlos, y no sólo de los suscriptores (que aquí no existen), lo que provoca una comunicación menos formal. Habitualmente se generan hilos de discusión cuando un mensaje es respondido por uno o más usuarios, que a su vez recibirán la correspondiente respuesta y así sucesivamente, hilos que quedan registrados y pueden ser seguidos. También es posible que un *mensaje no obtenga respuesta.*



Este servicio no utiliza el correo, por lo que se requiere un programa **cliente** específico, y en caso de prolongada ausencia no sobrecarga, por tanto, nuestro buzón.

### GOPHER:

Gopher es un servicio de información en la que ésta se encuentra estructurada jerárquicamente, de forma similar al índice de un **libro** o al directorio del disco o **estructura** de carpetas de un ordenador. La información se presenta clasificada por tipos y accesibles mediante menús jerárquicos. La mayor parte de servicios de la red, como archivos, áreas de mensajes, **bases de datos** accesibles via **telnet**, servidores **documentación** de todo tipo, etc.

Aunque inicialmente estaba destinado a la recuperación de documentos, a partir de la especificación Gopher mas el servicio permite la transferencia de todo tipo de archivos y la invocación automática del visualizador apropiado, facilitando enormemente la navegación por esta zona de Internet, causa por la que, hasta la aparición de la WWW y su especificación **HTTP**, este servicio se convirtió en el más popular de la red. Desgraciadamente, el **éxito** de WWW ha provocado la **migración** de muchos servidores Gopher hacia la web, por lo que se han perdido buena parte de sus contenidos, aunque el gopher espacio sigue manteniendo un buen porcentaje de sus encantos.

GOPHER permite el ingreso y la navegación ingresando a los directorios y abriendo los archivos de información.

### 3.8. TELNET:

Este es un servicio que permite la conexión remota entre dos ordenadores de modo que el usuario conectado puede actuar, en principio, como si estuviese sentado frente al ordenador al que se conecta. Habitualmente requiere un nombre de usuario y clave **autorizados**, aunque existen algunas buenas bases de **datos** que



toleran el acceso público. Para la conexión se requiere un **cliente** específico de Telnet, como WINTEL, TNVT, o TELNET, este último proporcionado con **Windows 95** o versiones posteriores.

### **3.9. REQUERIMIENTOS PARA TENER ACCESO A INTERNET:**

Entre los requisitos tecnológicos necesarios para conectarse a Internet en forma particular, hace falta una **computadora** que tenga un módem conectado a la línea telefónica y el permiso de acceder a un equipo servidor (cuenta de usuario), que generalmente lo ofrecen **empresas** rotuladas como ISP (Internet Service Providers). También algunas **instituciones** tienen acceso a Internet desde equipos sobre plataforma de red, prescindiendo de esta manera del módem y la línea telefónica. La generalización de estos **recursos** en algunos países del mundo, permitió que los mismos estén disponibles en lugares públicos como estaciones, trenes, locutorios, etc. siendo en muchos casos también gratuito el acceso.

Existen otro tipo de requerimientos que no tienen tanto que ver con el **hardware** (componentes físicos) y se incluyen dentro del **software** (componentes lógicos, **programas**) que son necesarios para administrar y operar **la computadora**. Entre ellos se cuenta el **sistema operativo** que hace funcionar la máquina, y los programas necesarios para el tipo de comunicación a utilizar.

### **OBJETIVOS:**

El objetivo de este curso es introducir al alumnado en los conceptos básicos del software libre (SL) y en la utilización de las herramientas más populares implementadas bajo este modelo de desarrollo de software, que sirven como alternativas al software propietario.

A través de un enfoque eminentemente práctico introduciremos al alumnado en la utilización a nivel de usuario de diferentes herramientas. Procesador de textos, hoja de cálculo, navegador, gestor de correo electrónico o herramientas multimedia son



algunos de los tópicos que se abordarán en el curso. Las sesiones de tipo práctico se alternarán con otras de corte más teórico en las que se explicarán las características fundamentales del SL, desde los puntos de vista sociológico, económico e informático. El SL se fundamenta en una filosofía que supone que un usuario puede ejecutar un programa para cualquier finalidad, que también puede estudiar y modificar el funcionamiento del programa para adaptarlo a sus necesidades y que puede distribuir copias del mismo incorporando esas modificaciones. En la actualidad hay varios segmentos del mercado informático donde el SL claramente le está ganando terreno al software tradicional, y muchas empresas están ganando dinero a través del SL, utilizando un modelo de negocio que difiere del utilizado en el software tradicional. El SL está en auge y ello se debe en gran medida a algunas iniciativas políticas que han apostado firmemente por la implantación de SL en las Administraciones Públicas. El caso más conocido en España es el del gobierno de Extremadura. El enorme ahorro que supone la adopción de SL ha sido el principal argumento que ha estimulado a muchas organizaciones a apostar decididamente por el SL.



## **4. MARCO METODOLOGICO**

### **4.1. Objetivos de la investigación**

#### **4.1.1. Objetivo general**

Describir los beneficios sociales del curso de computación del ciclo básico de los colegios privados del área urbana del municipio de Cobán, Alta Verapaz.

#### **4.1.2. Objetivos específicos**

- Establecer las características de los equipos utilizados en los establecimientos privados.
- Determinar el tiempo programado para llevar el curso de computación.
- Definir los contenidos del curso de computación que se adaptan a las necesidades sociales del estudiante.
- Establecer los beneficios del curso de computación.

### **4.2. Variables de estudio**

Variable de estudio Uno

"Beneficios sociales"

Variable de estudio Dos

"Curso de computación"

### **4.3. Definición Conceptual de las variables de estudio**

#### **Definición conceptual de la variable de estudio Uno**

Se entiende por beneficios sociales como las ventajas que obtienen un estudiante después de ser habilitado en el manejo de una computadora. Tales beneficios tienden a facilitarle al estudiante el involucramiento en el mercado laboral, aparte de que logra oportunidades de desenvolvimiento en todo ambiente de trabajo.



### Definición conceptual de la variable de estudio Dos

Se define por un conjunto de contenidos que están debidamente ordenados para que el estudiante pueda manipular el sistema de computo, dentro del cual pueda manejar los programas mas adoptados por el medio.

### 4.4. Definición Operacional de las variables de estudio

#### Definición Operacional de la variable de estudio Uno

“Beneficios sociales”

Concepto	Características
Ventajas	Les atrae la computación como curso. Utilizan la computadora para jugar Cuando el alumno ingresa a otro establecimiento a seguir una carrera no le cuesta adaptarse a un nuevo sistema de trabajo computarizado de acuerdo a la actualidad. Logra un aprendizaje efectivo en las otras materias

#### Definición Operacional de la variable de estudio Dos

“Curso de computación”

Concepto	Características
Contenidos	Se da el curso de una manera tradicional No hay suficientes equipos para la cantidad de alumnos que se atienden en el establecimiento. Los equipos con que cuenta el establecimiento están obsoletos. Los estudiantes tienen poco tiempo programado para llevar el curso. El horario de atención de alumnos es inflexible.



	<p>Los contenidos del curso no se adaptan a las necesidades sociales del estudiante.</p> <p>No hay una efectiva elección de los contenidos o bien programas de computación acordes a las expectativas de los alumnos.</p>
--	---

#### 4.5. Sujetos de la investigación

##### 4.5.1. Población

Para la presente investigación se consideraron como sujetos de la investigación a los docentes que imparten el curso de computación y los alumnos de los establecimientos privados del área urbana de Cobán del nivel básico, siendo nueve los que tienen esta modalidad implementada, lo cual se presenta en el siguiente cuadro.

No.	Sujeto de la investigación	Cantidad
1	Estudiantes de básico	300
2	Docentes de computación	9

##### 4.5.2. Muestra

Para determinar la muestra se considero la tabla de: KRIJCIE, R. V. & MORGAN; D.W. Determining Simple Size for research activities. Educational and Psychological Measurement. 1970. 30, 607-610. Lo que se presenta en el siguiente cuadro:

No.	Sujeto de la investigación	Cantidad
1	Estudiantes de básico	165
2	Docentes de computación	9



#### **4.6. Instrumento de investigación**

Para la presente investigación se elaboro una boleta de encuesta con diez preguntas del tipo cerrado, con tres opciones de respuesta y su respectiva justificación (ver anexos)

#### **4.7. Ensayo piloto**

Para validar el instrumento de investigación se aplicara el mismo a cinco estudiantes de ciclo basico, lo cual permitirá hacerle los correctivos a cada uno de los cuestionamientos.

#### **4.8. Diseño de la investigación**

La presente investigación es de tipo descriptivo, por que no es necesario comprobar los resultados,, únicamente hacer una descripción del fenómeno que se pretende investigar.

#### **4.9. Procedimientos estadísticos.**

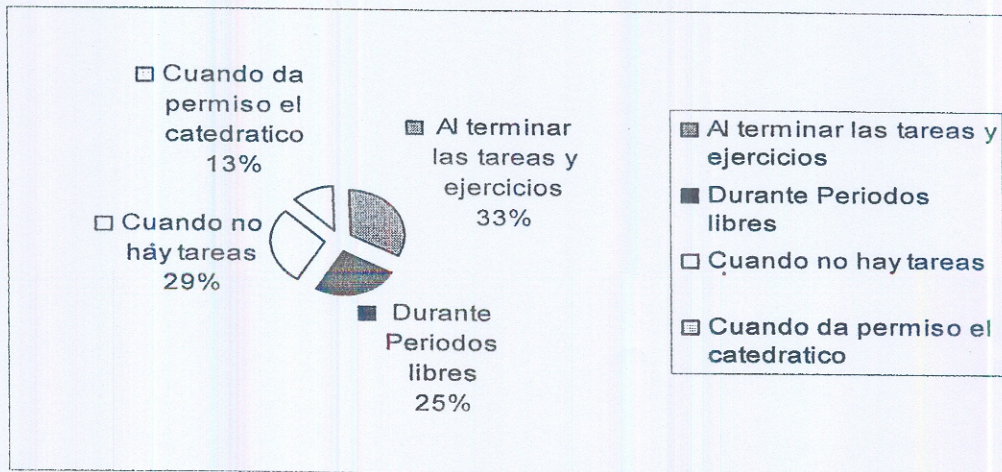
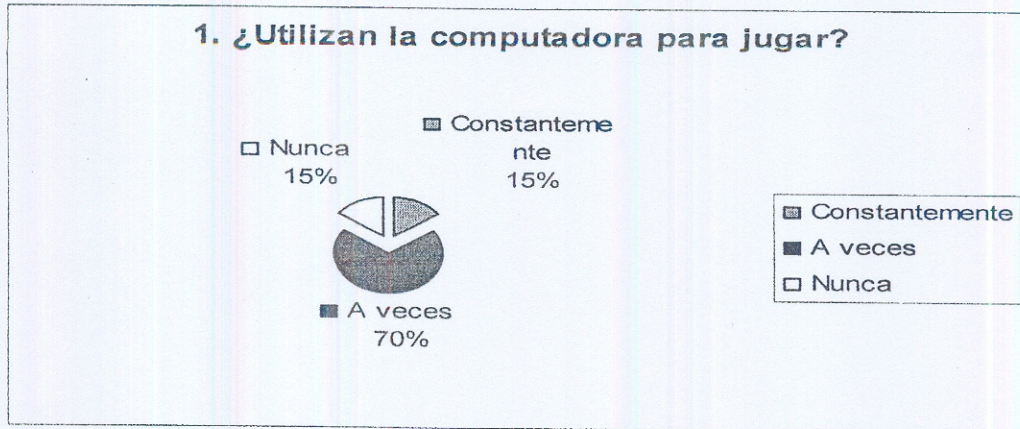
Para la presente investigación se usará como método Estadístico la media aritmética la cual será representada en unos porcentajes, siguiendo las fases siguientes: Tarjado, tabulación, representación gráfica e interpretación de resultados. Para la tabulación se utilizará un cuadro (ver anexo ) para la representación gráfica se utilizará la gráfica de pastel.

Para la tabulación de las respuestas de la justificación de cada preguntase usará la técnica de consolidado o en todo caso el de frecuencia.



## V. PRESENTACION DE RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados del instrumento de investigación elaborado para la presente investigación.

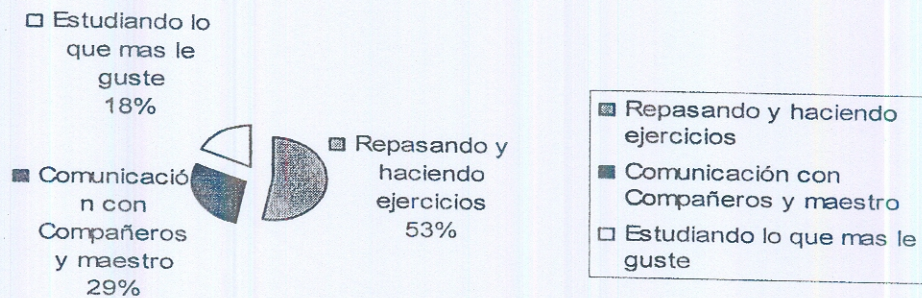
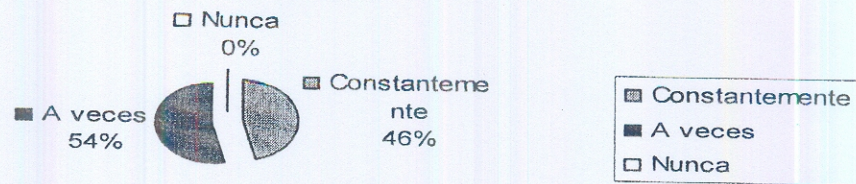


Interpretación:

La mayoría de los encuestados contestó que a veces utilizan la computadora para jugar, siempre que terminen sus tareas y ejercicios o cuando no hay tareas.



**2. ¿Cuando el alumno ingresa a otro establecimiento a seguir una carrera se adapta a un nuevo sistema de trabajo computarizado de acuerdo a la actualidad?**

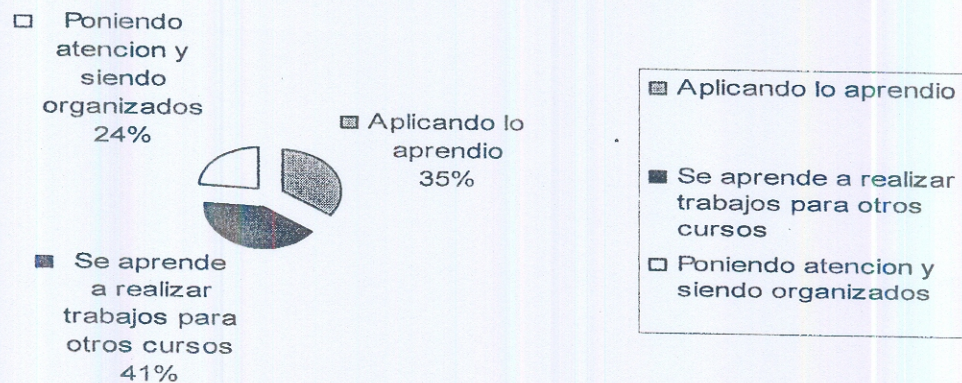
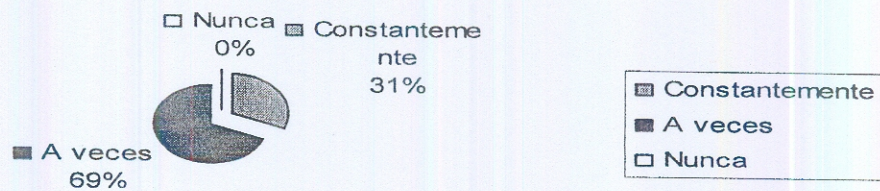


Interpretación:

Se puede observar en las graficas que la mayoría de los sujetos encuestados contesto que a veces se adapta a un nuevo sistema computarizado de trabajo de acuerdo a la actualidad cuando un alumno ingresa a otro establecimiento siendo de una manera de repaso y ejercitando.



**3. ¿El Alumno logra un aprendizaje efectivo en las otras materias?**

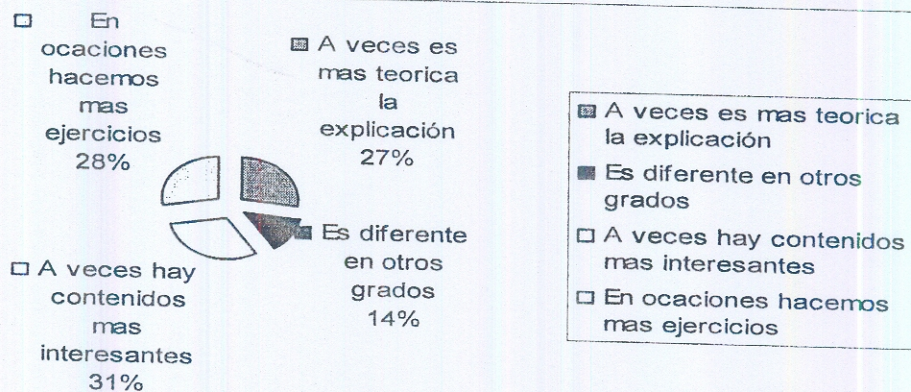
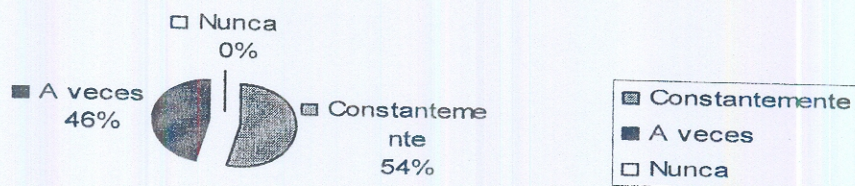


Interpretación:

Se puede observar en las graficas que la mayoría de los sujetos encuestados contesto que a veces el alumno logra un aprendizaje efectivo en otras materias, aplicando lo aprendido y aprendiendo a realizar trabajos para otros cursos.



4. ¿Se da el curso de manera tradicional?

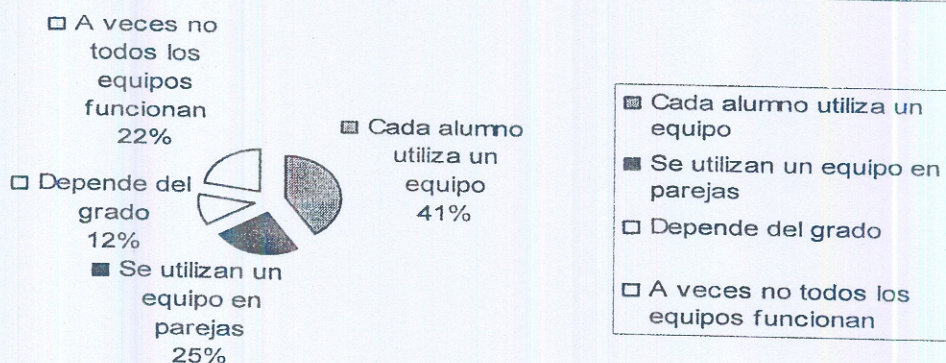
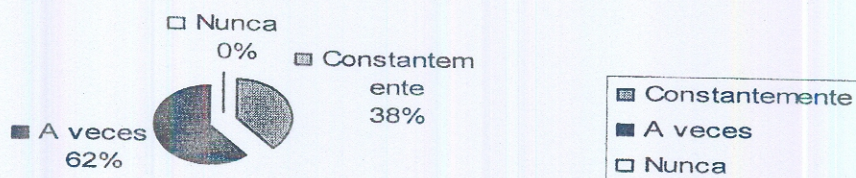


Interpretación:

Se puede observar en las graficas que la mayoría de los sujetos encuestados contestó que constantemente se da el curso de computación de manera tradicional, siendo mas teórica la aplicación así como en ocasiones se hacen algunos ejercicios y a veces hay contenidos interesantes.



**5. ¿Son suficientes equipos para la cantidad de alumnos que se atienden en el establecimiento?**

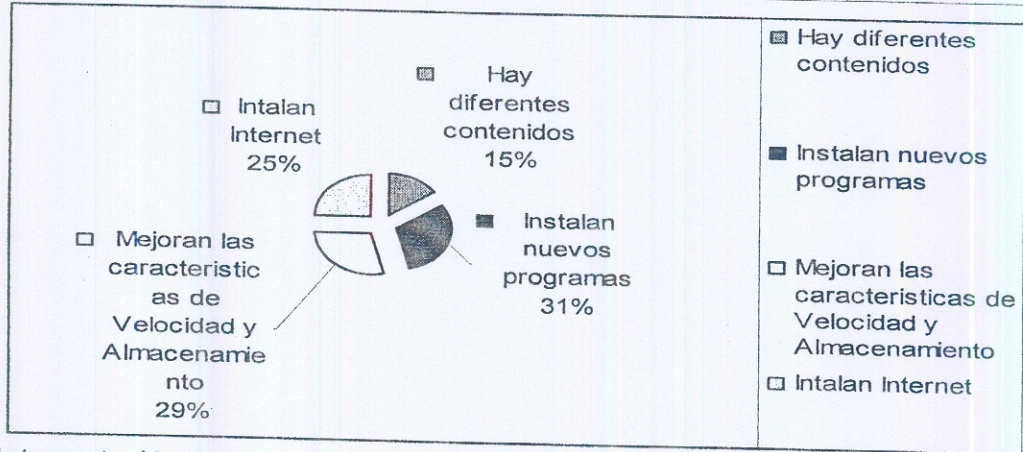
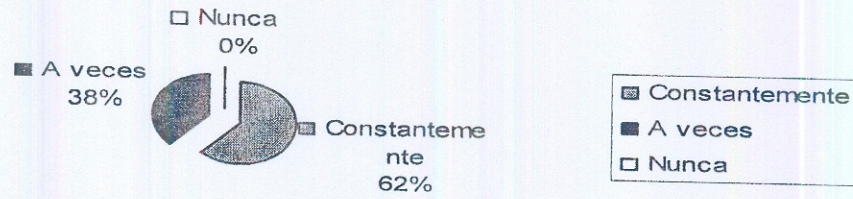


**Interpretación:**

Se puede observar en las graficas que la mayoría de los sujetos encuestados contesto que a veces son suficientes los equipos de computación de acuerdo a la cantidad de alumnos, en donde cada alumnos puede utilizar un equipo pero turneandose a se utiliza un equipo en parejas.



6. ¿Los equipos con que cuenta el establecimiento se actualizan?



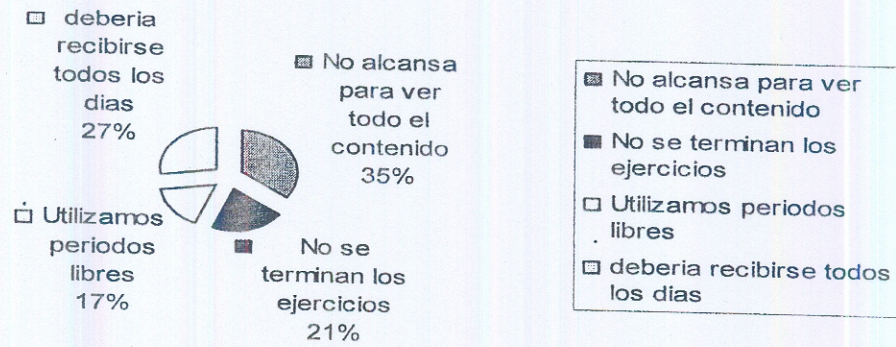
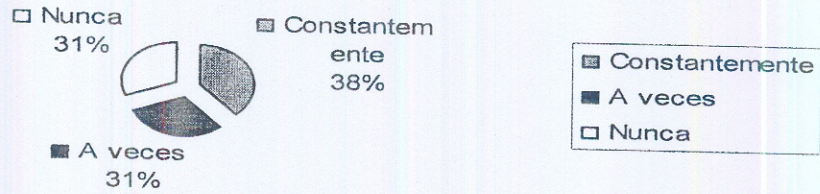
Interpretación:

Se puede observar en las graficas que la mayoría de los sujetos encuestados contesto que constantemente los equipos se actualizan, ya que se instalan nuevos programas así como mejoran las características de velocidad y almacenamiento.

36



7. ¿El tiempo programado para llevar el curso es suficiente?

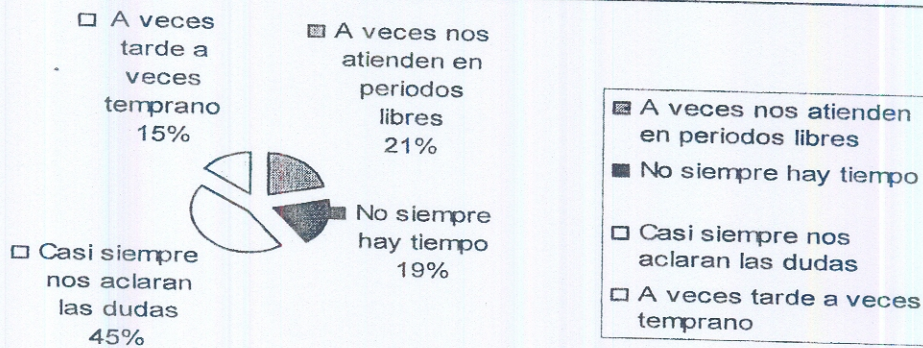
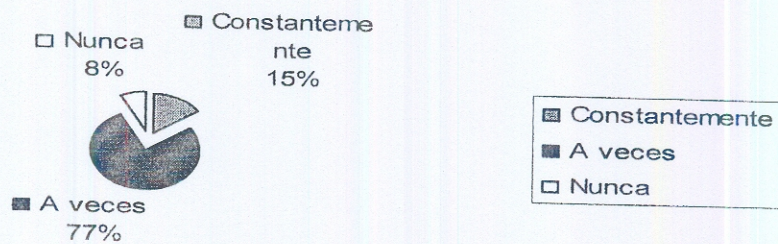


Interpretación:

Se puede observar en las graficas un treinta y ocho por ciento de los encuestados contesto que constantemente el tiempo programado para el curso es suficiente, mientras que un treinta y uno por ciento contesto que a veces es suficiente el tiempo programado para el curso, lo cual no alcanza para ver todo el contenido así como de recibirlo todos los días.



8. ¿El horario de atención de alumnos es flexible?

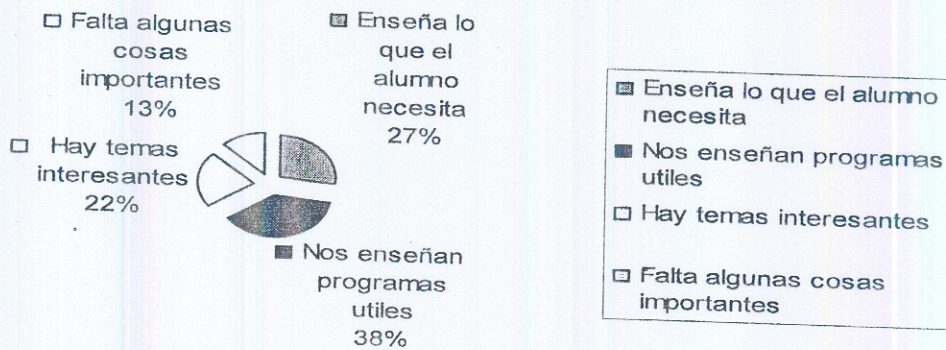
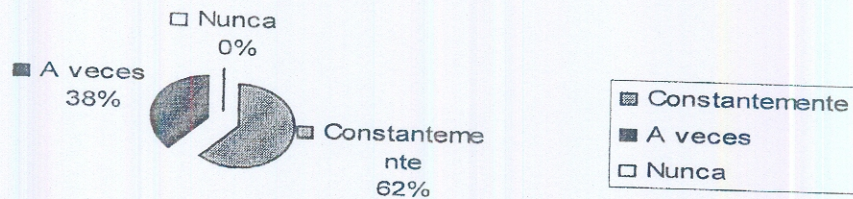


Interpretación:

Se puede observar en las graficas que la mayoría de los sujetos encuestados contesto que a veces el horario de atención del curso es flexible, por lo que casi siempre nos aclaran las dudas o se nos atiende en periodos libres.



9. ¿Los contenidos del curso se adaptan a las necesidades sociales del estudiante?



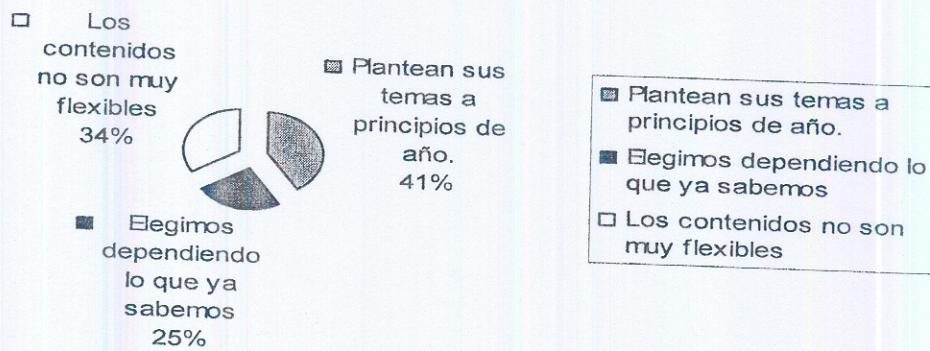
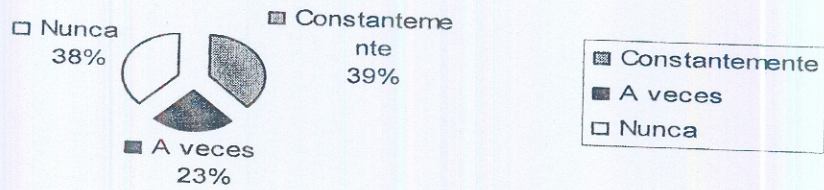
Interpretación:

Se puede observar en las graficas que la mayoría de los sujetos encuestados contesto que constantemente los contenidos del curso de computación se adaptan a las necesidades sociales de los alumnos porque les enseñan programas útiles, se enseña lo que el alumno necesita.

39



**10. ¿Hay elección de los contenidos de computación acordes a las expectativas de los alumnos?**



Interpretación:

Se puede observar en las graficas que de los sujetos encuestados contesto treinta y nueve por ciento que constantemente la elección de los contenidos del curso de computación son acordes a las expectativas de los alumnos y un veintitrés por ciento que a veces, ya que los alumnos plantean sus temas a principios de año así como se elige de acuerdo a lo



## CONCLUSIONES

- Las características de los equipos utilizados en los establecimientos privados dependen de la velocidad y almacenamiento, siendo concretamente de 128 ghz, de memoria ram y procesador 950 hz, 20 gigas de disco duro, todos conectados en red y con acceso a Internet, con entradas usb.
- Determinar el tiempo programado para llevar el curso de computación algunas veces es flexible otra se utilizan periodos libres para completar los contenidos o para ampliar los mismos.
- Los contenidos del curso de computación se adaptan a las necesidades sociales del estudiante. tomando en cuenta que el participa en la elección de lo que quiere aprender al inicio del ciclo lectivo, así como de acuerdo a las necesidades que se van presentando dentro del desarrollo del curso.
- Los beneficios que genera el curso de computación están en relación a la adaptación que el alumno tiene al ingresar a otro establecimiento así como el cumplimiento de trabajos en los demás cursos que recibe el alumno en el grado que cursa.



## RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los directores de los establecimientos que se aproveche al máximo los recursos así como el tiempo para lograr una mejor capacidad en los alumnos en cuanto al uso de la tecnología.
- Se recomienda a los padres de familia apoyar a sus hijos dentro del hogar a fin de establecer control en el uso de la computadora.
- Se recomienda a los docentes que exijan mas trabajos con el empleo de la computadora para lograr el fajamiento del aprendizaje.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1) ALFONSO, Illis (1997): *El texto informativo*. Caracas, Contexto Editores.
- 2) BAER, Herman; VANDEMEULEBROKE, Lieve, y CALLENS, Hugo (1991): *Fases del proceso de educación de adultos*, en Walter Lierman, Broecke Vandemeule y otros: *La educación de adultos como proceso*. Editorial Popular, OEI
- 4) Quinto Centenario, pp. 65-67.
- 5) Balestri, Mirian (1998): *¿Cómo se elabora un proyecto?* Venezuela, B.L. Consultores y Asociados, Servicio
- 6) Editorial.
- 7) BEAUPORT, Elaine, y Díaz Sofía (1997): *Las tres caras de la mente* Venezuela, Editorial Galac.
- 8) BOYLAN, Bob (1999): *Todos remando en la misma dirección*. España, Plaza Janes.
- 9) BONILLA, Luis (2001) *Gerencia, Investigación y Universidad*. Venezuela, IESALC/ UNESCO.
- 10) BRAZON, María Isabel, y ESTEE, A. (2001): *El arte de hacer proyectos*.
- 11) BRICEÑO, Angel (1994): *Gestión tecnológica*. Venezuela, Kinesis.
- 12) BUSCALIA, Leo (1993): *Vivir amar aprender*. Colombia, Editorial Diana.
- 13) CAMARERA, Carlos A.; ESTAVILLO, Verónica; GONZÁLEZ, Alberto; GARCÍA, María E., y NEGRETE, Lourdes (2002):
- 14) *ABC del desarrollo organizacional*. México, Trillas, 2000.
- 15) COLLERETTE, Pierre, y DESLILES, Gilles (1988): *La planificación del cambio*. México, Trillas.
- 16) FLERTMAN, Jack (1995): *Evaluación integral*. Méxio. McGraw-Hill.
- 17) FRAME, Davidson (1999): *La dirección de proyectos en las organizaciones*. México, Gránica.
- 18) FUNDACIÓN ACCESO (2001): «Internet... ¿para qué?» Publicación IDRC / Acceso,
- 19) <http://www.acceso.or.cr/publica/>



- 20) GUEDEZ, Víctor (1998): *Gerencia, Cultura y Educación*. Caracas, Tropykos.
- 21) JOHANSEN, Robert; SIBBET, David; BENSON, Suzyn; MARTÍN, Alexia; MITTMAN, Robert, y SAFFO, Paul (1993): *El*
- 22) *impacto de la tecnología en los equipos de trabajo: ¿cómo pueden los equipos utilizar la tecnología y las*
- 23) *herramientas de proceso grupal para perfeccionar el desempeño?* Estados Unidos, Editorial Addison-Wesley
- 24) Iberoamericana.
- 25) KATISKA, Eduardo (1994): *Desorganización creativa, organización innovadora*. Argentina, Ediciones Macci.
- 26) LIENDO, Pablo (1992): *La cebolla cuadrada*. Funredes. *La cultura telemática*, Visionarios 98.
- 27) MORGAN, Gareth (1998): *Imágenes de la Organización*. México, Editorial Alfa Omega.
- 28) --- (1996) *Imagin-i-zación*. Barcelona, Editorial Granica.
- 29) MUÑOZ, Carlos (1998): *Como elaborar y asesorar una investigación de tesis*. México, Prentice.
- 30) NOVAC, Joseh, y GOWIN, Bob (1988): *Aprendiendo a aprender*. Barcelona, Editorial Martínez Roca Libros
- 31) Universitarios.
- 32) PAEZ, Irazet (1992): *Gestión de la inteligencia, aprendizaje tecnológico y modernización del trabajo*
- 33) *informacional. Retos y oportunidades*. Instituto de estudios del conocimiento de la Universidad Simón Bolívar
- 34) Caracas.
- 35) PÉREZ, G. (2000): *Informática de Gestión y Sistemas de Información*. Madrid, Mac Graw Hill.
- 36) PIMIENTA, Daniel (1992): «Crear redes es otra historia», en: <http://funredes.org/documentos>
- 37) PLAZ POWER, Irene, y RODRÍGUEZ, L.G. (1994): «El imperativo de formar al profesional, frente al cambio
- 38) tecnológico: Informática y Sociedad, un curso para la formación social del computista», en Hebe Vessuri (ed.):



- 39) *Ciencia, Tecnología y Sociedad*. Caracas, Editorial Nueva Sociedad, pp.63-74.
- 40) PLAZ POWER, Irene, y RODRÍGUEZ, L.G. (1997): «Social training of computer professionals: a verified, interdisciplinary and Latin American approach», IFIP 94 (g.t.9.4.) El impacto de la informática en la sociedad.
- 41) Temas Claves para el desarrollo, en: <<http://www.lanic.utexas.edu/la/region/networking/>>.
- 42) PLAZ POWER, Irene (1995): «Estrategias de investigación renovadora en un medio académico conservador: El caso de la Escuela de Computación de la Universidad Central de Venezuela (UCV)», en Hebe Vessuri (ed.): *La academia va al mercado. Relaciones de científicos académicos con clientes externos*. Caracas, FINTEC, pp.111-134.
- 43) RAIÁ, Anthony (1998): *Administración por Objetivos*. México, Trillas.
- 44) RIBEIRO, Lair (1993): *El éxito no llega por casualidad* Ediciones Urano, España.
- 45) --- (1992): *La Comunicación Eficaz*. España, Ediciones Urano.
- 46) ROMAN, Arquímedes (1996): *Informes para tomar decisiones*. Caracas, Editores Vadell Hermanos.
- 47) SALAS AUBERT, Jesús (1996): *Inteligencia social: cómo mejorar su sentido común en las relaciones interpersonales y asuntos de su vida diaria*. Venezuela, Planeta Salud Integral, pp. 359.
- 48) SAMPIERI, ROBERTO; COLLADO, CARLOS, Y LUCIO, PILAR (1991): *METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN*. MÉXICO, MAC
- 49) GRAW HILL.



# ANEXOS



### BOLETA DE ENCUESTA

**INSTRUCCIONES.** A continuación se le presentan unas preguntas relacionadas con la investigación "Beneficios sociales del curso de computación que se imparte en los colegios privados del área urbana de Cobán, Alta Verapaz". Le agradeceré sus respuestas. Marque con una X en el espacio que considere correcta su respuesta.

1. ¿Utilizan la computadora para jugar?

Constantemente \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Cómo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. ¿Cuando el alumno ingresa a otro establecimiento a seguir una carrera se adapta a un nuevo sistema de trabajo computarizado de acuerdo a la actualidad?

Constantemente \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Cómo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. ¿El alumno logra un aprendizaje efectivo en las otras materias?

Constantemente \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Cómo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. ¿Se da el curso de manera tradicional?

Constantemente \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Cómo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. ¿Son suficientes equipos para la cantidad de alumnos que se atienden en el establecimiento?

Constantemente \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Cómo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



6. ¿Los equipos con que cuenta el establecimiento se actualizan?

Constantemente \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Cómo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. ¿El tiempo programado para llevar el curso es suficiente?

Constantemente \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Cómo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. ¿El horario de atención de alumnos es flexible?

Constantemente \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Cómo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

9. ¿Los contenidos del curso se adaptan a las necesidades sociales del estudiante?

Constantemente \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Cómo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

10. ¿Hay elección de los contenidos de computación acordes a las expectativas de los alumnos?

Constantemente \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Cómo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Tabla para determinar el tamaño de la muestra, conocido el tamaño de la población

N	S	N	S	N	S
10	10	220	140	1200	291
15	14	230	144	1300	297
20	19	240	148	1400	302
25	24	250	152	1500	306
30	28	260	155	1600	310
35	32	270	159	1700	313
40	36	280	162	1800	317
45	40	290	165	1900	320
50	44	300	169	2000	322
55	48	320	175	2200	329
60	52	340	181	2400	331
65	56	360	186	2600	335
70	59	380	191	2800	338
75	63	400	196	3000	341
80	66	420	201	3500	346
85	70	440	205	4000	351
90	73	460	210	4500	354
95	76	480	214	5000	357
100	80	500	217	6000	361
110	86	550	228	7000	364
120	92	600	234	8000	367
130	97	650	242	9000	368
140	103	700	248	10000	370
150	106	750	254	15000	375
160	113	800	260	20000	377
170	118	850	265	30000	379
180	123	900	269	40000	380
190	127	950	274	50000	381
200	133	1000	278	75000	382
210	136	1100	285	100000	384

Tomado de: KRIJCIE, R. V. & MORGAN; D.W. Determining Simple Size for research activities. Educational and Psychological Measurement. 1970. 30, 607-610.

N Poblacion S Muestra



# TABULARES

No.	INTERROGACIONES	CONSTANTEMENTE	A VECES	NUNCA	EN BLANCO	ANULADA	TOTAL
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
TOTAL							



INTRODUCCION

1. CONTENIDO DE LA INVESTIGACION  
MARCO CONCEPTUAL

Antecedentes de la investigación

importancia de la investigación

planteamiento del problema

Alcances y limites de la investigación

MARCO CONTEXTUAL

Antecedentes históricos

Demografía

Aspectos socioeconómicos

MARCO TEORICO

MARCO METODOLOGICO

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Objetivos específicos

Variables de estudio

Definición Conceptual de las variables de estudio

Definición Operacional de las variables de estudio

Sujetos de la investigación

Población

Muestra

Instrumento de investigación

Ensayo piloto



Diseño de la investigación

Procedimientos estadísticos.

Metodología de la investigación.

2. CONCLUSIONES
3. RECOMENDACIONES
4. APENDICE
5. BIBLIOGRAFIA
6. ANEXOS.

## EFFECTOS

No les atrae la computación como curso.

Solo utilizan la computadora para jugar

Cuando el alumno ingresa a otro establecimiento a seguir una carrera le cuesta adaptarse a un nuevo sistema de trabajo computarizado de acuerdo a la actualidad.

No logra un aprendizaje efectivo en las otras materias

## INSUFICIENTES BENEFICIOS SOCIALES DEL CURSO DE COMPUTACION DEL CICLO BASICO DE LOS COLEGIOS PRIVADOS DEL AREA URBANA DEL MUNICIPIO DE COBÁN ALTA VERAPAZ.

### CAUSAS:

Se da el curso de una manera tradicional

No hay suficientes equipos para la cantidad de alumnos que se atienden en el establecimiento.

Los equipos con que cuenta el establecimiento están obsoletos.

Los estudiantes tienen poco tiempo programado para llevar el curso.

El horario de atención de alumnos es inflexible.